



XXII Seminário Nacional de
Bibliotecas Universitárias

28 de novembro a 01 de dezembro
Florianópolis - SC

Eixo 4 – Inovação e Tecnologias

A gamificação como proposta metodológica para a mediação de leitura literária: um relato de experiência do Clube do Livro IFG

*Gamification as a methodological proposal for literary reading mediation:
an experience report from the IFG Book Club*

Eduardo Pereira Resende – Instituto Federal de Goiás (IFG)
eduardo.resende@ifg.edu.br

Cloves da Silva Junior – Instituto Federal de Goiás (IFG)
cloves.junior@ifg.edu.br

Elizabeth de Paula Pacheco – Instituto Federal de Goiás (IFG)
elizabeth.pacheco@ifg.edu.br

Luciana Campos de Oliveira Dias – Instituto Federal de Goiás (IFG)
lucamposdias@gmail.com

Maraína Souza Medeiros – Instituto Federal de Goiás (IFG)
maraina.medeiros@ifg.edu.br

Resumo: O presente trabalho é um relato de experiência do projeto de extensão “Clube do Livro: 1ª Temporada”, do Instituto Federal de Goiás, que teve por objetivo promover o letramento literário entre os alunos da instituição, por meio de um clube de leitura virtual, aplicando métodos e estratégias de gamificação. Os encontros alcançaram 394 participações nas transmissões ao vivo. Atualmente, as gravações possuem mais de 2800 visualizações. A participação e o engajamento do público confirmaram o grande potencial da gamificação na promoção do letramento literário.

Palavras-chave: Mediação de leitura. Clube do livro. Letramento literário. Gamificação. Círculos de cultura.

Abstract: The present work is an experience report of the extension project “IFG Book Club: first season”, from the Federal Institute of Goiás, which aimed to promote literary literacy among the institution’s students, through a virtual reading club, applying gamification methods and strategies. The meetings reached 394 participations in live broadcasts. Currently, the recordings have more than 2800 views.



Public participation and engagement confirmed the great potential of gamification in promoting literary literacy.

Keywords: Reading mediation. Book club. Literary literacy. Gamification. Culture circles.

1 INTRODUÇÃO

No célebre ensaio “O direito à literatura”, Candido (2011) defende que o acesso à literatura e às artes integra o rol de direitos humanos fundamentais, pois, para ele,

[...] 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, p. 188).

No entanto, considerando a última pesquisa “Retratos da Leitura no Brasil: 5ª Edição”, realizada em 2019 pelo Instituto Pró-Livro, percebemos que apenas 33% da população brasileira acima de 5 anos de idade leu, por inteiro ou em partes, pelo menos 1 livro de literatura. De acordo com os parâmetros da pesquisa, a média daqueles que leem literatura é de 1,45 livro por ano, logo, urge (re)pensar ações que promovam o acesso ao direito fundamental estabelecido por Candido (2011).

Ainda de acordo com a pesquisa citada, apenas 20% dos leitores disseram que leem por vontade própria todos os dias, ou pelo menos, uma vez por semana, livros de literatura como contos, crônicas, romances e poesias. Entre os que gostam de ler, não houve relatos de entrevistados que disseram ter sido influenciados por bibliotecários ou atendentes de bibliotecas e apenas 1% dos entrevistados informou que escolheu algum livro influenciado por clubes de leitura.

Como afirma Gallian (2018), a literatura e os clubes de leitura podem atuar como verdadeiros remédios contra a doença da irreflexão e da precária alfabetização que assolam o Brasil, pois, além de servirem como uma verdadeira terapia contra os males cognitivos do ser humano, a leitura e a discussão dos temas propiciam um poderoso efeito humanizador que vem transformando a vida das pessoas.

