EDUARDO RESENDE
ALESSANDRO SILVA DE OLIVEIRA

CÍRCULO MÁGICO de leitura

A GAMIFICAÇÃO NA MEDIAÇÃO LITERÁRIA

PROFEPT
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

EDUARDO RESENDE
ALESSANDRO SILVA DE OLIVEIRA

CÍRCULO MÁGICO de leitura

A GAMIFICAÇÃO NA MEDIAÇÃO LITERÁRIA

INSTITUTO FEDERAL
Goiás
Câmpus
Anápolis

Capa Eduardo Resende
Imagens Acervo do autor
Diagramação Eduardo Resende
Orientador Alessandro Silva de Oliveira

Produto Educacional resultado da Dissertação de Mestrado: *A gamificação como prática pedagógica para o letramento literário em clubes de leitura,* do Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica do Intituto Federal de Goiás - Campus Anápolis.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

433g Resende, Eduardo Pereira

Círculo mágico de leitura: a gamificação na mediação literária. / Eduardo Pereira Resende, Alessandro Silva de Oliveira. -- Uberlândia, 2025.
44 p. : il. color.

Bibliografia
ISBN 978-65-01-35776-8

1.Letramento literário. 2. Gamificação. 3. Clubes de Leitura. 4. Educação Profissional e Tecnológica. I. Título. II. Oliveira, Alessandro Silva de. III. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás.

CDD 028.9

Bibliotecário: Eduardo Pereira Resende
CRB-6/4303

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA (PROFEPT/IFG)

ATA DE DEFESA PÚBLICA DE DISSERTAÇÃO E VALIDAÇÃO DE PRODUTO EDUCACIONAL
(Modalidade da Sessão: Webconferência)

No dia 28 (vinte) do mês fevereiro do ano de 2025, às 14 horas e 30 minutos, no Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás (IFG) - Câmpus Anápolis, por meio de webconferência, deu-se a Defesa da Dissertação **"A gamificação como prática pedagógica para o letramento literário em clubes de leitura"** e do Produto Educacional "Círculo Mágico de Leitura: a gamificação na mediação literária", de autoria de **Eduardo Pereira Resende**, como requisito para a conclusão do Curso de Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica.

Sob a presidência do Orientador e Presidente da Banca, **Prof. Dr. Alessandro Silva de Oliveira** - IFG/ProfEPT, a Banca Examinadora teve como Avaliadora Interna a **Profa. Dra. Cláudia Helena dos Santos Araújo** - IFG/ProfEPT, e, como Avaliador Externo, o **Prof. Dr. Cloves da Silva Junior** - IFG/Câmpus Itumbiara.

Em sessão pública, após a apresentação da pesquisa e dos seus resultados, assim como a Defesa da Dissertação e do Produto Educacional pelo mestrando, os integrantes da Banca Examinadora fizeram as suas arguições, considerações e avaliações. Depois de se reunir em sala separada para avaliação e deliberação, a Banca Examinadora retornou à sala de Defesa pública para a proclamação do resultado. Assim, em conformidade com o Regulamento do ProfEPT e o Regulamento Geral dos Programas de Pós-Graduação *Stricto Sensu* do Instituto Federal de Goiás (IFG), a Banca Examinadora manifestou-se pela **APROVAÇÃO** da Dissertação e do Produto Educacional de **Eduardo Pereira Resende.**

Anápolis - GO, 28 de fevereiro de 2025.

Documento assinado eletronicamente por:

1. Prof. Dr. Alessandro Silva de Oliveira - IFG/ProfEPT
2. Profa. Dra. Cláudia Helena dos Santos Araújo - IFG/ProfEPT
3. Prof. Dr. Cloves da Silva Junior - IFG/Câmpus Itumbiara
4. Eduardo Pereira Resende - Discente

Documento assinado eletronicamente por:

- **Claudia Helena dos Santos Araujo, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 10/03/2025 16:42:10.
- **Eduardo Pereira Resende, 20231060150116 - Discente**, em 10/03/2025 16:17:58.
- **Cloves da Silva Junior, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 10/03/2025 16:12:54.
- **Alessandro Silva de Oliveira, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 10/03/2025 16:11:59.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 18/02/2025. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse https://suap.ifg.edu.br/autenticar-documento/ e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 619593
Código de Autenticação: f02a1fba80

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAÇÃO NO REPOSITÓRIO DIGITAL DO IFG - ReDi IFG

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610/98, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, a disponibilizar gratuitamente o documento no Repositório Digital (ReDi IFG), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, em formato digital para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IFG.

Identificação da Produção Técnico-Científica

[ ] Tese
[ ] Dissertação
[ ] Monografia – Especialização
[ ] TCC - Graduação
[ ] Artigo Científico
[ ] Capítulo de Livro
[ ] Livro
[ ] Trabalho Apresentado em Evento
[X] Produto Técnico e Educacional - Tipo: Material didático formativo (e-Book)

Nome Completo do Autor: Eduardo Pereira Resende
Matrícula: 20231060150116
Título do Trabalho: *Círculo Mágico de Leitura: a Gamificação na Mediação Literária*

Autorização - Marque uma das opções

1. (X) Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG (acesso aberto);
2. ( ) Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG somente após a data ___/___/_____ (Embargo);
3. ( ) Não autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG (acesso restrito).

Ao indicar a opção **2 ou 3**, marque a justificativa:

( ) O documento está sujeito a registro de patente.
( ) O documento pode vir a ser publicado como livro, capítulo de livro ou artigo.
( ) Outra justificativa: _____

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O/A referido/a autor/a declara que:

i. o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
ii. obteve autorização de quaisquer materiais inclusos no documento do qual não detém os direitos de autor/a, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
iii. cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás.

Anápolis, 10 de março de 2025

gov.br Documento assinado digitalmente
EDUARDO PEREIRA RESENDE
Data: 10/03/2025 15:46:50-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

_____
Assinatura do Autor e/ou Detentor dos Direitos Autorais

INSTITUTO FEDERAL
Goiás

Câmpus
Anápolis

PROFEPT
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

Ao Victor Hugo,
que antes mesmo de vir ao mundo,
escreveu o capítulo mais bonito
da história da minha vida.

CÍRCULO MÁGICO de leitura

APRESENTAÇÃO

Este guia didático tem como objetivo oferecer aos bibliotecários, docentes e mediadores de leitura, um caminho estruturado para a implementação do *Círculo Mágico de Leitura*, um método inovador que integra mecanismos de jogos ao ensino de literatura. A proposta é tornar a mediação literária uma experiência interativa e significativa, promovendo o engajamento dos leitores e fortalecendo a leitura como prática social.

