

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA

SILVESTRE MATOS DE CARVALHO

GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA LEITURA: uma
aplicação no Ensino Fundamental do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA

São Luís
2019

SILVESTRE MATOS DE CARVALHO

GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA LEITURA: uma aplicação no Ensino Fundamental do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA

Monografia apresentada ao Curso de Biblioteconomia da Universidade Federal do Maranhão, para obtenção do grau de Bacharel em Biblioteconomia.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Cenidalva Miranda de Sousa Teixeira

São Luís

2019

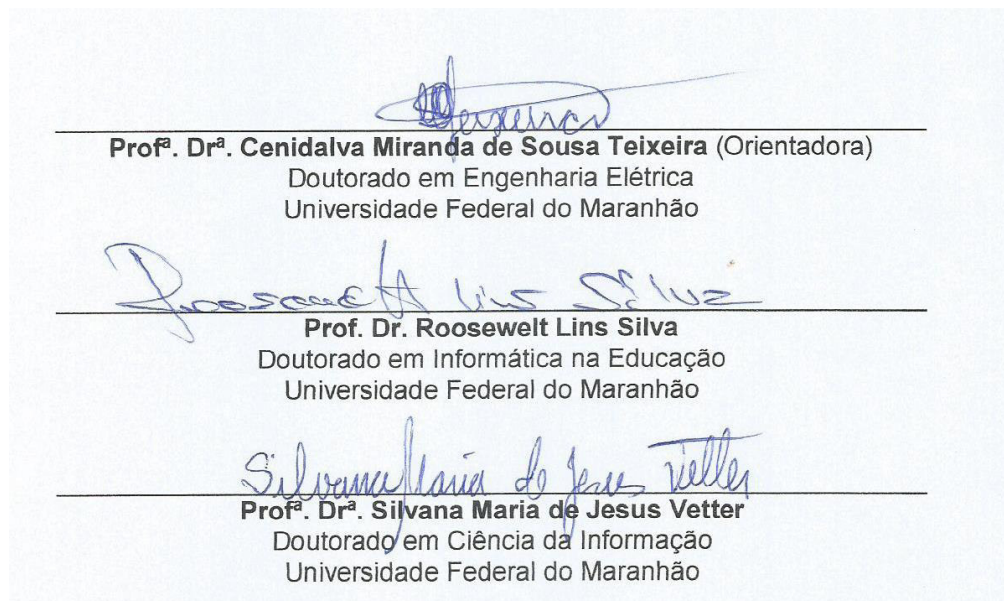
SILVESTRE MATOS DE CARVALHO

GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA LEITURA: uma aplicação no Ensino Fundamental do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA

Monografia apresentada ao Curso de Biblioteconomia da Universidade Federal do Maranhão, para obtenção do grau de Bacharel em Biblioteconomia.

Aprovada em: / /

BANCA EXAMINADORA



Prof.ª. Dr.ª. Cenidalva Miranda de Sousa Teixeira (Orientadora)
Doutorado em Engenharia Elétrica
Universidade Federal do Maranhão

Prof. Dr. Roosevelt Lins Silva
Doutorado em Informática na Educação
Universidade Federal do Maranhão

Prof.ª. Dr.ª. Silvana Maria de Jesus Vetter
Doutorado em Ciência da Informação
Universidade Federal do Maranhão

Carvalho, Silvestre Matos de.

Gamificação no processo de aprendizagem da leitura: uma aplicação no Ensino Fundamental do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA / Silvestre Matos de Carvalho. - 2019.

74 p.

Orientador(a): Prof^ª. Dr^ª. Cenidalva Miranda de Sousa Teixeira.

Monografia (Graduação) - Curso de Biblioteconomia, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2019.

1. Colégio Santa Teresa. 2. Gamificação na educação. 3. Motivação educacional. 4. Processo de aprendizagem da leitura. Teixeira, Prof^ª. Dr^ª. Cenidalva Miranda de Sousa. II. Título.

Aos meus pais, Silvestre Pereira de Carvalho e Altina Matos de Carvalho (*in memoriam*), pelos ensinamentos de vida que me deram, mesmo sendo ambos analfabetos souberam me transmitir o maior dos conhecimentos, a honestidade e força para vencer todos os obstáculos que a vida pode proporcionar, o meu muito obrigado eterno.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pelo dom da vida e força para continuar vencendo cada etapa, neste processo de formação acadêmica.

À professora orientadora e doutora Cenidalva Teixeira, pela contribuição na minha pesquisa e orientações seguras.

À professora doutora Silvana Vetter, pela contribuição na reta final da conclusão deste trabalho.

Ao professor doutor Roosevelt Lins, pela ajuda na construção do acervo deste estudo e pelos ensinamentos transmitidos no Curso de Biblioteconomia da UFMA.

À professora mestre Diana Rosa, pelos ensinamentos profissional e acadêmico que foram primordiais para meu sucesso.

À professora doutora Cássia Furtado, pela oportunidade de participar do Grupo de Pesquisa LEDMID, sendo fundamental para minha formação como pesquisador, o meu muito obrigado!

Ao corpo docente do Curso de Biblioteconomia da UFMA, o meu muito obrigado pelos ensinamentos transmitidos, o meu muito obrigado!

Ao Colégio Santa Teresa, em especial, a bibliotecária Silvana Gusmão, pessoa muito prestativa e sábia que transforma o espaço da biblioteca em ambiente de formação de leitores.

Ao meu filho Arthur Kaleb, que foi fonte de inspiração nos momentos que tentei fraquejar.

À Luciana Gaspar, pelo apoio e incentivo durante os momentos que pensei em desistir do Curso.

À minha madrinha e mãe Tereza Berrêdo, que contribui e muito com minha formação pessoal e acadêmica.

Aos meus irmãos, tios, primos(as), que sempre estiveram ao meu lado, almejando sucesso na minha vida.

Aos meus amigos e irmãos Radamés Berrêdo e Ésio Bacelar, que me ajudaram nos momentos mais difíceis da minha vida.

“São os jogos que nos dão algo para nos ocuparmos quando não há nada a ser feito. Por isso, costumamos chamá-los ‘passatempos’ e os consideramos um frívolo tapa-buracos em nossas vidas. Mas eles são muito mais do que isso. São sinais do futuro. E cultivá-los com seriedade agora será, talvez, nossa única salvação.”

Bernard Suits

RESUMO

O estudo relata uma experiência com alunos do Ensino Fundamental do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA. O objetivo geral é analisar o uso de atividades gamificadas no incentivo à leitura na Biblioteca do Colégio Santa Teresa. A metodologia utilizada teve como base pesquisa exploratória e descritiva e com procedimento técnico pautado na pesquisa bibliográfica e de campo, com abordagem quantitativa. O universo da pesquisa compôs-se de alunos e professores do 2º ao 5º ano do Ensino Fundamental. Os resultados encontrados foram satisfatórios em relação da inclusão da gamificação no processo de ensino aprendizagem em salas de aula no Brasil. Assim, a gamificação pode ter um papel importante na educação por proporcionar, motivação, trabalho em equipe, assimilação de conteúdo, dentre outros benefícios.

Palavras-chave: Gamificação na educação. Motivação educacional. Processo de aprendizagem da leitura. Colégio Santa Teresa.

ABSTRACT

The present study reports on an experience lived with elementary school students of the Santa Teresa College, using activities that benefit the education and training of readers. The general objective is to analyze the use of gamma activities to encourage reading in the Library do Colégio Santa Teresa. The methodology used was based on exploratory and descriptive research and with a technical procedure based on bibliographical and field research, with a quantitative approach. The research universe was the students and teachers from the 2nd year to the 5th year of elementary school. The results were satisfactory in relation to the inclusion of gamification in the process of teaching learning in classrooms in Brazil. Thus, gamification can play an important role in education by providing, motivation, teamwork, assimilation of content, and other benefits.

Keywords: Gamification in education. Educational motivation. Santa Teresa College.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	– Demonstrativo das principais áreas que fazem uso da gamificação.....	16
Figura 2	– Desafio de adição <i>Math Blaster</i> (fase cadete).....	21
Figura 3	– Interface do jogo.....	22
Figura 4	– Representação das sensações até atingir o Estado de Flow.....	28
Figura 5	– Interface do <i>quizze</i> no <i>Kahoot</i>	37
Figura 6	– Resultado final da atividade desenvolvida no <i>Kahoot</i> (2º ao 5º ano).....	38
Figura 7	– Alunos do Ensino Fundamental do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA, respondendo atividade no <i>Socrative</i>	39
Figura 8	– Interfaces dos <i>quizzes</i> do 2º ao 5º ano.....	40
Figura 9	– Telas dos resultados dos <i>quizzes</i> (2º ano ao 5º ano).....	41

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1	– Assiduidade dos alunos do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA na Biblioteca – abr./jun.2019.....	44
Gráfico 2	– Distribuição dos alunos do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA quanto à quantidade de livros leem por mês – abr./jun. 2019.....	45
Gráfico 3	– Distribuição dos alunos do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA, quanto ao que costumam ler na Biblioteca – abr./jun. 2019.....	46
Gráfico 4	– Distribuição dos alunos do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA, quanto ao conhecimento de <i>e-books</i> – abr./jun. 2019.....	47
Gráfico 5	– Distribuição dos alunos do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA, em relação à preferência de mídia para desenvolver leitura – abr./jun. 2019.....	48
Gráfico 6	– Distribuição dos alunos do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA, em relação ao conhecimento de jogos digitais – abr./jun. 2019.....	50
Gráfico 7	– Distribuição dos alunos do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA, em relação à frequência de uso de jogos digitais – abr./jun. 2019.....	51
Gráfico 8	– Distribuição dos alunos do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA, quanto à avaliação do uso de atividades gamificadas na educação – abr./jun. 2019.....	52
Gráfico 9	– Distribuição dos alunos do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA, quanto ao aumento de interesse de ler novos livros e revistas – abr./jun. 2019.....	53
Gráfico 10	– Distribuição dos alunos do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA, quanto à repetição de atividades gamificadas no decorrer do ano na sala de aula e/ou biblioteca – abr./jun. 2019.....	55
Gráfico 11	– Distribuição dos alunos do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA, quanto ao incentivo à prática de leitura – abr./jun. 2019.....	56
Gráfico 12	– Distribuição dos alunos do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA, quanto às contribuições das atividades gamificadas na educação e formação de leitores – abr./jun. 2019.....	57

Gráfico 13 – Distribuição dos alunos do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA, quanto à motivação e interesse em participar de novas atividades gamificadas – abr./jun. 2019.....	58
Gráfico 14 – Distribuição dos alunos do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA, quanto ajuda das atividades gamificadas no sentido do trabalho em equipe e tomar decisões mais rápidas – abr./jun. 2019.....	59
Gráfico 15 – Distribuição dos alunos do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA, quanto tornar as aulas mais prazerosas por meio das atividades gamificadas – abr./jun. 2019.....	60

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	GAMIFICAÇÃO: conceitos e aspectos relevantes para educação e processo de aprendizagem da leitura	14
2.1	Gamificação na educação	19
2.2	Utilização da Teoria do Flow na gamificação	27
2.3	Gamificação no processo de aprendizagem da leitura	29
3	METODOLOGIA	34
3.1	Caracterização do campo de estudo	35
3.2	Atividades gamificadas desenvolvidas com os alunos	36
4	RESULTADOS E DISCUSSÃO	43
5	CONCLUSÃO	66
	REFERÊNCIAS	68
	APÊNDICES	71

1 INTRODUÇÃO

Os games sempre causaram fortes impactos nas pessoas, em especial em crianças e adolescentes que ficam diversas horas em frente à TV, computadores, *tablets*, e outros suportes de jogos digitais. Devido ao excesso de utilização de jogos pelas pessoas em seu cotidiano, estes estão sendo mal vistos por algumas pessoas e educadores, por considerarem que os jogos podem atrapalhar a vida social e o desenvolvimento cognitivos dos indivíduos, que ficam horas e horas jogando.

De certa forma, o excesso de jogo nas vidas das pessoas pode excluí-los do convívio social, mas quando se utiliza as mecânicas dos games em benefício da motivação, diversas atividades podem ser mais prazerosas em ser realizadas. Como mostra o estudo desenvolvido por Smith (2011 *apud* BRAZIL, 2017), ao ilustrar que as atividades que fazem uso de mecânicas de jogos, junto aos participantes a trabalharem com vários tipos de situações, além de lidar com determinados problemas de forma satisfatória, encontrando soluções para os mesmos quase que de imediato, apurando os reflexos e melhorando a convivência e trabalho em equipe.

O desenvolvimento de atividades que fazem uso de mecânicas de jogos, por exemplo, a gamificação, pode propiciar ao aluno um melhor aprendizado e o inventivo a leitura. Em Brazil (2017), cientistas e psicólogos começaram a desenvolver pesquisas para saber quais são os motivos que levam essas mecânicas, a causarem uma grande influência motivacional nas pessoas que as praticam, fazendo extração de elementos e aspectos que pudessem ser aplicados no dia a dia dessas pessoas.

Foi com a realização dessas pesquisas que surgiu a denominação “gamificação”, que nos dias atuais atua como grande aliada em diversas áreas, como: educação, trabalho, treinamentos, e outros. Mesmo sendo pouco conhecida no campo educacional, a gamificação atrelada ao ensino tradicional pode ser considerada de grande relevância na transmissão de conhecimento e prática de leitura em sala de aula, por apresentar aspectos de motivação, trabalho em equipe, resolução de problemas, maior interatividade entre professor e alunos, dentre outros benefícios em prol da educação.

O assunto deste estudo tem como propósito demonstrar como a gamificação atrelada à educação, pode influenciar na formação de leitores de alunos do Ensino Fundamental do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA. Assim, a utilização de

atividades gamificadas em benefício da educação além ultrapassar o método tradicional de lecionar, proporciona ao docente tornar suas aulas mais atrativas, despertando um maior interesse dos alunos em participar delas.

Mesmo sendo uma proposta motivacional para o ensino, a gamificação ainda não foi incluída na matriz curricular da educação no Brasil, mas alguns docentes já fazem uso de tais ferramentas para motivar seus alunos, a realizarem a leitura do conteúdo proposto em sala de aula, ou até mesmo despertar o interesse por outros tipos de leitura, como é o caso dos livros de literatura e/ou revistas científicas.

Ao abordar o tema gamificação na educação nesta pesquisa, decidiu-se elaborar a seguinte questão norteadora: Quais contribuições que as atividades gamificadas podem proporcionar no processo de aprendizagem da leitura com os alunos do Ensino Fundamental do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA?

O presente estudo tem por objetivo geral analisar o uso de atividades gamificadas ao incentivo à leitura na Biblioteca do Colégio Santa Teresa, e, como objetivos específicos: identificar quais as contribuições que a gamificação pode proporcionar na formação de leitores; analisar o comportamento desses usuários na Biblioteca do Colégio Santa Teresa, durante as atividades gamificadas no processo de formação de leitores; apontar os principais pontos positivos e entraves do uso da gamificação na formação de leitores na Biblioteca do Colégio Santa Teresa.

O trabalho encontra-se dividido em seções. Na primeira seção faz-se a introdução. Na segunda seção descreve a gamificação, seus conceitos e aspectos relevantes para educação e processo de aprendizagem da leitura.

Na segunda terceira apresenta-se a metodologia utilizada para construção da pesquisa. Os resultados e discussão da pesquisa foi tratado na quarta seção. E, por último, apresenta-se a conclusão pertinente ao assunto-tema.

2 GAMIFICAÇÃO: conceitos e aspectos relevantes para educação e processo de aprendizagem da leitura

A palavra gamificação tem origem inglesa “gamification”, sendo ressaltada pelo programador e inventor britânico Nick Pelling, no ano de 2002, com a convicção de que usando a mecânica dos jogos, no contexto da realidade das pessoas, ajudariam elas na solução de problemas (FADEL et al., 2014). O termo gamificação, ganhou grande proporção no mundo apenas em 2010, quando as empresas passaram a utilizar sistemas de conquistas e recompensas em seus softwares, para motivar seu quadro de funcionários, com o objetivo de melhorar a produção e satisfação de seu quadro funcional.

Corroborando com essa informação Cardinale, Menzes e De Bortoli (2018) relatam que a gamificação surgiu dentro dos setores comerciais e de marketing, tendo como finalidade a criação de premiação com cartões de acúmulo de ponto e/ou bonificações, forma de educar e qualificar o quadro de funcionários e crescimento da produtividade, utilizando ferramentas de games. Na atualidade observa-se que a gamificação já contribui com a educação, e alguns educadores já fazem uso deste recurso em sala de aula.

Kapp (2012 *apud* ALVES, 2018, p. 6) conceitua gamificação como sendo: “a utilização de uma mecânica, estética e pensamento baseados em games para engajar pessoas, motivar a ação, promover o aprendizado e resolver problemas.”. Verifica-se que a palavra “motivar a ação”, pode ser útil para aqueles alunos que possuem algum tipo de dificuldade no aprendizado, uma vez que a gamificação atrelada ao ensino tradicional pode despertar novos interesses dos alunos em aprender, por ser um novo método que mantém o aluno motivado e feliz par realizar as atividades propostas em sala de aula.

Burke (2015, p.16) ao fazer referência do conceito de Gartner sobre gamificação, define como sendo “o uso de design de experiências digitais e mecânicas de jogos para motivar e engajar as pessoas para que elas atinjam seus objetivos”, esse engajamento e motivação fazem com que as pessoas realizem suas atividades com maior grau de felicidade, isto é, atingindo seu Estado de Flow, assunto que será descrito com maior clareza no item 2.2 deste estudo.

Para uma melhor compreensão do conceito sobre gamificação de Burke (2015 *apud* ALVES, 2018, p. 45) elaborou um quadro, mostrando conceitos sobre

mecânica de jogos, design de experiência digital, gamificação, objetivo da gamificação e concentração da gamificação.

Quadro 1 – Conceitos em relação à gamificação

Mecânica de jogos	Descreve os elementos-chave que são comuns em muitos jogos, tais como pontos, distintivos ou placares.
Design de experiência digital	Apresenta a jornada que os jogadores terão de percorrer utilizando-se de elementos como: a sequência dos passos do jogo, o reconhecimento do ambiente e a decodificação do roteiro.
Gamificação	Método para engajar indivíduos digitalmente em vez de pessoalmente, o que significa que os jogadores irão interagir com computadores, smartphones, monitores portáteis e outros dispositivos digitais.
Objetivo da gamificação	Motivar as pessoas para que elas alterem seus comportamentos, desenvolvam habilidades ou estimulem a inovação.
Concentração de gamificação	Possibilitar aos jogadores atingir seus objetivos, e como consequência, a organização também atingirá os dela.

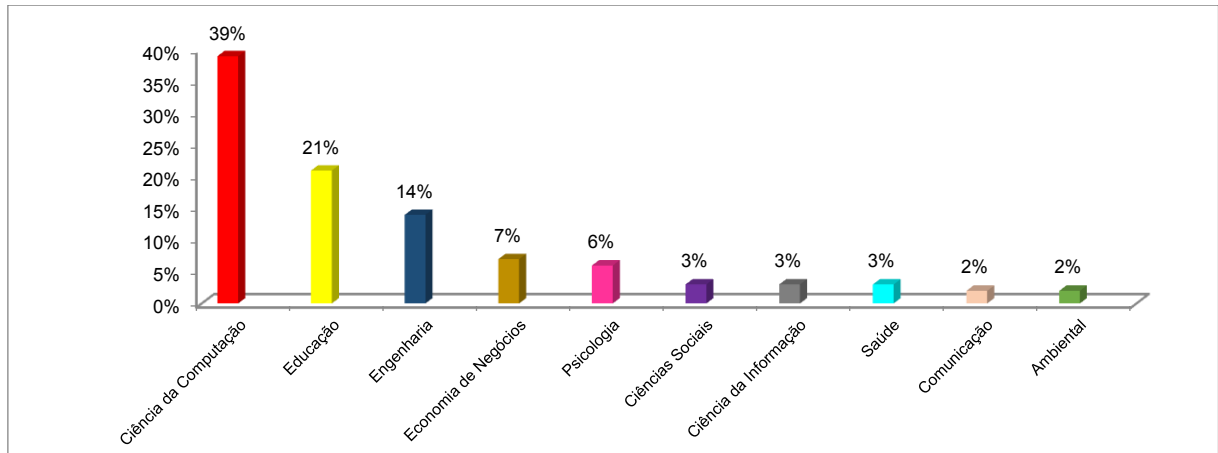
Fonte: Alves (2018, p. 45).

Os conceitos sobre gamificação descritos por Alves (2018), no Quadro 1 mostra que uma atividade gamificada pode deixar o aluno motivado, deixando-o apto a fazer o reconhecimento do ambiente e decodifique o roteiro, superando, assim, todos os desafios impostos a eles, se mantendo feliz e engajado com a leitura do conteúdo para realização da atividade.

Alves, Minho e Diniz (2014, p. 77) descrevem gamificação como sendo “a construção de modelos, sistemas ou modo de produção com foco nas pessoas, tendo como premissa a lógica dos *games*.” A criação dos modelos tem como base a motivação e sentimento que as pessoas, terão ao realizar as atividades gamificadas.

Levando em consideração a base de dados da Scopus Elsevier (2016), Cardinale, Menzes e De Bortoli (2018) criaram um gráfico com a intenção de demonstrar as áreas que fazem uso da gamificação (Figura 1), destacando áreas como a Ciência da Computação e Educação, por se tratar de locais mais propícios para sua implantação, não que as demais áreas não possuam um bom aproveitamento na aplicação de atividades gamificadas, pelo contrário qualquer local que a gamificação possa ser introduzida, o engajamento das pessoas na realização de tarefas é visível, e contribui diretamente no crescimento de rendimento de aprendizado e assimilação de conteúdo em sala de aula.

Figura 1 – Demonstrativo das principais áreas que fazem uso da gamificação



Fonte: Adaptação do autor, com base no estudo de Cardinale, Menzes e De Bortoli (2018, p. 279).

Ao realizar a análise da Figura 1, percebe-se que a gamificação pode ser implantada em diversas áreas, seja no contexto profissional e/ou educacional. No contexto educacional as atividades gamificadas proporcionam aos alunos, um aprendizado diferenciado do tradicional, por utilizar mecânicas de jogos que tende ser mais atrativas que o método convencional de lecionar em sala de aula.

De acordo com Tóneis (2017, p.39), o termo gamificação representa a utilização de artifícios dos jogos, em busca de “solucionar problemas práticos ou ainda despertar engajamento entre um público específico pode-se utilizar elementos dos games.” Este método além de solucionar problemas, também gera uma grande motivação em sua execução, mas para que haja esse sucesso o mediador deve-se estar apto e seguro de como criar e como aplicar uma atividade gamificada.

Tóneis (2017) ao desenvolver sua pesquisa sobre “Os games na sala de aula”, encontrou na gamificação um artifício de melhorar o aprendizado de seus alunos na disciplina Matemática, que após a inclusão do uso deste recurso em sala de aula, o aprendizado dos alunos se tornou mais prazeroso a cada desafio impostos pelas atividades gamificadas. A gamificação tem ganhado espaço nas empresas e educação, e, com o passar do tempo tal metodologia será utilizada com maior frequência, por propiciar a motivação e felicidade na realização dos desafios a serem implantados a cada etapa conquistada, bem como as recompensas atribuídas a quem tiver melhor desempenho.

Burke (2015) expõe ainda que a gamificação, pode ser utilizada a fim de desenvolver novas habilidades, mudar comportamento das pessoas, e, aperfeiçoar o estilo de vida delas perante a sociedade.

Com base nos conceitos sobre gamificação, é importante salientar que games e gamificação são palavras totalmente distintas, e que causam certa confusão para as pessoas, em especial, a classe de alunos, que pensam sobre atividade gamificada como sendo um jogo criado apenas para diversão. Assim, apresentar a definição de cada palavra torna-se de grande relevância para uma melhor compreensão do que será proposto com a elaboração desta pesquisa, que de acordo com Alves (2018, p. 33), a palavra games significa:

É uma atividade lúdica composta por uma série de ações e decisões, limitando por regras e pelo universo do game, que resultam em uma condição final. As regras e o universo do game são apresentados por meios eletrônicos e controlados por um programa digital. As regras e o universo do game existem para proporcionar uma estrutura e um contexto para as ações de um jogador. As regras também existem para criar situações interessantes com o objetivo de desafiar e se contrapor ao jogador. As ações do jogador, suas decisões, escolhas e oportunidades, na verdade, sua jornada, tudo isso compõe a 'alma do game'. A riqueza do contexto, o desafio, a emoção e a diversão da jornada de um jogador, e não simplesmente a obtenção de condição final, é que determinam o sucesso de um game.

A expressão game possui característica de atividade lúdica por apresentar uma variedade de ações e decisões, a serem tomadas com base nas regras do game visando chegar até o final do desafio.

Alves (2018) fala que game pode ser considerado como um sistema em que os jogadores ficam engajados em busca de superar um desafio abstrato, levando em conta regras, interatividade e *feedback*, proporcionando um resultado quantitativo, que na maioria das vezes promove uma reação emocional de quem está praticando o ato de jogar.

Costa (2017, p. 13) define gamificação como sendo “a utilização de elementos de design de jogos eletrônicos em contextos não relacionados a jogos eletrônicos”. A gamificação não é um jogo propriamente dito, mas sim, faz uso das ferramentas dos games em busca de proporcionar uma nova forma de transmitir conhecimento, e sendo atrelada a educação tradicional, pode proporcionar melhores resultados de aprendizagem para os alunos.

A palavra gamificação também conhecida como *gamification*, apresenta também como principais características a utilização das mecânicas dos jogos, visando atingir um determinado público alvo, solução de problemas, proporcionar aprendizagem, trabalho em equipe, *feedback* entre professores e alunos, e outros.

Levando em consideração, a definição de game e gamificação, verifica-se que há uma distinção visível, como pode ser observado no Quadro 2.

Quadro 2 – Diferença entre game vs gamificação

GAME	GAMIFICAÇÃO
Os games possuem regras e objetivos já estabelecidos	Pode ser apenas um conjunto de tarefas com pontuação e algum tipo de recompensa
Existe a possibilidade de perder	Perder pode ou não ser uma possibilidade, já que o objetivo é motivar as pessoas a entrar em ação e fazer algo
Geralmente são difíceis e caros de criar	Sua aplicação geralmente é fácil e barata, por exemplo: PowerPoint
O conteúdo é geralmente transformado para caber na história e nas cenas do game	Normalmente recursos com aparência de game são adicionados, sem realizar muitas alterações no conteúdo

Fonte: Adaptado pelo autor de Costa (2017, p.18).

O Quadro 2, mostrou que as distinções entre games e gamificação podem ser perceptíveis quando se faz a comparação entre as duas, e, até mesmo na forma como é desenvolvido e/ou valores a serem cobrados, que no caso dos games são mais caros, por serem desenvolvidos com a finalidade do jogador alcançar um determinado desafio e objetivo. Na gamificação o objetivo principal é conceder uma aprendizagem satisfatória há todos os alunos, até mesmo daqueles que possuem algum tipo de dificuldade no aprendizado.

Outro ponto a ser destacado são os recursos utilizados, no caso dos games utiliza-se uma variedade de recursos na construção de seus cenários, em que é usado uma variedade de cores e imagens cada vez mais próxima da realidade. Na gamificação, os recursos vão de plataformas digitais aos recursos manuais que instiga a criatividade do professor, isto é, para desenvolver uma atividade gamificada precisa apenas de papel e caneta, neste caso será elaborado um desafio em que o aluno, se sinta motivado a cumprir as tarefas e etapa estabelecidas pelo professor.

Acerca dos conceitos sobre gamificação, percebe-se que o uso da mesma na educação, contribui na motivação e engajamento dos alunos no processo de ensino aprendizagem em sala de aula, das escolas públicas e particulares do País. Essa motivação e engajamento proporcionada pela gamificação na educação, será descrita com mais clareza a seguir.

2.1 Gamificação na educação

As tecnologias como, *smartphone*, *tablet*, *notebook*, vídeo games, e outras, estão cada vez mais presentes no dia a dia das pessoas. Esse crescimento no uso de recursos tecnológicos, causa certa influência em crianças a partir de 3 anos de idade a terem seus primeiros contatos com esses dispositivos tecnológicos. O acesso precoce aos dispositivos e a internet, está cada vez mais comum de se observado no meio social e ambiente familiar, já que os pais são os maiores influenciadores para o uso de tecnologia e internet.

Com os avanços das tecnologias, os games se tornaram mais acessíveis, tornando-se cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas, por apresentarem suporte não apenas em consoles, como também em dispositivos móveis (*smarthphone*, *tablet*, e outros), partindo deste pressuposto McGonigal (2012, p. 29) relata em seu estudo que:

Hoje em dia, quase todos têm uma visão tendenciosa em relação os jogos – até mesmo os jogadores. É impossível evitar. Esse comportamento é parte de nossa cultura, parte de nossa linguagem, e está até mesmo embutido na forma como usamos as palavras 'jogo' e 'jogador' nas conversas cotidianas.

Na fala de McGonigal, observa-se que os games fazem parte da cultura das pessoas, e, é cada vez mais comum ver pessoas que destinam diversas horas empenhadas em superar os desafios e conquistar seus objetivos nos games. Sobre esse crescimento de usuários de games, McGonigal (2012) menciona que as pessoas têm buscado refúgios nos jogos para fugirem da realidade, porque o mundo real não proporciona prazeres iguais encontrados neles, e, por serem criados cuidadosamente para satisfazer o indivíduo, mantendo sempre emocionados por conquistas de novos desafios, e, ainda por promover um vínculo social em ambientes virtuais mais fáceis que na vida real.

Alves (2018) complementa a linha de raciocínio dizendo que o uso de games pelas pessoas, está ligado de forma direta ao entretenimento, por apresentar uma distração na hora de sua execução, e, que na maioria das vezes o jogador vive como estivesse dentro daquele mundo virtual, o que acarreta emoções e sentimentos por novas conquistas e derrotas. Outro ponto a ser mencionado são as comunidades criadas por grupos de pessoas de diferentes partes do mundo que

jogam o mesmo game. Essas comunidades às vezes podem ultrapassar os limites do jogo, criando desta forma um laço de amizade fora do ambiente dos jogos.

De acordo com McGonigal (2012, p. 30), os games podem ser divididos em quatro particularidades, sendo elas: “metas, regras, sistema de *feedback* e participação voluntária.” A autora ainda acrescenta que os games, podem ser *single-player*, *multiplayer* e games *on-line* disponíveis para diversas pessoas, e podem ser rodados nos dias atuais em diversas formas, como por exemplo, em computadores, console (vídeo games), dispositivos móveis e *smartphones*, além dessa tipologia destaca-se ainda os jogos convencionais, como, o jogo de bola em campo ou quadras, cartas e/ou de tabuleiros, dentre outros.

Tendo como base o poder de motivação que os games causam sobre as pessoas desde a antiguidade, começou a se desenvolver games voltados para educação, um exemplo básico de jogo educacional cita-se o *Math Blaster*, desenvolvido em meados dos anos 70, no intuito de facilitar aprendizagem da disciplina Matemática. Os primeiros games na educação, foram criados especialmente para crianças que usavam os microcomputadores na época de sua propagação nas residências e escolas. É importante salientar que alguns games desenvolvidos neste período, teve seu caráter educativo por acidente, no qual o caráter inicial era meramente para diversão das crianças, mas acabaram contendo alguma ferramenta voltada para a educação (NOVAK, 2010).

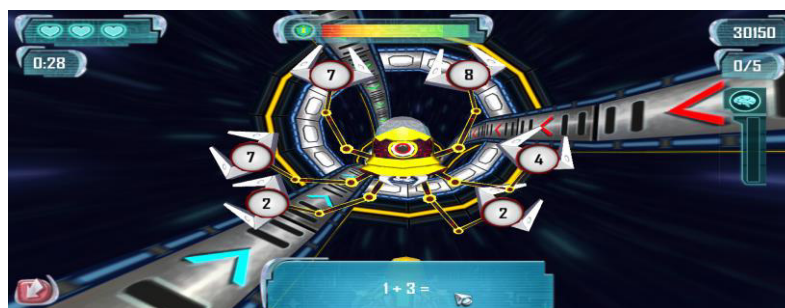
Segundo Alves (2018), um game criado apenas com a intenção de educar acaba perdendo a graça, e um voltado apenas para divertir perde a essência de educar, ou seja, um bom game para educação é aquele que tem uma dosagem certa para diversão e educação. A divisão correta entre diversão e educação acaba sendo um desafio para os criadores de games, em encontrar a medida correta para que o game venha cumprir seu papel na educação.

Algumas empresas que criavam games no final do Século XX, passaram investir também em jogos educativos, um exemplo já mencionado neste estudo é *Math Blaster*, desenvolvido em 1975, tendo como objetivo ensinar Matemática aos alunos, por meio de salvar galáxia aprendendo as operações de matemática. Este game, atualmente faz sucesso entre as crianças, e pode ser acessado no endereço eletrônico (<http://www.mathblaster.com/#>) (ALVES, 2018). Caso a criança ou adulto necessite de algumas explicações sobre a jogabilidade do game, basta acessar o

site guia do game¹, neste ambiente encontra-se introdução acerca do *MathBlaster.com*, bate-papo *MathBlaster.com*, encontre jogos perfeitos no *MathBlaster.com*, e, compreensão da inscrição no *MathBlaster.com*, com este conteúdo o usuário encontra toda explicação de como funciona o game.

Para jogar o game, necessário se faz realizar o *download* do executável que fica alojado na página inicial do site. Na instalação será perguntado, em qual idioma deseja instalar o game, em seguida o usuário será direcionado a uma tela de criação de perfil, após o preenchimento do cadastro de perfil o game está apto a ser utilizado como ilustra a Figura 2.

Figura 2 – Desafio de adição Math Blaster (fase cadete)



Fonte: Autor da pesquisa (tela do jogo).

Neste primeiro momento, o jogador deve derrotar os monstros que irão surgir respondendo corretamente as adições, que aparecem na parte inferior da tela, cada resposta correta o monstro fica mais fraco, até o que mesmo seja derrotado para prosseguir para outra fase/operação matemática. Esta pesquisa fez referência deste jogo, por usar uma dosagem correta entre diversão e educação, e que pode ser utilizado por educadores e pais, como método de aprendizagem das operações da Matemática.

Outro jogo que pode ser mencionado como um jogo educacional é o *Age of Mythology the Titans*, que foi desenvolvido apenas com a finalidade de diversão, mas que apresenta características educativas, como entendimento sobre política e criação de civilizações, finanças, estratégias de guerra e história das civilizações antigas (Figura 3).

¹ <http://www.mathblaster.com/customercare/gameguide?lang=pt>.

Figura 3 – Interface do jogo



Fonte: Acervo do autor (tela do jogo).

Neste jogo além do jogador aprender um pouco de mitologias das civilizações Nórdicas, Egípcias, Gregas e Atlântica, adquire também a construir sua própria civilização com ajuda de amigos conectados em redes locais e internet, em que são realizadas trocas de informações e recursos, criação de seus exércitos, táticas de guerras para conquistar territórios inimigos, além de promover uma interação entre os jogadores via bate-papo *on-line* e/ou em ambiente de rede.

De acordo com Alves (2018, p. 28): “a preocupação dos docentes se apropriarem das tecnologias disponíveis e buscar novas metodologias, ainda há o fator acerca de qualquer tipo de ensino que seja empregado, a motivação do aprendiz.” O ponto chave para o sucesso do professor ao fazer uso de games ou de suas mecânicas (atividades gamificadas), será de manter o aluno sempre motivado e feliz, para ser desenvolvida qualquer atividade que venha ser imposta a ele em sala de aula, para que isso aconteça necessário se faz um conhecimento do docente acerca do assunto.

Ainda sobre uso de games na educação, Gomes (2019) em sua matéria publicada no Jornal O estado de São Paulo, menciona que na opinião da norte-americana e especialista em Educação Jennifer Groff, os jogos podem ser mais eficazes que as avaliações tradicionais ao medir o grau de aprendizado de competência dos alunos, como resolução de problemas, colaboração e pensamento sistêmico.

Outro ponto destacado por Gomes (2019, não paginado) ressalta que:

Os jogos podem ser poderosos ambientes de aprendizado para alunos de todas as idades, inclusive alunos-professores. Eu mesmo conheço vários projetos relacionados a essa formação de docentes por meio de jogos,

como o simSchool e o Laboratório de Sistemas de Ensino do MIT (Massachusetts Institute of Technology). Eles criam ambientes baseados em jogos para ajudar os professores a desenvolver suas habilidades em várias áreas relacionadas à prática em sala de aula.

Nesta tese criada por Gomes (2019), faz menção que os games podem ser mais eficientes que as avaliações tradicionais, e que a utilização de jogos pelos professores, possibilita que os mesmos criem novas metodologias de transmissão de conhecimento.

Nos dias atuais, torna-se cada vez mais comum encontrar alunos desmotivados em sala de aula, seja apenas em uma disciplina ou maioria da matriz curricular. Por outro lado, o número de alunos que se sentem mais felizes e motivados, quando estão de posse de seus dispositivos móveis (*smartphone*, *tablet*, e outros), no horário de intervalo tem crescido consideravelmente em todos os âmbitos da educação. Partindo deste pressuposto, Silva e Dubiela (2014, p. 144), questionam: “Por que os alunos se sentem desmotivados pelas aulas, mas se engajam fortemente a games e em utilizar seus smartphones e tablets?”. Este questionamento pode deixar uma dúvida para os professores, se eles estão usando uma metodologia adequada que abarque todos os alunos em sala de aula, ou se é “preciso mudar algo para engajar toda turma?”. O certo, que muitos professores por não possuírem conhecimento acerca das tecnologias, se prendem ao método tradicional de ministrar suas aulas, esquecendo que elas somadas ao ensino tradicional, tende a melhorar o rendimento dos alunos tornando as aulas mais prazerosas.

Segundo Fadel et al. (2014, p. 45), “um dos grandes desafios é como fazer com que os games e o uso de tecnologia potencializem o aprendizado e não fiquem restritos ao seu aspecto de entretenimento.” Os autores, relatam ainda que, o uso de artifícios dos games no contexto da educação, pode contribuir na motivação e engajamento dos alunos no processo ensino-aprendizagem.

McGonigal (2012) fala que os games pode transformar o mundo, neste sentido uma atividade gamificada, seja em plataforma digital e/ou outros meios de realizá-la, como PowerPoint, pode proporcionar ao aluno uma leitura mais prazerosa, a fim de vencer os desafios proposto na atividade. Mesmo com algumas vantagens que a gamificação pode contribuir com a educação, McGonigal (2012), relata ainda que as instituições de ensino possuem ainda certa dificuldade de aceitar

que as crianças e os adolescentes, estão cada vez mais dependentes da cibercultura².

Para Fadel et al. (2014), a gamificação aparece como uma forma de realizar uma conexão entre escola *versus* universos dos jovens com foco na aprendizagem, por meio de sistema de recompensas, broches, rankeamento, e outros. Neste caso, a utilização das mecânicas dos games, alinhado ao ensino tradicional, pode proporcionar melhores resultados na assimilação de conteúdos, e até mesmo melhoramento no índice de aproveitamento nas avaliações.

A gamificação pode promover a aprendizagem porque muitos de seus elementos são baseados em técnicas que os designers instrucionais e professores vêm usando há muito tempo. Características como distribuir pontuações para atividades, apresentar feedback e encorajar a colaboração em projetos são as metas de muitos planos pedagógicos. A diferença é que a gamificação provê uma camada mais explícita de interesse e um método para costurar esses elementos de forma a alcançar a similaridade com os games, o que resulta em uma linguagem a qual os indivíduos inseridos na cultura digital estão mais acostumados e, como resultado, conseguem alcançar essas metas de forma aparentemente mais eficiente e agradável (FARDO, 2013, p. 63).