Cosson (2011, p. 17), ao tratar do letramento literário, afirma que o papel da literatura é o de “[...] tornar o mundo compreensível transformando a sua materialidade em palavras de cores, odores, sabores e formas intensamente humanas”. Nessa perspectiva, o letramento literário, então, extrapola o simples ato da

leitura mecânica de palavras e consiste numa real construção da experiência literária enquanto possibilidade de interação social e na compreensão de mundo em suas nuances, problemáticas e caminhos, fazendo emergir à consciência as inúmeras possibilidades de intervenção e melhorias às realidades vivenciadas por cada indivíduo.

A partir dessas perspectivas teóricas, foi concebido o “Clube do Livro IFG: 1ª temporada”, um projeto de extensão do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás (IFG), Câmpus Itumbiara. Esse projeto foi idealizado para promover algumas possibilidades de letramento literário a partir dos conceitos definidos por Cosson (2014), para os estudantes dos cursos técnicos integrados ao ensino médio dos 14 *campi* da instituição. O escopo do projeto consistiu em propor a mediação de leitura nos moldes dos círculos de cultura segundo Freire (1967), que buscam estimular nos leitores pontes entre o texto lido e a experiência concreta e real da vida. A partir desta perspectiva, utilizou-se métodos e estratégias da gamificação propostos por Kapp (2012) como interface e mecanismo de conexão entre os participantes e experiências profundas de leitura literária.

2 METODOLOGIA

A partir do princípio de que despertar o prazer na realização da leitura literária é fundamental para a formação de indivíduos autônomos e humanizados, e que este prazer só poderá ser alcançado tendo por base o planejamento de alguns fatores essenciais, Bortolin (2006) diz que:

A chamada leitura literária, para ser realizada com prazer, exige um conjunto de fatores, que pode variar desde a forma de organização do espaço em que se lê, e do acervo (impresso ou eletrônico) que está à disposição do leitor, à postura dos profissionais que fazem a mediação por meio de produtos, serviços e atividades culturais (Bortolin, p. 65).

Sendo assim, a organização do Clube do Livro se deu a partir do planejamento destes 3 fatores primordiais:

- **planejamento adequado dos espaços virtuais:** adoção de tecnologias digitais gratuitas e acessíveis para realização dos encontros virtuais e desafios literários;
- **acessibilidade do acervo:** disponibilização de exemplares físicos nas bibliotecas do IFG e *e-books* para obras de domínio público;

- **formação da equipe organizadora:** a composição da equipe foi pensada com o objetivo de promover a pluralidade cultural na concepção do projeto, sendo composta por 2 bibliotecários, 1 professor doutor em literatura, 2 servidoras administrativas, 2 alunas e 1 participante da comunidade externa.

2.1 Círculos de cultura

Com o objetivo de pensar a literatura de forma contextualizada, problematizada e interdisciplinar, adotou-se, primeiramente, os conceitos dos círculos de cultura de Freire (1967, p. 26), que preconiza “uma pedagogia que elimina pela raiz as relações autoritárias, onde não há “escola” nem “professor”, mas círculos de cultura e um coordenador cuja tarefa essencial é o diálogo.”

Partindo dessa proposta de um ensino horizontalizado em contraposição aos modelos tradicionais, o Clube do Livro IFG seguiu as seguintes etapas na sua constituição e execução:

- **Investigação temática:** através de conversas informais com usuários das bibliotecas, pesquisas de opinião, estatísticas de empréstimos de obras literárias, pesquisa de relevância e aderência e pesquisas em lojas virtuais sobre os livros mais vendidos entre o público-alvo, realizou-se a curadoria das obras literárias e dos temas a serem debatidos nos encontros virtuais;
- **Tema gerador:** a partir da escolha das obras literárias, elaborou-se o tema gerador das discussões, relacionando os livros com as experiências de vida dos participantes, levando-se em consideração a interdisciplinaridade dos assuntos;
- **Problematização:** foram realizados 9 encontros virtuais para diálogos a partir do tema gerador e da obra literária escolhida, com a participação de convidados especialistas nos assuntos abordados e mediados pela equipe organizadora.