O guia baseia-se em três pilares teóricos fundamentais: os *Círculos de Leitura* de Rildo Cosson (2022a), os *Círculos de Cultura* de Paulo Freire (2023a) e o conceito de *Círculo Mágico* de Johan Huizinga (2019). Ao unir esses referenciais com estratégias de gamificação, buscamos proporcionar um ambiente de aprendizagem dinâmico e colaborativo, onde a literatura proporciona a construção de um espaço de diálogo e conhecimento.

O livro aborda desde a fundamentação teórica até estratégias práticas para a criação e expansão dos *Círculos Mágicos de Leitura*. Além de oferecer diretrizes metodológicas, o guia apresenta exemplos de atividades gamificadas que podem ser adaptadas a diferentes contextos. Esperamos que esta obra inspire novas iniciativas e contribua para a formação de leitores críticos e humanizados.

CÍRCULO MÁGICO de leitura

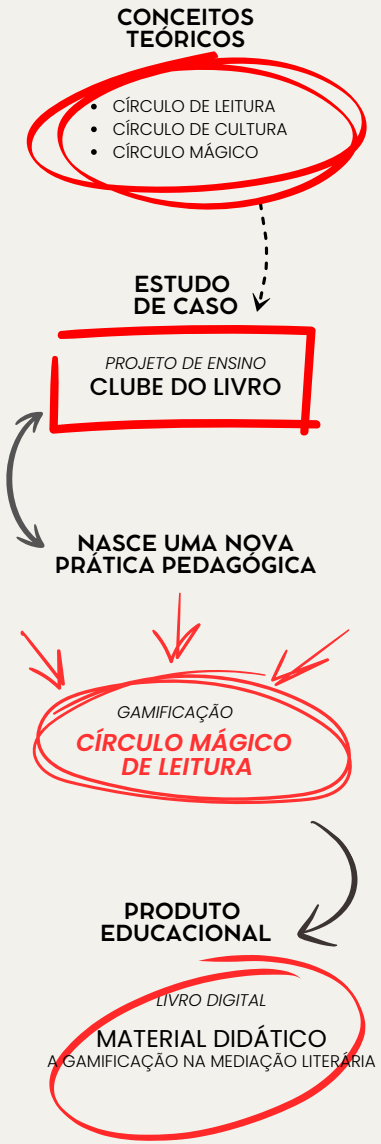
APRESENTAÇÃO

Este guia emergiu da pesquisa acadêmica para dissertação de mestrado, *A gamificação como prática pedagógica para o letramento literário em clubes de leitura*, do mesmo autor.

A pesquisa consistiu num estudo de caso do projeto de ensino *Clube do Livro*, realizado no Instituto Federal de Goiás (IFG) - Câmpus Itumbiara, com o objetivo de promover a prática da leitura e o letramento literário entre jovens estudantes do ensino médio.

Como resultado do estudo, surgiu um novo conceito de prática pedagógica: o *Círculo Mágico de Leitura,* que consiste na implementação de clubes de leitura dentro das escolas, unindo elementos lúdicos da gamificação com a literatura.

Dessa forma, espera-se que este material sirva de apoio à formação de novos mediadores de leitura, permitindo que a literatura alcance cada vez mais pessoas e a leitura literária possa ser instrumento de transformação social.



CÍRCULO MÁGICO de leitura

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1
A LITERATURA E OS JOGOS NA FORMAÇÃO INTEGRAL DE JOVENS ESTUDANTES **08**

CAPÍTULO 2
O CÍRCULO MÁGICO DE LEITURA: UMA INOVADORA PRÁTICA PEDAGÓGICA **11**

CAPÍTULO 3
OS CÍRCULOS DE CULTURA NA LEITURA CRÍTICA DO MUNDO **14**

CAPÍTULO 4
OS CÍRCULOS DE LEITURA E O LETRAMENTO LITERÁRIO **17**

CAPÍTULO 5
O CÍRCULO MÁGICO: O JOGO COMO ELEMENTO CULTURAL **20**

CAPÍTULO 6
A GAMIFICAÇÃO NA MEDIAÇÃO LITERÁRIA **23**

CAPÍTULO 7
RECRIANDO E REPLICANDO O CÍRCULO MÁGICO DE LEITURA **32**

CÍRCULO MÁGICO de leitura

A LITERATURA E OS JOGOS

NA FORMAÇÃO INTEGRAL DE JOVENS ESTUDANTES

CÍRCULO MÁGICO de leitura

A LITERATURA E OS JOGOS
NA FORMAÇÃO INTEGRAL DE JOVENS ESTUDANTES

A literatura corresponde a uma necessidade universal que deve ser satisfeita sob pena de mutilar a personalidade, porque pelo fato de dar forma aos sentimentos e à visão do mundo, ela nos organiza, nos liberta do caos e portanto nos humaniza. Negar a fruição da literatura é mutilar a nossa humanidade.

Candido, 2011

A literatura, fonte inesgotável da imaginação e da liberdade, se ergue como um direito humano fundamental. Paulo Freire (2023b), assevera que a emancipação do homem só se concretizará quando a imaginação for reconhecida como um direito inalienável. Em consonância, Antonio Candido (2011) defende que o acesso irrestrito às obras literárias deveria ser garantido a todos, pois a literatura, ao moldar sentimentos e visões de mundo, organiza o caos e humaniza.

Contudo, em uma sociedade permeada por desigualdades, o público popular é frequentemente afastado desse patrimônio cultural. Candido (2011) adverte que o aprisionamento das classes trabalhadoras a uma cultura segmentada fere o direito à literatura, perpetuando um abismo que separa o erudito do popular.

Paulo Freire (2023a), em sua pedagogia libertadora, propõe uma educação inquieta, investigativa e dialógica, que rejeita verdades absolutas e busca transformar a realidade. A literatura, dentro dessa concepção, não deve ser mera ferramenta de instrução, mas um meio de emancipação, de compreensão da história pessoal e coletiva. Henry Giroux (2021) reforça essa ideia ao destacar que a pedagogia crítica permite que os marginalizados reivindiquem a autoria de suas prórpias vidas.

A LITERATURA E OS JOGOS
NA FORMAÇÃO INTEGRAL DE JOVENS ESTUDANTES

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Johan Huizinga, 2019

Para Paulo Freire (2023b), ler o mundo antecede a leitura da palavra, e compreender a própria existência é essencial para construir consciência crítica. A literatura, ao permitir esse encontro entre subjetividade e realidade, torna-se caminho de humanização.

A interseção entre literatura e jogos cria oportunidades inovadoras para o ensino e a aprendizagem. A literatura e os jogos desempenham um papel fundamental na formação lúdica dos jovens estudantes, proporcionando experiências que estimulam a imaginação, a criatividade e o pensamento crítico.

A leitura de obras literárias permite que os jovens explorem diferentes mundos, personagens e narrativas, ampliando sua compreensão do mundo e desenvolvendo a empatia. Da mesma forma, os jogos, especialmente aqueles baseados em narrativas interativas, desafiam os estudantes a tomar decisões, resolver problemas e se envolver ativamente no processo de aprendizagem, tornando o conhecimento mais dinâmico e significativo.

Assim, a implementação de clubes de leitura e práticas pedagógicas inovadoras, como os *Círculos Mágicos de Leitura*, despontam como alternativas para tornar a experiência literária um direito de todos. Afinal, como escreveu Mário Quintana, que tristes seriam os caminhos, não fosse a presença distante das estrelas.

CÍRCULO MÁGICO de leitura

UMA INOVADORA PRÁTICA PEDAGÓGICA

O CÍRCULO MÁGICO DE LEITURA
UMA PRÁTICA PEDAGÓGICA

O Círculo Mágico de Leitura é uma nova prática pedagógica que busca promover a leitura e o letramento literário entre jovens estudantes, a partir da teoria crítica de Paulo Freire, utilizando a didática dos Círculos de Leitura de Rildo Cosson, e engajando o aprendizado por meio da gamificação e do Círculo Mágico de Johan Huizinga.
Eduardo Resende, 2024

A literatura se entrelaçou ao jogo e ao diálogo e desenhou o *Círculo Mágico de Leitura*, uma prática pedagógica que nasceu sob a luz dos *Círculos de Cultura* de Paulo Freire (2023a), pela didática dos *Círculos de Leitura* de Rildo Cosson (2022a) e pelo elemento lúdico do *Círculo Mágico* de Johan Huizinga (2019). Esse espaço não apenas celebra a leitura, mas fez dela um ato de comunhão, um campo fértil para o florescimento do pensamento crítico e da sensibilidade humana.

Nos *Círculos Mágicos de Leitura*, os estudantes mergulham nas páginas dos livros e, a partir delas, erguem pontes para suas próprias experiências. Entre desafios lúdicos e debates vibrantes, emerge um espaço onde a palavra é ação, o texto é espelho, e a leitura, uma aventura coletiva.

CÍRCULO MÁGICO DE LEITURA

PEDAGOGIA CRÍTICA	MEDIAÇÃO DE LEITURA	GAMIFICAÇÃO
CÍRCULO DE CULTURA +	**CIRCULO DE LEITURA** +	**CÍRCULO MÁGICO**
PAULO FREIRE	*RILDO COSSON*	*JOHAN HUIZINGA*

O CÍRCULO MÁGICO DE LEITURA
UMA PRÁTICA PEDAGÓGICA

As comunidades de jogadores geralmente tendem a tornar-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo. A sensação de estar separadamente juntos, numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais, conserva sua magia para além da duração de cada jogo

Johan Huizinga, 2019

Inspirada na pedagogia crítica, a iniciativa assume o compromisso de formar leitores emancipados, cultivando uma relação dialética entre linguagem e mundo. Como em um rito de passagem, cada encontro desvelava novas camadas de significação, levando os participantes a questionar, refletir e recriar o real. A gamificação, por sua vez, adiciona ao processo uma dimensão de encantamento, transformando o aprendizado em uma experiência pulsante, onde o prazer e o conhecimento se encontram na expressão da linguagem literária.

CÍRCULOS DE CULTURA

POR PAULO FREIRE

OS CÍRCULOS DE CULTURA
NA LEITURA CRÍTICA DO MUNDO

O Círculo de Cultura revive a vida em profundidade crítica. A consciência emerge do mundo vivido, objetiva-o, problematiza-o, compreende-o como projeto humano. Todos juntos, em círculo, e em colaboração, elaboram o mundo e, ao reconstruí-lo, apercebem-se de que, embora construído também por eles, esse mundo não é verdadeiramente para eles.
Paulo Freire, 2023

Nas entrelinhas de uma educação emancipatória, onde a palavra se torna semente e o diálogo é terra fértil, Paulo Freire (2021) semeia um ideal: a libertação pelo saber. O autor ilumina o caminho da alfabetização crítica, não como mera decodificação de símbolos, mas como instrumento de emancipação, capaz de romper as correntes invisíveis da dominação.

Nos *Círculos de Cultura*, a educação abandona sua forma bancária e se transmuta em prática dialógica, onde cada voz, antes silenciada, descobre-se autora de sua própria história. Os temas geradores, retirados do cotidiano dos participantes, tornam-se pontes entre o vivido e o refletido, e a palavra, antes muda, aprende a nomear o mundo.

Representação de um Círculo de Cultura

Fonte: extraído do livro *Educação como Prática da Liberdade* de Paulo Freire (2022)

OS CÍRCULOS DE CULTURA
NA LEITURA CRÍTICA DO MUNDO

Antes, não sabíamos que sabíamos. Agora, sabemos que sabíamos. Por saber hoje que sabíamos, podemos saber ainda mais.
Paulo Freire citando um participante do *Círculo de Cultura*, 2023

A alfabetização, segundo Freire (2023b), é faca de dois gumes: pode libertar ou perpetuar a opressão. Por isso, é preciso desvelar as estruturas de poder que se escondem nas palavras, ensinar não apenas a ler textos, mas a interpretar a própria existência, a enxergar as contradições que moldam a realidade e a transformá-la pela ação consciente.

Os *Círculos de Cultura* foram concebidos inicialmente por Paulo Freire para promover a alfabetização de adultos, porém esse método pode ser utilizado em diversos contextos, como na mediação literária. Nesse caso, é importante ficar atento às três etapas:

1.INVESTIGAÇÃO TEMÁTICA: o coordenador busca no universo vocabular dos participantes, temas centrais de suas biografias.

2.TEMA GERADOR: os participantes tomam consciência do mundo vivido a partir da reflexão conjunta sobre o tema.

3.PROBLEMATIZAÇÃO: os participantes buscam superar a primeira visão sobre o tema a partir da reflexão crítica, buscando a tranformação.

Na fusão entre os *Círculos de Cultura* e os *Círculos de Leitura*, e no sopro lúdico do jogo, desenha-se uma nova possibilidade: a de uma educação viva, que resiste, que provoca, que desperta. Neste espaço simbólico e real, as vozes antes dispersas encontram ressonância, e os que antes apenas liam o mundo, agora o escrevem com as próprias mãos.

