



Gamificando clássicos literários: uma experiência de jogabilidade com jogo Crealit

Daniel Everson da Silva Andrade¹; Josilene Almeida Brito²; Francisco Kelsen de Oliveira³; Francisco Wernnevon Vieira Estrela⁴; Izaquiel Canuto da Silva⁵; Marcio Fernandes dos Santos⁶.

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - Campus Cajazeiras^{1,4,5,6}; Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano^{1,2,3}; E-mail: danielleversonyah@gmail.com¹; josilene.brito@ifsertao-pe.edu.br²; francisco.oliveira@ifsertao-pe.edu.br³;

RESUMO

Introdução: Os jovens da atualidade estão envolvidos em um mundo cheio de estímulos tecnológicos, atuantes no mundo virtual dos jogos interativos de última geração, por sua vez, as metodologias tradicionais de ensino não conseguem mais engajar os jovens do século XXI de forma satisfatória ao processo de aprendizagem. Embora existam novas abordagens pedagógicas, nem sempre é fácil a tarefa de envolver os alunos nas atividades propostas pelos professores. **Objetivos:** Esta pesquisa objetivou investigar a contribuição do ambiente gamificado Creative Literature (Crealit) como ferramenta de incentivo à leitura, de livros clássicos da literatura brasileira, com discentes do Ensino Médio Integrado do IFPB, como também no auxílio pedagógico dos docentes no ensino de literatura brasileira. **Metodologia:** Nossa pesquisa foi desenvolvida à luz da pesquisa-ação com abordagem mista qualitativa e quantitativa, tendo como ferramenta de coleta de dados questionários adaptados com questões abertas e fechadas em formato de testes para o público envolvido, alunos do ensino médio integrado do IFPB. **Resultados:** Os resultados verificados foram satisfatórios, pois indicaram que o ambiente gamificado Crealit promoveu habilidades motivacionais como ferramenta de incentivo à leitura na maioria dos alunos participantes da pesquisa. **Considerações Finais:** Apesar de nossa pesquisa ter sido exitosa não podemos olvidar que a leitura do livro jamais deverá ser substituída pela experiência proporcionada pelo Crealit, pois o objetivo da utilização das mecânicas de jogos em nossa pesquisa teve como foco fomentar a leitura dos livros clássicos da literatura brasileira.

Palavras-chave: Incentivo à leitura; Gamificação; Ensino Médio Integrado.

AGRADECIMENTOS: Ao ProFEPT IF SertãoPE - Campus Salgueiro e ao GEPET.

Curso: Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT)