



JÉSSICA COTRIM DA SILVA

ELOIZA APARECIDA SILVA

ÁVILA DE MATOS

## Programa de Pós - Graduação em Ensino de Ciência e Tecnologia (PPGECT)

Jéssica Cotrim da Silva  
Eloiza Aparecida Silva de Ávila de Matos  
(Autoras)

Ponta Grossa  
2026



4.0 Internacional

Esta licença permite remixe, adaptação e criação a partir do trabalho, para fins não comerciais, desde que sejam atribuídos créditos ao(s) autor(es) e que licenciem as novas criações sob termos idênticos. Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.

# O labirinto do conto



## Sobre as autoras

**Jéssica Cotrim da Silva** graduada em Gestão Pública, pela Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG) (2019). Graduada em Licenciatura em Letras pelo Centro Universitário Internacional (Uninter) (2020). Licenciada em Pedagogia, pela Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG) (2024). Possui segunda licenciatura em Letras-Inglês, pelo Centro Universitário Leonardo da Vinci (Uniasselvi) (2025). É Especialista em Ensino de Ciência e Tecnologia (2023). Atualmente é mestranda do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciência e Tecnologia da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) – campus Ponta Grossa - PR.



**Eloiza Aparecida Silva de Ávila de Matos**, formada em Letras. Doutora em Educação pela Universidade Metodista de Piracicaba. Estágio Doutoral em Inovação pela Université de Compiègne - França. Atualmente é professora titular da Universidade Tecnológica Federal do Paraná do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciência e Tecnologia da UTFPR – campus Ponta Grossa - PR. Tem experiência na área de educação, atuando nos seguintes temas: ensino de ciências, educação tecnológica, formação de professores e educação inclusiva.

# FICHA TÉCNICA DO PRODUTO

## Tipo de produto:

Material didático - pedagógico

## Nome do produto:

O labirinto do conto

## Origem do produto:

Produto educacional derivado da dissertação intitulada “O uso da gamificação como organizador prévio no gênero conto”, desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciência e Tecnologia (PPGECT), da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), Campus Ponta Grossa.

## Desenvolvimento técnico:

O desenvolvimento técnico foi realizado por Jéssica Cotrim da Silva, Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciência e Tecnologia, sob orientação da professora Eloiza Aparecida Silva Ávila de Matos, em colaboração com o autor desta pesquisa.

## Linha de pesquisa:

Educação Tecnológica.

## Nível de Ensino a que se destina o produto:

Ensino Superior.

## Área de conhecimento:

Educação.

## Público-alvo:

Docentes e estudantes de graduação em Letras.

## Categoria deste produto:

Material didático.

## Finalidade:

Disponibilizar uma proposta de gamificação fundamentada na Aprendizagem Criativa para o ensino do gênero conto nos anos finais do Ensino Fundamental.

## **Caráter inovador do Produto Educacional:**

O produto apresenta caráter inovador ao associar elementos da gamificação aos princípios da Aprendizagem Criativa para o ensino do gênero conto, favorecendo experiências de aprendizagem mais significativas e participativas.

## **Replicabilidade:**

O produto apresenta potencial de replicabilidade, podendo ser aplicado em diferentes redes e instituições de ensino, como escolas municipais e estaduais. O guia didático oferece orientações que permitem sua adaptação a distintos contextos educacionais, turmas e necessidades pedagógicas, bem como a outros conteúdos curriculares, preservando os princípios da gamificação e da Aprendizagem Criativa que fundamentam a proposta.

## **Forma de avaliação (validação) do Produto Educacional:**

O produto educacional foi submetido e validado pela banca examinadora da dissertação no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciência e Tecnologia.

## **Organização do Produto:**

O produto está organizado em duas partes: uma seção teórico-metodológica, que apresenta os fundamentos da gamificação e da Aprendizagem Criativa, e uma seção prática, composta pelo jogo "Labirinto do Conto", contendo orientações de aplicação, regras, desafios, sistema de pontuação, premiação e gabarito.

## **Disponibilidade:**

Acesso aberto para fins educacionais e acadêmicos, preservando os direitos autorais dos autores/desenvolvedores, sendo vedada sua reprodução, distribuição ou utilização para fins comerciais sem prévia autorização.

## **Apoio Financeiro:**

Financiamento próprio.

## **URL:**

Repositório do projeto disponível em: <https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/>

## **Divulgação:**

Meio digital/eletrônico.

# Sumário

|                              |    |
|------------------------------|----|
| <b>Apresentação</b>          | 4  |
| <b>Gamificação</b>           | 5  |
| <b>Elementos do jogo</b>     | 9  |
| <b>Aprendizagem Criativa</b> | 10 |
| <b>O labirinto do Conto</b>  | 12 |
| <b>Instruções do jogo</b>    | 13 |
| <b>Perguntas do jogo</b>     | 14 |
| <b>Sala de instruções</b>    | 16 |
| <b>Como jogar?</b>           | 22 |
| <b>Regras</b>                | 23 |
| <b>Premiação</b>             | 24 |
| <b>Ranking</b>               | 25 |
| <b>Palavras finais</b>       | 25 |
| <b>Gabarito</b>              | 26 |
| <b>Referências</b>           | 27 |

# Apresentação

**Este e-book apresenta a atividade gamificada, intitulada “O Labirinto do Conto”, desenvolvida como produto educacional da dissertação de mestrado do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciência e Tecnologia da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) – campus Ponta Grossa, sob orientação da Professora e Doutora Eloiza Aparecida Silva de Ávila de Matos e Co-orientador: Prof. Dr. Awdry Miquelin**

**A proposta foi elaborada com o objetivo de tornar as aulas de língua portuguesa – em especial as práticas de leitura e interpretação de textos – mais atrativas, dinâmicas e envolventes. Para isso, utiliza-se a gamificação aplicada ao ensino do gênero textual Conto, aliada aos pilares da Aprendizagem Criativa (projetos, paixão, pares e pensar brincando). Essa combinação integra elementos lúdicos que favorecem o engajamento, a autonomia e o protagonismo dos estudantes.**

**Este material é destinado a professores da Educação Básica. A atividade gamificada propõe aproveitar a familiaridade dos estudantes com jogos para atraí-los aos conteúdos relacionados ao trabalho com o gênero textual Conto. É importante ressaltar que o jogo pode ser ajustado sempre que necessário, seja em relação ao espaço físico, ao tipo de perguntas ou à seleção de textos, de acordo com as características e o nível de cada turma. Este E-book utiliza uma linguagem acessível e apresenta explicações de forma clara e objetiva.**

**Uma excelente leitura!**

# GAMIFICAÇÃO

Entre as diversas metodologias ativas, destaca-se a gamificação, que pode ser incorporada às práticas de sala de aula para atrair os estudantes e promover maior protagonismo no processo de ensino e aprendizagem.

Moran (2018), defensor das metodologias ativas, reforça essa perspectiva ao afirmar que elas fortalecem o lado ativo dos alunos, desenvolvendo sua autonomia nas atividades escolares. Dessa forma, os estudantes deixam de ocupar uma posição passiva, na qual apenas recebem conteúdos, para atuarem como sujeitos ativos, participando da construção do conhecimento, resolvendo problemas, assumindo riscos, cometendo erros, retomando caminhos e debatendo ideias.

Busarello (2016) apresenta uma definição esclarecedora ao afirmar que a gamificação é “uma sistemática para a resolução de problemas, o aumento da motivação e o engajamento de determinados públicos”. Assim seu uso busca estimular o estudante, pois quanto maior sua identificação e envolvimento com a atividade, maior tende ser sua disposição para realizá-la.

Busarello (2016) explica que o princípio da gamificação, consiste em, despertar emoções positivas e explorar aptidões, atreladas a recompensas virtuais ou físicas durante a execução de determinada tarefa, por isso é aplicada em situações e circunstâncias que exijam a criação ou a adaptação da experiência do usuário a um produto, serviço ou processo.



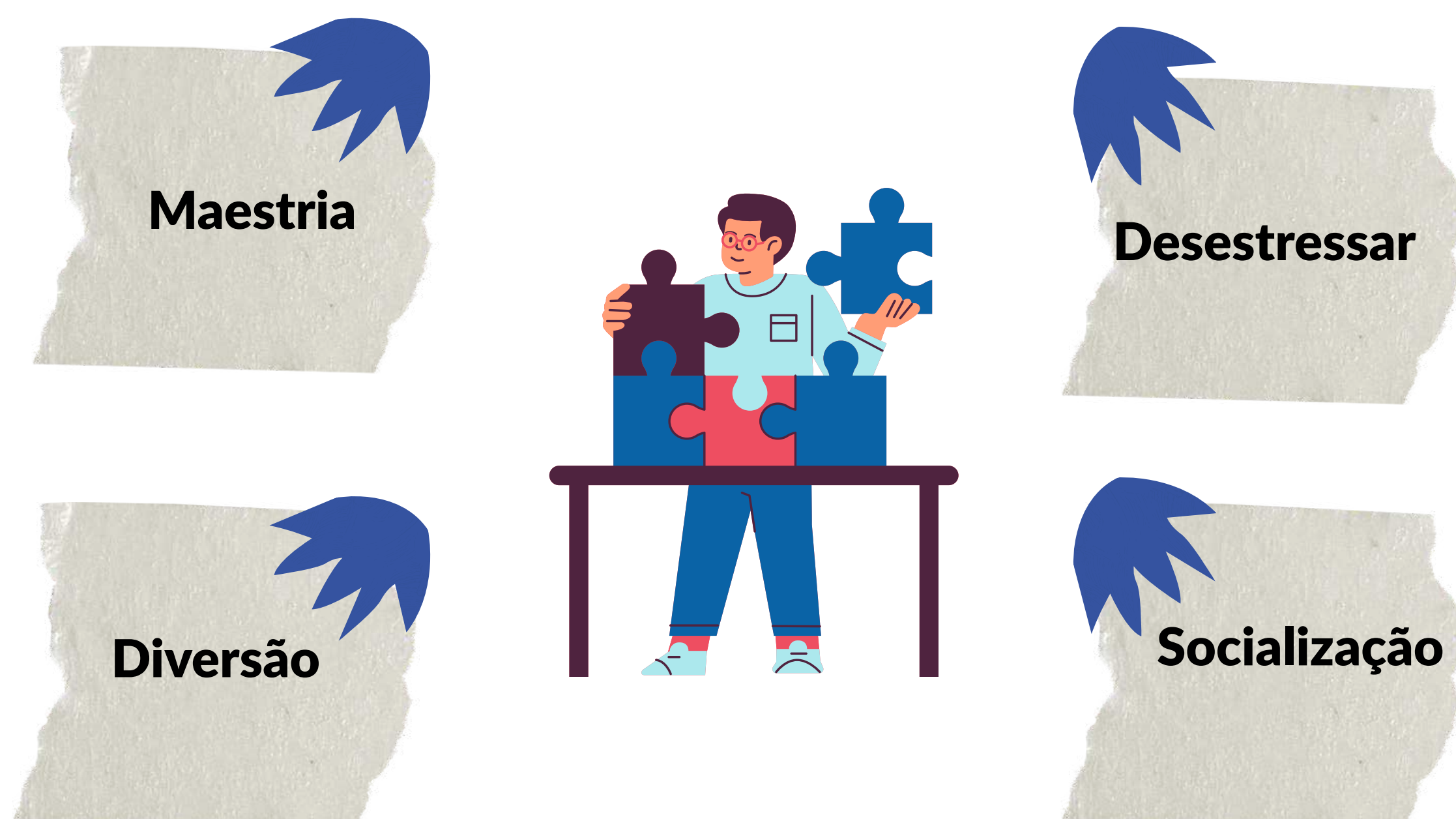
Ao participar da gamificação, o indivíduo não apenas realiza uma atividade comum, mas também ativa diferentes aspectos cognitivos e emocionais. A competição estimula emoções como alegria, euforia, tristeza ou raiva, enquanto o processo promove o desenvolvimento do raciocínio.



# Por que os alunos gostam tanto de jogar?



Zichermann e Cunningham (2011) explicam que existem 4 razões principais que podem explicar essa preferência:



Os autores destacam que os jogos permitem aos indivíduos aprofundarem-se em determinados assuntos, oferecem entretenimento que alivia as tensões da vida, proporcionam diversão durante a atividade e favorecem a socialização.

Considerando as contribuições que a gamificação oferece ao indivíduo, sua aplicação em sala de aula pode enriquecer o processo de ensino-aprendizagem.

Moran (2018) defende a eficácia da aprendizagem baseada em jogos, “a gamificação está cada vez mais presente na escola e são estratégias importantes de encantamento e motivação para uma aprendizagem mais rápida e próxima da real”. Uma vez que os jogos fazem parte do cotidiano do aluno, o jogo em si pode ser uma ferramenta em sala de aula, pois por meio de desafios e de recompensas, o aluno pode ir avançando em suas fases e dessa maneira contribuindo para sua aprendizagem.

## MAS, É PRECISO ATENÇÃO!!

Muitas pessoas ainda tendem a confundir gamificação, com games e jogos sérios, e compreender essa diferença é fundamental para aplicar a metodologia de forma adequada. Como explicam Vasconcelos et. al (2022), essas práticas, embora relacionadas ao universo dos jogos, possuem finalidades e estruturas distintas.