CÍRCULOS DE LEITURA

POR RILDO COSSON

OS CÍRCULOS DE LEITURA
E O LETRAMENTO LITERÁRIO

A leitura de textos literários, para ser feita com prazer, exige um conjunto de fatores, que podem variar desde a forma de organização do espaço em que se lê, o acervo impresso ou eletrônico à disposição do leitor, até a postura dos profissionais que fazem a mediação por meio de produtos, serviços e atividades culturais

Sueli Bortolin, 2006

Os *Círculos de Leitura* despontam como refúgios e forjas, espaços onde a palavra não apenas se lê, mas se vive. São nos clubes onde a literatura encontra sua pulsação coletiva, alimentada pela troca de olhares, vozes e percepções. A estrutura desses encontros compreende quatro passos principais:

1.ESCOLHA DOS TEXTOS: seleção de obras de acordo com contexto, interesses e nível de proficiência leitora dos participantes;

2.LEITURA COMPARTILHADA: além da leitura silenciosa individual, podemos ler trechos da obra em conjunto;

3.ANÁLISE CRÍTICA: espaço para os participantes expressarem suas interpretações, sentimentos e reflexões;

4.PRODUÇÃO CRIATIVA: estimular a criação a partir da leitura, como escrita, ilustrações e dramatização.

Círculo Mágico de Leitura: a gamificação na mediação literária

OS CÍRCULOS DE LEITURA
E O LETRAMENTO LITERÁRIO

O letramento literário é um processo singular de construção de sentidos e, sendo a literatura essencialmente palavra, carregada de experiência de mundo, não há limites temporais ou espaciais para um mundo feito de palavras -- o exercício da liberdade que nos torna humanos.
Rildo Cosson, 2022

Como destaca Candido (2011), a literatura é um meio de ampliar nossa humanidade, tornando-nos mais sensíveis ao outro e à sociedade. Em um país assolado pela precariedade do acesso à leitura, os clubes de leitura surgem como resistência, como antídotos contra a alienação e a exclusão, permitindo que jovens leitores não apenas decifrem textos, mas se reconheçam e se reinventem por meio deles. Na criação de um *Círculo de Leitura*, alguns princípios básicos devem ser obresvados:

1.PARTICIPAÇÃO ATIVA DOS ESTUDANTES: os participantes devem ser encorajados a contribuir com suas perspectivas.

2.MEDIAÇÃO REFLEXIVA DOS COORDENADORES: o papel do mediador é facilitar as discussões, propondo questões que intiguem a reflexão crítica.

3.VALORIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA LEITORA: reconhecer e respeitar as experiências prévias dos participantes com a leitura.

CÍRCULO MÁGICO

POR JOHAN HUIZINGA

CÍRCULO MÁGICO
O JOGO COMO ELEMENTO CULTURAL

O Círculo Mágico do jogo é o espaço onde a realidade cotidiana é suspensa e novas regras são criadas, permitindo uma experiência única de imersão e significado.
Johan Huizinga, 2019

O jogo, como uma centelha ancestral, arde na essência da cultura humana, sendo mais que um mero passatempo: é um direito, uma necessidade tão vital quanto o próprio ato de sonhar. Nele, pulsa o espírito infantil que nunca nos abandona, aquela vontade de criar mundos, de desafiar limites, de dançar com a incerteza.

Como defende Huizinga (2019), no jogo reside um potencial criador, uma teia de ritmos e contrastes que nos conecta ao sagrado, à arte, ao mito e à razão. Ele não é apenas um resquício da infância, mas um elo entre o tangível e o etéreo, onde a honra, a beleza e a dignidade se entrelaçam em ritos e gestos.

Retondar (2013), por sua vez, argumenta que a experiência lúdica não pode ser separada das engrenagens da vida cotidiana: o jogo e o trabalho, o sonho e a ação, a lógica e a poesia são faces da mesma moeda, sustentando-se mutuamente no equilíbrio da existência.

Representação de um *Círculo Mágico.*

Fonte: Reprodução do *site*: https://farmfoodfamily.com (2024)

CÍRCULO MÁGICO
O JOGO COMO ELEMENTO CULTURAL

Os conceitos, prisioneiros das palavras, são sempre inadequados em relação à torrente da vida; portanto, apenas a palavra-imagem, a palavra figurativa, é capaz de dar expressão às coisas. O que a linguagem poética [literária] faz é, essencialmente, jogar com as palavras. Ordena-as de maneira harmoniosa, injeta mistério em cada uma delas, de modo tal que cada imagem passa a encerrar a solução de um enigma.

Johan Huizinga, 2019

Ao refletir sobre a relação entre jogo e cultura, percebemos que a civilização nasce brincando. Antes de erigir templos e esculpir monumentos, o homem já inventava narrativas, já se reunia em torno do fogo para contar histórias e criar sentido em meio ao caos. A literatura, assim como o jogo, é uma forma de suspender a realidade, de ordenar a desordem do mundo em versos, enredos e metáforas que nos transportam além do imediato.

No cerne desse pensamento, emerge a ideia do *Círculo Mágico*, onde a vida real se dissolve momentaneamente para dar espaço ao encantamento. Nele, os leitores, como jogadores em um tabuleiro invisível, entram em sintonia com a lógica da ficção, compartilhando a experiência de uma verdade recriada. É nesse espaço simbólico que a literatura e o jogo se entrelaçam, pois ambos convidam ao mergulho na imaginação, oferecendo um refúgio e, ao mesmo tempo, uma provocação: o desafio de transformar a fantasia em realidade.

A literatura, como bem nos lembra Cosson, não se reduz a um mero instrumento de aprendizado. Ela é cor, cheiro, sabor e intensidade. Assim como o jogo, é uma experiência libertadora que permite ao indivíduo escapar, questionar e reinventar-se. Sob essa ótica, os clubes de leitura, inspirados na ludicidade, tornam-se verdadeiros *Círculos Mágicos*, nos quais jovens podem reencontrar-se consigo mesmos e com sua humanidade, resgatando o prazer de sonhar e de criar.

Assim, entre palavras e regras, entre histórias e desafios, a humanidade persiste em seu jogo eterno: reinventar-se a cada nova página, a cada nova partida, perpetuando o jogo infinito da cultura e da existência.

A GAMIFICAÇÃO NA MEDIAÇÃO LITERÁRIA

A GAMIFICAÇÃO
NA MEDIAÇÃO LITERÁRIA

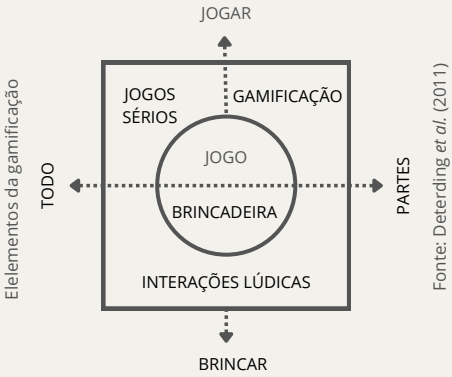
Gamificação é uso de mecânicas baseadas em jogos, da sua estética e lógica para engajar as pessoas, motivar ações, promover a aprendizagem e resolver problemas.

