

Gamificação e Leitura: Potencialidades e Implicações na Formação de Leitores

Gamification and Reading: Potentialities and Implications in Reader Education

Claudia Lúcia Landgraf Valerio^{*a}; Juliani Cristina da Silva^a

Universidade de Cuiabá, Programa de Pós-Graduação em Ensino. MT, Brasil.

*E-mail: claudialandgraf10@gmail.com

Resumo

Esse artigo propõe um olhar sobre o lugar da gamificação no ensino de Língua Portuguesa, com foco no trabalho de leitura. Considerando a importância da tecnologia na atualidade e as principais dificuldades enfrentadas pela escola para incentivar a prática leitora, professores e alunos assumem novos formatos de leitura. Diante dessa realidade, a pesquisa teve como principal objetivo o fomento da prática leitora, considerando a importância da utilização da gamificação como estratégias didáticas para aprendizagem de leitura na Educação Básica. Adotou-se abordagem qualitativa, com estudo de caso, envolvendo grupos de estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental II de uma escola da rede pública de ensino de Mato Grosso, na cidade de Cuiabá. Inicialmente, se recorreu ao questionário de entrada, para compreender o perfil dos participantes e, posteriormente, foi realizada a coleta de dados por grupos focais, a fim de compreender as motivações e possíveis desmotivações no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes relativos à leitura. Os resultados demonstraram que o uso de estratégias digitais, como gamificação, desenvolve o engajamento dos estudantes e o avanço nas habilidades de leitura, alinhada com as metodologias que visam o elo entre contexto do leitor e mediação da leitura. Sendo assim, o uso da gamificação no processo de ensino de Língua Portuguesa se apresenta como uma metodologia ativa que pode contribuir na formação de leitores.

Palavras-chave: Ensino. Jogos. Motivação. Aprendizagem.

Abstract

This article proposes a look at the role of gamification in teaching the Portuguese language, with a focus on reading work. Considering the importance of technology today and the main difficulties faced by schools in encouraging reading practices, teachers and students are adopting new reading formats. In this context, the main objective of the research was to promote reading practices, considering the importance of using gamification as didactic strategies for learning reading in basic education. A qualitative approach was adopted, with a case study involving groups of 9th-grade students from a public school in Mato Grosso, in the city of Cuiabá. Initially, an entry questionnaire was used to understand the profile of the participants, and then data collection was carried out through focus groups to understand the motivations and possible demotivations in the students' teaching and learning process related to reading. The results showed that the use of digital strategies, such as gamification, develops student's engagement and advances reading skills, aligned with methodologies that aim to connect the reader's context with reading mediation. Thus, the use of gamification in the teaching process of Portuguese language presents itself as an active methodology that can contribute to the readers' training.

Keywords: Teaching. Games. Motivation. Learning.

1 Introdução

A gamificação é uma ferramenta de aprendizagem eficaz, não só porque reforça a motivação e o interesse dos alunos, como referem Zichermann e Cunningham (2011), mas também porque promove o desenvolvimento de habilidades importantes como a resolução de problemas, trabalho cooperativo, protagonismo, entre outros. Os games, geralmente, estão associados à diversão, porque esses podem envolver e distrair os jogadores. Contudo, além do aspecto de entretenimento, a gamificação também pode se associar com outras áreas, como colaboração e comunicação entre pessoas, promovendo produtos ou marcas e melhorando processos de

ensino e de aprendizagem. Na educação, a gamificação tem sido incorporada como metodologia ativa de ensino, tornando as aulas mais atraentes ao olhar do estudante.

O termo “gamificação”, segundo Vianna (2013), é uma tradução da palavra inglesa “O jogo”, que foi usada pela primeira vez pelo britânico Nick Pelling em 2002, mas tem sido popular desde então. Atualmente, existem muitos games educativos, com objetivos de ensinar conteúdos relacionados ao ambiente escolar. Novak (2010) indica que os games se tornaram educativos ao acaso, ou seja, esses foram criados para entreter, mas acabaram adicionando algum elemento educacional. No caminho inverso, Sheldon (2022) diz que se

um jogo foca nos aspectos da educação, acaba perdendo sua principal essência que é diversão, e se a diversão for em excesso, por outro lado, o ensinar sai de foco. Nesse sentido, deve-se encontrar a medida certa entre diversão e educação para que o jogo educativo cumpra seu papel. Os jogos de aprendizagem têm por finalidade ajudar os jogadores a desenvolverem novas habilidades e conhecimentos ou fortalecerem os já existentes, assim, o objetivo final desses jogos é alcançar algum tipo de resultado relacionado à aprendizagem.

Para entender a gamificação, é preciso entender como jogos e seus elementos constituintes são utilizados no processo de aprendizagem. Para Alves Filho *et al.* (2022), os elementos do jogo são um conjunto de ferramentas que se usa para criar a própria solução de aprendizagem gamificada. Portanto, o uso de jogos para aprendizagem deve ter objetivos que se desejam alcançar e com base nessa estrutura, planejar as ações adequadas ao propósito de aprendizado.

Atualmente, os estudantes estão cada vez mais envolvidos com o universo dos games, de qualquer forma, a promoção de atividades gamificadas como uma metodologia ativa (Bacich; Moran, 2018) pode contribuir para um caminho importante no desenvolvimento da capacidade de leitura dos jovens, com o aumento do uso de jogos em diversas áreas educacionais, a gamificação pode se tornar importante contribuição para a prática leitora nas escolas.

Nesse sentido, o objetivo deste estudo foi estimular a discussão sobre estratégias metodológicas para o ensino da leitura por meio da gamificação nas escolas.

2 Material e Métodos

Trata-se de um estudo de caso com uma abordagem qualitativa, desenvolvido por meio de grupos focais com alunos do 9º ano de escolas públicas do estado de Mato Grosso. A escola é inserida em uma área considerada periférica na cidade, apresenta uma clientela heterogênea, os alunos participantes possuem entre 12 e 15 anos e, em sua totalidade, são considerados carentes. Seus familiares diretos possuem baixo nível de escolaridade.

Como se tratavam de grupos focais e o foco era o estudo dos alunos leitores, os pré-testes contribuíram para a organização dos grupos focais. Para conectar o uso de jogos como recursos e a promoção da leitura, partiu-se das seguintes questões-chave: Os jogos digitais têm potencial de leitura; e Quais são as questões-chave associadas aos jogos de leitura digital? problema?

Durante o encontro do grupo focal, os estudantes pontuaram vários aspectos de desmotivação para o desenvolvimento da habilidade de leitura: dizendo que a leitura muito extensa desmotiva, vocabulário rebuscado é de difícil compreensão, que alguns textos possuem muitas palavras desconhecidas, tornando a leitura insignificante. É importante citar que um docente como leitor mais experiente contribuiu, favoravelmente, para o incentivo à leitura. Dessa forma,

avaliar o contexto e criar meios para a ampla oportunidade de escolha de leituras, condizentes com o contexto sociocultural desses estudantes, fortalece a motivação e a formação leitora, assim como abordam Pinheiro, Lima e Araújo (2020). Dentro de cada estrutura social, familiar ou escolar, pode-se encontrar pessoas incentivadoras que motivem crianças, jovens e adultos ao hábito de ler. Os pais ou professores, que são considerados em estar no topo dessa hierarquia de fomentadores, abrem a porta desse mundo letrado, através de indicações e estratégias que elevem a aprendizagem de modo geral.

Novas oportunidades para que a leitura se constitua como elemento no desenvolvimento da habilidade do estudante no processo de aprendizagem é uma necessidade emergente. E segundo dados coletados, nota-se que os participantes do presente estudo apresentaram, parcialmente, conhecimento sobre os possíveis usos de games, eles se consideram nativos digitais e conseguem definir os games como entretenimento.

