

# 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.



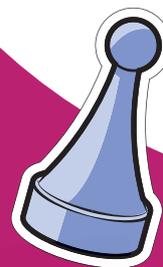
Para alunos  
do Ensino  
Fundamental -  
Anos Iniciais



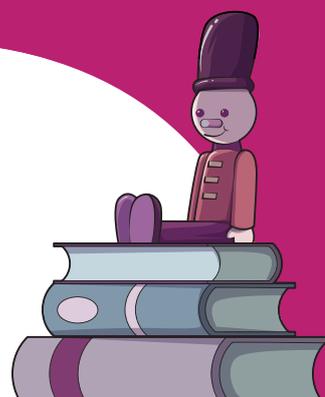
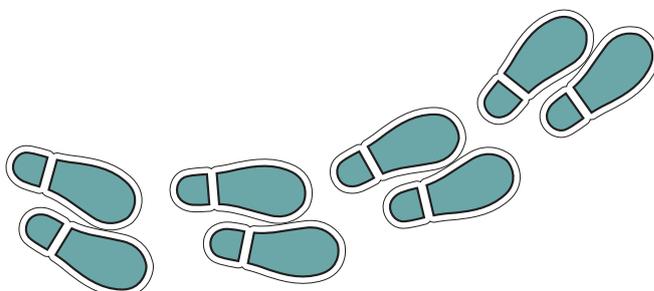
## UM CONVITE À LEITURA E À AVENTURA DE EXPLORAR AS HISTÓRIAS DE UMA MANEIRA LÚDICA E ENVOLVENTE

Além do convite à leitura dos livros que acompanham os kits, o projeto explora a obra literária em propostas lúdicas que estimulam a fruição e a imaginação.

As atividades oferecem contextos para a produção escrita de diferentes gêneros textuais, a experiência literária e o desenvolvimento de competências leitoras.



O projeto educacional Liga – Literatura e Gameificação é voltado para os anos iniciais do Ensino Fundamental. Com ele, estudantes do 1º ao 5º ano podem se conectar com obras literárias por meio de propostas gameificadas.

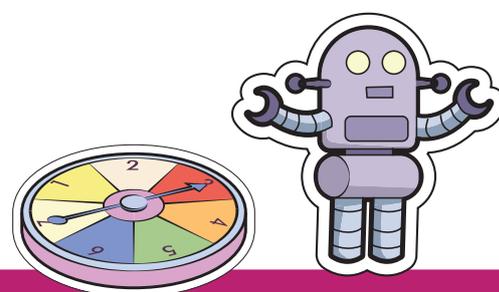


# UNIÃO DA LITERATURA COM O MUNDO DOS JOGOS

A união da literatura com o mundo dos jogos surge da percepção de que há similaridades entre eles, especialmente ao considerar os seus limiares entre realidade e fantasia: com eles podemos nos transportar sem ao menos sairmos do lugar, nos identificar e nos emocionar com personagens ou vivenciar papéis que na vida real não teríamos a chance de exercer.

Este poder que os livros literários e os jogos têm de ressignificar o tempo-espaço em que vivemos, é proposto no LiGa por meio de uma ambientação, mediada pelo professor, que indica aos alunos que é hora de mergulhar nestes universos, desfrutar e aprender.

Toda orientação para o uso do projeto é oferecida em treinamentos organizados pela MVT, com treinadores especialistas.



## Como a Gameficação acontece?

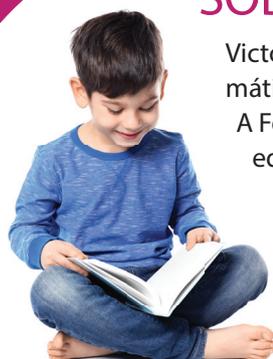
O LiGa propõe atividades gameficadas analógicas, ou seja, não são necessários equipamentos ou qualquer conhecimento prévio sobre games digitais para utilizá-lo.

A lógica dos games é inserida nas propostas utilizando estratégias, estruturas e nomenclaturas que encontramos em diversos tipos jogos. Os alunos são estimulados por meio destas estratégias e de peças de interação lúdica, como o uso de cartas e adesivos ricamente ilustrados.



## SOBRE O AUTOR

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 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. Victor 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.