Karl Kapp, 2015

A literatura e o jogo, como dois rios que se encontram, correm juntos na história da humanidade, alimentando a imaginação e a tessitura cultural dos povos. Entretanto, enquanto o jogo lança o participante ao centro da ação, permitindo-lhe escolher seu destino, a literatura tradicionalmente coloca o leitor como um espectador contemplativo.

Mas e se fosse possível mesclar esses universos? A gamificação, qual sopro criador, surge como ponte entre esses mundos, permitindo que os leitores se tornem personagens vivos dentro das narrativas.

A gamificação distingue-se da brincadeira por estabelecer um sistema estruturado de regras e dinâmicas, enquanto se diferencia dos jogos sérios, cuja finalidade primordial está atrelada à simulação de cenários para treinamento e capacitação profissional.



O ato de jogar, como bem nos lembra Huizinga (2019), antecede a própria cultura, sendo um impulso humano inato, manifestado desde os primórdios da infância. O jogo contém em si regras, desafios, imprevisibilidade e um pacto de imersão no *Círculo Mágico*, onde a realidade se curva ao prazer do lúdico. Retondar (2013) corrobora essa visão ao destacar o papel do jogo como alívio, catarse e aprendizado, promovendo uma educação mais humanizada e significativa.

A GAMIFICAÇÃO
NA MEDIAÇÃO LITERÁRIA

Gamificar não é o mesmo que criar jogos, e sim conferir a situações de não jogo um espírito lúdico mediante a apropriação e mobilização de conhecimentos e técnicas do design de games.
Gilson Cruz Junior, 2017

Alves (2015) delineia o *pensamento de jogo*, um conceito que transcende o mero entretenimento e se projeta como estratégia didática, incorporando competição, cooperação, exploração e narrativa. Assim, a gamificação se revela como ferramenta capaz de capturar a atenção dispersa da juventude contemporânea, imersa em estímulos digitais incessantes.

Ao contemplar essa realidade, Barros, Bortolin e Silva (2006) desvelam um equívoco comum: a crença de que a leitura se limita aos livros impressos, quando, na verdade, ela se manifesta em múltiplas formas – nos jogos, no cinema, na música, e até mesmo em uma receita culinária inspirada em personagens literários. Dessa forma, o livro não é antagonista da tecnologia, mas um aliado precioso no engajamento dos estudantes.

Paulo Freire (2023a) ressoa nessa discussão ao afirmar que a educação deve ser um ato dialógico, onde educadores e educandos compartilham a construção do saber, distanciando-se de um tecnicismo estéril. A gamificação, nesse contexto, deve ser inclusiva, garantindo o acesso equitativo a seus benefícios, sem se restringir ao universo digital.

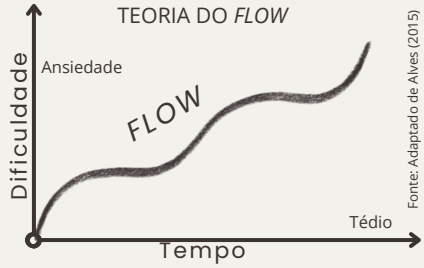
A GAMIFICAÇÃO
NA MEDIAÇÃO LITERÁRIA

Gamificação é aprender a partir dos games, encontrar elementos dos games que podem melhorar uma experiência sem desprezar o mundo real. Encontrar o conceito central de uma experiência e tornar mais divertida e engajadora.

Flora Alves, 2015

O conceito de gamificação, embora popularizado recentemente, tem raízes mais profundas. De Huizinga a McGonigal, de Zichermann a Kapp, estudiosos defendem que a fusão entre elementos lúdicos e educação pode impulsionar o aprendizado e transformar a realidade.

A *Teoria do Flow*, cunhada por Csikszentmihalyi, revela o poder do engajamento total, onde o tempo se dissolve e a imersão atinge seu ápice. Tal fenômeno encontra eco na proposta dos clubes de leitura gamificados, que buscam envolver os participantes de forma ativa na construção dos significados literários.



Fonte: Adaptado de Alves (2015)

ELEMENTOS DE GAMIFICAÇÃO

Fonte: Alves (2015)

Ao trilhar essa jornada, percebe-se que a gamificação não é um mero artifício, mas um convite ao encantamento, um portal onde o leitor se torna protagonista e a literatura, um universo a ser desbravado com olhos ávidos e coração desperto.

A gamificação, esse feitiço moderno do ensino, estrutura-se sobre três pilares fundamentais: dinâmica, mecânica e componentes (Alves, 2015).

DINÂMICAS DE GAMIFICAÇÃO

A dinâmica ocupa o topo da pirâmide, pois confere coerência à experiência, garantindo que as interações não se tornem caóticas.

CONSTRIÇÕES: as constrições são as limitações propositais incluídas no jogo com o objetivo de forçar tomadas de decisões estratégicas, evitando caminhos óbvios e estimulando o pensamento crítico.

EMOÇÕES: a conexão emotiva entre o jogador e o jogo, e dos jogadores entre si é fundamental para que eles queiram continuar jogando. A oscilação de emoções entre tristeza e alegria, raiva e calma, recompensa e decepção, geram uma tensão que provocam a imersão dos jogadores na narrativa.

STORYTELLING: o storytelling é um termo que tem sido amplamente utilizado no mundo inteiro, em diversas áreas do conhecimento, como no marketing, na publicidade, no treinamento corporativo, na produção de conteúdo, nas redes sociais, em apresentações profissionais, na psicologia e até na terapia. Podemos afirmar que storytelling é uma técnica que utiliza a criatividade para contar histórias, com o objetivo de captar a atenção e engajar um público específico.

PROGRESSÃO: no jogo, não basta que o jogador evolua com o tempo, mas é necessário que ele sinta essa progressão e que ela seja nítida e esteja visível. Isso faz com que ele queira prosseguir.

RELACIONAMENTO: a interação entre membros de uma equipe ou entre oponentes refletem as dinâmicas sociais e estimulam a participação durante os jogos.

A GAMIFICAÇÃO NA MEDIAÇÃO LITERÁRIA

MECÂNICAS DE GAMIFICAÇÃO

A mecânica da gamificação são os elementos que trazem movimento e provocam a ação durante o jogo.

DESAFIOS: são pequenos objetivos propostos ao longo do jogo, para que os jogadores alcancem o estado de vitória.

SORTE: a sorte dá um toque de aleatoriedade no jogo, colocando todos em estado de igualdade.

COOPERAÇÃO E COMPETIÇÃO: embora pareçam opostas, o fato de estarem engajados numa mesma tarefa, seja para uma construção conjunta ou para a superação do outro, os jogadores são estimulados a socializarem.

