

LiGa

LITERATURA E GAMEFICAÇÃO

Aprendizagem e engajamento:
a combinação perfeita na sala de aula.



O projeto educacional **LiGa - Literatura e Gameficação** promove o contato com a literatura por meio dos processos de gameficação, com atividades que envolvem a área de Linguagens e valorizam a aprendizagem pela experiência.

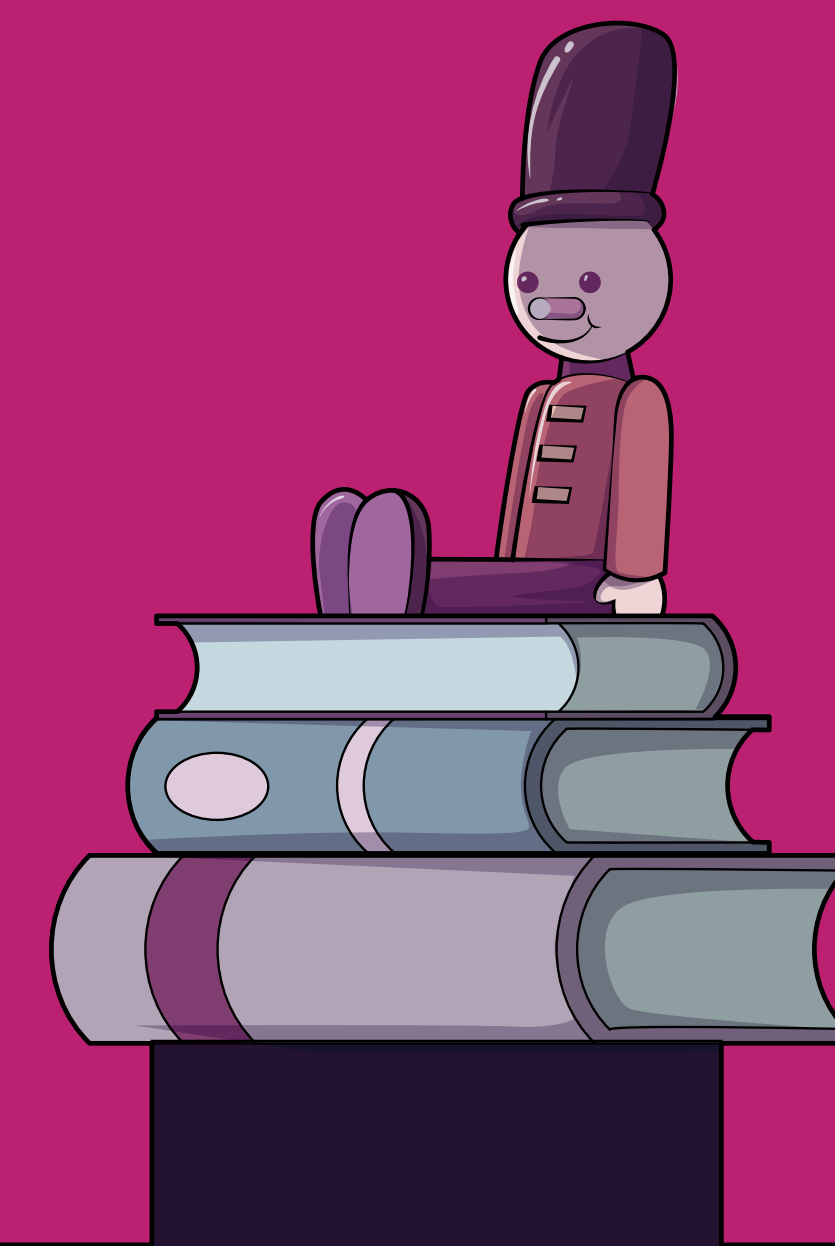
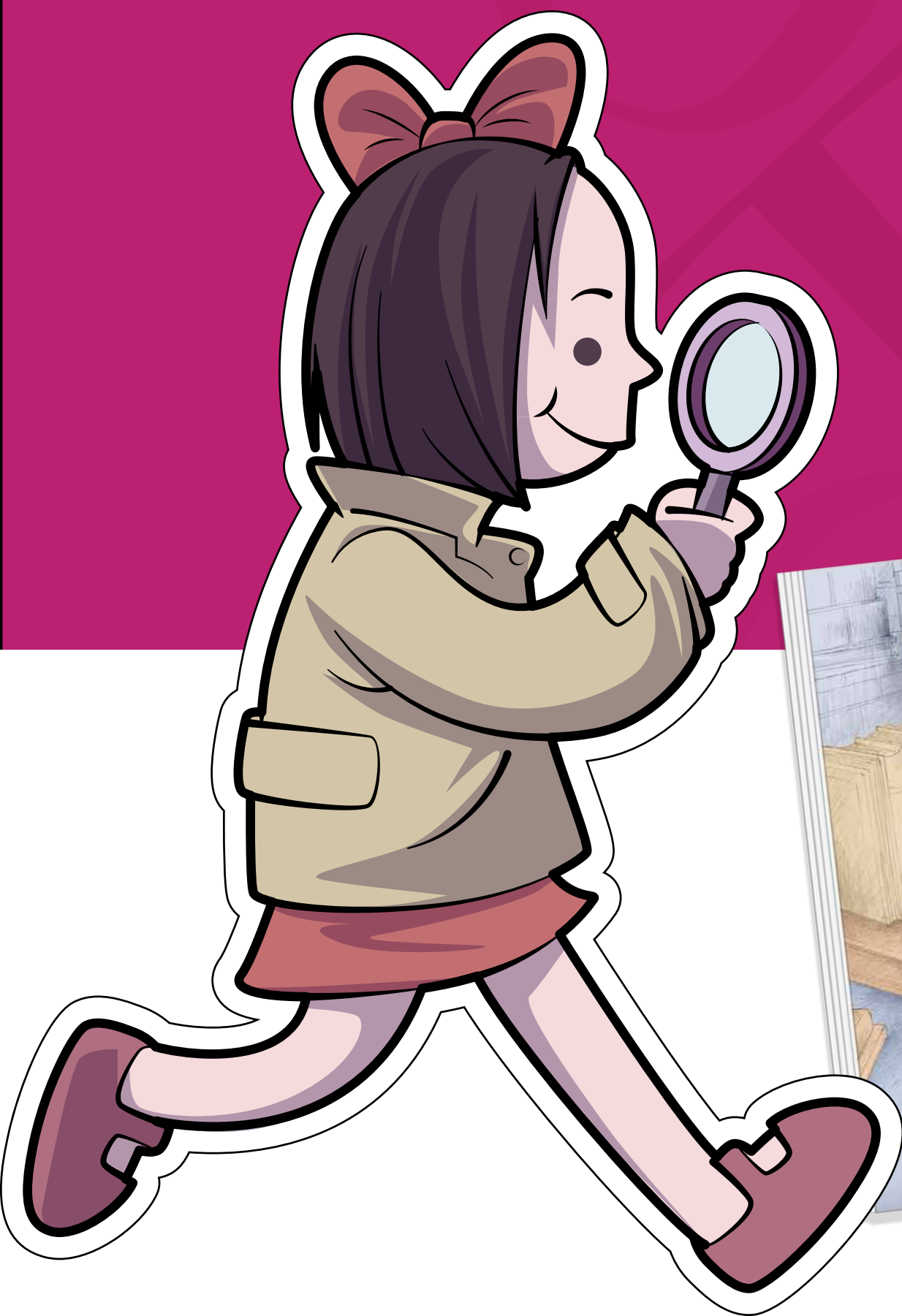
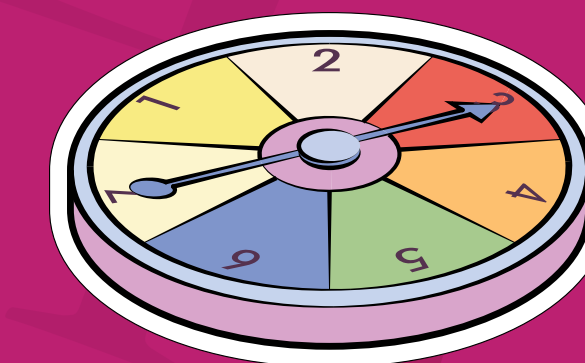
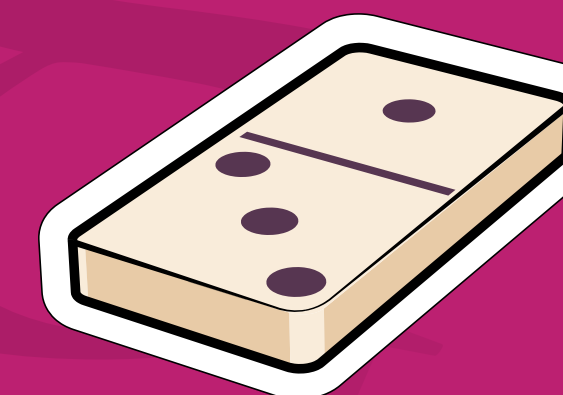
Para alunos
do 1º ao 5º ano
do Ensino
Fundamental
Anos Iniciais