A gamificação beneficia a aprendizagem por usar mecânicas de jogos, proporcionando motivação e engajamento dos alunos no desenvolvimento de suas atividades em sala de aula. Busarello, Ulbricht e Fadel (2014) dizem que as mecânicas de jogos utilizados pela gamificação, pode manter o aluno mais motivado, feliz e engajado em aprender. Os autores, fazem referência de algumas mecânicas dos jogos que podem ser usadas pela gamificação, como o sistema de pontos, níveis, placares, divisas, integração, desafios e missões, *loops* de engajamento, reforço e *feedback*, descritas a seguir.

- a) Pontos: pode ser utilizado para os mais diversificados interesses, possibilitando o acompanhamento do jogador no decorrer da interação com o sistema adotado. O acompanhamento pode ser útil para observar o estímulo do jogador, como também para acompanhar o resultado desenvolvido por ele;

² É a cultura que surgiu, surge, ou está surgindo, a partir do uso da rede de computadores, e de outros suportes tecnológicos (como, por exemplo, o smartphone e o tablet) através da comunicação virtual, a indústria do entretenimento e o comércio eletrônico, no qual se configura o presente, já que a cultura contemporânea é marcada pelas tecnologias digitais, resultado da evolução da cultura moderna (LÉVY, 1999).

- b) Níveis: mostra a evolução do jogador ao participar do jogo, podendo ser usado como maneira de controlar a desenvoltura do desenvolvimento dos níveis de habilidade e conhecimento da pessoa dentro do jogo;
- c) Placares: finalidade de mostrar a comparação entre os jogadores, mostrando uma lista ordenada de informações, como nomes e pontuações de cada jogador ao vencer cada obstáculo, e mostra de certa forma uma comparação do desempenho de cada jogador;
- d) Divisas: são artifícios que representam símbolos (distintivos), com a finalidade de marcar os objetivos alcançados e evolução no jogo. Este elemento dentro do jogo aumenta o grau de engajamento do jogador;
- e) Integração: possibilita que um jogador que não possua nenhuma experiência seja colocado dentro do jogo, perfazendo um engajamento de jogadores experientes com inexperientes, o que ajuda na permanência do inexperiente no ambiente até então desconhecido a ele;
- f) Desafios e missões: são informações que surgem para os jogadores mostrando as direções do que deve ser realizado dentro do ambiente da experiência. Neste caso, os variados perfis de jogadores torna-se fundamental, a criação de uma estratégia para superação dos desafios e missões a serem realizadas pela equipe;
- g) *Loops* de engajamento: o surgimento e permanência de emoções que proporcionam motivações são de grande valia para que o jogador continue seu processo de engajamento com o jogo;
- h) Reforço e *feedback*: fornecem informações relevantes para os jogadores, mostrando no jogo o que deve ser feito para bons resultados de suas ações.

Essas mecânicas de jogos são consideradas importantes na criação de uma atividade gamificada, por apresentar pontos relevantes para manter os alunos motivados, felizes e engajados na atividade proposta pelo docente em sala de aula.

Sena (2017), menciona que as mecânicas de jogos deixa bem explícito quais os objetivos que os jogadores devem alcançar, como também o que acontece após a conclusão de cada fase realizada. A vantagem de usar as mecânicas de jogos na gamificação, faz referência ao fato de não ser obrigatório utilizar apenas recursos tecnológicos, além de serem desenvolvidas em variados ambientes. Compreende-se

deste modo que a gamificação não se trata apenas de elaboração de um jogo, mas sim a motivação que ela proporciona aos alunos, utilizando essas mecânicas na elaboração das atividades gamificadas.

A implantação da gamificação na educação, os alunos deixam de ser apenas meros espectadores, tendo contribuição significativa na construção do conhecimento, interagindo e compartilhando informações diretamente com os professores, na troca de experiência para dar roupagem a criação do perfil de cada atividade a ser desenvolvida em sala de aula, tendo como base na troca de experiências. Assim, a gamificação proporciona ao aluno o incentivo e motivação do ato de estudar, deixando-o engajado no programa disciplinar desenvolvido pelo docente em sala de aula (SENA, 2017).

McGonigal (2012), menciona outro ponto positivo para implantação da gamificação na educação, em relação ao medo de errar do aluno diminui com a prática da atividade gamificada em sala, fazendo aumentar o sucesso do processo utilizado pelo professor na transmissão de conhecimento.

Para Sena (2017), necessário se faz rever a maneira de ensinar, utilizando artifícios que sejam mais apreciados pelos alunos (nativos digitais), proporcionando uma interação entre aluno, professor e escola, para que a partir desta interação seja elaborado um plano de ação para implantação da gamificação na educação do Brasil.

Um exemplo a ser seguido pelo País na implantação de gamificação na educação, faz referência à escola pública do Estado de Nova York, a *Quest to Learn*, que tem como base todo seu funcionamento em um game. Neste ambiente os alunos são abrangidos em atividades lúdicas que irá proporcionar uma aquisição de conhecimento de maneira mais atraente e motivadora, do início ao fim da atividade (SENA, 2017).

Na escola citada, todos os alunos aprendem todas as disciplinas já conhecidas, como Português, Matemática, Ciências, e outras, o que diferencia das demais é a forma como o conteúdo é transmitido junto aos alunos. Assim, os alunos recebem missões secretas e são direcionados a procurar pistas que são escondidas em locais variados, como por exemplo, na biblioteca da escola, em suas apostilas, e outros locais da escola, o certo que essa metodologia de ensino conseguiu motivar os alunos, por apresentar sistema de pontuação em que à medida que o aluno vai

superar os desafios, seu nível vai crescendo até chegar ao grau de mestre (SENA, 2017).

Assim, o uso da gamificação na educação pode contribuir com a educação e processo de aprendizagem da leitura nas escolas particulares e públicas do Brasil, por apresentar mecânicas de jogos que pode manter os alunos motivados, felizes e engajados ao ato de aprender. Essas mecânicas em conjunto com a Teoria de Flow, gera o prazer dos alunos em realizar determinada atividade, por alcançar o Estado de Flow, assunto este que será descrito no próximo item deste estudo.

2.2 Utilização da Teoria do Flow na gamificação

O Estado de Flow, refere-se o engajamento do aluno em realizar certa atividade, no qual nada mais que se encontra a sua volta apresenta importância, devido o que ele está realizando já fomenta prazer e sensação agradável de felicidade. Este estado de felicidade é conhecido como Estado de Flow, que de acordo com Diana et al. (2014), Mihaly Csikszentmihalyi criou a Teoria de Flow ou Teoria de Fluxo, no ano de 1991, tendo foco principal avaliar o que leva as pessoas se sentirem felizes no dia a dia. Essa teoria na atualidade é aplicada em vários campos da educação que fazem uso das mecânicas de games.

O ser humano atinge o Estado de Flow, quando o corpo e mente trabalham em verdadeira harmonia, tendo alguns fatores como boas combinações, como é caso: concentração profunda, motivação intrínseca, emoções positivas e elevado desempenho (ZANCHETTI; BUSETI; GIACOMIN, 2017).

Corroborando com os autores acima, Kamei (2014) retrata que o Estado de Flow acontece quando uma pessoa ama o que faz, e, possui compreensão de seu propósito, estando totalmente focado no que está realizando, sendo capaz em alcançar um grau de conexão com a atividade onde nada mais tem importância, como neste momento vivesse em uma realidade paralela.

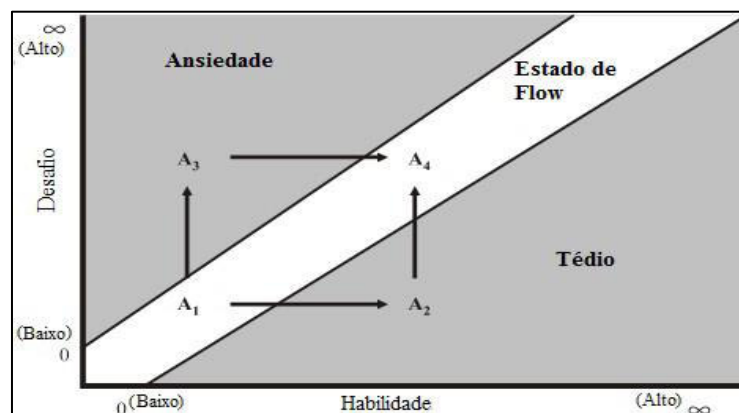
Diana et al. (2014) faz menção de setes particularidades que se faz presente nas pessoas, quando elas se encontram no Estado de Flow:

- a) Foco e concentração: descreve quando a pessoa se encontra em uma atividade, e seu envolvimento é total que faz com que ela esqueça problemas;
- b) Êxtase: quando o indivíduo se sente fora da realidade de seu cotidiano;

- c) Clareza/Feedback: faz com que aconteça um maior envolvimento no desenvolvimento da atividade, por se conseguir o retorno de imediato do que está sendo realizado, dando maior prazer e satisfação na desenvoltura da atividade;
- d) Habilidades: toda e qualquer atividade que a pessoa irá desenvolver requer superação de desafios, para que isso venha acontecer necessário se faz possuir habilidades adequadas para que haja um bom desempenho, neste caso o indivíduo ao entrar em estado de competição encontra o equilíbrio entre o desafio e a habilidade, encontrando desta forma o prazer;
- e) Crescimento: um sentimento de serenidade, sem que haja sensação e preocupação de desenvolver limites além do ego;
- f) Perda da sensação do tempo: ao desenvolver a atividade o indivíduo sente o tempo ser diferente do que realmente é;
- g) Motivação intrínseca: nesta característica a maior recompensa ao indivíduo é participar da atividade e não o que ela poderá lhe proporcionar, tendo como objetivo atingir o prazer sem benefício algum, e, ainda realizar a atividade para se sentir bem.

Para uma melhor compreensão de como alcançar o Estado de Flow, Mihaly desenvolveu um diagrama explicando a realização de uma atividade, e como o indivíduo chega a tal Estado.

Figura 4 – Representação das sensações até atingir o Estado de Flow



Fonte: Diana et al. (2014, p. 50).

O professor ao impor uma nova atividade para o aluno, este sentirá uma ansiedade em responder o desafio proposto, em que suas habilidades e

conhecimento sobre o assunto serão indispensáveis para o sucesso em cada etapa do exercício. Neste momento, que o aluno é testado com uma nova atividade, o mesmo estará no Estado de Flow por sentir felicidade em participar da atividade proposta, mas com o passar do tempo e aquisição de conhecimento e aprimoramento das habilidades, a atividade não será mais um problema e sim uma repetição, o que leva o aluno para o estado de tédio. Assim, faz-se necessário uma diversificação na elaboração de atividades e criatividade do professor, para que o aluno sempre tenha motivação e felicidade em responder qualquer atividade que venha ser proposta em sala de aula.

De acordo com as explicações de Mihaly, sobre o processo do diagrama o aluno ao começar uma atividade (A_1), neste ponto de partida ele se encontra no Estado de Flow, mas no passar do tempo (A_2) o aluno já passa sentir tédio, devido ao aumento de sua habilidade na execução da atividade. Mas, ao lançar um novo desafio (A_3), o aluno passará ter ansiedade em desenvolver este novo desafio, assim, atingindo novamente o Estado de Flow (A_4) (DIANA et al., 2014). Levando, em consideração essa explicação, percebe-se que ao se lançar a novos desafios em uma mesma atividade o aluno, poderá sempre desenvolver novas habilidades para superar os novos desafios, atingindo o Estado de Flow, ou seja, a felicidade em desenvolver a atividade.

A Teoria de Flow pode ter uma relevante contribuição no processo de aprendizagem à leitura, por ser uma teoria que visa alcançar o estado de felicidade do aluno ao desenvolver qualquer atividade. Assim, a felicidade que o aluno sentirá em realizar a leitura do conteúdo, o deixará motivado e engajado para responder as atividades gamificadas elaboradas pelo professor, obtendo melhores resultados nos desafios por ter realizado a leitura conforme solicitado. Caso o aluno, não realize a leitura do conteúdo imposto a ele, não irá alcançar os objetivos almejados e nem o Estado de Flow, deixando-o no estado de tédio, por não ter conhecimento suficiente para responder as questões.

2.3 Gamificação no processo de aprendizagem da leitura

O processo de formação de leitores tem seu início ainda nas primeiras séries do ensino básico. É neste ambiente que o indivíduo terá seu primeiro contato com os livros de histórias infantis, e são esses livros que proporcionarão um grande universo

de conhecimento, e servirão de estímulo para conhecer outros livros com novas aventuras. O papel de incentivo não compete apenas às escolas, mas, sim dos pais e/ou responsáveis, que são os principais educadores e incentivadores a leitura. Mas, observa-se que na realidade é totalmente o inverso, e, a cada dia que passa os pais e/ou responsáveis julgam apenas como dever da escola, como a única responsável por proporcionar uma educação por completo do aluno.

De acordo com Krug (2015, p.7):

Cabe à escola organizar, criar e adequar, em sua grade curricular, propostas e estratégias efetivas de leitura, favoráveis à formação de leitores competentes, estando atenta às questões sociais em que ela estiver ausente. Tal situação torna-se mais presente com o passar dos dias, confirmando-se como um dos motivos relacionadas à exclusão social e cultural dos membros de uma sociedade detentora de inúmeros contrastes.

Entretanto, o papel da escola vai além apenas de ensinar e qualificar o indivíduo, tendo como outra atribuição da escola, em se preocupar com a exclusão social que estes indivíduos sofrem, por se tratar de uma sociedade cada vez mais desigual no Brasil. E, uma forma de mudar esse cenário de exclusão é por meio da leitura, nela o indivíduo enriquece seu leque de informação, fazendo com que o mesmo seja capaz de conviver em qualquer meio social, por apresentar a maior riqueza que um ser humano possa ter que é conhecimento.

Manguel (2000, p.11) complementa a linha de raciocínio dizendo que “a tarefa da escola em proporcionar aos estudantes, o espaço ao ato de ler, permitindo-lhes, ‘confortável, solitário e vagorosamente sensual’, o convívio fascinante com a leitura.”

Além da escola, outro que possui papel fundamental na prática da leitura é do professor, dele partirá algumas estratégias para que ocorra a formação do leitor, usando a maneira consciente da prática da leitura, para que a pessoa que está sendo ensinada ganhe o gosto de se relacionar com o livro, o que proporcionar novos bons leitores. Uma das práticas que pode ser utilizada pelo professor no processo de aprendizagem da leitura é a gamificação, por apresentar motivação, felicidade e engajamento do aluno com a prática de leitura.

Na concepção de Orlandi (1995) o elemento leitura, faz repercussão no comportamento deste mediador, por ser a base essencial no início do caminho de leitor de um indivíduo no cenário de sala de aula.

Castello-Pereira (2003, p.48) relata que:

Quando se lê, considera-se não apenas o que está dito, mas também o que está implícito: aquilo que não está dito e que também está significando. E o que não está dito pode ser de várias naturezas: o que não está dito mas que, de certa forma, sustenta o que está dito; o que está suposto para que se entenda o que está dito; aquilo a que o que está dito se opõe; outras maneiras diferentes de se dizer o que se disse e que significa com nuances distintas etc.

De forma bastante resumida, podemos dizer que há relações de sentidos que se estabelecem entre o que o texto diz e o que ele não diz, mas poderia dizer e entre o que ele diz e o que os outros textos dizem, a intertextualidade. [...] Os sentidos que podem ser lidos, então, em um texto não estão necessariamente ali, nele. O(s) sentido(s) de um texto passa(m) também pela relação dele com outros textos. [...] Saber ler é saber o que o texto diz e o que ele não diz, mas o constitui significativamente.

Dessa forma, a pessoa ao fazer contato com o texto faz um diálogo com o autor construindo a ideia do que o mesmo tentou passar, ou seja, uma interpretação colocando o seu ponto de vista no que se encontra escrito.

Sobre a questão de formação de leitores Raimundo (2009, p.111) coloca que:

Dentro do seio familiar a leitura é mais leve, prazerosa, criando um vínculo maior entre pais e filhos, num primeiro momento com a observação das ilustrações dos livros lidos pelos pais, com a audição de cantigas de ninar, de histórias para dormir, até que a criança se sinta com vontade de retribuir e contar ou ler suas próprias histórias.

Assim, a escola e a família possuem papel importante na formação dos leitores, por ser no laço familiar que a criança pode encontrar a fonte incentivadora da prática da leitura. Prática esta que começa quando os pais iniciam a leitura de histórias para seus filhos dormir, ou até mesmo história inventada da própria mente, ajudam a criança a despertar o interesse pelo hábito da leitura, e, a criar suas próprias histórias no futuro.

Segundo Raimundo (2009), a prática da leitura, quando iniciada no anseio familiar a mesma poder trazer alguns benefícios, como uma melhor compreensão dos textos. O autor afirma ainda que: “O leitor que teve contato com a leitura desde cedo dentro de sua casa é diferenciado ao saber reconhecer os signos com maior facilidade que um aluno que teve seu primeiro contato ao entrar na escola” (RAIMUNDO, 2009, p.112).

Silva (2015) coloca que a leitura tornou-se para a sociedade uma peça chave na comunicação, na disseminação da informação e da cultura. A biblioteca é outra que possui grande contribuição na formação de leitores, pela diversidade de

informação em vários formatos, desde os escritos mais antigos até os livros digitais, proporcionando uma diversidade de informação ao indivíduo que busca conhecimento.

De acordo com Sena (2017, p.40):

A gamificação por ser uma ferramenta motivadora que vai atuar junto aos estudantes como instrumento de interação e despertar o interesse pela unidade de informação, já que se apropria de uma linguagem de jogos, que é familiar e atraente para os alunos.

Esta ação motivadora que a gamificação proporciona aos alunos, torna-se ponto crucial para incentivar a prática de leitura em sala de aula e nas bibliotecas, por ser uma atividade que faz uso de mecânicas de jogos, e, que causam certo interesse por parte dos alunos em participar da atividade, deixando-o motivados, felizes e engajados na busca de melhores resultados no exercício apresentado a eles.

A prática de leitura não é uma tarefa que a maioria dos alunos desempenham com prazer, mas sim, por obrigação em tirar boas notas, ou até mesmo por ser impostas pelos professores, para fixação de determinado conteúdo, ou elaboração de trabalhos que em alguns casos, os alunos do ensino básico utilizam o método de copiar e colar da internet, sem fazer nenhuma menção das fontes utilizadas conforme determina ABNT.

As setes particularidades para uma pessoa alcançar o Estado de Flow, citadas por Diana et al. (2014), são essenciais para o processo de aprendizagem da leitura, por apresentar características que facilitará a motivação, compreensão e assimilação do conteúdo que venha ser lido pelo aluno, seja em leitura obrigatória da escola ou outro tipo de leitura, por impor superação aos desafios e manter o foco nos objetivos almejados.

A elaboração de atividades gamificadas visando o melhor processo de aprendizagem a leitura, pode ser de grande valia para motivar o aluno a se interessar pela leitura, e não apenas pelo interesse de desenvolver o que é solicitado em sala de aula pelo professor. Com o ambiente da escola gamificado, tende mudar o comportamento do aluno, por apresentar um local mais divertido e interessante para o engajamento do aluno, com o processo de ensino-aprendizagem e prática de leitura.

Para Sena (2017), a gamificação como método de incentivo à leitura proporciona o prazer em adquirir conhecimento, afinal à prática da leitura tem semelhanças com os games, por ser imersiva e por fazer uso da imaginação do leitor, além de impor algumas regras que devem ser aceitas pelo leitor, que é o caso de ler e compreender o conteúdo exposto em um livro, revistas, jornal, e outras mídias.

Assim, pode-se dizer que a gamificação causa um impacto motivacional, para o aluno realizar a leitura do conteúdo proposto para execução da atividade gamificada, com a finalidade de conseguir êxito em todos os desafios que pode ser compensado, levando em consideração as mecânicas dos jogos usados pela gamificação.

3 METODOLOGIA

A ideia de trabalhar com gamificação na educação e processo de aprendizagem da leitura, surgiu na minha jornada acadêmica sem noção alguma do que realmente se tratava. Foi a partir de uma experiência desenvolvida na disciplina Formação de Leitores do Curso de Biblioteconomia da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), que emergiu a ideia de trabalhar com atividades gamificadas (*quizzes*) com alunos do Ensino Fundamental do Colégio Universitário (COLUN). Na ocasião foi desenvolvido um *quizze* sobre Monteiro Lobato “O Sítio do Pica Pau Amarelo” no PowerPoint, a ideia era transmitir conhecimento por meio de um jogo que fez sucesso na década de 1990, denominado “Passa ou Repassa”.

Mas, foi participando do III Simpósio Nacional de Tecnologias Digitais na Educação, cujo tema foi “Tecnologias Móveis: aplicativos e possibilidades pedagógicas”, que fui entender o que realmente se tratava a palavra gamificação, e o que já havia sido desenvolvido por mim no PowerPoint, também pode ser considerada como atividade gamificada. A partir deste momento, realizei pesquisas sobre o assunto, e comecei a desenvolver atividades gamificadas em uma biblioteca comunitária na zona rural de São Luís-MA, até surgir a oportunidade de desenvolver a gamificação no Estágio Obrigatório, cujo campo foi a Biblioteca do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA.

As perguntas dos questionários aplicados aos alunos e professores, tiveram como base a avaliação das atividades desenvolvidas na plataforma Socrative, realizadas no ambiente da Biblioteca do Colégio Santa Teresa, com temas variados, tais como: 125 anos do Colégio Santa Teresa “Projeto Salão de Leitura”; obras de Wilson Marques “Quem tem medo de Ana Jansen?”, em comemoração da Semana do Livro Infantil; Estudos dos Astros (2º ano); Mangue e Vitória Régia (3º ano); Poluição (4º ano) e Colonização e Escravidão (5º ano).

A coleta de informações com os alunos, se deu no horário que cada turma desenvolve atividade no ambiente da biblioteca, buscando não interferir o horário das disciplinas, e por ser um espaço apropriado para realização das atividades gamificadas.

A análise dos dados foi organizada em três momentos. No primeiro momento foram demonstradas as informações sobre a aplicação da atividade gamificada para aprendizagem da leitura na Biblioteca do Colégio Santa Teresa. No segundo

momento foram apresentadas informações sobre as respostas dos alunos em relação do uso dessa atividade, e, no terceiro momento tem-se as respostas dos professores. É importante ressaltar que os alunos, no ato de responder os questionários quando os mesmos, tiveram suporte para responder as questões do tema, dos professores da turma, bibliotecária responsável, e o responsável pela pesquisa, visando dar maior grau de confiabilidade nas respostas coletadas.

A presente pesquisa tem caráter exploratório descritivo com procedimento bibliográfico e de campo, com abordagem quantitativa. Para compor a pesquisa bibliográfica foram utilizados livros, periódicos científicos, revistas científicas, dentre outras fontes acerca do assunto.

A pesquisa foi realizada no ambiente da Biblioteca do Colégio Santa Teresa, tendo como público-alvo alunos e professores do Ensino Fundamental (2º ano ao 5º ano).

O período utilizado na coleta de informações para compor o estudo, foi de abril de 2019 a junho de 2019. Para coletar os dados junto aos alunos e professores, foram aplicados questionários contendo perguntas abertas e fechadas (Apêndice A e B).

Os dados coletados com aplicação do questionário, foram analisados no programa de computador PSPP versão gratuita, sendo representados em forma de gráficos. Levou em consideração para escolha deste programa de estatística, o fato dele possuir a versão gratuita, e por ser utilizado por mim há 2 anos, no processo de análise de dados de pesquisas de campo. O processo de armazenamento de informações no programa, acontece através da criação do banco de dados com base nas perguntas do questionário, para que em seguida seja alimentado com respostas dos participantes da pesquisa. Após alimentação de dados, o programa possui um menu chamado “Analyze”, que possibilita o usuário criar tabelas de acordo com sua necessidade.

3.1 Caracterização do campo de estudo

A história do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA, teve início na Itália no Século XIX, quando uma jovem de família simples conhecida como Paula Frassinetti, decidiu fazer algo em prol das crianças e dos pobres que viviam em situação de exclusão material e cultural. Mas, apenas Paula Frassinetti não iria

conseguir mudar tal panorama, então ela se uniu a outras jovens que tinham o mesmo pensamento, de evangelizar em benefício da Educação. Assim, dava-se início ao embrião da Congregação de Santa Dorotéia (COLÉGIO SANTA TERESA, 2019).

Em 1894, término do século XIX, as Irmãs Dorotéias chegavam no Estado do Maranhão por meio do Asilo de Recolhimento Santa Teresa, como era conhecido na época, trazendo consigo o propósito de Santa Paula Frassinetti, de educar por meio da evangelização, daí surgia a proposta inicial de educação do Colégio Santa Teresa, como é conhecido na atualidade. A ideia das irmãs era educar as crianças e jovens através da “via do coração e do amor”, dando orientação a eles por meio da Bússola da Vontade de Deus, o que é vivenciado no dia a dia da Escola até os dias de hoje (COLÉGIO SANTA TERESA, 2019).

Ao longo dos anos a concepção de educação foi sofrendo atualizações, por meio de teorias educativas cujos princípios estão de acordo com as instituições de Santa Paula, e com os valores cristãos. Deste modo, foi atribuída a educação do Colégio, reforços de teóricos como Paulo Freire, Vigostky, Freinet, dentre outros, que fazem referência da educação como um processo de formação integral do sujeito e de aprendizado, como local de múltiplas interações (COLÉGIO SANTA TERESA, 2019).

3.2 Atividades gamificadas desenvolvidas com os alunos

Para a realização das atividades gamificadas com os alunos do Ensino Fundamental (2º ano ao 5º ano) do Colégio Santa Teresa, foram utilizadas duas plataformas *on-line* “Kahoot” e “Socrative”, como demonstração do uso da gamificação na educação e formação de leitores. Os alunos envolvidos na pesquisa, não tinha nenhum conhecimento sobre gamificação, mas se dispuseram assim mesmo em participar das atividades. A participação no primeiro momento se deu mais pela curiosidade, de saber do que realmente tratava a palavra gamificação, o que acarretou alguns questionamentos por parte dos alunos: “tio trata-se de um jogo?”; “como faço para ganhar?”; “porque o nome gamificação?”, essas dúvidas são comuns acerca deste assunto, por se algo novo na educação. A maioria das dúvidas foi sanada, após a realização das atividades.

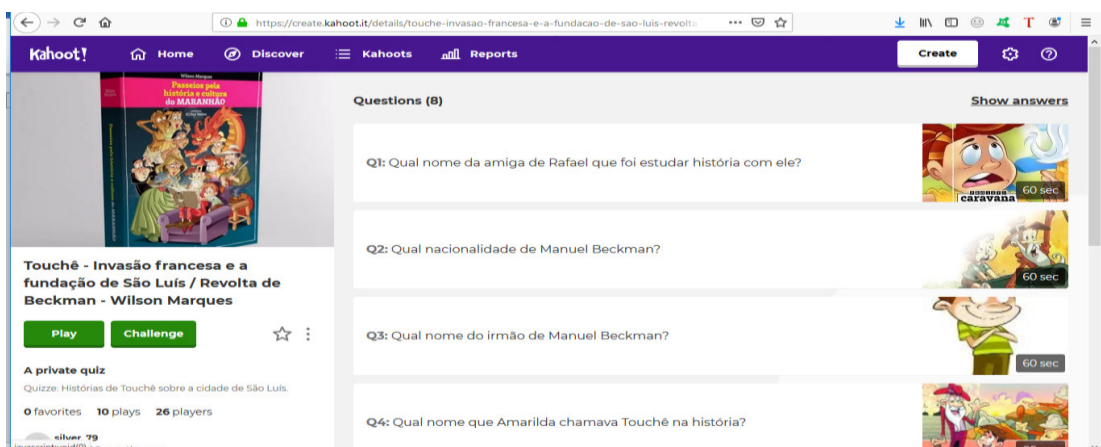
A plataforma *Kahoot* foi lançada em 2013, visando o aprendizado dos alunos com base em jogos. As atividades criadas no *Kahoot* são *quizzes* de múltipla escolha que possibilita a criação de usuários, podendo ser acessada via internet de celulares, tablete, notebook, e outros dispositivos.

Na plataforma *Socrative* o professor pode criar um *quizze*, com maior grau de dificuldade e variedade nas questões, como verdadeiro ou falso, múltipla escolha ou questões abertas. Esta plataforma também necessita de internet para seu funcionamento, e são utilizados os mesmos dispositivos já mencionados na plataforma *Kahoot*.

Para melhor compreensão dos alunos sobre atividade gamificada, foi realizada uma breve apresentação como seria desenvolvida as atividades, e quais plataformas a serem utilizadas, e, quais benefícios essas atividades poderiam trazer para a educação tradicional, como por exemplo: motivação, solução de problema, trabalho em equipe, interesse por novas leituras, aprendizado do conteúdo, dentre outros benefícios para educação.

A primeira plataforma utilizada com os alunos foi o *Kahoot*, na comemoração da Semana do Livro Infantil. Nesta ocasião, fez-se uso de livros da literatura maranhense de Wilson Marques, em suas obras “Touchê - Invasão francesa e a fundação de São Luís” e “Revolta de Beckman” (Figura 5). Na elaboração das perguntas usou-se o critério de escolha dos principais personagens ou momentos marcantes da história, no intuito dos alunos pudessem participar do *quizze*, mesmo aquele que não conhecia as histórias ainda. Cada pergunta tinha o tempo de 60 segundos para obtenção da resposta.

Figura 5 – Interface do *quizze* no *Kahoot*



Fonte: Elaboração do autor a partir da tela do *Kahoot*.

Para não comprometer o horário de aula, utilizou-se o horário que cada turma possui semanalmente na Biblioteca. Na hora de realizar as atividades, decidiu-se dividir a turma em grupos, por não ter um número insuficiente de dispositivos móveis. Cada equipe foi responsável pela escolha de seu *nickname*, e em alguns casos o nome da equipe teve como base a primeira letra do nome de cada componente.

No primeiro dia de aplicação da atividade, participou a turma do 2º ano, tendo como melhor desempenho o time “Azul – 5.102 pontos, com acerto de 5 questões”. Logo em seguida, foi a vez da turma do 5º ano, cuja equipe com maior *score* foi SMLJV com 7.158 pontos, com 7 respostas corretas. No dia posterior, o 4º ano deu início à atividade na biblioteca, tendo como equipe com maior destaque a JMPLFG – 6.633 pontos, tendo 6 acertos. A última turma a participar da atividade foi o 3º ano, tendo a equipe do time Azul com maior pontuação (7.022 – respondendo corretamente 7 questões), conforme demonstrado na Figura 6.

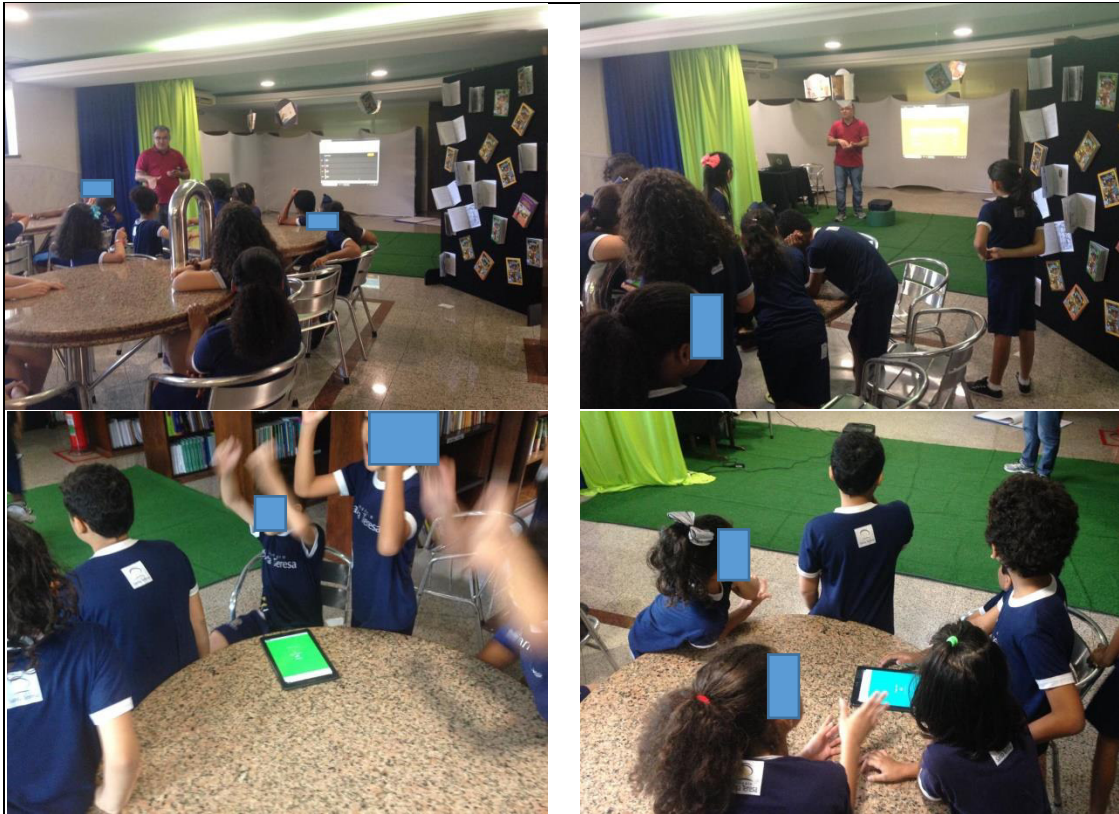
Figura 6 – Resultado final da atividade desenvolvida no Kahoot (2º ao 5º ano)

2º ano				
A	B	C	D	E
1	Touchê - Invasão francesa e a fundação de São Luís / Revolta de Beckman - Wilson Marques			
2	Final Scores			
3	Rank	Players	Total Score (points)	Correct Answers
4	1	Team azul	5102	5
5	2	Team verde	2856	3
5º ano				
A	B	C	D	E
1	Touchê - Invasão francesa e a fundação de São Luís / Revolta de Beckman - Wilson Marques			
2	Final Scores			
3	Rank	Players	Total Score (points)	Correct Answers
4	1	Smljv	7158	7
5	2	Mega6.0	6125	6
6	3	Game arlgfp	5865	6
7	4	NOobes	4910	5
8	5	SofisKawaii	4592	5
4º ano				
A	B	C	D	E
1	Touchê - Invasão francesa e a fundação de São Luís / Revolta de Beckman - Wilson Marques			
2	Final Scores			
3	Rank	Players	Total Score (points)	Correct Answers
4	1	Jmplfg	6633	6
5	2	Os incríveis♥♥	6240	6
6	3	Louco e pouco	6235	6
7	4	Team azul	5047	5
3º ano				
A	B	C	D	E
1	Touchê - Invasão francesa e a fundação de São Luís / Revolta de Beckman - Wilson Marques			
2	Final Scores			
3	Rank	Players	Total Score (points)	Correct Answers
4	1	Azul	7022	7
5	2	Rosa	5926	6

Fonte: Elaboração do autor a partir do resultado no Excel.

A Figura 7, ilustra o momento da aplicação das atividades com os alunos do Ensino Fundamental utilizando a plataforma *Socrative*.

Figura 7 – Alunos do Ensino Fundamental do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA, respondendo atividade no *Socrative*



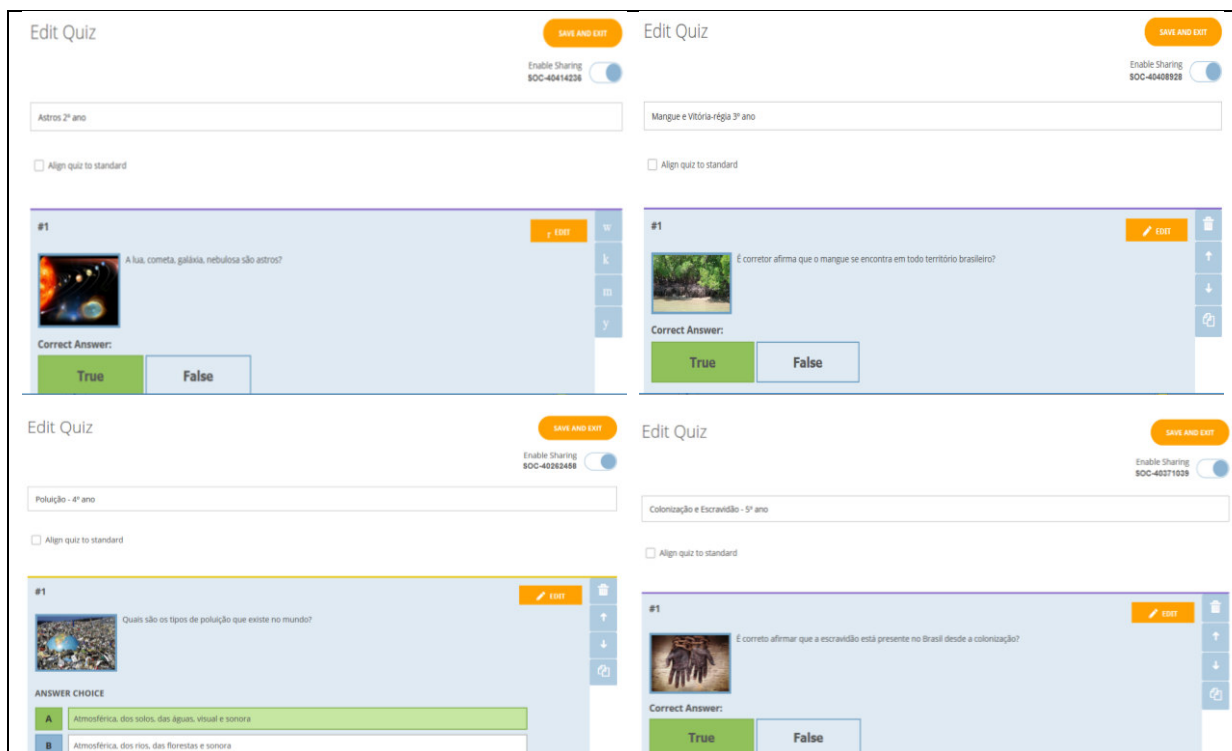
Fonte: Acervo do autor.

As imagens mostra a satisfação e motivação que os alunos tiveram em responder as atividades no *Socrative*, e, a cada explicação feita pelo mediador sobre a atividade, eles ficavam atentos para colher o maior número de informação que fosse útil na hora de responder as questões.

Ao término de cada atividade, a equipe que conseguia maior número de acertos comemorava muito, e perguntavam quando seria realizada uma nova atividade. A partir da motivação dos alunos em participar das atividades, surgiu a ideia de aplicar a pesquisa de campo na Biblioteca do Colégio Santa Teresa, com autorização da direção do Colégio e da bibliotecária Silvana Gusmão, que foi de suma importância no intermédio com os professores que lecionam as disciplinas (Matemática, Português, Ciência e Geografia, e outras que são de suas competências) no Ensino Fundamental, para que os alunos participassem das atividades no horário disponível na Biblioteca, conforme já mencionado.

Para a coleta de informações junto aos alunos decidiu-se utilizar as atividades “quizzes” desenvolvidas na Plataforma *Socrative*, por ser uma plataforma que possibilita a criação de uma atividade com um maior grau de dificuldade. As atividades foram desenvolvidas, a partir do conteúdo dos livros didáticos que as professoras disponibilizaram com a finalidade de avaliar, o grau de assimilação do conteúdo visto em sala de aula, em que: 2º ano abordou a temática sobre “Astros”; 3º ano fez a escolha do assunto acerca de Mangue e Vitória-Régia; 4º ano escolheu poluição (foi também a única turma que utilizou pesquisa da internet); e por último, 5º ano falou sobre Colonização e Escravidão. Feito a escolha do conteúdo a ser trabalhado, elaborou-se perguntas tendo como respostas opções de múltiplas escolhas e/ou certo ou errado, conforme demonstrado na Figura 8.