FEEDBACK: os jogadores precisam saber, constantemente, se estão trilhando o caminho certo para atingirem os seus objetivos.

AQUISIÇÃO DE RECURSOS: ao longo do jogo é interessante que os jogadores tenham a possibilidade de acumular recursos, como moedas, que poderão ser trocados por recompensas específicas.

RECOMPENSAS: são benefícios que os jogadores conquistam e podem ser representados por moedas, distintivos, vidas, medalhas, evolução do personagem, artefato de poder, etc.

TURNOS: é a existência de jogadas alternadas entre os jogadores, de forma que todos possam participar.

ESTADOS DE VITÓRIA: não está presente apenas no final do jogo, mas permeia todas as atividades, quando um jogador ou equipe avança de nível, conquista um território, acumula mais pontos, elimina mais invasores, recebe uma recompensa, entre outros.

A GAMIFICAÇÃO NA MEDIAÇÃO LITERÁRIA

COMPONENTES DE GAMIFICAÇÃO

Os componentes representam a base da pirâmide e englobam os elementos concretos do jogo, permitindo que a dinâmica e a mecânica funcionem de maneira organizada

AVATARES/BRASÕES: a representação visual de um jogador ou equipe, distinguindo-o dos demais e atribuindo a ele uma personalidade.

EMBLEMAS/DISTINTIVOS: representações visuais de que algum resultado foi alcançado ou algum poder ou privilégio foi adquirido.

COLEÇÕES: conjunto de elementos conquistados e acumulados ao longo da jornada e que em conjunto representam o desbloqueio de algum benefício ou a realização de algum objetivo.

RANKING OU PLACAR: representa a posição dos jogadores ou equipe em relação ao restante dos participantes, considerando-se a sua evolução e a quantidade de pontos acumulados.

NÍVEIS: os níveis possuem representações visuais que identificam os jogadores de acordo com o seu desenvolvimento, através de cores, emblemas, barras de progresso.

PONTOS: a realização de tarefas ao longo do jogo deve ser recompensada com pontos ou outros elementos representativos de progresso, que servem de parâmetro para a classificação no ranking.

MOEDAS: elemento que pode servir como representação lúdica dos pontos e que permite transações por recompensas ou desbloqueio de conteúdos e ambientes.

TEMPORIZADOR: cronograma, cronômetro, relógio, ampulheta ou qualquer representação visual que indique um tempo determinado para a realização das tarefas e cumprimento dos objetivos.

REPRESENTAÇÃO LÚDICA: a representação lúdica envolve todos os sentidos, como a utilização de efeitos sonoros e trilhas, de cores e movimentos, de cheiros e texturas, e até mesmo da experiência gustativa através de comidas que se encaixam com o contexto do jogo.

A GAMIFICAÇÃO
NA MEDIAÇÃO LITERÁRIA

Gamificação é aprender a partir dos games, encontrar elementos dos games que podem melhorar uma experiência sem desprezar o mundo real. Encontrar o conceito central de uma experiência e tornar mais divertida e engajadora.
Flora Alves, 2015

No vasto território do letramento literário, onde as palavras se entrelaçam como fios de um tapete mágico, a gamificação ergue-se como uma ponte entre a curiosidade e o engajamento. No coração desse método, pulsa a motivação – força motriz que, segundo Alves (2015), nasce de anseios internos ou da busca por reconhecimento externo. Se a motivação intrínseca floresce no prazer da descoberta, a extrínseca se alimenta do olhar alheio e das recompensas que pavimentam o caminho do aprendizado.

Huizinga (2019) nos recorda que o jogo é mais do que mero entretenimento: é palco de conquistas, campo de desafios e espelho das dinâmicas sociais. Nesse cenário, os clubes de leitura surgem como arenas de partilha, onde a motivação extrínseca acende o desejo de pertencer, e a intrínseca conduz à imersão no universo dos livros.

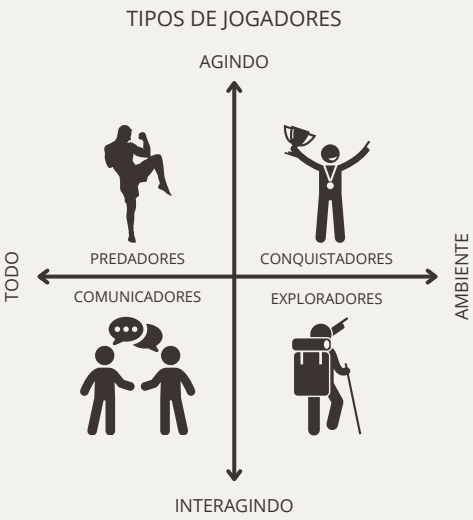
A engrenagem lúdica opera em múltiplos níveis: desafios moldam heróis, a sorte sopra ventos de imprevisibilidade, e a cooperação ou a competição dão ritmo ao jogo. Entre moedas acumuladas, rankings disputados e distintivos conquistados, a jornada gamificada ressoa o próprio sentido da literatura – uma travessia entre o desconhecido e o revelado.

Assim, o mediador literário veste a capa de maestro, conduzindo essa sinfonia de leitores-jogadores, ajustando notas, criando harmonias e garantindo que cada um, ao seu modo, encontre na literatura um espaço de pertencimento e aventura. Pois, afinal, ler e jogar são dois lados da mesma moeda: ambos nos fazem heróis de nossas próprias histórias.

A GAMIFICAÇÃO NA MEDIAÇÃO LITERÁRIA

Gamificação é aprender a partir dos games, encontrar elementos dos games que podem melhorar uma experiência sem desprezar o mundo real. Encontrar o conceito central de uma experiência e tornar mais divertida e engajadora.
Flora Alves, 2015

Mas de que valem regras sem aqueles que as desafiem? Aqui entra a alma dos jogadores, esses viajantes de diferentes temperamentos e perfis. Bartle os traduziu em tipos de jogadores: os predadores, os conquistadores, os exploradores e os comunicadores:



Fonte: Adaptado de Alves (2015)

1.PREDADORES: *são jogadores cuja participação no jogo não se limita à busca pela vitória, mas à superação dos adversários. Tendem a assumir posições de liderança.*

2.CONQUISTADORES: *seu objetivo principal é obter reconhecimento social por meio do sucesso nas partidas ou da conquista de metas estabelecidas.*

3.EXPLORADORES: *seu envolvimento está pautado na experiência do processo, caracterizando-se pela curiosidade e pelo desejo de compreender todas as possibilidades oferecidas pela dinâmica lúdica.*

4.COMUNICADORES: *frequentemente, priorizam suas relações interpessoais em detrimento da competitividade, uma vez que seu aprendizado ocorre, predominantemente, por meio da troca de experiências com outros participantes.*

RECRIANDO E REPLICANDO

10 Passos
PARA RECRIAR E REPLICAR
UM CÍRCULO MÁGICO DE LEITURA

Paulo Freire (2023), ao propor os *Círculos de Cultura,* salienta que suas experiências devem ser recriadas, e não transplantadas. A proposta do *Círculo Mágico de Leitura* segue o mesmo princípio. Não é necessário que a prática pedagógica seja seguida com o rigor técnico de um manual de instruções, mas que as experiências sejam recriadas e replicadas, respeitando-se sempre as limitações de cada contexto, o nível de proficiência dos leitores e sua bagagem cultural.