O passo a passo de cada gameficação é indicado ao professor por meio de infográficos no Guia do Professor, explicitando os materiais e condutas necessárias aula a aula. Veja o exemplo abaixo:



## Exemplo de Infográfico:

### INFOGRÁFICO DA GAMEFICAÇÃO

### UNIDINITE

**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 três grupos, com os prisma coloridos.

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

**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 fim.

**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 três peças lúdicas para realizar três 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

**Fim da Aula:**  
Grupos andam uma 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

**Fim da Aula:**  
Grupos andam uma 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

**Fim da Aula:**  
Grupos andam uma casa e o grupo vencedor anda +1.

**Materiais**  
Ficha 4 Prisma  
Cartaz (mapa) Peças de interação lúdica

**Fim da Aula:**  
Grupos andam uma casa e o grupo vencedor anda todas as casas até a linha de chegada. Agora, a turma forma um único grupo, que usa as três peças de interação lúdica.

**Materiais**  
Ficha 5 Prisma  
Cartaz (mapa) Peças de interação lúdica

**Fim da Aula:**  
Todos os grupos concluíram a corrida. A personagem Tudumpedaço fica completa.

**Materiais**  
Prisma  
Cartaz (mapa)

**Fim da Aula:**  
Conclusão da gameficação com a criação do Legado do Projeto - a bandeira de prisma. Entrega dos adesivos, incluindo o adesivo do sumário.



Os alunos realizam as atividades em diferentes agrupamentos: ora são feitas por toda a turma, ora em pequenos grupos e por vezes individualmente, especialmente quando se trata de registrar no Diário da Jornada, que é o Livro do Aluno.



# COMPOSIÇÃO DO PROJETO

## 1. KIT DO PROFESSOR:

### 1.1 Guia do professor

Cada Guia do professor está organizado da seguinte forma:

- Texto introdutório sobre o significado da leitura de literatura na escola.
- Texto introdutório sobre a gameficação da aprendizagem, com vídeos complementares.
- Justificativa pedagógica de cada livro literário.
- Passo a passo da mecânica de gameficação de cada capítulo.
- Competências e habilidades da BNCC para cada capítulo e obra literária.
- Sugestão de cronograma de aulas.
- Seção "Para saber mais", para o professor ampliar seus conhecimentos com temas relativos ao livro de literatura e potencializar as experiências.
- Plano de aula das 8 aulas para cada um dos 4 livros literários que contém no kit do ano escolar – com descrições dos materiais, das atividades (antes, durante e depois da aula) e com miniaturas do caderno de atividades do estudante.

### 1.2 Materiais complementares

São os materiais necessários para que a mecânica da gameficação aconteça, de acordo com cada livro literário e ano escolar. Eles variam a cada kit e podem incluir: adesivos; spinners, baralhos, dados; cartazes; álbum de figurinhas; prismas de identificação dos grupos; entre outros.

### 1.3 Livros de literatura

São 4 livros diferentes por ano escolar do Ensino Fundamental – Anos Iniciais. Cada livro de literatura passou por uma curadoria especializada e é trabalhado por meio de uma jornada gameficada.

## 2. KIT DO ALUNO:

### 2.1 Diário da Jornada

O caderno de atividades do estudante está organizado de forma a promover a individualização da aprendizagem e da gameficação, além do reconhecimento e da valorização da jornada específica de cada estudante. Ele contém as fichas de cada aula gameficada, as atividades da seção "Para fazer mais" e espaços para registros extras.

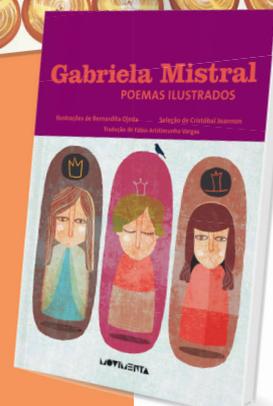
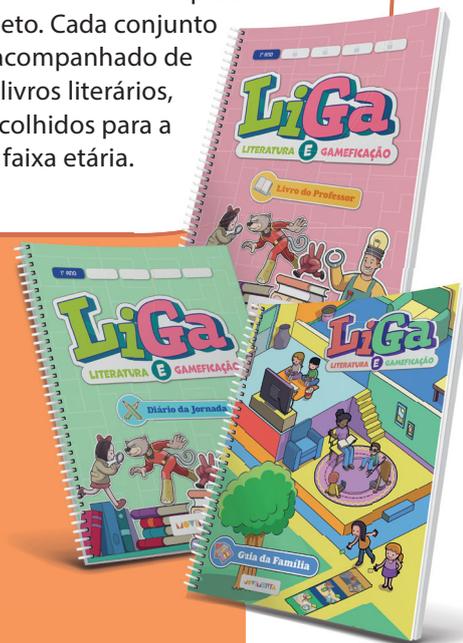
### 2.2 Guia da família