Figura 8 – Interfaces dos quizzes do 2º ao 5º ano



Fonte: Elaboração do autor a partir da plataforma Socrative.

Foram utilizadas figuras de ilustração para cada tema, dando uma aparência visual mais agradável, deixando similares as que são encontradas nos games. Esta plataforma também disponibiliza ao professor os resultados em PDF e Excel, sinalizando as questões certas e erradas podendo ser transformadas em tabelas o percentual de aproveitamento, com nome das equipes, e, uma prévia das perguntas e respostas com percentual de acerto e erros. No relatório do Socrative, há também

possibilidade do professor deixar o nome das pessoas ou grupos e/ou respostas certas e erradas em oculto. Na Figura 9, mostra o desempenho de cada equipe e série que o aluno cursa.

Figura 9 – Telas dos resultados dos *quizzes* (2º ao 5º ano)

Astros 2º ano - Wed May 15 2019										
<input checked="" type="checkbox"/> Show Names		<input checked="" type="checkbox"/> Show Answers								
Name ↑	Score (%)	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Meninas	44%	True	B	False	True	A	True	D	True	False
Meninos	89%	True	C	True	False	A	False	C	True	True
Class Total		100%	50%	50%	50%	100%	50%	50%	100%	50%

Mangue e Vitória-régia 3º ano - Wed May 15 2019									
<input checked="" type="checkbox"/> Show Names		<input checked="" type="checkbox"/> Show Answers							
Name ↑	Score (%)	1	2	3	4	5	6	7	8
Meninas	63%	False	D	True	A	B	A	A	True
Meninos	63%	False	D	True	B	A	A	A	True
Class Total		0%	100%	100%	50%	50%	0%	100%	100%

Poluição - 4º ano aplicação - Tue May 14 2019											
<input checked="" type="checkbox"/> Show Names		<input checked="" type="checkbox"/> Show Answers									
Name ↑	Score (%)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
As abelhinhas	50%	D	True	A	D	C	D	A	C	D	D
Banana roblox	50%	D	True	C	B	C	D	A	C	A	D
Grupo1	70%	D	True	C	D	B	D	A	C	C	C
Os leitores	80%	A	True	C	B	C	D	A	C	B	B
Rubro negro	50%	A	True	C	D	D	B	B	C	A	C
Class Total		50%	100%	80%	60%	20%	80%	80%	100%	20%	20%

Colonização e Escravidão - 5º ano - Mon May 13 2019								
<input checked="" type="checkbox"/> Show Names		<input checked="" type="checkbox"/> Show Answers						
Name ↑	Score (%)	1	2	3	4	5	6	7
AEJPS	71%	False	B	C	D	True	True	C
BSGAM	86%	True	B	C	D	True	True	C
Os lobos	100%	True	B	C	D	True	True	D
Os pandacornios	86%	True	B	C	D	True	True	C
Ultra live	86%	False	B	C	D	True	True	D
Winers	86%	True	B	C	D	True	True	B
Class Total		67%	100%	100%	100%	100%	100%	33%

Fonte: Elaboração do autor a partir do resultado do Socrative.

Com base nos resultados das respostas de cada equipe, observou-se que apenas uma equipe do 5º ano, obteve 100% de aproveitamento, o que lhe rendeu um 1 ponto na disciplina História. A professora do 5º ano também foi a única, que usou mecânica de premiação com os alunos, as demais apenas parabenizaram seus alunos pela participação na atividade.

Ao final da aplicação dos *quizzes*, os alunos agradeceram a oportunidade e solicitaram que mais atividades deste cunho fossem desenvolvidas na Biblioteca ou

em sala de aula. Mas, por se tratar de uma atividade que foi desenvolvida no Estágio Obrigatório do Curso de Biblioteconomia da UFMA, não foi possível desenvolver outras atividades no período do estágio por conta da carga horária a ser cumprida para cada atividade de estágio.

Os professores também gostaram muito da didática e solicitaram que fosse criado um tutorial, e que este fosse anexado no site da Biblioteca para que eles pudessem criar novos *quizzes* em sala de aula. A ajuda deles também foi primordial na aplicação dos questionários e atividades, por se tratar de crianças, e, que ainda precisam de certos cuidados e atenção, nada melhor que o conhecimento destes profissionais na hora de trabalhar a atividade gamificadas com as crianças.

Os alunos possuindo faixa etária de 7 a 11 anos, se saíram muito bem na desenvoltura da atividade, primeiro por utilizar conteúdo já visto em sala de aula, e com a leitura feita em casa para participar da atividade, teve maior assimilação do conteúdo, prova disso são os resultados ilustrados na Figura 9, visto que grande parte das equipes ficaram com *score* acima de 50% de acertos, um bom nível de pontuação para quem participou pela primeira vez de uma atividade gamificada.

Com base nos resultados desta pesquisa, pode-se afirmar que o objetivo de implantar a gamificação na educação e no processo de aprendizagem da leitura, pode contribuir no processo de ensino-aprendizagem e formação de leitores, seja ela do Ensino Fundamental, Médio ou Superior, sendo que a didática não apresenta mudança.

Espera-se com o desenvolvimento de atividade gamifica no Colégio Santa Teresa, seja uma porta de entrada para que outras escolas também sejam contempladas, e possam fazer uso gamificação como parte da didática de ensino dos professores, com o objetivo de proporcionar ao aluno motivação, felicidade e interesse pela leitura e assimilação de conteúdo, em favor da busca de novos conhecimentos.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Aplicou-se questionário com questões abertas e fechadas, a quatro professores e 72 alunos do 2º ao 5º ano do Ensino Fundamental do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA. A escolha dos professores se deu de forma destes estarem engajados no Projeto Leitor Nota 10. Este Projeto é um dos principais projetos desenvolvidos na Biblioteca, com alunos do Ensino Fundamental visando à formação de leitores, tendo como objetivo o estímulo à leitura de forma voluntária e prazerosa.

Quanto à escolha dos alunos procurou-se levar em consideração a presença destes na Biblioteca, seja na hora do recreio (leitura de livros e revistas em quadrinhos), ou final da tarde (saída para casa) que os alunos aproveitam para realizar o empréstimo de livros. Essa observação dos alunos que estão diariamente na Biblioteca, foi fator decisivo para a aplicação da atividade gamificada com eles.

As informações coletadas no campo de estudo, terão como base as respostas de alunos e professores que concordaram em participar da pesquisa, utilizando atividade gamificada no *Socrative*, visando o processo de aprendizagem da leitura utilizando essa ferramenta de ensino.

a) Perfil dos alunos

A primeira questão exposta aos alunos do Ensino Fundamental, foi referente a identidade de gênero, obtendo-se como resultado: 40,29% dos participantes da pesquisa declararam ser do sexo masculino, e 59,72% do sexo feminino. Observa-se que o número mais expressivo foi de meninas.

A representatividade em maior número de meninas, mostrou que ambos os gêneros possuem conhecimento e habilidades com os games, fator importante para um bom desempenho na atividade gamificada proposta a eles. A composição dos grupos foi outro ponto que chamou atenção, em que meninas e meninos trabalharam juntos, e com sincronia em busca de melhores resultados na atividade, quebrando desta forma o tabu que grupos só podem ser criados por meninas ou meninos.

A idade dos alunos foi outra questão impostas aos alunos, teve como resultado: 11,11% estão na idade de 7 anos; 16,67% alunos com 8 anos de idade; 31,94% encontram-se na idade de 9 anos; 33,33% para a idade de 10 anos; e,

6,94% na idade de 11 anos. A idade de 10 anos obteve maior número de participantes na atividade gamificada, e são alunos que cursam o 4º ano do Ensino Fundamental.

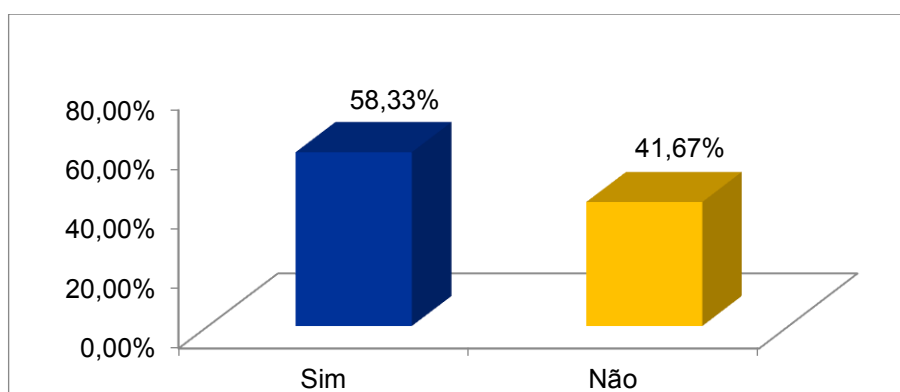
Ao perguntar aos alunos em qual turma eles estudam, 12,50% disseram estudar no 2º ano; 16,67% das respostas válidas para o 3º ano; o 4º ano teve 33,33% de participação na pesquisa; e, 37,50% para o 5º ano. A maior incidência foi para alunos que estudam no 5º ano do Ensino Fundamental.

O baixo de quantitativo em relação à idade e turma que os alunos estudam, são decorrentes de turmas que possuem poucos alunos. As turmas que possuem maior número de alunos são o 4º e 5º ano, com 24 e 27 alunos respectivamente. Mesmo sendo turmas com poucos alunos, são estas que participam mais nos Projetos “Leitor Nota 10” e “Salão de Leitura”, desenvolvidos pela Bibliotecária Silvana Gusmão. São esses alunos também responsáveis pelo maior número de empréstimo de livros na Biblioteca, as demais turmas do Ensino Fundamental realizam pouco empréstimo, e, quando realizam é referente à leitura obrigatória de sala de aula.

b) Frequência à biblioteca e uso de seus materiais de leitura

A assiduidade dos alunos na Biblioteca, foi outra questão colocada em questão relacionada aos alunos, e que teve como resultado positivo por mostrar que a maioria (58,33%) dos alunos relataram ser assíduos na Biblioteca, enquanto 41,67% dos respondentes não são assíduos. Houve uma pequena vantagem para os alunos que sempre frequentam a biblioteca e realizam empréstimo.

Gráfico 1 – Assiduidade dos alunos do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA na Biblioteca – abr./jun.2019

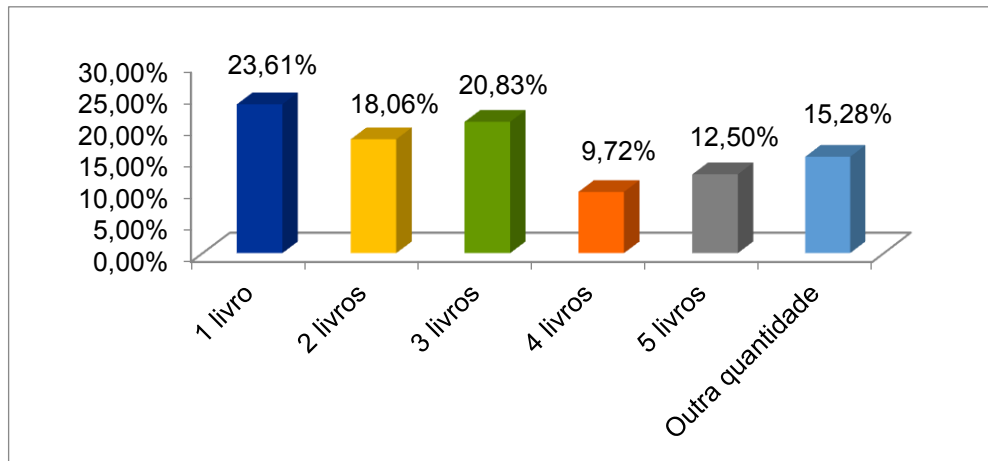


Fonte: Elaboração do autor.

O Gráfico 1, mostra que a maioria dos alunos participantes da pesquisa costuma frequentar o ambiente da Biblioteca, principalmente no intervalo do recreio, em que escolhem gibis ou livros de literatura infantil para realizarem leitura. Outros frequentam para acessarem a internet em seus celulares, por terem disponível gratuitamente ponto de Wi-fi. Têm-se também aqueles alunos que diariamente, realizam empréstimos de livros, para realizar uma leitura mais concentrada e calma em suas residências. Os Projetos desenvolvidos na Biblioteca servem como um incentivador, para que os alunos estejam sempre em contato com os livros e o espaço da biblioteca.

A quantidade de livros que os alunos do 2º ao 5º ano leem no mês também foi questionada, e obteve como resultado: 23,61% dos respondentes leem apenas 1 livro por mês; 18,06% fazem leitura de 2 livros mensais; 20,83% realizam leitura de 3 livros; 9,72% para leitura de 4 livros por mês; 12,50% para 5 livros/mês; e, 15,28% para outra quantidade de livros lidos por mês. O maior percentual foi para aqueles alunos que realizam a leitura de apenas um livro por mês, seguido por aqueles que desenvolvem leitura de 3 livros/mês.

Gráfico 2 – Distribuição dos alunos do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA quanto à quantidade de livros leem por mês – abr./jun. 2019



Fonte: Elaboração do autor.

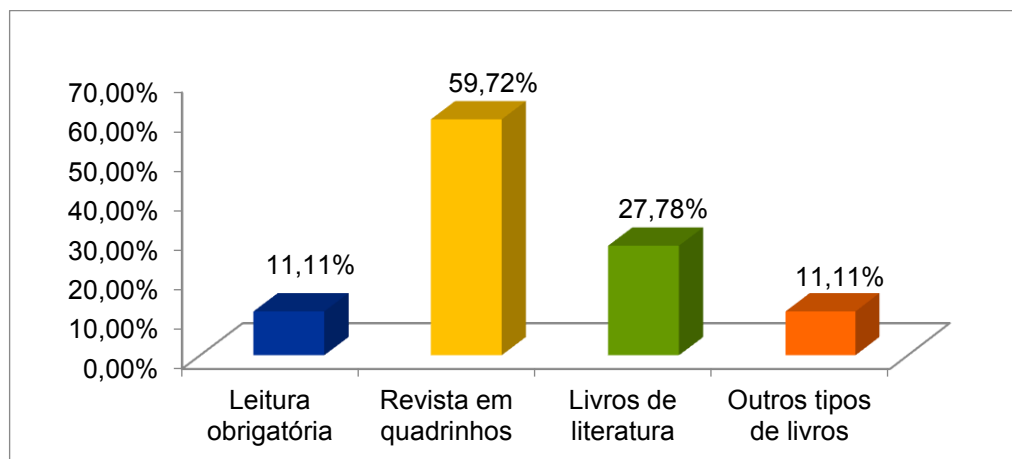
Os dados do Gráfico 2, mostra que os alunos que desenvolvem leitura apenas de 1 livro por mês, sobressaiu sobre as demais opções, mas o fato do aluno ler apenas um livro não irá atrapalhar seu desempenho em uma atividade gamificada, pelo contrário o docente ao criar uma atividade gamificada, deve informar o

conteúdo a ser lido pelos alunos, para que assim estes possam responder as questões propostas.

Outro ponto em destaque sobre o quantitativo de livros, refere-se ao Projeto Leitor Nota 10, que incentiva os alunos realizarem constantemente empréstimos de livros, com o objetivo de se tornar aluno Leitor Nota 10. Os alunos que mais realizam leitura de livros no decorrer do ano são premiados com um certificado, e, sua foto em destaque no mural da Biblioteca.

Já foi mencionada a quantidade de livros que os alunos realizam por mês, assim, é viável saber a preferência da leitura, em 11,11% dos alunos relataram que fazem apenas leitura obrigatória; 59,72% informaram que gostam de ler as revistas em quadrinhos da Gibiteca; 27,78% fazem leitura de livros de literatura; e, 11,11% gostam de outros tipos de leituras, como por exemplo: livros de terror que foi citado pelos alunos. A maioria dos respondentes informou que preferem ler os gibis que qualquer outro tipo de leitura, enquanto estão em horários livres no ambiente da biblioteca.

Gráfico 3 – Distribuição dos alunos do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA, quanto ao que costumam ler na Biblioteca – abr./jun. 2019



Fonte: Elaboração do autor.

O resultado sobre qual tipo de leitura que os alunos mais gostam, revelou que eles tendem a ler mais as revistas em quadrinhos, por ser no ponto de vista deles uma leitura mais prazerosa, e por entender que é um ponto de partida para realização de outras leituras. A leitura de revistas de quadrinhos pode ser útil para a atividade gamificada desde que seja solicitada a leitura pelo professor, caso

contrário à mesma não terá nenhuma contribuição para o desenvolvimento da atividade, apenas servirá de incentivo a prática de leitura.

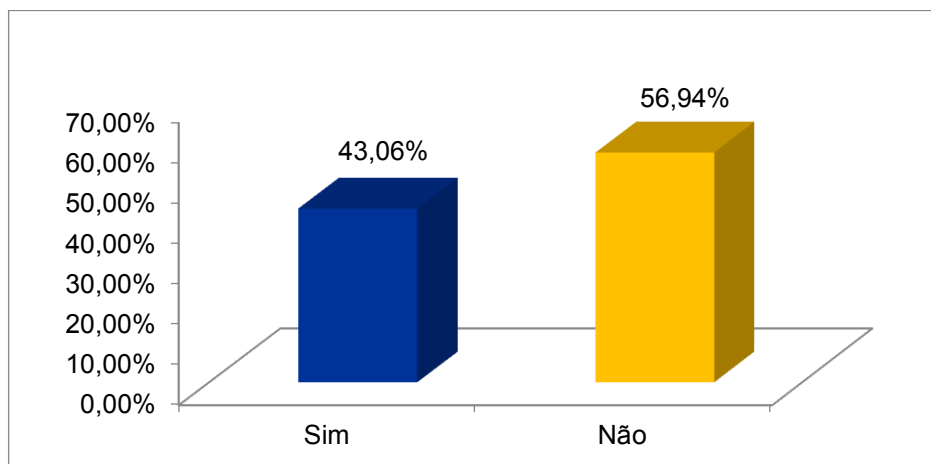
De acordo com Sena (2017, p.39), o ambiente da biblioteca escolar ainda é o melhor local para a prática de leitura, “criando uma relação direta no desenvolvimento do conhecimento e interação com o usuário, aferindo essa função educativa ao bibliotecário escolar.” Essa interação da biblioteca com o usuário, torna-se essencial para manter o usuário mais motivado a desenvolver novas leituras, seja ela de revistas em quadrinhos, livros de literatura ou leitura obrigatório, o importante é aquisição de conhecimento do aluno.

A gamificação pode ser utilizada como ponto de partida para engajar novos leitores, e ainda fidelizar os que já possuem o hábito da leitura. Deste modo, o uso de atividades gamificadas em sala de aula ou ambiente de Biblioteca, contribui para a motivação e incentivo a prática da leitura, por ser ela responsável do sucesso de uma atividade que venha ser desenvolvida (SENA, 2017).

c) Conhecimento e uso de materiais digitais de leitura

Sobre o conhecimento dos alunos em relação a *e-books* ou livros digitais, 43,06% dos respondentes informaram que conhecem esse tipo de mídia, enquanto 56,94% informaram desconhecer este tipo de mídia. A maior prevalência para esta questão foi para os alunos que não conhecem a mídia *e-book*.