1 FORME UMA EQUIPE DE MEDIADORES

Forme uma equipe de mediadores de leitura com dois ou três integrantes, sejam eles professores, bibliotecários ou demais interessados na criação de um clube de leitura. A diversidade de perfis profissionais garante uma abordagem multidisciplinar na mediação literária, permitindo que diferentes perspectivas sejam integradas ao processo de leitura e discussão das obras.

2 UTILIZE UMA IDENTIDADE VISUAL LÚDICA

Em um clube de leitura gamificado, a construção de uma identidade visual lúdica desempenha um papel essencial na criação de um ambiente acolhedor e instigante.

Os mediadores devem integrar elementos estéticos dos jogos às estratégias de divulgação, tanto nos meios digitais quanto nos espaços físicos da escola.

3 CONSTRUA UMA JORNADA LITERÁRIA

Proponha um calendário literário com as datas prováveis das reuniões e insira os participantes nas discussões sobre as escolhas das obras. Na ocasião, defina em conjunto, os temas geradores que serão problematizados durante os debates sobre as obras selecionadas. Recomenda-se a escolha de três ou quatro livros por semestre, com o objetivo de valorizar a profundidade da experiência de leitura. Determine o intervalo de no mínimo 1 mês entre uma leitura e outra.

Elabore um cronograma de leitura para cada livro, estabelecendo metas semanais, como a leitura de 12 páginas por dia, prevendo períodos de descanso nos finais de semana. O cronograma deve servir apenas como parâmetro para os participantes, e não como um mecanismo de avaliação.

4 ORGANIZE O ESPAÇO DOS ENCONTROS

Abuse da inspiração nos universos literários, como *Harry Potter, Percy Jackson, O Senhor dos Anéis e Guerra dos Tronos*, para decorar e preparar o espaço de mediação.

Essa estratégia ajuda a desvincular o momento da leitura ao ambiente da sala de aula tradicional. O espaço lúdico deve ser ao mesmo tempo acolhedor e inclusivo.

5 PROPONHA A FORMAÇÃO DE EQUIPES

Proponha que os participantes do *Círculo Mágico de Leitura* se dividam em equipes. O ideal é que sejam formados até 4 grupos de 3 a 5 integrantes. A formação das equipes permanecerá inalterada durante toda a jornada literária. Estimule os participantes a criarem avatares ou desenharem brasões que irão representar a sua equipe durante os desafios literários, identificando-os com cores diferentes através de pulseiras, bandeiras, forros e até roupas coloridas.

A cooperação e a competição são estratégias de gamificação que estimulam o engajamento dos participantes. Seja para uma construção conjunta ou para a superação do outro, os jogadores são estimulados a socializarem.

6 DESENVOLVA UM SISTEMA DE PONTUAÇÃO

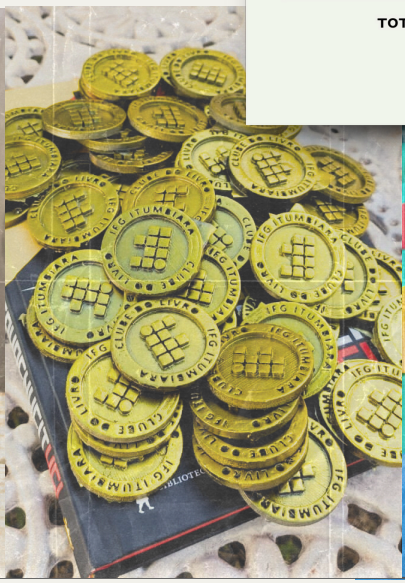
As regras do jogo garantem que as interações entre os participantes não se tornem caóticas. Portanto, é fundamental estabelecer um sistema de pontuação já no primeiro encontro, de forma que todos estejam de acordo a segui-lo.

Cada desafio literário cumprido dentro do *Círculo Mágico de Leitura* é recompensado com certa quantidade de moedas de ouro (*bibliocoins*), que representam a pontuação. Ao final, a equipe que acumular o maior tesouro vence a jornada literária e ganha um troféu. Os mediadores podem propor a resolução de enigmas, jogos de perguntas e respostas e jogos de tabuleiros para a distribuição das moedas.

CLUBE DO LIVRO
2024/1

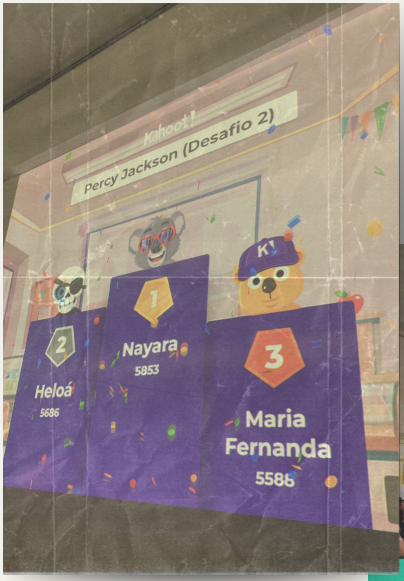
Sistema de Coleta de Bibliocoins

Apresentação do livro pela equipe	4x	฿
Jogos Literários/Enigmas	9x	฿ ฿
Quiz KAHOOT	4x	฿ ฿ ฿
Arena Literária	4x	฿ ฿ ฿ ฿
TOTAL		**50 Bibliocoins**



7 UTILIZE MECANISMOS DE JOGOS NA MEDIAÇÃO DE LEITURA

Proponha a formatação de um tabuleiro, com a finalidade de guiar os participantes ao longo da jornada literária. Defina as regras, utilize peões coloridos para representar cada um dos participantes. Os dados podem ajudar a definir a prioridade e ordem de participação ou o número da questão a ser respondida em cada rodada.



Inserir os participantes na criação do jogo, contribui para sua imersão no universo literário, gerando senso de pertencimento e realização que culmina na formação de uma comunidade leitora comprometida e engajada.

Utilize aplicativos gratuitos, como o *Kahoot*, para promover um jogo de perguntas e repostas a respeito da obra literária que está sendo debatida.