A IMPORTÂNCIA DA LITERATURA

Na área da Educação, o conhecimento de obras de caráter artístico-literário é previsto na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que designa o campo artístico-literário como uma esfera de atuação da Língua Portuguesa.

Nesse sentido, é importante reconhecer o texto como lugar de manifestação e negociação de sentidos, valores e ideologias. O projeto propõe práticas de leitura literária que possibilitam o desenvolvimento do senso estético para fruição e valorização das manifestações artístico-culturais como formas de acesso às dimensões lúdicas, reconhecendo, assim, o potencial transformador e humanizador da experiência com a literatura.





O QUE É GAMEFICAÇÃO?

Gameficação é uma técnica para aplicar **características e elementos de jogos**, em **conteúdo** ou **atividades digitais ou analógicas**, estimulando a motivação intrínseca e, conseqüentemente, promovendo maior engajamento.

Atualmente, a técnica da gameficação é uma das maneiras mais acessíveis e eficazes de estimular o interesse dos estudantes, pois independe da área do conhecimento, dos recursos existentes na escola ou da experiência prévia do professor.

Desenvolver a gameficação, em especial a analógica, para ser aplicada significativamente no **processo de aprendizagem** é uma estratégia importante que aproxima professores e estudantes, com elementos que já fazem parte do dia a dia das escolas.



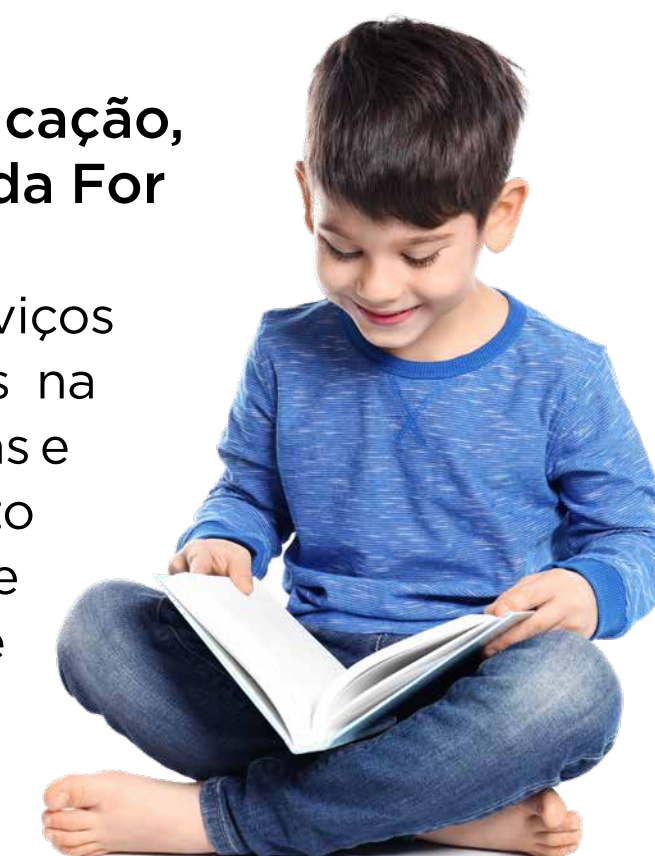
METODOLOGIA EXCLUSIVA

A gameficação de metodologia exclusiva foi desenvolvida por **Victor Prado** – pioneiro na utilização de jogos como ferramenta educacional e social –, com resultados publicados em diversas pesquisas acadêmicas na área.