Gráfico 4 – Distribuição dos alunos do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA, quanto ao conhecimento de *e-books* – abr./jun. 2019

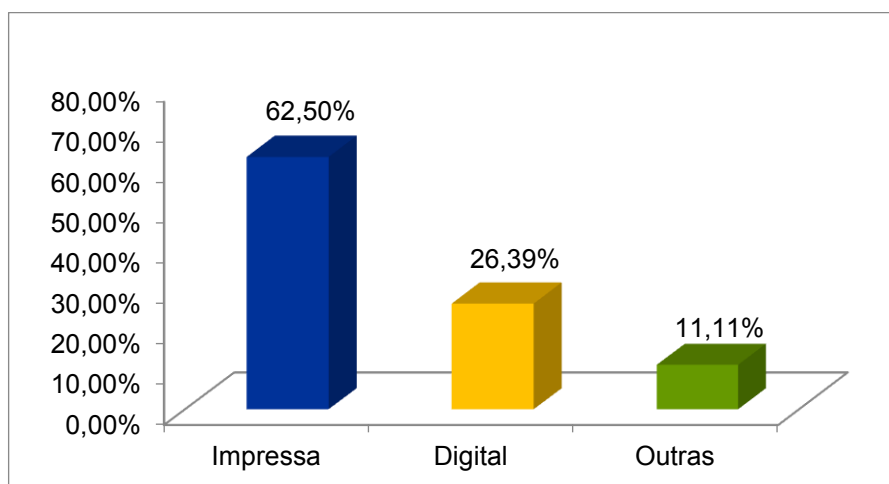


Fonte: Elaboração do autor.

Mesmo sem todo esse conhecimento acerca dos livros e revistas digitais, os alunos demonstraram interesse em saber do que se tratava, e, relataram que iriam procurar na internet sobre esse tipo de mídia, para desenvolver leitura também nelas. As mídias digitais na atualidade são consideradas fortes aliadas às mídias tradicionais (impressa) na aquisição de conhecimento, por ser acessada de qualquer localidade e horário, e a leitura pode ser feita através da internet ou *download* de arquivos em PDF.

Em consonância com a questão sobre conhecimento de *e-book*, os alunos responderam em quais mídias eles preferem realizar a leitura de livros e revistas na Biblioteca e/ou casa, no qual 62,50% dos alunos disseram gostar de ler livros em mídias impressas; 26,39% informaram que preferem as mídias digitais; e, 11,11% dos participantes da pesquisa falaram que fazem usos de outras mídias, como por exemplo, mídias de áudio livros. As mídias impressas ainda estão na preferência dos alunos.

Gráfico 5 – Distribuição dos alunos do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA, em relação à preferência de mídia para desenvolver leitura – abr./jun. 2019



Fonte: Elaboração do autor.

Esta preferência dos alunos em realizar leitura nas mídias impressas, teve como base algumas justificativas, sendo elas:

- “Porque elas são muito legais” (Respondente 2).
- “Porque gosto de livros” (Respondente 10).
- “Porque é melhor” (Respondente 15).
- “Costumo ler mais livros impressos, não gosto de ler digitalmente” (Respondente 24).

“Porque, eu acho mais emocionante” (Respondente 26).
“Porque é melhor de ler” (Respondente 33).
“Porque tenho preguiça de achar um site de livros” (Respondente 34).
“Porque o cheiro é bom” (Respondente 38).
“Porque eu me sinto mais dentro da história” (Respondente 39).
“Pois eu posso colecionar e colorir alguns” (Respondente 46).
“Na impressa não prejudica sua vista” (Respondente 50).
“Porque eu posso marcar onde estava e é prático” (Respondente 51).
“Porque é mais fácil e prefiro sentir o livro na minha mão” (Respondente 60).

Já a escolha das mídias digitais, teve como justificativas:

“Digital porque é mais fácil” (Respondente 23).
“Porque é mais básico” (Respondente 36).
“Pois acho interessante” (Respondente 55).
“É melhor” (Respondente 58).
“É mais fácil de procurar” (Respondente 69).
“Eu gosto mais da digital é melhor” (Respondente 71).

As justificativas dos alunos acerca do tipo de mídia que eles mais gostam de realizar leitura, teve como base o gosto pessoal de cada aluno, em alguns casos os alunos relataram que os livros impressos são melhores para ler pelo cheiro que o livro possui e/ou por ser mais emocionante, e, ainda por se sentir dentro da história. No caso das mídias digitais, os alunos comentam que são mais fáceis de ser encontradas, utilizando site de livros de literatura, e, por ser uma leitura mais interessante e ser melhor de ler, pela praticidade de abrir o arquivo em qualquer dispositivo móvel. Alguns alunos deixaram de justificar a sua preferência, e outros copiaram a resposta do colega.

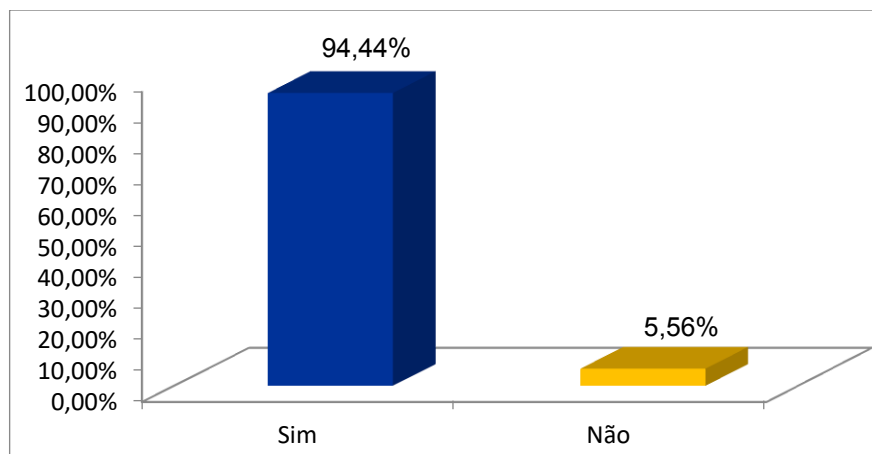
Navarro (2019) contou-se em sua pesquisa que o uso de diversos tipos de mídia na elaboração dos games, possibilita ao aluno um aprendizado não apenas em um tipo de mídia, mas sim em uma diversidade de mídias o que aumenta mais seu conhecimento sobre o assunto trabalhado na atividade gamificada. Na construção de uma atividade gamificada a utilização de uma variedade de mídia, exige do aluno uma leitura do conteúdo em diferentes mídias, fazendo que ele tenha um entretenimento em multiplataforma, ou seja, leitura de mídias impressa, digital, televisiva, de outras.

A leitura em distintas mídias possibilita ao leitor, uma leitura diferenciada sobre o assunto, mas, a preferência dos participantes da pesquisa é para as mídias impressas, que no ponto de vista deles possibilita um melhor aprendizado para responder as atividades gamificadas.

d) Conhecimento e uso de jogos digitais

Sobre o conhecimento e uso de jogos digitais, perguntou-se aos alunos se possuem algum conhecimento acerca de jogos digitais, a maioria de 94,44% dos respondentes relatou que sim, e uma pequena proporção dos alunos (5,56%), relatou que não conhece nenhum tipo de jogos digitais. Esse elevado grau de conhecimento dos alunos acerca dos jogos digitais, têm relação com o acesso cada vez mais precoce de crianças e adolescentes, aos dispositivos móveis e internet.

Gráfico 6 – Distribuição dos alunos do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA, em relação ao conhecimento de jogos digitais – abr./jun. 2019



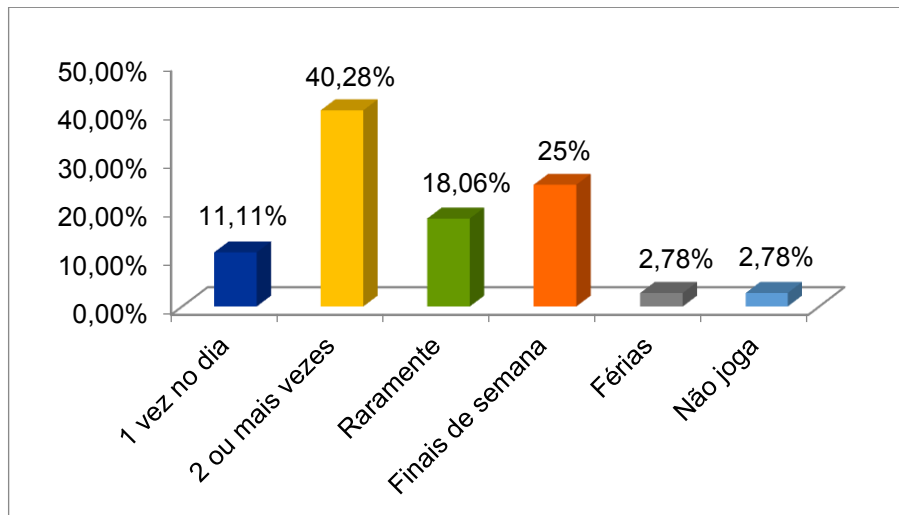
Fonte: Elaboração do autor.

Observa-se que é cada vez mais frequente observar crianças acessando tecnologia e a internet precocemente. Esse acesso à internet cada vez mais precoce, possibilita ao internauta descobrir uma variedades de jogos *on-line*, o que pode desencadear grupos de amizades, preenchimento de algo que falta na vida real, criação de civilizações, estratégias de guerra, namoros, dentre outras questões que os jogos digitais proporcionam aos seus usuários.

MacGonigal (2012) fala que o número de jogadores de jogos virtuais e *on-line* aumentará consideravelmente daqui a uma ou duas gerações, pelo fato dos jogadores estarem cansados de sua realidade, e buscam suprir suas necessidades nos games. Outra questão destacada pela autora é o número de crianças que já possuem perfil em jogos virtuais e *on-line*, e que a cada ano que passa este número cresce ainda mais, simplesmente pelos atrativos que os jogos ofertam, e, que não são encontrados em sua realidade.

A frequência de uso dos jogos digitais também foi perguntado aos alunos, os quais relataram ser conforme a permissão dos pais. Nesse sentido, 11,11% usam os jogos uma vez no dia; 40,28% jogam entre 2 ou mais vezes no decorrer do dia; 18,06% raramente jogam; 25% jogam apenas aos finais de semana; e, o mesmo percentual de 2,78% para os alunos que tem acesso aos jogos apenas quando estão de férias, e para aqueles que não jogam. Os alunos que jogam de 2 ou mais vezes no decorrer do dia foi que sobressaiu das demais opções, isto demonstra que o jogo está cada vez mais presente na vida de crianças e adolescentes.

Gráfico 7 – Distribuição dos alunos do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA, em relação à frequência de uso de jogos digitais – abr./jun. 2019



Fonte: Elaboração do autor.

Os dados apresentados no Gráfico 7, mostram que os jogos digitais ou *on-line* estão cada vez mais presentes na vida das crianças e adolescentes, pelo simples fatos de ser acessado de qualquer dispositivo móveis, como *smartphone*, *tablet*, *notebook*, e outros dispositivos. Na hora do recreio é comum ver alunos do Colégio focos do estudo, com seus *smartphone* acessando conteúdos na internet e até mesmo jogando em grupos, claro que os alunos têm o consentimento dos pais para levar seus dispositivos para escola, até por ser um meio de manter comunicação entre pai e filho.

Segundo Gomes (2019, não paginado) “os jogos podem ser poderosos ambientes de aprendizado para alunos de todas as idades, inclusive alunos-professores”, de acordo com as respostas dos alunos sobre conhecimento e uso

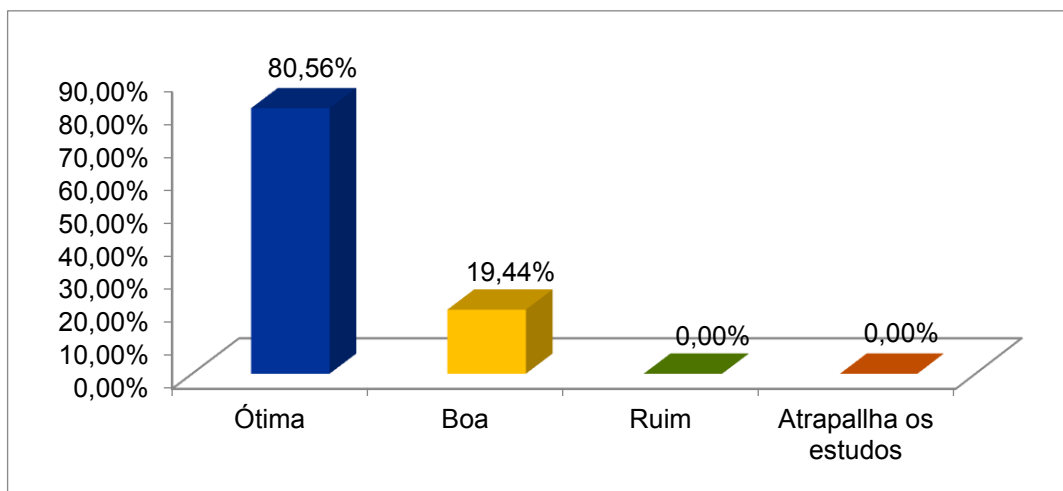
jogos digitais, a motivação quando se esta jogando aumenta a cada desafio proposto, o que pode ser utilizado para a educação tal motivação.

Ainda sobre jogos digitais, McGonigal (2012, p. 14) coloca que: “e a verdade é esta: na sociedade atual, os jogos de computador e videogames estão satisfazendo as genuínas necessidades humanas que o mundo real tem falhado em atender.”. Os jogos ofertam recompensas que a vida real tem falhado em atender, como também motivam e inspiram de uma forma que a sociedade não consegue realizar, assim, o grande número de jogadores espalhados pelo mundo.

e) Uso de atividades gamificadas na leitura

A avaliação dos alunos sobre o uso de atividades gamificadas, para desenvolvimento de *quizzes* com base no conteúdo de sala de aula, foi outra questão da pesquisa, em que a maioria 80,56% respondeu ter sido uma experiência ótima; e, 19,44% informou ser um bom método de aprendizado, não houve nenhuma resposta para ruim ou que atrapalha os estudos. De acordo com as respostas dos alunos a atividade gamificada desenvolvida na plataforma *Socrative* foi ótima.

Gráfico 8 – Distribuição dos alunos do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA, quanto à avaliação do uso de atividades gamificadas na educação – abr./jun. 2019



Fonte: Elaboração do autor.

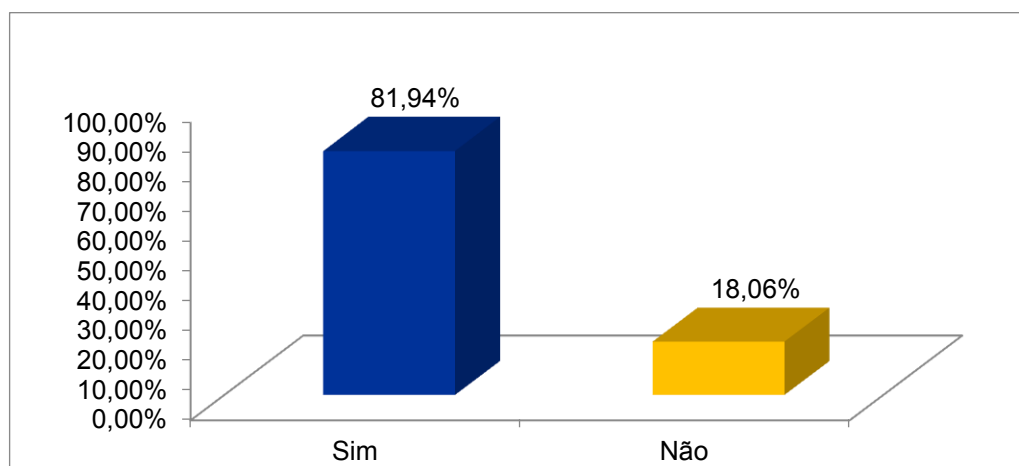
Ao realizar a atividade gamificada na plataforma *Socrative*, os alunos ficaram bastante eufóricos para começar o *quizze*, mas como qualquer outra atividade, requer organização e atenção para que os objetivos venham a ser alcançados, e

finalidade da atividade era saber o grau de conhecimento dos alunos acerca dos assuntos apresentados em sala de aula pela professora, como também proporcionar o trabalho em equipe, e motivação para realizar as leituras do conteúdo. No término de cada atividade, os alunos participantes da pesquisa aprenderam que não se trata de uma competição e sim uma atividade que possibilita aquisição de conhecimento.

Corroborando com os dados da pesquisa, Fadel (2014), coloca que a gamificação instiga ao aluno a satisfação e motivação deles participarem de uma atividade, chegando ao Estado de Flow ou Estado de Felicidade em realizar a tarefa desenvolvida pelo professor, mas para que isso venha acontecer é preciso desenvolver um planejamento, de como, quando, onde e porque realizar tal atividade com a turma. Fazendo esse planejamento o educador alcançará êxito na implantação das atividades gamificadas, como incentivo e leitura e fixação de conteúdo.

Ao perguntar aos alunos após a realização das atividades gamificadas, os mesmos tiveram maior interesse em ler novos livros e revistas, seja em mídia impressa ou digital, 81,94% informaram que sim aumenta o interesse por novas leituras; e, 18,06% disseram que não teve o aumento de ler novos livros e revistas. A maior incidência das respostas, foi para aqueles alunos que teve o aumento de ler novos livros e revistas, após a realização da atividade.

Gráfico 9 – Distribuição dos alunos do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA, quanto ao aumento de interesse de ler novos livros e revistas – abr./jun. 2019



Fonte: Elaboração do autor.

O acréscimo de ler novos livros e revistas, não se deu apenas pela atividade desempenhada, e, sim pelas ferramentas de jogos que a gamificação utiliza e que faz os alunos, se sentirem motivados a buscar novos conhecimentos em livros e revistas, fazendo desse tipo de método de ensino um aliado a filosofia tradicional de ensinar. Os alunos ainda justificaram suas respostas, com base em seu pouco conhecimento sobre gamificação, com as seguintes expressões:

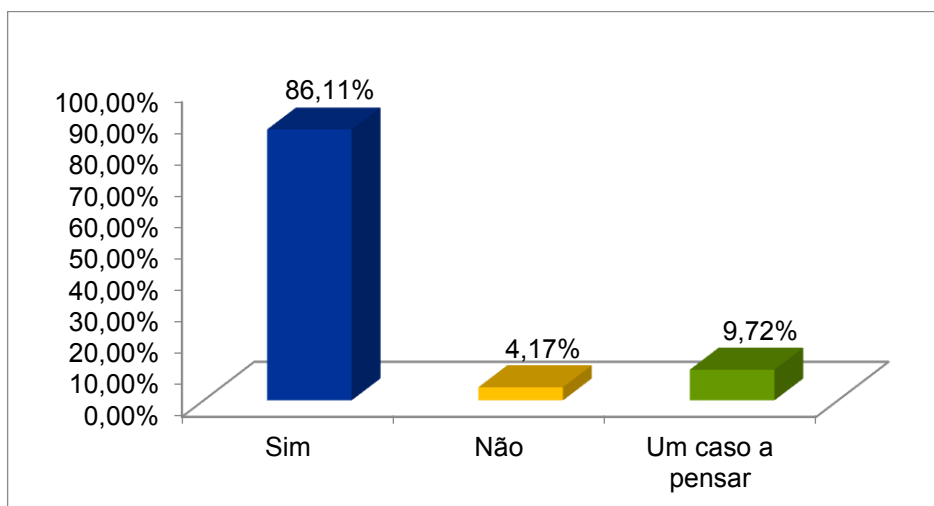
- “Sim porque eu gosto de ler” (Respondente 1).
- “Porque me chamou atenção” (Respondente 2).
- “Porque a leitura faz ficar inteligente” (Respondente 11).
- “Porque eu aprendo” (Respondente 21).
- “Sim porque eu leio muito” (Respondente 23).
- “Porque eu gosto de ler e de atividades gamificadas” (Respondente 26).
- “Não porque vicia” (Respondente 35).
- “Não porque de vez em quando é bom sair do celular” (Respondente 40).
- “Porque dar mais vontade de ler livros novos” (Respondente 45).
- “Percebi que ler é muito mais divertido do que eu pensava” (Respondente 47).
- “Aumentou a curiosidade” (Respondente 51).
- “Pois incentiva o conhecimento” (Respondente 61).
- “Porque para responder as atividades é preciso ler” (Respondente 72).