Em relação à aula de Língua Portuguesa, as principais estratégias gamificadas mencionadas foram: competição, formação de equipes, desafios para cumprir um objetivo e a estratégia mais mencionada foi o quiz, a maioria dos estudantes afirmou que as atividades gamificadas são mais voltadas para a parte gramatical. Revelando, ainda, que nunca pensaram ou tiveram uma proposta de leitura gamificada nas aulas. Foram citadas algumas atividades interessantes, mas que não eram gamificadas, como um projeto de leitura, ou que atividades para trabalhar a gramática, como bingo, jogos de tabuleiro, para a prática de jogos de palavras, ortografia, soletrando, entre outros.

Em virtude dessa divergência nos relatos no que se refere às práticas de leitura gamificada, foi possível confirmar que o uso de estratégias de gamificação ainda são mais comuns nas aulas de gramática do que no trabalho com leitura, os dados apontam também que a gamificação em atividades de leitura pode estimular os estudantes a usarem diversas competências e habilidades durante o processo de aprendizagem, quando apresentadas algumas sugestões de leitura como (Word Wall, Kahoot, QR Code, etc) os mesmos se interessaram e até mesmo já acessaram imediatamente os sites para conhecer.

Cabe salientar que ao longo da vida escolar, os alunos desenvolvem muitas competências e habilidades que ampliam suas possibilidades de participação em práticas de diferentes esferas das atividades humanas. Considera-se que o conhecimento, o pensamento crítico, o trabalho em equipe, a autonomia, a comunicação, a interação, a cooperação e a argumentação são alguns exemplos das competências e habilidades que a gamificação aplicada ao ensino de leitura pode suscitar e que podem possibilitar ao estudante lidar com diferentes situações e desafios impostos diariamente no âmbito social.

Ao final das discussões foi perguntado aos alunos se eles se sentiram motivados para conhecer mais sobre as possibilidades de leitura gamificada, embora todos tenham respondido que sim, muitos citaram os principais desafios, entre esses estão:

o acesso da internet no ambiente escolar não ser de qualidade; as metodologias voltadas para a leitura na escola; a falta de conhecimento de sites e aplicativos gratuitos.

É importante citar que para optar pela gamificação como método de atividade de leitura, o professor precisa ter conhecimento sobre o que é gamificação e quais recursos a constituem. Como salientam Tiecher e Pavão (2020, p. 337): “a prática docente tem sido beneficiada com a utilização de recursos e ferramentas que auxiliam o desenvolvimento de novas estratégias de ensino”. Para isso, é necessário que o docente queira usar essas ferramentas, tenha alguma experiência como jogador e que saiba claramente quais os objetivos que deseja atingir e, com o conhecimento adequado sobre gamificação, ele possa selecionar os elementos mais apropriados a cada situação de ensino.

3 Resultados e Discussão

A leitura apoia várias práticas sociais e provou ser uma habilidade muito importante para a aprendizagem. Por meio da leitura se adquire conhecimento, enriquece o vocabulário, ao mesmo tempo que são melhoradas habilidades. A leitura traz muitos benefícios para a vida das pessoas e se pode entender melhor não só a pessoa, mas também o mundo em que se vive.

O processo de leitura tem duas dimensões: o indivíduo que referiu desenvolvimento cognitivo do leitor e desenvolvimento social relacionado com as práticas sociais. É por isso que o hábito da leitura deve ser estimulado desde a infância, pois colabora nos processos mentais do indivíduo na formação dos processos relacionados à sociedade. Cagliari (1995) argumenta que a leitura é mais importante do que a escrita e enfatiza a importância da leitura como significado no mundo em que se vive. Para Cagliari (1995, p. 150): “as pessoas que não leem [...] desnutridos pelo conhecimento”. Durante a leitura, várias habilidades linguísticas são desenvolvidas e deve ser priorizada a natureza funcional e interativa da linguagem.