Quadro 1 - Datas, indicações literárias, temáticas e convidados.

ENCONTRO ¹	LIVRO	TEMA	CONVIDADOS
1º Encontro 20/10/2021	Harry Potter e a Pedra Filosofal de J. K. Rowling	Da Alquimia à Química: desvendando a origem da Pedra Filosofal no universo Harry Potter.	Maráina Medeiros e Guilherme Buzzo (químicos)
2º Encontro 24/11/2021	O Alienista de Machado de Assis	Ser diferente é um problema?	Danilo Oliveira (psicólogo) e Luís Eduardo (professor)
3º Encontro 26/01/2022	O Poder do Hábito de Charles Duhigg	Como criar bons hábitos no pós-pandemia?	Dra. Natália Pacheco (médica) e Natali Oliveira (<i>personal trainer</i>)
4º Encontro 23/02/2022	Quarto de Despejo de Carolina Maria de Jesus	A realidade de viver à margem.	Bárbara Rosa (escritora), Adriana de Jesus e Lílian de Jesus (netas da autora)
5º Encontro 30/03/2022	Extraordinário de R. J. Palacio	Bullying e Cyberbullying na Era das Redes Sociais.	Benjamim Horta (escritor)
6º Encontro 27/04/2022	Torto Arado de Itamar Vieira Junior	Quais as possibilidades de quem já nasce condenado?	Cloves Junior (professor)
7º Encontro 28/05/2022	Flores para Algernon de Daniel Keyes	Não comerás da árvore do conhecimento do bem e do mal.	Lucas Aparecido (aluno)
8º Encontro 25/06/2022	Fahrenheit 451 de Ray Bradbury	Será o fim dos livros físicos e das bibliotecas?	Andrielle Gomes (bibliotecária)
9º Encontro 30/07/2022	Premiação	Leitores Destaque da 1ª Temporada.	Equipe executora do Projeto

Fonte: Os Autores (2023).

2.2 Gamificação

A gamificação aparece como possível alternativa para despertar o interesse pela leitura entre os jovens, que convivem com distrações cada vez mais sedutoras, como celular, computador, televisão, etc. Segundo Kapp (2012, p. 10), a “gamificação é o uso de mecânicas baseadas em jogos, da sua estética e lógica para engajar as

¹ As gravações dos encontros do Clube do Livro IFG podem ser acessadas através do endereço eletrônico: <https://www.youtube.com/@ClubedoLivroIFG/streams>.

pessoas, motivar ações, promover a aprendizagem e resolver problemas”². Portanto, a gamificação não é a simples utilização de um jogo para ensinar um conteúdo específico, mas a apropriação de conceitos e estratégias de jogos para ambientes que extrapolam o contexto do jogo. O Clube do Livro IFG desenvolveu suas atividades a partir de 5 eixos principais da gamificação:

- **Mecânicas de jogos:** criação de moeda literária fictícia, denominada *bibliocoin*; criação de tabela de pontuação para ações concluídas; criação de *ranking* dos leitores destaque; utilização do aplicativo *kahoot* para aplicação de perguntas e respostas.
- **Estética:** toda a estética dos ambientes virtuais e das peças gráficas de divulgação foram pensadas para retomar a sensação de ludicidade, fantasia e acolhimento das obras literárias, inclusive com músicas e efeitos sonoros para potencializar os efeitos visuais.
- **Lógica de engajamento e motivação:** os participantes foram conduzidos por uma trilha literária, com começo, meio e fim, para o cumprimento de metas durante os encontros virtuais e também no interstício entre um encontro e outro. As moedas literárias foram distribuídas ao longo do percurso para aqueles que cumpriam as metas e o objetivo final era a conquista do *Troféu CLIF*, concebido exclusivamente para o clube e entregue aos leitores destaque da temporada. No último encontro foram promovidos a feira e o leilão literários, onde os participantes puderam trocar suas moedas por prêmios disponibilizados pela equipe organizadora, como livros, vales-presente e artigos relacionados à literatura.
- **Resolução de problemas:** as metas consistiam na resolução de desafios literários propostos nos mais variados formatos: participação no sarau literário; concurso de desenho e poesia; postagem do livro ou da leitura no Instagram; exposição da opinião no *chat* a respeito do tema gerador e respostas para as questões elaboradas sobre as obras literárias através do aplicativo *kahoot*.
- **Percepção de evolução e aprendizado:** os participantes percebiam a sua evolução através da trilha literária percorrida e pelos testes de perguntas e