Com base nos relatos dos alunos, percebe-se que há uma variação nas respostas tanto de cunho positivo e de entraves, após a realização de atividade gamificada, para os que acham que aumentou o interesse pela leitura faz menção para a seguinte frase como “porque para responder as atividades é preciso ler”, sem a realização de leitura é inviável responder qualquer atividade gamificada.

Alves (2018) fala que a inclusão da gamificação em sala de aula, pode ser um fator de motivação para os alunos realizarem a leitura proposta, não por ser apenas uma leitura obrigatória para responder uma atividade específica, mas por despertar o interesse em conhecer novas leituras em diferentes mídias.

Em relação à pergunta sobre a repetição de atividade gamificada no decorrer do ano na sala de aula e/ou Biblioteca, os alunos informaram que sim (86,11%) desejam que a gamificação continue sendo trabalhada no decorrer do ano, 4,17% dos alunos não concorda que as atividades gamificadas devam continuar no resto do ano letivo, e, 9,72% falaram que é um caso a se pensar. Os alunos que solicitaram a realização de novas atividades no decorrer do ano, foi a que teve maior incidência, mostrando a satisfação dos alunos em responder atividades usando mecânicas dos games.

Gráfico 10 – Distribuição dos alunos do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA, quanto à repetição de atividades gamificadas no decorrer do ano na sala de aula e/ou Biblioteca – abr./jun. 2019



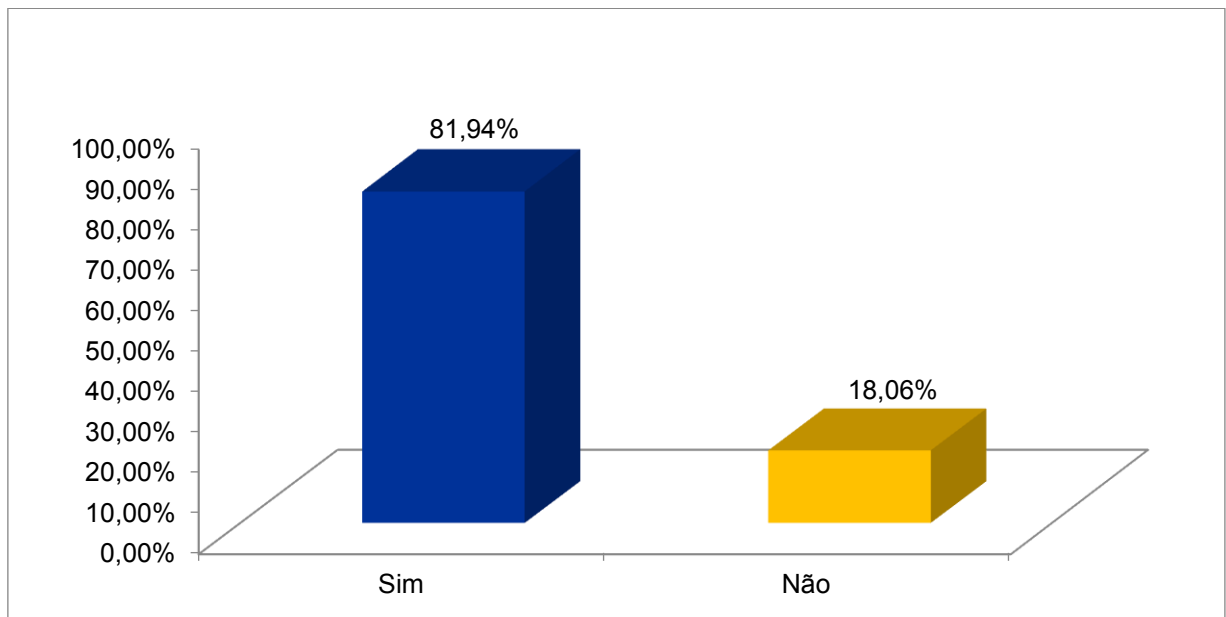
Fonte: Elaboração do autor.

Na opinião dos alunos, a gamificação proporciona uma motivação de realizar a leitura do conteúdo passado em sala de aula, sem contar que aumenta o interesse de ler novos livros, com o intuito de obter bons resultados em qualquer atividade impostas a eles, um exemplo a ser citado, foi no término da atividade os alunos perguntarem quando seria realizada uma nova atividade usando a plataforma *Socrative*.

Ao reportar sobre a avaliação e petição das atividades, no decorrer do ano com base nos relatos dos alunos, Fadel et al. (2014) relatam que os indivíduos são motivados a jogar com base em quatro pontos: para conseguirem domínio acerca de determinado assunto; para reduzirem o *stress*; como entretenimento; e, por meio de socialização. Esses quatros pontos em questão são fatores, pode ser considerado como ponto favorável para a boa aceitação dos alunos em relação as atividades gamificadas que participaram na Biblioteca do Colégio Santa Teresa.

Sobre a questão de incentivo a prática de leitura por meio de atividades gamificadas, grande parte dos respondentes informaram que sim (81,94%), e, 18,06% mencionaram que a atividade não serviu como incentivo para realização de leitura. Observa-se que a maioria dos alunos, concordou que a gamificação, pode ser uma grande aliada na desenvoltura de leitura.

Gráfico 11 – Distribuição dos alunos do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA, quanto ao incentivo à prática de leitura – abr./jun. 2019

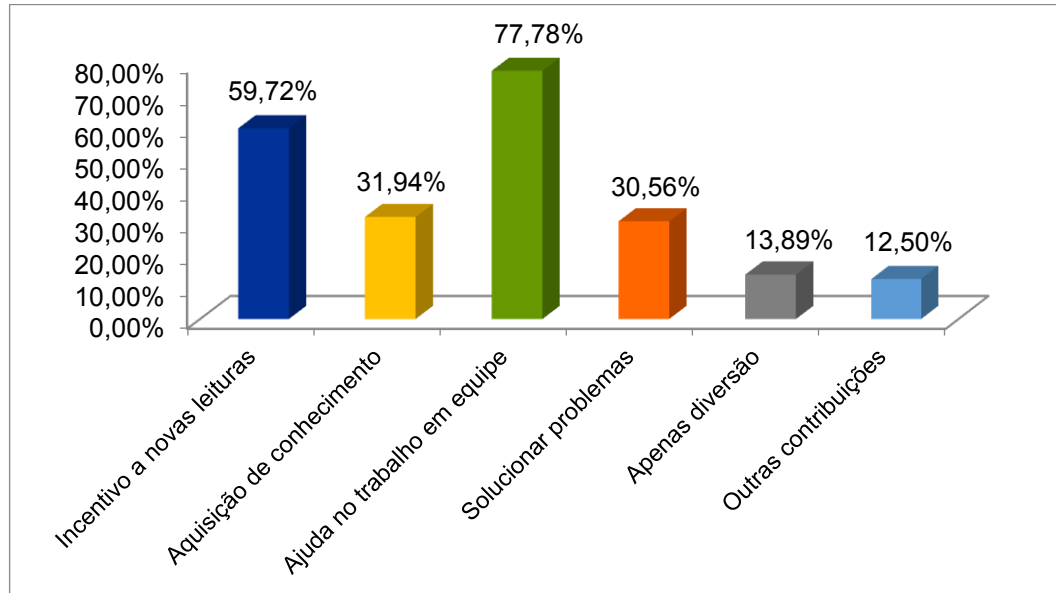


Fonte: Elaboração do autor.

As atividades desenvolvidas no *Socrative*, usando o conteúdo visto em sala de aula, proporcionou aos alunos um incentivo a mais de ler o conteúdo proposto pela professora para desenvolvimento da atividade gamificada, assim, cada aluno teve maior participação na hora de responder os *quizzes*, compostos por perguntas de múltiplas escolhas e verdadeira ou falsa.

Quando questionados sobre quais contribuições que as atividades gamificadas, pode proporcionar a educação, os alunos responderam: 59,72% para incentivo a novas leituras; 31,94% para aquisição de conhecimento; 77,78% relataram que ajuda no trabalho em equipe; 30,56% informaram que soluciona problemas; 13,89% citaram que é apenas uma diversão; e, 12,50% dos respondentes informaram que a gamificação pode proporcionar outras contribuições. O trabalho em equipe sobressaiu das demais opções, demonstrando que o trabalho em equipe pode ser realizado em grupos formados por meninas e meninos.

Gráfico 12 – Distribuição dos alunos do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA, quanto às contribuições das atividades gamificadas na educação e formação de leitores – abr./jun. 2019



Fonte: Elaboração do autor.

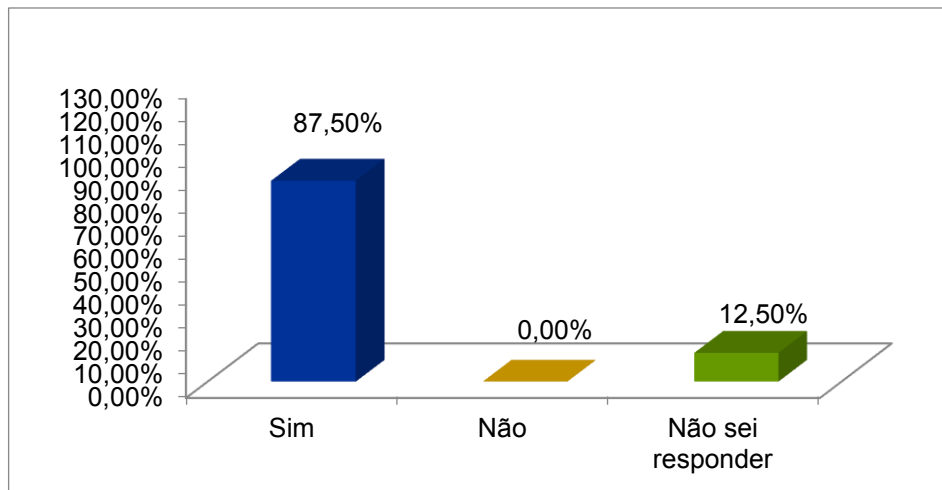
Para os alunos a gamificação além de ajudar o trabalho em equipe, proporciona também o incentivo de novas leituras, pelo fato do aluno ter que ler o conteúdo proposto pela professora, para obter melhores resultados na hora de responder a atividade gamificada, caso o contrário um membro de uma equipe pode prejudicar seus colegas pela falta de conhecimento.

Alves, Minho e Diniz (2014), ao desenvolverem uma pesquisa, mostraram que professores/monitores ao participarem pela primeira vez de uma atividade gamificada, escreveram sobre a mesma sem muita convicção apenas citando que era uma diversão, jogo, dentre outras denominações. Com o passar do tempo e maior conhecimento sobre o assunto, os participantes da pesquisa tiveram uma concepção de que a gamificação pode ser importante na aprendizagem, proporcionando aos seus alunos, novas leituras, aquisição de conhecimento, ajuda em trabalho em equipes, e outros.

Na questão que aborda motivação e interesse de participar de novas atividades, a maioria dos alunos (87,50%) informaram que sim, tem motivação e interesse de participar de novas atividades gamificadas, já 12,50% das respostas validadas são para aqueles alunos que não souberam responder a pergunta. A

prevalência nesta questão foi para aqueles alunos que se sentem motivados, e possuem interesses de participar de novas atividades.

Gráfico 13 – Distribuição dos alunos do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA, quanto à motivação e interesse em participar de novas atividades gamificadas – abr./jun. 2019



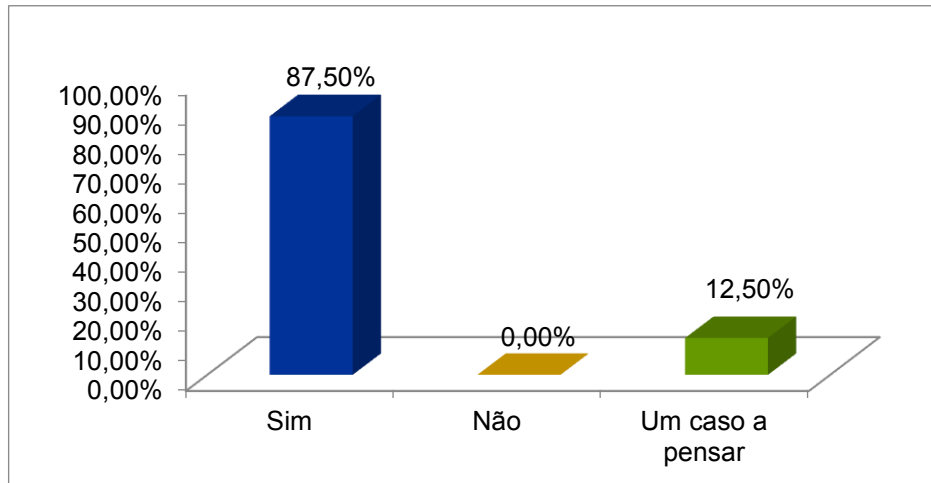
Fonte: Elaboração do autor.

A motivação e interesse dos alunos são de suma importância para que uma atividade obtenha sucesso e alcance seus objetivos. Neste caso, cabe ao professor realizar a construção da atividade com base no perfil de seus alunos, caso contrário, à motivação e interesse se tornarão em tédio, acarretando assim péssimos resultados. Na aplicação das atividades com os alunos, foi visível a motivação e interesse dos alunos em participar das atividades.

Fadel et al. (2014), em consonância com os dados da pesquisa sobre motivação, relatam que a gamificação no processo de ensino aprendizagem, tem contribuição tanto na motivação do aluno como para o desenvolvimento cognitivo dele.

O trabalho em equipe e tomadas de decisões mais rápidas, foi outra questão levantadas com os alunos, em que 87,50% responderam que sim, e, 12,50% informaram que talvez. Deste modo, a maior incidência se deu para aqueles alunos que acha que atividade gamificada beneficia o trabalho em equipe, e, ainda contribui para tomadas de decisões com maior celeridade.

Gráfico 14 – Distribuição dos alunos do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA, quanto ajuda das atividades gamificadas no sentido do trabalho em equipe e tomar decisões mais rápidas – abr./jun. 2019



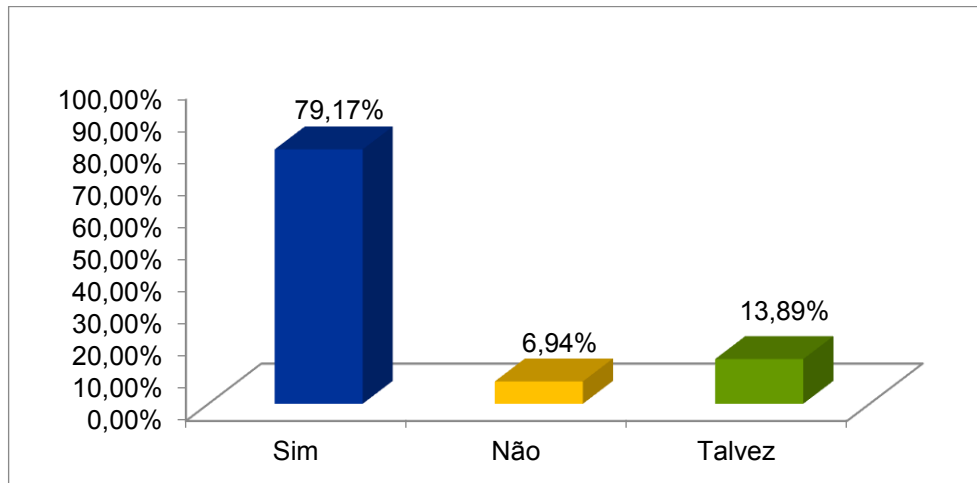
Fonte: Elaboração do autor.

No primeiro momento o trabalho em equipe dos alunos, no desenvolvimento das tarefas não foi fácil, mas com uma conversa e explicação do propósito da atividade gamificada a qual eles iriam responder, os mesmos aceitaram trabalhar com colegas que nunca haviam trabalhado antes, e com grupos formados por sexo distintos. Ao término da atividade, percebeu-se que todos os grupos se saíram muito bem no resultado final. Assim, a interação dos alunos no grupo foi primordial para tomadas de decisões, na hora de escolher a opção correta das questões.

Segundo McGonigal (2012), a gamificação proporciona a possibilidade de trabalhar em cooperação, isto é, trabalho em equipes e grupos com a finalidade de resolver os problemas e superar os desafios. Assim, o trabalho em equipe pode ser de grande valia no êxito da concretização de uma atividade gamificada.

Outra questão da pesquisa teve como base, se as aulas se tornariam mais prazerosas usando a gamificação, a maioria dos alunos (79,17%) informaram que sim; já 6,94% dos alunos acham que não; e, 13,89% relataram que talvez. Observa-se que grande parte dos alunos concordou que as aulas podem se tornar mais prazerosas usando as atividades gamificadas.

Gráfico 15 – Distribuição dos alunos do Colégio Santa Teresa em São Luís-MA, quanto tornar as aulas mais prazerosas por meio das atividades gamificadas – abr./jun. 2019



Fonte: Elaboração do autor.

Para os alunos a gamificação pode sim, ser uma grande aliada na hora de tornar as aulas mais prazerosas e atrativas, por usarem as ferramentas dos jogos, e por saberem que o conhecimento adquirido na leitura dos livros, será testado em uma atividade que utiliza ferramenta dos jogos, como foi o caso da aplicação de *quizzes* no *Socrative*.

Para Alves, Minho e Diniz (2014), o uso da gamificação na educação proporciona ao aluno a solução de problemas, possibilita ao docente criação de atividades que estejam mais sintonizadas com os alunos, deixando um espaço de aprendizagem mais prazeroso.

Tendo como base, as repostas dos alunos participantes desta pesquisa, pode-se dizer que o uso de atividades gamificadas, pode contribuir e muito na aquisição de conhecimento, fixação de conteúdos e motivação, proporcionando maior engajamento dos alunos no processo de ensino aprendizagem.

f) Respostas dos professores

Na aplicação de questionários com os professores do Ensino Fundamental, observou-se que houve predominância do sexo feminino (100%). As docentes atuam no Ensino Fundamental do campo de estágio, nas seguintes séries: 2º, 3º, 4º, e 5º ano, e lecionam a maioria das disciplinas.

As docentes foram unânimes em dizer que são a favor do uso de tecnologia em benefício da educação, e justificam suas respostas da seguinte forma:

“É uma ferramenta que proporciona uma atração para aula, desperta o interesse para o assunto” (Respondente A).

“Excelente recurso nas práticas expositiva ou avaliativa das aulas” (Respondente B).

“Pois facilita a aprendizagem; maneira prática e motivadora de ensinar” (Respondente C).

“Desperta interesse, raciocínio lógico” (Respondente D).

Diniz, Monteiro e Carneiro (2016), relatam que o uso das tecnologias digitais como Objetos de Aprendizagem (OA), oferta aos professores e alunos várias possibilidades de criar investigações, com base na função que os recursos digitais ocupam na evolução da informação e conhecimento. Esses objetos potencializam a reformulação de práticas pedagógicas, criando novas abordagens no método de construção do conhecimento e seu intercâmbio com a realidade.

Em relação ao conhecimento das professoras sobre atividades gamificadas, 50% das docentes responderam que já conheciam, e o mesmo percentual relataram que desconheciam até a execução da atividade com seus alunos. As docentes que relataram que conhecem a atividade gamificada, mencionaram o local em que já tinham visto o desenvolvimento de tais atividades, com as seguintes falas: “Na sala de aula, no laboratório de informática” (Respondente A). “Aplicamos nas aulas de Educação Financeira, Português e Informática” (Respondente B).