O LiGa foi desenvolvido com as seguintes premissas: ser intuitivo – tanto para o professor que aplica quanto para os estudantes que vivenciam; não requerer conhecimento prévio sobre jogos; promover a autonomia – valorizada e estimulada; facilitar o pertencimento – as dinâmicas proporcionam construções colaborativas da turma que transformam a sala de aula.

Victor Prado é game designer, especialista em gameficação, doutorando em Informática pela UFRJ e fundador e CEO da For Games – Educação e Cultura Gamer.

A **For Games** possui oito anos de experiência na realização de serviços de fomento cultural e educacional na área de jogos, pioneiros na implantação de **gameficações**, torneios e gincanas socioeducativas e na formação de professores e **jovens gamers** para o desenvolvimento de jogos. Desde 2015 vem realizando oficinas e palestras sobre **games** e **gameficação** em colégios e espaços culturais do Rio de Janeiro, como Sesc, Senai, Red Bull, TEDxRio, Secretaria Estadual de Educação do Rio e Secretarias Municipais de Educação.

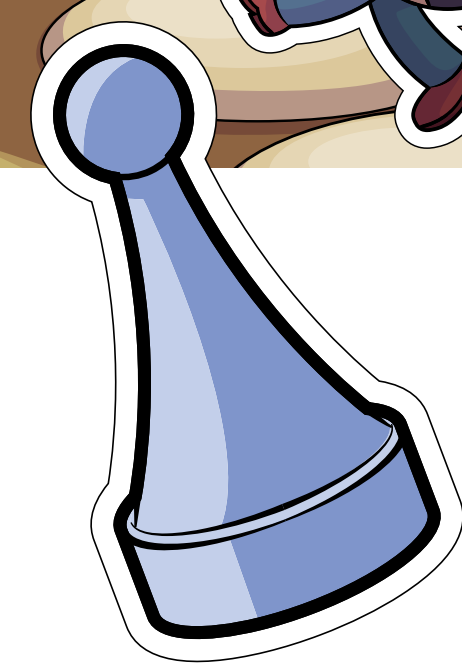
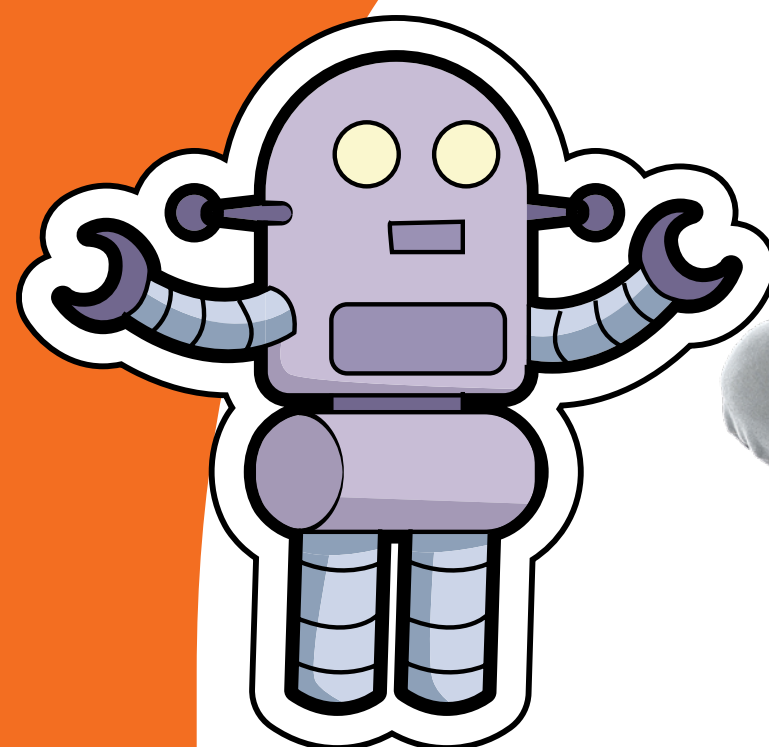


E SE JUNTARMOS LITERATURA E GAMEFICAÇÃO?