² Tradução nossa. No original: “Gamification is using game-based mechanics, aesthetics and game thinking to engage people, motivate action, promote learning, and solve problems”.

respostas aplicados em todos os encontros. Na medida em que os desafios literários eram resolvidos, o *ranking* dos leitores que se destacavam era atualizado. Não havia penalização para aqueles que não realizassem os desafios e as leituras, porém, aqueles que se engajavam recebiam recompensas.

2.3 Tecnologias digitais

Levando-se em consideração o contexto histórico e social em que o projeto foi concebido e aplicado, em meio à pandemia de Covid-19, que induziu milhões de pessoas ao isolamento social a fim de resguardarem a sua saúde, o ambiente virtual foi considerado mais seguro e propício para a realização das atividades do Clube do Livro IFG, naquele momento. Sobre as tecnologias digitais, Lévy (2010, p. 32) esclarece que “as grandes tecnologias digitais surgiram, então, como a infraestrutura do ciberespaço, novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também novo mercado de informação e do conhecimento”.

Desta forma, a equipe organizadora selecionou uma série de tecnologias digitais no contexto do ciberespaço com o propósito de ampliar o alcance do projeto e transpor limitações geográficas, financeiras e temporais. As principais ferramentas utilizadas pelo Clube do Livro IFG foram: Website e Instagram para divulgação; Whatsapp para fomentar a interação social; plataforma Stream Yard para as transmissões em tempo real; Youtube para hospedar e armazenar as gravações dos encontros e permitir a interação via *chat* em tempo real; aplicativo Kahoot para aplicar as perguntas dos desafios e Google Forms para aplicar pesquisas de opinião e listas de frequência.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Ao todo, 146 pessoas participaram de pelo menos 1 encontro do Clube do Livro IFG. Destas, 106 (73%) eram da comunidade externa, formada majoritariamente por alunos de outros *campi* do IFG, 37 (25%) alunos e 3 (2%) servidores do Câmpus Itumbiara. Em um contexto virtual, essa participação expressiva da comunidade externa pode ser explicada, segundo Nunes (2021), como uma alternativa viável para

aqueles que não podem participar presencialmente, assim como uma importante ferramenta para promover o bem estar e a saúde mental em tempos de pandemia.

Embora a retenção dos participantes tenha sido um desafio ao longo do projeto, os dados de participação são bastante expressivos, sendo que os encontros alcançaram 394 participações simultâneas durante as transmissões ao vivo e os vídeos das gravações alcançaram, até o momento, mais de 2.800 visualizações. O tempo total de transmissão foi de 19 horas e 25 minutos, gerando uma média aproximada de 2 horas e 10 minutos por encontro. De acordo com as estatísticas do canal do Clube do Livro IFG no Youtube, a soma do tempo de exibição foi de mais de 680 horas.

Como a concepção e o desenvolvimento do projeto aconteceu de forma virtual, seu impacto social e sua relação com a comunidade pode ser medida de acordo com alguns dados gerados através das redes sociais. O canal do Clube do Livro IFG no Youtube atingiu 155 inscritos. O perfil do projeto no Instagram atingiu mais de 600 seguidores. O grupo de discussão no aplicativo Whatsapp atingiu mais de 50 participantes durante a execução do projeto. Observou-se, assim, a presença de um público engajado com as tecnologias digitais, além de alcançar pessoas de diversas cidades do interior do Estado de Goiás e da capital, Goiânia. Pelos dados extraídos das plataformas digitais, descobriu-se que o público foi formado majoritariamente por jovens e adultos entre 18 e 34 anos, do sexo feminino.