Fardo (2013), aponta em seu estudo que a gamificação não é apenas uma forma de mudar o comportamento do aluno, mas uma metodologia que pode ser utilizada pelo professor, buscando proporcionar novas experiências e motivação que podem dar uma nova roupagem para o processo de ensino aprendizagem em sala de aula, fugindo um pouco do método tradicional. Assim, o conhecimento do docente sobre como utilizar a gamificação em sala de aula, passa ser primordial para o sucesso da aplicação das atividades com seus alunos.

Sobre a contribuição que a atividade gamificada pode proporcionar a educação e no processo de aprendizagem da leitura, 100% das respondentes relataram que tal atividade pode ser de grande relevância na educação e processo de aprendizagem da leitura, ao justificar suas respostas as docentes informaram o seguinte:

“É um meio de despertar o interesse em pesquisar as respostas, ou aumentar o conhecimento sobre o assunto” (Respondente A).
 “Pode aguçar a curiosidade daí gera a busca por mais informações” (Respondente B).
 “O aluno consegue descobrir novas formas de leitura” (Respondente C).
 “Para responder as atividades ele precisa ter feito uma leitura cuidadosa” (Respondente D).

O uso de gamificação na educação e no processo de aprendizagem da leitura, de acordo com os apontamentos das professoras são positivos, pelo fato de seus alunos realizarem a leitura conforme combinado para responder as atividades, como observado no percentual de acerto pelos alunos que foi acima de 50% de respostas certas.

De acordo com Sanches e Santos (2018), os recursos tecnológicos e a gamificação, proporciona ao aluno a chance de aprender dentro de um contexto das tecnologias e ferramentas dos games, possibilitando uma motivação a mais na fixação de conteúdo visto em sala de aula, por despertar o interesse pela leitura visando responder as atividades gamificadas.

Com a realização das atividades com os alunos, foi questionado com às professoras se eles gostaram do método utilizado, e, se desejam que sejam realizadas novas atividades usando a gamificação, 100% das respostas das docentes disse que sim, os alunos ficaram muito contente com as atividades e queriam que fosse realizada mais vezes, seja na sala de aula ou no espaço da Biblioteca. O motivo pelo qual os alunos gostaram e querem que seja repetido, encontra-se nas falas das professoras participantes da pesquisa, descritas a seguir.

“Ficaram animados, queriam responder depressa, tiveram que ler as perguntas e pensar pra responderem” (Respondente A).
 “Por ser bem dinâmica” (Respondente B).
 “Foi uma atividade nova para os alunos e interessante, já que eles gostam de utilizar a tecnologia” (Respondente C).
 “Ficaram interessados” (Respondente D).

Além da motivação em participar da atividade, os alunos também apresentaram felicidade em realizar a leitura do conteúdo, o que mostra que houve um engajamento por parte deles, na busca de melhores resultados por sua equipe.

As professoras ao serem questionadas se elas desejam utilizar atividade gamificada na sala de aula, elas informaram que sim (100%), e justificaram o motivo através de suas falas:

“Uma maneira de usar essa ferramenta para fazer a revisão do assunto estudado” (Respondente A).

“Usada como revisão de determinado conteúdo” (Respondente B).

“Nova tecnologia e agradável método de aprendizagem” (Respondente C).

“É uma ferramenta que desperta o interesse dos alunos” (Respondente D).

As professoras relataram que o uso dessa ferramenta será útil no processo de ensino-aprendizagem, como também no incentivo à leitura do conteúdo proposto por eles aos seus alunos. Por terem pouco conhecimento, os docentes pediram que fosse elaborado um tutorial ensinando como criar uma atividade nas plataformas *Kahoot* e *Socrative*.

Corroborando com as respostas das docentes, McGonigal (2012) cita que a gamificação pode ser usada como uma estratégia de mudança na transmissão do conhecimento, e, ainda tem poder para mudar o mundo, sendo uma chave para resolver os problemas sociais das pessoas.

Ao classificar a gamificação na educação e no processo de aprendizagem da leitura, 50% das respondentes relataram ser ótima atividade, e o mesmo percentual informou ser boa, dando as seguintes justificativas:

“Porque os alunos irão praticar as regras do trabalho em equipe, a leitura, a pesquisa do assunto” (Respondente A).

“Como instrumentos de motivação à leitura” (Respondente B).

“O aluno aprende através do uso de recursos educacionais, a qual o motiva na descoberta de novos conhecimentos” (Respondente C).

Como já foi mencionado a gamificação proporciona a motivação para o aluno, realizar a leitura imposta pelo professor em sala, como também mantém ele engajado para realizar qualquer atividade com aspecto de felicidade.

Segundo McGonigal (2012), a gamificação por apresentar as mecânicas dos games, proporciona um método de ensino mais prazeroso e motivacional, o que ajuda o aluno ao incentivo a leitura dos conteúdos propostos em sala de aula, e talvez por novas leituras que não sejam obrigatórias, despertando o prazer pelo ato de ler.

As participantes da pesquisa, ao serem indagadas se elas teriam alguma dificuldade em trabalhar com gamificação em sala de aula, informaram:

“Não, pois poderíamos usar como atividade de revisão e fixação de assunto que foi trabalhado durante a semana” (Respondente A).

“Não, tudo é uma questão de aliar aos conteúdos” (Respondente B).

“Não” (Respondente C).

“Não” (Respondente D).

Os professores relataram que não terá dificuldade alguma em elaborar uma atividade gamificada no *Socrative* ou *Kahoot*, até porque foi criado um tutorial ensinando passo a passo como ser criado um *quizze* em tais plataformas.

Assim, no ponto de vista das respondentes, se a gamificação pode ser considerada como um instrumento de aprendizagem, relatam que:

“Sim, pois o aluno poderá utilizar como meio de revisar os assuntos já estudados, ou então de pesquisas” (Respondente A).

“É um instrumento, pois as crianças se motivam” (Respondente B).

“Sim” (Respondente C).

“Com certeza” (Respondente D).

Na opinião dos professores, a gamificação pode ser sim um instrumento de aprendizagem, por motivar os alunos a desenvolver leitura e engajamento na hora de responder as atividades.

Fardo (2013), diz que a gamificação pode ser considerada como instrumento de aprendizagem, porque ela sempre esteve presente na educação, como pode ser observado no sistema de distribuição de notas tendo como base o desempenho do aluno, atribuições de broches, *feedback* entre professor e aluno para execução de tarefas estão atreladas diretamente as técnicas usadas pela gamificação.

Em razão dos pontos positivos e entraves acerca da gamificação, as professoras informaram que:

“Trabalho em equipe, pesquisas, fixação do assunto, leitura.

Se for em forma de competi os alunos poderão querer sempre vencer, os alunos serão apressados na leitura e vão querer apertar logo a resposta” (Respondente A).

“Positivos – nova maneira da aprendizagem” (Respondente C).

“Pontos positivos – interesse, raciocínio lógico, concentração” (Respondente D).

Foram citados pelos professores, mais pontos positivos que entraves com realização ao uso de atividades gamificadas na educação. Mas, para que isso aconteça cabe ao professor elaborar uma atividade que abarque o perfil de todos os alunos, caso contrário àa atividade não terá o sucesso esperado e pode ser considerada como um entrave para a educação.

Para Alves, Minho e Diniz (2014), a gamificação possui o poder de deixar o aluno envolvido na solução de problemas reais, contribuindo no método de dar sentido para aquilo que o aluno estuda, além de possibilitar que o professor crie estratégias para transmissão de conhecimento, que esteja aproximado da realidade

dos alunos, fazendo uso da linguagem e estética parecida dos games, deixando o ambiente de aprendizagem bem mais atraente na visão do aluno. Mas, para que isso venha acontecer precisa que o docente possua conhecimento suficiente, de como elaborar uma atividade gamificada, que vise a estimulação de raciocínio, concentração e compromisso do aluno em realizar a leitura do conteúdo para responder a atividade, caso contrário os resultados poderão ser contrário ao esperado.

Os resultados alcançados com a execução de atividades gamificadas com as turmas do Ensino Fundamental, tiveram resultados positivos por apresentar aproveitamento de leitura de conteúdo acima de 50% de acerto nos *quizzes* no *Socrative*, e como pontos negativos a falta de conhecimento dos alunos acerca das atividades gamificadas, e que pode vir a ser trabalhado com eles, explicando que se trata de uma metodologia de ensino que beneficia o processo de ensino-aprendizado para melhores resultados no futuro.

5 CONCLUSÃO

Como foi relatado no decorrer desta pesquisa, crianças e adolescentes estão cada vez mais usando precocemente tecnologias e internet, e fugir deste cenário se torna impossível, partindo deste pressuposto, a inserção de recursos e didáticas que envolvem tecnologia e internet, passando ser cada vez mais uma realidade dentro das salas de aulas do Brasil, tendo como base alguns estudos de pesquisadores citados no corpo deste trabalho, pode-se dizer que inserção da gamificação na educação pode contribuir em um melhor desenvolvimento do aluno em sala de aula.

Observou-se durante a execução das atividades gamificadas com os alunos participantes da pesquisa, que estes mostravam certa felicidade e motivação em participar da atividade na plataforma *Socrative*, que até então era novidade para eles, responder uma atividade usando *tablet* e/ou *smartphone*. Outro ponto a ser destacado, foi o trabalho em equipe desempenhado por eles, mostrando que não há problema algum, em trabalhar com qualquer colega de sala de aula, sendo um fator primordial para o sucesso da atividade.

Os principais resultados do questionário aplicado com os alunos, foram: 80,56% avaliou como uma experiência ótima; 81,94% informaram que após a realização das atividades gamificadas ocorre o aumento e interesses por novas leituras; 86,11% concordam que mais atividades gamificadas sejam desenvolvidas no decorrer do ano; 81,94% informaram que as atividades gamificadas ajuda no incentivo à leitura; 77,78% disseram que a gamificação contribui no trabalho em equipe; 87,50% informaram que sentem motivados e interessados em participar de novas atividades; 87,50% relataram que a gamificação proporciona o trabalho em equipe e tomadas de decisões mais rápidas; 79,17% informaram que as atividades gamificadas tornariam as aulas mais prazerosas.

Com o resultado da pesquisa de campo, verificou-se que os alunos e professores ficaram satisfeitos com o uso da gamificação na educação e processo de aprendizagem da leitura. Para os alunos as atividades gamificadas deveriam realizadas mais vezes no decorrer do ano, por ser muito motivadora no processo de ensino-aprendizagem e incentivo à leitura. Na concepção dos professores, a gamificação pode ajudar na motivação, felicidade e engajamento dos alunos na execução de leituras e engajamento nas atividades gamificadas propostas.

Partindo desta linha de pesquisa, pode-se dizer que a gamificação, passa a ser de grande relevância para a sociedade e/ou para ciência, por apresentar uma nova metodologia de transmitir conhecimento e formar novos leitores. Desta forma, justifica-se a escolha deste tema por se tratar de um tema que ainda aborda questionamentos acerca de seu uso, que pode ser benéfico ou maléfico para a educação, e, ainda por apresentar nova didática, atraindo a atenção dos alunos a realizar novas leituras contribuindo diretamente na formação de novos leitores.

Assim, pode-se dizer que após aplicação das atividades gamificadas com os alunos do Ensino Fundamental do Colégio Santa Teresa, os resultados obtidos foram satisfatórios, por alcançar o objetivo proposto desta pesquisa, apresentando dados relevantes que podem contribuir para uma melhoria na educação de escolas públicas e particulares do Brasil, em especial na cidade de São Luís-MA.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Leonardo Meirelles. **Gamificação na educação**: aplicando metodologias de jogos no ambiente educacional. Joinville: SC, 2018.
- ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelle Rose da Silva; DINIZ, Marcelo Vera Cruz. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, Luciane Maria et al. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. cap. 3, p.75-95.
- BRAZIL, André Luiz. **Gamificação na produção colaborativa de conhecimento e informação**. 2017. 214f. Tese (Doutorado em Ciências da Informação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017.
- BURKE, Brian. **Gamificar**: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. Tradução de Sieben Gruppe. São Paulo: DVS Editora, 2015.
- BUSARELLO, Raul Inácio; ULBRICHT, Vania Ribas; FADEL, Luciane Maria. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: FADEL, Luciane Maria et al. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. cap. 1, p.12-37.
- CARDINALE, Cláudia; MENEZES, Nunes; DE BORTOLI, Robélius. Gamificação: surgimento e consolidação. **C&S**, São Bernardo do Campo, v. 40, n. 1, p. 267-297, jan./abr. 2018.
- CASTELLO-PEREIRA, Leda Tessari. **Leitura de estudo**: ler para aprender a estudar e estudar para aprender a ler. Campinas: Editora Alinea, 2003.
- COLÉGIO SANTA TERESA. **Histórico**. Disponível em: http://www.colegiosantateresa.com.br/principal/index.php?option=com_content&view=article&id=52&Itemid=59. Acesso em: 10 jun. 2019.
- COSTA, Gustavo Henrique Ferreira Reis. **Gamificação**: os elementos de um jogo e suas contribuições para a educação. 2017. 38f. TCC (Graduação em Computação) - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro, Uberlândia, 2017.
- DIANA, Juliana Bordinhão et al. Gamification e teoria do Flow. In: FADEL, Luciane Maria et al. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. cap. 2, p. 39-73.
- DINIZ, Marcelo Vera Cruz; MONTEIRO, Roberto Luiz Souza; CARNEIRO, Tereza Kelly Gomes. Elementos da gamificação nos objetos de aprendizagem. **Revista Tecnologias na Educação**, ano 8, n. 14, p.1-12, jul. 2016.
- FADEL, Luciane Maria et al. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.
- FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação como método**: Estudo de elementos dos *games* aplicados em Processos de ensino e aprendizagem. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Rio Grande do Sul, 2013.

GOMES, Alex. "Jogos são mais efetivos na avaliação do que as provas", diz Jennifer Groff. **O Estado de São Paulo**, maio 2019. Disponível em: <https://educacao.uol.com.br/noticias/agencia-estado/2019/05/12/jogos-sao-mais-efetivos-na-avaliacao-do-que-as-provas-diz-jennifer-groff.htm>. Acesso em: 25 maio 2019.

KAMEI, Helder. **Flow e psicologia positiva**: estado de fluxo, motivação e alto desempenho. Goiânia: IBC, 2014.

KRUG, F. S. A importância da leitura na formação do leitor. **Revista de educação do IDEAU**, v. 10, n. 22, p.1-15, jul./dez. 2015.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MANGUEL, A. **No bosque do espelho**: ensaios sobre as palavras e o mundo. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

McGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**. Tradução de Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

NAVARRO, João Rafael Ersina. **A gamificação como convergência de mídias**. Disponível em: <https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2017/09/20-A-gamificac%CC%A7a%CC%83o-como-converge%CC%82ncia-de-mi%CC%81dias.pdf>. Acesso em: 1 jul. 2019.

NOVAK, Jannie. **Desenvolvimento de games**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

ORLANDI, E. P. **A linguagem e seu funcionamento**. São Paulo, Brasiliense, 1995.

RAIMUNDO, A. P. P. A mediação na formação do leitor. In: CELLI-COLÓQIO PE ESTUDOS LINGÜÍSTICOS E LITERÁRIOS. 3, 2007, Maringá. **Anais...**, Maringá, p.107-117, 2009.

SANCHES, Leticia Rocha Justino; SANTOS, Augusto Calefo dos. A gamificação como ferramenta na criação de objetos de aprendizagem EAD. Congresso Internacional de Educação e Tecnologias. **Anais...**, 2018.

SENA, Valeska Oliveira Di. **Gamificação em biblioteca escolar**. 2017. 47f. Monografia (Graduação em Biblioteconomia) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2017.

SILVA, Cláudio Henrique da; DUBIELE, Rafael Pereira. Desing motivacional no processo de gamificação de conteúdo para objetos de aprendizagem: contribuições do modelo ARCS. In: FADEL, Luciane Maria et al. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. cap. 6, p. 143-165.

SILVA, R. J. da. Formar leitores na escola: o projeto pedagógico, a biblioteca escolar e a mediação. **Inf. Inf.**, Londrina, v. 20, n. 3, p. 487 - 506, set./dez. 2015.

TÓNEIS, Cristiano N. **Os games na sala de aula**: games na educação, ou, a gamificação da educação? São Paulo? Bookess, 2017.

ZANCHETTI, Claudimir; Buseti, Deisi; Giacomini, Josiane. Alcance do Estado de Fluxo (Flow): um Estudo de Caso. **Sociedade Brasileira de Dinâmica dos Grupos**, Porto Alegre: Faculdade Monteiro Lobato, p.1-17, 2017. Disponível em: http://www.sbdg.org.br/web/site/wp-content/uploads/2017/03/Alcance-do-Estado-de-Fluxo-Flow-um-Estudo-de-Caso_11022017.pdf. Acesso em: 20 maio 2019.

APÊNDICES

APÊNDICE A - Questionário Alunos

1. Sexo: () Masculino () Feminino
2. Idade: _____
3. Série: _____
4. Você é usuário assíduo da Biblioteca?
() Sim () Não
Caso afirmativo quantos livros ler por mês:
() 1 livro () 2 livros () 3 livros () 4 livros () 5 livros
() Outra quantidade _____
5. O que você costuma ler na biblioteca do Colégio?
() Leitura obrigatória da escola () Revistas em quadrinhos () Livros de literatura
() Outros tipo de livros, mencione: _____
6. Você conhece mídias digitais (e-books)?
() Sim () Não
7. Qual tipo de mídia é de sua preferência para realizar leitura?
() Impressa () Digital () Outras
Justifique sua resposta: _____
8. Você conhece jogos digitais?
() Sim () Não
9. Quantas vezes você joga diariamente?
() 1 vez por dia
() 2 ou mais vezes por dia
() Raramente jogo
() Apenas nos finais de semana
() Apenas nas férias
() Não jogo
10. Como você avalia o uso de atividades gamificadas na educação?
() Ótimo
() Bom
() Ruim
() Atrapalha os estudos

11. Após a implantação das atividades gamificadas, aumentou o interesse de ler novos livros e revistas?
- Sim Não Justifique: _____
12. No seu entendimento a utilização de atividades gamificadas na biblioteca e/ou sala de aula, deve ser realizada mais vezes no decorrer do ano?
- Sim Não Um caso a pensar
13. Usar atividades gamificadas incentiva o interesse pela leitura?
- Sim Não
14. Quais contribuições que as atividades gamificadas podem proporcionar para a educação e formação de leitores?
- Incentivo a novas leituras
 Aquisição de conhecimento
 Ajuda no trabalho em equipe
 Solucionar problemas
 Apenas diversão
 Outras contribuições _____
15. As atividades gamificadas (kahoot e Socrative), apresentadas na biblioteca fez você sentir motivação e interesse em participar de novas atividades?
- Sim Não Nenhuma
16. As atividades gamificada ajudaram você a trabalhar em equipe, como também tomar decisões mais rápidas?
- Sim Não Não sei responder
17. Para você as atividades gamificadas tornariam as aulas mais prazerosas e motivacionais?
- Sim Não Talvez

APÊNDICE B - Questionário Professor

1. Sexo: () Masculino () Feminino
2. Série que leciona: _____
3. Você é favor do uso de tecnologia em benefício da educação?
() Sim () Não
Justifique sua resposta: _____
4. Você já conhecia atividade gamificada?
() Sim () Não
Caso positivo mencione o local da aplicação da atividade gamificada _____
5. Para você a atividade gamificada pode contribuir com educação e formação de leitores?
() Sim () Não
Caso positivo justifique: _____
6. Em sua opinião os alunos gostaram da atividade gamificada e gostariam que se repetisse?
() Sim () Não
Justifique: _____
7. Você gostaria de utilizar atividades gamificadas em suas aulas?
() Sim () Não
Caso positivo explique o motivo: _____
8. Como você classifica o uso de atividade gamificada na educação e formação de leitores?
() Ótima
() Boa
() Ruim
() Atrapalha a educação
Justifique: _____
9. Na sua concepção seria difícil trabalhar com gamificação em sala de aula?

10. A gamificação pode ser considerada um instrumento de aprendizagem no seu ponto de vista?

11. Quais pontos positivos e negativos que você pontua para gamificação?