Aí dá liga! A combinação tem um ótimo resultado para fomentar a formação de leitores e potencializar a arte literária de forma inspiradora, curiosa e envolvente, dialogando com as necessidades reais e atuais da cultura escolar.

Todas as gameficações têm temas e dinâmicas relacionadas diretamente a livros literários selecionados, conectando de maneira a garantir a familiaridade de cada gameficação para preservar o aprendizado. Isso permite que cada gameficação ofereça uma nova jornada e diferentes experiências para sua aprendizagem cada vez mais significativa.

O professor, mais uma vez, tem um papel fundamental na experiência, já que a introdução do tema de cada gameficação e o reforço de seus elementos dependem inteiramente da aplicação pelo mesmo, garantindo a qualidade das mediações e transposições de conhecimentos.



EXEMPLO DE GAMEFICAÇÃO NO PROJETO



INFOGRÁFICO DA GAMEFICAÇÃO



Objetivo do Estudante
Entender a gameficação - o objetivo e o funcionamento do cartaz - sem revelar a surpresa de que os grupos se juntam.

Resultado
Turma dividida em 3 grupos, com os prismas coloridos.

Objetivo do Estudante
Continuar a corrida. Aula com movimentação bônus: o grupo vencedor chega ao final.

Resultado
Grupo vencedor chega ao final do mapa mas não há comemoração oficial. Alunos percebem que não é uma corrida!

Objetivo do Estudante
Continuar a corrida - agora em dois grandes grupos.

Resultado
Cada grupo usa duas peças lúdicas, cada uma determina uma atividade obrigatória.

Objetivo do Estudante
Continuar a corrida. Aula com movimentação bônus: o grupo vencedor irá chegar ao final.

Resultado
Cada grupo usa duas peças lúdicas, cada uma determina uma atividade obrigatória.

Objetivo do Estudante
O 'grupão' precisa usar as 3 peças lúdicas para realizar 3 atividades obrigatórias.

Resultado
O 'grupão' conclui a corrida andando as casas remanescentes.

Objetivo do Estudante
O 'grupão' precisa usar as 3 peças lúdicas para realizar 3 atividades obrigatórias.

Resultado
O 'grupão' conclui a corrida andando as casas remanescentes.

AULA 1
AULA 2

AULA 3

AULA 4

AULA 5

AULA 6

AULA 7

AULA 8

Materiais

- Ficha 1
- Prisma
- Cartaz (mapa)
- Peças de interação lúdica

Final da Aula:

Grupos andam 1 casa e o grupo vencedor anda +1.

NOTA

Explicar como a dinâmica de 'corrida' funciona - com as atividades começando ao mesmo tempo e o 'bônus' para o grupo que acabar primeiro. Para a melhor experiência, os estudantes não devem saber que os grupos se unem.

Materiais

- Ficha 2
- Prisma
- Cartaz (mapa)
- Peças de interação lúdica

Final da Aula:

Grupos andam 1 casa e o grupo vencedor anda todas as casas até a linha de chegada. Seus integrantes se juntam aos demais. Os grupos remanescentes passam a usar também a peça de interação lúdica do grupo vencedor.

NOTA

Antes da atividade, anunciar que há uma movimentação bônus: o grupo que realizar primeiro a atividade do dia completa o percurso. Essa informação é importante para a progressão das atividades.

Materiais

- Ficha 3
- Prisma
- Cartaz (mapa)
- Peças de interação lúdica

Final da Aula:

Grupos andam 1 casa e o grupo vencedor anda +1.

Materiais

- Ficha 4
- Prisma
- Cartaz (mapa)
- Peças de interação lúdica

Final da Aula:

Grupos andam 1 casa e o grupo vencedor anda todas as casas até a linha de chegada. Agora, a turma forma um único grupo, que usa as 3 peças de interação lúdica.