Desde o início da execução do projeto, a equipe foi bem clara em disponibilizar todos os canais de comunicação possíveis para que os participantes tivessem a oportunidade de compartilhar suas experiências de leitura, suas impressões sobre as atividades desenvolvidas e sugestões para que pudéssemos melhorar as dinâmicas de cada encontro. Este processo foi muito produtivo, pois tivemos a oportunidade de ajustar o planejamento segundo as expectativas e desejos do público-alvo. O resultado disso foi que, tanto a equipe quanto os conteúdos e livros abordados, foram avaliados como excelentes pela maioria dos participantes.

Ao relatar a sua satisfação com a metodologia inovadora utilizada pelo Clube do Livro IFG, uma das participantes enfatizou: “Achei o projeto maravilhoso, criativo, formativo e interativo. Li obras que a princípio não chamariam minha atenção e outras que há muito vinha adiando a leitura”. Outro participante teve os seus conceitos sobre clubes de leitura redefinidos: “Sempre tive uma ideia errada sobre clubes de livros, me

parecia que os mesmos apresentavam assuntos repetitivos e que não instigavam interesse daqueles que observam de fora. Posso dizer que esta visão foi quebrada”. Até mesmo integrantes da equipe organizadora tiveram o hábito da leitura despertado ou redescoberto com o projeto e o desejo para uma segunda temporada ficou bastante evidente, demonstrando que o objetivo do projeto foi alcançado com sucesso.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Iniciamos este texto com a afirmação de que é necessário (re)pensar ações que promovam o acesso à leitura de literatura e, nesse contexto, apresentamos como possibilidade a organização de clubes do livro a partir de estratégias de gamificação que são capazes de atrair a atenção e o engajamento dos estudantes para a leitura.

A partir dos resultados apresentados, considerando as participações simultâneas e as visualizações posteriores, percebemos que as metodologias utilizadas na mediação da leitura literária, com o apoio das tecnologias digitais, aliada aos métodos e estratégias de gamificação, revelou infinitas possibilidades capazes de gerar experiências únicas de ensino-aprendizagem. Notamos ainda que muitas possibilidades necessitam ser exploradas, estudadas e ampliadas, tendo em vista que temos à disposição cada vez mais ferramentas tecnológicas e metodológicas que podem e devem ser adaptadas para a promoção do letramento literário.

REFERÊNCIAS

- BORTOLIN, Sueli. **A mediação de leitura nos espaços infanto-juvenis**. In: BARROS, Maria Helena T. C. de; BORTOLIN, Sueli; SILVA, Rovilson José da. *Leitura: mediação e mediador*. São Paulo: FA, 2006. p. 65-74.
- CANDIDO, Antonio. O direito à literatura. In: CANDIDO, Antonio. **Vários escritos**. 5. ed. Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul, 2011.
- COSSON, Rildo. **Letramento literário: teoria e prática**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2011.
- FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira S.A. , 1967.

GALLIAN, Dante. **A literatura como remédio**. Os clássicos e a saúde da alma. São Paulo: Martin Claret, 2018.

INSTITUTO PRÓ-LIVRO. **Retratos da leitura no Brasil**. 5 ed. 2020. Disponível em: <https://cbl.org.br/>. Acesso em: 5 jun. 2023.

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

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

NUNES, A. A. **Multiverso literário**: clube de leitura virtual e as percepções de seus participantes. Trabalho de Conclusão de Curso (Biblioteconomia) - Universidade Federal de Santa Catarina, 2021. 18 f.