O Guia da Família convida a criança e seus familiares a interagirem e se divertirem. Em formato similar a um almanaque, seu conteúdo desmistifica o universo dos games e mostra que a literatura está presente em nosso dia a dia. Aborda, de forma lúdica, tópicos como: benefícios proporcionados pelos jogos; cuidados com os games; elementos da cultura popular na literatura; e os usos educacionais e sociais dos jogos.

### 2.3 4 Livros de literatura

Livros escolhidos de acordo com cada faixa etária (os mesmos que vão no kit do professor) - Confira a seguir

O LiGa é composto por 1 Kit para o professor e 1 Kit do aluno para cada estudante. São 5 diferentes conjuntos, um para cada ano escolar contemplado no projeto. Cada conjunto é acompanhado de 4 livros literários, escolhidos para a faixa etária.



## CURADORIA DAS OBRAS LITERÁRIAS

A curadoria de livros que acompanha cada kit considerou temas que seriam pertinentes à cada faixa etária e obras que abrangessem diversas formas de expressão literária e artística. Os principais temas de cada livro são apresentados abaixo:

### 1º ano:

- Eu, supermalvado – comportamento, agressividade, bullying, animais, superpoderes
- Meus tipos esquecíveis - livro de imagens, brincadeiras com linguagem, expressões inusitadas, humor, associação de ideias, literalidade e metafóricidades
- Um dia de chuva - conto de fadas, infância, literatura, incentivo à leitura
- Tudumpedaço - identidade, perfeição, personalidade, individualidade, humor

### 3º ano:

- Barriga de Baleia – solução de problemas, aventura, fantasia, medo, amizade
- Patinho Feio - conto clássico, rejeição, identidade, autoimagem
- A rua do fantasma - fantasma, escolha, amizade, mistério, aventura
- O que não viu Chapeuzinho Vermelho - conto de fadas, entendimento, ponto de vista, perspectiva narrativa

### 5º ano:

- Invasão marciana – o outro, solidariedade, comunicação, respeito, memórias, história
- Poemas ilustrados - poesia, reflexões em perspectiva filosófica, recursos literários, temas universais, múltiplos sentidos de linguagem poética
- O sonho de Lu Shzu - trabalho infantil, relações sociais, infância, desejo, furto
- Aos olhos do mar - prosa, poética, travessia, relação, ação, descoberta

### 2º ano:

- Uma ideia no bolso – sonho, imaginação, criatividade, histórias
- Alice cai-cai - aventura, intertextualidade, fábula moderna, curiosidade, família.
- Nino, o rei de todo o mundo - aventura, faz de conta, universo simbólico, poder, controle
- Se eu tomasse minha sopa – conto, imaginação, inventividade, pensamento mágico, confronto fantasia e imaginação

### 4º ano:

- Quem procura acha! – provérbios, ditos populares, sentido próprio ou literal, sentido figurado, cultura popular, arte narrativa
- Os outros - singularidade, alteridade, diferença, coletivo, individual, perspectiva
- Contos-pulga - contos, história de circo, tempo, amizade, amor
- Bombásticas-naturalis – botânica, discurso formal e informal, informativo, enciclopédia, verbete

Por meio da bibliodiversidade oferecida nesta seleção, encontramos livros com diferentes relações entre texto e imagem (o que permite múltiplas construções de sentidos), além de tipologias textuais diversas: conto, fábula, provérbios, verbetes, poesia, prosa, entre outros.