A leitura é um processo que se desenvolve em toda a escola, sendo a chave para a construção de todas as outras aprendizagens e é por isso que a falta de habilidades básicas de leitura pode causar muitos fracassos escolares. Ler é uma atividade humana adquirida e desenvolvida, que produz sentido e deve atender a dinâmica da sociedade atual. É uma relação criada pelo sujeito e embutida em certas práticas histórico-sociais. Desse ponto de vista, o leitor deve entender o que a leitura significa, o que essa requer e quais efeitos essa leitura pode ter e produzir em determinadas situações sociais.

Desse ponto de vista, o objetivo da escola deve ser a formação de muitos leitores e para atingir esse objetivo, o desenvolvimento de estratégias de leitura visa diferentes suportes e gêneros, na escola. Segundo Solé (1998), no campo da educação, é bom que meninos e meninas aprendam a ler com diferentes intenções para alcançar objetivos diferentes. Dessa forma, além de aprender, ativam diversas estratégias,

podem aprender que a leitura é útil para muitas coisas. Portanto, a leitura na escola pode ser agradável e satisfatória e, ao mesmo tempo, apenas funcional e com pretexto gramatical. É possível observar aulas de leitura como uma habilidade que interfere diretamente no papel social do estudante, por isso essa habilidade precisa fazer relação com o sentido de compreender e monitorar sua própria compreensão.

Para Solé (1998), os leitores devem ser capazes de verificarem sua compreensão, fazendo conexões entre o que leem e o que faz parte de seu acervo pessoal, questionando as informações, criando generalizações que permitam relacionar o que é aprendido para vários contextos. Com base nesse entendimento, para engajar os alunos, é imprescindível que os professores desenvolvam estratégias para o ensino das leituras que levem a compreensão do que leem e, assim, posicionam-se diante dos assuntos tratados em vários textos. Para Alves Filho *et al.* (2022), é preciso compreender que os professores necessitam reorganizar suas práticas e que essa reorganização envolve a concepção dos professores sobre o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação.

Dessa maneira, a escola como formadora de leitores, precisa reconfigurar suas práticas metodológicas de ensino de leitura, em conformidade com as tecnologias e a cultura digital. Essas questões ilustram a gamificação como potencialidades e implicações metodológicas para o ensino da prática leitora.

A gamificação, nos ambientes de aprendizagem, vem aumentando consideravelmente, isso significa que os jovens não vivem sem dispositivos, eles estão conectados o tempo todo. É notório que tudo gira em torno de tecnologia, na palma das mãos, eles podem ouvir música, conversar com amigos, conhecer pessoas, ler, jogar, etc. Tudo isso faz parte do cotidiano dos jovens. Por isso, eles são considerados nativos digitais, porque nasceram e cresceram em uma cultura digital e, assim, usam ferramentas digitais todos os dias (Prensky, 2012). Reforçando cada vez mais a importância da inserção no processo de ensino e aprendizagem.

A gamificação na educação abrange o uso de recursos de design de jogos em um contexto de não-jogo com o principal objetivo de motivar os estudantes, aumentar suas habilidades, manter sua atenção e proporcionar aprendizagem significativa acerca de um objeto de estudo. Como em todos os jogos, os elementos objetivos, regras, feedback imediato, recompensas, motivação, inclusão do erro no processo, diversão, história, níveis, abstração da realidade, competição, conflito, cooperação, voluntariedade, podem estar presentes.

Jogar é como usar várias ferramentas que estão em uma caixa e podem ser combinadas de diferentes maneiras. No entanto, para utilização adequada, é necessário saber quais são suas funções e como essas podem ser usadas juntas em um sistema planejado. Entretanto, é importante ressaltar que nem todos os recursos do jogo devem ser utilizados para realizar uma atividade de aprendizagem. Isso significa dizer que ao usar os recursos, é necessário que estejam evidentes todos os objetivos a serem alcançados.