8 DISTRIBUA RECOMPENSAS

Proponha uma premiação para a equipe vencedora ao final da jornada literária. Utilizar troféus, moedas de ouro (*bibliocoins*) e medalhas é uma excelente estratégia que não exige significativo investimento financeiro e ainda pode ser feito artesanalmente.

As recompensas não precisam ser reservadas apenas para o último encontro do *Círculo Mágico de Leitura*. Premiar os participantes pelos desafios cumpridos ao longo da jornada, além de estimular a prática da leitura, mantêm os participantes ativos e motivados.

9 SORTEIE LIVROS E OUTROS PRÊMIOS LITERÁRIOS

A adoção de elementos de aleatoriedade, como o sorteio, é uma estratégia importante durante a mediação de leitura gamificada, tendo em vista que a sorte coloca todos os participantes numa mesma relação de igualdade de oportunidades.

Mesmo que alguns alunos se destaquem na resolução dos desafios literários, o que é natural acontecer, os demais participantes percebem que também podem alcançar a vitória, sobretudo com a colaboração dos demais membros da equipe, exaltando o espírito de coletividade.

Dê prioridade aos livros e demais prêmios literários, como marcadores de página, luminárias de leitura, vale presente, etc. Afinal, o objetivo de um *Círculo Mágico de Leitura* é promover a prática leitora prazerosa através dos mecanismos lúdicos dos jogos.

10 VALORIZE A EXPERIÊNCIA DE LEITURA

No *Círculo Mágico de Leitura*, a literatura se desenha como um território encantado, onde cada leitor é ao mesmo tempo viajante e cartógrafo, desbravando sentidos ocultos nas entrelinhas do verbo. Entrelaçando o diálogo libertador de Freire, a mediação sensível dos *Círculos de Leitura* de Cosson e o lúdico convite ao jogo de Huizinga, essa jornada transforma a leitura em um rito de descoberta, um caminho onde palavras ganham corpo e ressoam em vozes múltiplas.

Mais que decifrar textos, os jovens ali reunidos reinventam o mundo, esculpindo significados com o cinzel da imaginação. A narrativa se torna partilha, a interpretação se veste de afeto, e o pensamento crítico dança ao ritmo da empatia e do pertencimento. Entre desafios e encantos, a literatura se revela não como obrigação, mas como aventura, levando cada leitor a um espelho onde encontra não apenas histórias, mas a si mesmo.

Se estudar, para nós, não fosse quase sempre um fardo, se ler não fosse uma obrigação amarga a cumprir, se, pelo contrário, estudar e ler fossem fontes de alegria e de prazer, teríamos índices melhor reveladores da qualidade de nossa educação.

Paulo Freire, 2023b, p. 83

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, F. **Gamification:** como criar experiências de aprendizagem engajadoras. São Paulo: DVS Editora, 2015.

BARROS, M. H. T. C. de; BORTOLIN, S.; SILVA, R. J. da. **Leitura:** mediação e mediador. São Paulo: FA, 2006.

BORTOLIN, S. **A leitura literária nas Bibliotecas Monteiro Lobato de São Paulo e Salvador.** 2001. 233 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Filosofia e Ciências, 2001. Disponível em: http://hdl.handle.net/11449/93715. Acesso em: 12 abr. 2023.

BORTOLIN, S.; SANTOS, Z. P. dos. Clube de leitura na biblioteca escolar: manual de instruções. **Informação@Profissões**, [S. l.], v. 3, n. 1-2, p. 147–172, 2015. Disponível em: https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/infoprof/article/view/21012. Acesso em: 20 nov. 2023.

CANDIDO, A. O direito à literatura. In: CANDIDO, A. **Vários escritos.** 5. ed. Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul, 2011.

COSSON, Rildo. **Como criar círculos de leitura na sala de aula.** São Paulo: Contexto, 2021.

COSSON, R. **Círculos de leitura e letramento literário.** São Paulo: Contexto, 2022a.

COSSON, R. **Letramento literário: teoria e prática.** 2. ed. São Paulo: Contexto, 2022b.

CRUZ JUNIOR, Gilson. Vivendo o jogo ou jogando a vida? Notas sobre jogos (digitais) e educação em meio à cultura ludificada. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, [S.l.], v. 39, n. 3, p. 226-232, jul. 2017. Disponível em: https://doi.org/10.1016/j.rbce.2017.02.012. Acesso em: 13 jun. 2024.

CURVO, E. F.; MELLO, G. J.; LEÃO, M. F. A gamificação como prática de ensino inovadora: um olhar para as teorias epistemológicas. **Cuadernos de Educación y Desarrollo**, [S. l.], v. 15, n. 6, p. 4972–4994, 2023. DOI: 10.55905/cuadv15n6-008. Disponível em: https://ojs.cuadernoseducacion.com/ojs/index.php/ced/article/view/1301. Acesso em: 21 jan. 2025.

DETERDING, S.; KHALED, R.; NACKE, L. E.; DIXON, D. **Gamification:** Toward a Definition, CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings, Vancouver, BC, Canada, 2011.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FADEL, L. M. et al. (org.). **Gamificação na educação.** São Paulo, Pimenta Cultural, 2014.
FOUCAULT, M. A Arqueologia do saber. Rio de Janeiro: Forense, 1986.

FREIRE, P. **A importância do ato de ler:** em três artigos que se completam. 52. ed. São Paulo: Cortez, 2021.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido.** 85. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2023a.

FREIRE, P. **Alfabetização:** leitura do mundo, leitura da palavra. Tradução de Lólio Lourenço de Oliveira. 12. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2023b.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens:** o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2019.

KAPP, K. M. **The gamification of learning and instruction:** game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

ORLANDI, T. R. C.; DUQUE, C. G.; MORI, A. M.; ORLANDI, M. T. de A. L. Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação. **Biblios Journal of Librarianship and Information Science**, [S. l.], n. 70, p. 17–30, 2018. Disponível em: https://biblios.pitt.edu/ojs/biblios/article/view/447. Acesso em: 12 dez. 2024.

RETONDAR, J. **Teoria do jogo:** a dimensão lúdica da existência humana. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

SOBRAL, D. A. P. da S.; SANTANA, R. M. Gamificação como estratégia pedagógica para a compreensão leitora. **Revista Fórum Identidades,** Itabaiana-SE, v. 39, n. 1, p. 195–210, 2024. Disponível em: https://periodicos.ufs.br/forumidentidades/article/view/v39p195. Acesso em: 12 dez. 2024.

ULHOA, Adriana Dias. **A gamificação como estratégia pedagógica no letramento literário:** uma experiência no ensino médio integrado. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal de Brasília, Brasília, 2022. Dispoível em: https://sucupira-legado.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=13261294. Acesso em 12/12/2024.

CLUBE DO LIV