## QUAL A FREQUÊNCIA DE USO DO PROJETO EM SALA DE AULA?

Sugere-se que o Liga seja utilizado uma vez por semana ao longo do ano letivo: são quatro livros e quatro gameficações compostas por 8 aulas (uma gameficação por bimestre).

|        | LIVRO 1<br>(1º bimestre)               | LIVRO 2<br>(2º bimestre)                   | LIVRO 3<br>(3º bimestre)                        | LIVRO 4<br>(4º bimestre)                               |
|--------|--|--|---|--|
| 1º ano | <i>Eu, supermalvado</i><br>(8 aulas)   | <i>Meus tipos esquecíveis</i><br>(8 aulas) | <i>Um dia de chuva</i><br>(8 aulas)             | <i>Tudumpedaço</i><br>(8 aulas)                        |
| 2º ano | <i>Uma ideia no bolso</i><br>(8 aulas) | <i>Alice cal-caí</i><br>(8 aulas)          | <i>Nino, o rei de todo o mundo</i><br>(8 aulas) | <i>Se eu tomasse minha soda</i><br>(8 aulas)           |
| 3º ano | <i>Barriga de Baleia</i><br>(8 aulas)  | <i>Patinho Feio</i><br>(8 aulas)           | <i>A rua do fantasma</i><br>(8 aulas)           | <i>O que não viu Chapeuzinho Vermelho</i><br>(8 aulas) |
| 4º ano | <i>Quem procura acha!</i><br>(8 aulas) | <i>Os outros</i><br>(8 aulas)              | <i>Contos-pulga</i><br>(8 aulas)                | <i>Bombásticas-naturalis</i><br>(8 aulas)              |
| 5º ano | <i>Invasão marciana</i><br>(8 aulas)   | <i>Poemas Ilustrados</i><br>(8 aulas)      | <i>O sonho de Lu Shzu</i><br>(8 aulas)          | <i>Aos olhos do mar</i><br>(8 aulas)                   |

## APOIO PARA A IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO

O projeto contempla oficinas para treinamento dos professores, que têm como objetivos garantir o entendimento dos princípios metodológicos e práticos do projeto, dirimir possíveis dificuldades dos docentes e assegurar que a execução em sala de aula seja bem-sucedida.

Para isso, os treinamentos oferecem atividades dinâmicas e de exploração prática dos materiais, sob orientação de treinadores especialistas, para que assim o aprendizado seja significativo e o professor, quando em sala de aula, consiga utilizar com propriedade o projeto junto aos estudantes.

Tanto os professores quanto os gestores recebem suporte por meio de um programa estruturado que apoia todo o processo de implantação e implementação:

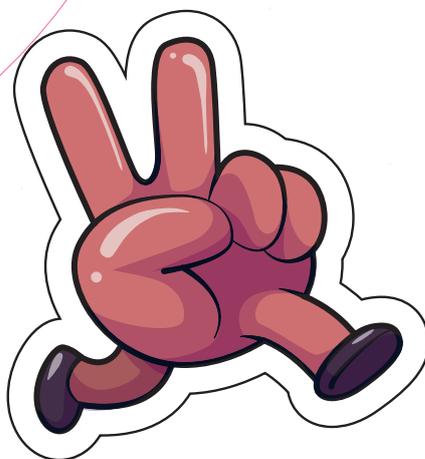
- ▶ REUNIÃO DE ABERTURA | Gestores e coordenadores da Rede
- ▶ AULA INAUGURAL | Professores
- ▶ OFICINAS | Professores
- ▶ CONTEÚDO ONLINE DE FORMAÇÃO COMPLEMENTAR | Professores
- ▶ ACOMPANHAMENTO E CONSULTORIA | Equipe técnico-pedagógica da Rede
- ▶ REUNIÕES DE ALINHAMENTO | Gestores e equipe
- ▶ REUNIÃO DE FECHAMENTO | Gestores e coordenadores da Rede

O LiGa está em alinhamento com o que é prescrito na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) no componente curricular Língua Portuguesa tanto na parte de leitura quanto de escrita, pois são contempladas na proposta pedagógica do projeto o desenvolvimento das habilidades de fruição, interpretação e criação de diferentes tipos de textos.



# LiGa

LITERATURA E GAMEFICAÇÃO



A MVT EDUCAÇÃO é uma empresa do Grupo Movimenta que 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.



Escaneie e  
acesse o site

[www.mvteducacao.com.br](http://www.mvteducacao.com.br)

[atendimento@mvteducacao.com.br](mailto:atendimento@mvteducacao.com.br)

tel.: +55 (11) 4193-227

cel.: +55(11) 99139-6143