Nessa direção, o objetivo é um elemento que direciona um participante do jogo a se concentrar em atingir uma meta. Os objetivos devem ser claros, caso contrário, esses podem tornar o jogo confuso e difícil e levar ao fracasso. Além disso, se o objetivo for muito difícil, esse deve ser quebrado em outros menores para que o jogador consiga atingir o objetivo maior. Dessa forma, propor atividades gamificadas para aprendizagem requer planejamento detalhado de todos os possíveis objetivos que possam ser atendidos.

As regras formam um conjunto de configurações que limitam as ações dos jogadores e determinam o desempenho do jogo. A tarefa é definir como o jogador deve se comportar ou organizar suas ações para enfrentar os desafios propostos pelo jogo. As regras dão ao jogador a oportunidade de explorar os espaços disponíveis, desenvolver a criatividade, estimular o pensamento estratégico e desenvolver o protagonismo. Portanto, ao estabelecer as regras para os games educacionais se deve considerar todo o arcabouço dos estudantes.

A principal função do feedback é informar os jogadores sobre a relação com diversos aspectos que regem as interações para estimular suas ações. Para isso, as reações devem ser diretas, claras e imediatas. Este é um sinal fundamental de bons jogos, pois esses fornecem constantemente aos jogadores uma visão geral de posição em relação ao objetivo do jogo. Em suma, pode-se afirmar que a aceitação de objetivos, regras e reações possibilita condições para condução dos jogos.

É importante ressaltar que, embora a gamificação utilize os mesmos elementos, essa difere dos games de entretenimento por não se considerar um jogo. Além disso, outro aspecto importante da gamificação é que, embora a maioria das pesquisas atuais sobre a gamificação na educação inclua o uso de Tecnologias Digitais de Informação - TDI em sua prática, o uso de tecnologias digitais não é condição necessária para a implementação de uma estratégia baseada nos games educacionais. Portanto, as atividades, que estão baseadas na gamificação, podem apresentar os recursos dos games, tais como: pontos, níveis, rankings, desafios, missões, medalhas, conquistas, feedback, regras, narrativa, entre outros. Esses recursos podem ser utilizados em uma estratégia de aprendizagem baseada na gamificação.

Os games educacionais visam melhorar o aprendizado. Nesse sentido, jogar em um contexto educacional é usar os recursos de design de jogos em um ambiente de aprendizagem não para jogar, mas para motivar, engajar e melhorar o desempenho dos alunos envolvidos em um processo de aprendizagem.

Quando se pensa em leitura no ambiente escolar, logo se imagina em um espaço de biblioteca, automaticamente se imagina o ambiente tranquilo, cheio de livros e, geralmente, organizado em prateleiras. É natural que se retorne a esse cenário, porque a leitura ainda mantém o caráter de introspecção que lhe é dedicada com a introdução do suporte impresso. Chartier (1999) aponta a difusão da leitura silenciosa desde o século XIX, recomendada a partir dos materiais em

expansão, como: revistas, jornais, folhetins, etc. Embora esse olhar acerca das bibliotecas e da própria leitura carregue muito desse entendimento, a pesquisa discute de que forma os jogos aparecem nesse contexto diante da prática da leitura.

A ascensão da internet contribuiu para o acesso a obras antes restritas a bibliotecas ou ambientes físicos, representando grande avanço na promoção da leitura e na democratização da escrita. No entanto, ao mesmo tempo em que motiva tais práticas, os elementos novos trazem incertezas no panorama do leitor do país: como transformar a prática de leitura, em ambiente gamificado, constitui cenário desafiador.