Materiais

- Ficha 5
- Prisma
- Cartaz (mapa)
- Peças de interação lúdica

Final da Aula:

Todos os grupos concluíram a corrida. A personagem Tudumpedaço fica completa.

Materiais

- Prisma
- Cartaz (mapa)

Final da Aula:

Conclusão da gameficação com a criação do Legado do Projeto - a bandeira de prismas. Entrega dos adesivos, incluindo o adesivo do sumário.



COMPOSIÇÃO DO PROJETO

Os kits incluem peças de interação lúdica, como dados, roleta e cartas – elementos de sorte, para permitir narrativas emergentes e para deixar as atividades personalizadas. Desse modo, há sempre uma expectativa em relação às atividades que instigam o estudante a encarar tarefas diferentes para construir sua jornada de forma original e única.

Em cada livro, há uma nova gameficação construída sempre com base no trabalho apresentado no livro anterior para fortalecer a familiaridade dos sistemas e estratégias, aumentando a complexidade das dinâmicas, a fim de convidar os estudantes a uma nova jornada.

Por exemplo, na primeira gameficação, com base no livro *Eu, Supermalvado* (Alessandro Sanna), o estudante precisa criar um superanimal ao longo das aulas, para, com os colegas, derrotar o Supermalvado na última aula. Para esse processo acontecer, cada aula tem uma ficha de atividade alinhada ao contexto e ao objetivo principal da gameficação, como forma de engajar os estudantes na literatura e nos estudos literários*

Muitos elementos do kit cumprem o papel de informar e valorizar o progresso do estudante – como as fichas de atividades e os adesivos de recompensa –, estimulando a motivação.



OS KITS INCLUEM:

Guia do professor

Inclui o passo a passo da mecânica de gameificação de cada livro, a justificativa pedagógica, as competências e habilidades da BNCC trabalhadas, o cronograma e planos de aula detalhados para cada um dos quatro livros contidos no kit, com descrições dos materiais utilizados, das atividades (antes, durante e depois da aula) e com miniaturas do Diário da Jornada.

Material complementar

Materiais para a gameificação de cada livro de literatura, específicos para cada ano de escolaridade: adesivos, roletas, baralhos, dados, cartazes, álbum de figurinhas etc.

Diário da Jornada

É o caderno de atividades do estudante, organizado de forma a promover a individualização do aprendizado e da gameificação. Ele contém as fichas de cada aula gameificada, as atividades da seção “Para fazer mais” e espaços para experiências extras.

Kit do professor:

- 4 Livros de Literatura
- Guia do Professor
- Material complementar

Kit do estudante:

- 4 Livros de Literatura
- Diário da Jornada
- Guia da Família

Guia da família

O Guia da Família desmistifica o universo dos games e mostra que a literatura está mais presente no dia a dia do que muitos pensam – para além da diversão, por meio de uma interação socioeducativa com a família. Aborda, de forma lúdica, tópicos como: benefícios proporcionados pelos jogos; cuidados com os games; elementos da cultura popular na literatura; e usos educacionais e sociais dos jogos. Além de fazer um convite à família para relembrar contos que marcaram suas vidas e trazer curiosidades e a história milenar dos jogos e da literatura.

Livros de literatura

Os livros foram selecionados e separados por faixa etária por uma curadoria exclusiva e especializada. São 4 livros de literatura por ano escolar, e cada livro é trabalhado por meio de uma jornada gameificada.





A **MVT EDUCAÇÃO** desenvolveu este e outros projetos educacionais que apoiam os professores da educação pública no dia a dia da sala de aula, desde a educação infantil até o ensino médio. Ciências, literatura, matemática, educação financeira, empreendedorismo e desenvolvimento cognitivo são alguns dos assuntos que exploramos em nossos conteúdos.

Confira nosso site ou entre em contato para saber mais.

www.mvteducacao.com.br

atendimento@mvteducacao.com.br

tel.: +55 (11) 4193-227

cel.: +55(11) 99139-6143

Rua Pais Leme, 215 | Cj. 3001 | Pinheiros

São Paulo-SP | CEP: 05424-150