Nesse sentido, a gamificação surge como alternativa para quebrar a lógica do ensino de leitura tradicional, que se refere à melhor relação entre professor e aluno e seus pares. Por meio da interação, em sala de aula, os alunos aprendem não apenas com o professor, mas também com os colegas, o que permite perceber que todos têm alguma coisa neste ambiente a oferecer, ensinar, aprender. Isso contribui para a promoção da aprendizagem significativa e o propósito da leitura nesses ambientes é de aprendizagem mais interativa.

Portanto, as aulas gamificadas possibilitam a interação entre os seus participantes, colaborando para o desenvolvimento da aprendizagem, como também para a interação dos indivíduos, o que é um dos principais objetivos da educação, no que corresponde a perspectiva de Freire (1993).

Só na medida em que o educando se torne sujeito cognoscente e se assuma como tal, tanto quanto sujeito cognoscente é também o professor, é possível ao educando se tornar sujeito produtor da significação ou do conhecimento do objeto. É neste movimento dialético que ensinar e aprender vão se tornando conhecer e reconhecer. O educando vai conhecendo o ainda não conhecido e o educador reconhecendo, o antes sabido (Freire, 1993).

O professor e o aluno são sujeitos do conhecimento e, nesse processo, o professor ensina e aprende e o aluno aprende e ensina. Para Souza e Madeira (2022, p. 49): “os docentes têm um papel fundamental na disseminação e mediação, utilizando-se de ferramentas digitais para estreitar a relação professor-aluno e ressignificar a aprendizagem”. Portanto, o papel do educador é de mediar o processo de leitura, engajando os estudantes nas atividades de leitura, por meio de estratégias que possam favorecer a leitura.

A gamificação pode favorecer essa prática, contribuindo na aquisição de conhecimentos de modo mais significativo e eficiente, para a prática leitora diante da atualidade. Desse modo, a BNCC (2018) entende que a gamificação é parte integrante do universo dos estudantes dessa geração. Isso é comprovado pelo fato de que games aparecem entre habilidades gerais e habilidades específicas da Educação Básica. Assim, compreender as linguagens como construção humana, histórica, social e cultural, de natureza dinâmica, reconhecendo-as e valorizando-as como formas de significação da realidade e expressão de subjetividades e identidades sociais e culturais.

A BNCC (2018) também diz que a leitura deve ser focada no desenvolvimento de habilidades de compreensão e interpretação de leitura, interpretar textos verbais e não verbais, reconhecer os tipos de textos são entendidas como as competências específicas da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental. Na literatura, o ensino envolve principalmente a formação de leitores fruidores.

Para que a função utilitária da literatura – e da arte em geral – possa dar lugar à sua dimensão humanizadora, transformadora e mobilizadora, é preciso supor – e, portanto, garantir a formação de – um leitor-fruidor, ou seja, de um sujeito que seja capaz de se implicar na leitura dos textos, de “desvendar” suas múltiplas camadas de sentido, de responder às suas demandas e de firmar pactos de leitura (BNCC, 2018).

Portanto o leitor-fruidor é capaz de compreender e distinguir a polissemia dos textos, a intertextualidade das obras, sendo capaz de elaborar perguntas, identificar respostas que podem se modificar ao longo da leitura. Nesse sentido, os games são capazes de trabalhar em conjunto para atenderem os objetivos, priorizando o ensino por meio da tecnologia que está presente na sociedade atual e podendo oportunizar a prática de leitura.

4 Conclusão

A gamificação é uma estratégia que utiliza os elementos dos games no intuito de motivar e engajar pessoas para alcançarem propósitos e objetivos. Seu uso em atividades de leitura envolve desafios, pois durante o processo de entrevista foi constatado que o uso da gamificação motiva a leitura, e que os estudantes durante a estratégia da gamificação desenvolvem práticas exitosas de leitura. Para tanto, é necessário um aprofundamento nos conhecimentos sobre a gamificação e compreender que esta estratégia ativa tem sido propagada, na atualidade, por todas as esferas da sociedade e na escola não é diferente.

Os estudantes estão munidos de dispositivos digitais conectados o tempo todo. Nessa perspectiva, a leitura e suas práticas de incentivo podem indicar caminhos para aproximar os estudantes da leitura, motivando-os e engajando-os, criando uma atmosfera desafiadora. Contudo, os estudos sobre gamificação na prática leitora ainda são poucos, o interesse pelo tema parece ser grande entre os docentes, porém a falta de conhecimentos é um entrave para que, de fato, as estratégias gamificadas voltadas à leitura sejam postas em prática.

Assim, ao abordar as dimensões crítica e ética desse uso, da gamificação no evento da leitura se mostra uma ferramenta pedagogicamente útil, contudo é necessário um olhar profundo nas práticas que envolvam a leitura como atividades gamificadas. Contudo, as abordagens tradicionais alinhadas às estratégias inovadoras de leitura são fundamentais para formar leitores. É importante que se observe que toda estratégia é circunstancial, muda de jogo para jogo. Certo que a leitura na formação de leitores proficientes implica em novas formas de atuar.

Evidencia-se, ainda, que as estratégias metodológicas lúdicas são aliadas para o ensino da leitura, e não devem ser desprezadas, porque a gamificação por si só não garante uma leitura fluente. A interação professor e aluno, a valorização do contexto de aprendizagem, a compreensão dos estudantes como protagonistas desse processo, contribuíram para dinamizar a aprendizagem, potencializando a prática leitora, por meio de uma relação prazerosa. Desse modo, espera-se que as referências sobre o assunto, assim como as próprias práticas de gamificação em atividades de leitura, sejam ampliadas.

Referências

ALVES, E.; PEREIRA, D. E. C. S.; ÁVILA, M. V. D. A formação continuada de professores em tempos de TDICS: percepções e desafios. *Rev. Ens. Educ. Ciênc. Hum.*, v. 23, n. 2, p. 161-170, 2022. doi: 10.1798733.2022v23n2p%0p.

BACICH, L.; MORAN, J. *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2018.

CAGLIARI, L. C. *Alfabetização e linguística*. São Paulo: Scipione, 2010.

CHARTIER, R. *As revoluções da leitura no ocidente*. Campinas: Mercado das Letras, 1999.

FREIRE, P. *Pedagogia da esperança: um reencontro com a pedagogia do oprimido*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1993.

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

PINHEIRO, R. C.; LIMA, F. A.; ARAÚJO, J. Jogos digitais como motivação para o desenvolvimento da leitura. *Diacrítica*, v. 34, n. 1, p. 173-198, 2020.

PRENSKY, M. *Aprendizagem baseada em jogos digitais*. São Paulo: SENAC, 2012.

SHELDON, L. *The multiplayer classroom: designing coursework as a game*. Boston: Cengage Learning, 2022.

SILVA, E. T. *A escola e a formação de leitores*. Retratos da leitura no Brasil. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo; 2012.

SOLÉ, I. *Estratégias de leitura*. Porto Alegre: Penso, 1998.

SOUSA, I.; MADEIRA, G. Itinerário formativo para o desenvolvimento de competências digitais na formação continuada de professores. *Rev. Novas Tecnol. Educ.*, v. 20, n. 1, p. 41-50, 2022. doi: 10.22456/1679-1916.126508.

TIECHER, R.; PAVÃO, C.O.A. Potencialidades do uso de aplicativos móveis no compartilhamento de estratégias contemplando a atuação profissional docente. *Rev. Novas Tecnol. Educ.*, v. 18, n. 2, p. 551-559, 2021. doi: 10.22456/1679-1916.110295

VIANNA, Y. *Gamification, Inc. Recreating companies through games*. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.

ZICHERMANN, G., CUNNINGHAM, C. *Gamification by design: implementing game mechanics in web and Mobile Apps*. Canada: O'Reilly Media, 2011.