### Games



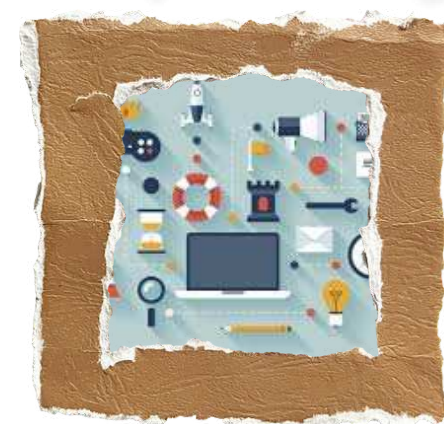
Os games, presentes na sociedade há muito tempo, têm como principal finalidade oferecer uma experiência de imersão no mundo virtual, promovendo diversão, desafio e prazer aos jogadores.

### Jogos Sérios



Os jogos sérios, por sua vez, também oferecem entretenimento, mas seu propósito central é ensinar um conteúdo ou desenvolver uma habilidade específica, utilizando a lógica dos jogos para gerar aprendizagem.

### Gamificação



Já a gamificação utiliza elementos dos jogos para criar uma experiência lúdica, vinculada a um objetivo pedagógico. Além de tornar as atividades mais atrativas, tem como foco estimular a motivação, o engajamento e a interação, potencializando a troca de experiências e o protagonismo.

A gamificação, embora proporcione momentos de diversão, tem como foco principal a resolução de problemas, estimulando o pensamento crítico e favorecendo o desenvolvimento da tomada de decisões tanto individualmente quanto em equipe.

Conforme Busarello (2016) a gamificação utiliza elementos característicos dos jogos para gerar engajamento, mas seu propósito ultrapassa o entretenimento, ao criar experiências que preparam os indivíduos para enfrentar situações e desafios do mundo real.

## ***A GAMIFICAÇÃO NECESSITA PLANEJAMENTO!!***

O planejamento de uma gamificação, seja ela virtual ou física, exige reconhecer e organizar seus elementos fundamentais garantindo que suas características sejam respeitadas.

O desafio é um dos principais componentes, pois atua como gatilho de motivação e promove o envolvimento dos alunos. Além disso, é indispensável que os objetivos sejam claramente definidos e distribuídos em curto, médio e longo prazo, sempre alinhados ao planejamento das atividades (ALVES; MINHO; DONIZ, 2014).



# ELEMENTOS DO JOGO

Ao criar uma gamificação, é essencial conhecer os elementos que compõem um jogo para garantir sua eficácia. O uso de narrativas permite que o estudante vivencie a experiência de forma mais imersiva, tornando o jogo mais significativo. Assim, os elementos do jogo atuam como um motor motivacional que impulsiona o participante a avançar (BUSARELLO, 2016).

Conheça as quatro características de mecânicas dos jogos.

|                         |                                                                                                                                                         |
|-------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Meta                    | É o propósito que motiva o indivíduo a realizar uma atividade, mais do que a simples conclusão de tarefas, reflete o desejo em participar da atividade. |
| Regras                  | Orientam o comportamento e as ações do indivíduo para cumprir os desafios.                                                                              |
| Sistema de feedback     | É o meio em que o indivíduo interage em relação ao processo que participa, além de aumentar o nível de engajamento.                                     |
| Participação voluntária | Ocorre quando o indivíduo, por vontade própria, aceita a meta, as regras e o feedback do sistema, permitindo uma interação efetiva com o ambiente.      |

No planejamento didático, é essencial alinhar as mecânicas de jogo para garantir o engajamento dos participantes. Contudo, criar uma gamificação que reúna todas essas características não é uma tarefa simples, pois as atividades precisam ser desafiadoras e, ao mesmo tempo, acessíveis, evitando o abandono ao longo do processo.

Nesse sentido, o professor deve conhecer seus alunos, o perfil da turma e os conhecimentos prévios dos estudantes para, a partir disso, planejar e construir o jogo. Embora não existia um consenso sobre a forma ideal de gamificar, é fundamental buscar atender aos principais requisitos e considerar o feedback de cada experiência para promover melhorias contínuas.

# APRENDIZAGEM CRIATIVA

A aprendizagem criativa é uma abordagem educacional que valoriza a experimentação, a colaboração e o protagonismo dos estudantes, incentivando-os a construir conhecimento de forma ativa e significativa. Inspirada em práticas que estimulam a curiosidade e a resolução de problemas.



A aprendizagem criativa aliada a gamificação tornam o processo educativo mais dinâmico e envolvente. Enquanto a aprendizagem criativa estimula a autoria, a colaboração e a experimentação, a gamificação utiliza elementos de jogos para aumentar o engajamento. Juntas essas abordagens favorecem a participação ativa dos estudantes e tornam a experiência de aprendizagem mais significativa.

Resnick (2020) faz uma analogia entre os alunos do jardim de infância e os alunos de outros níveis ao abordar o processo criativo. Ele introduz o conceito de 'espiral da aprendizagem criativa', que descreve como os alunos constroem conhecimento por meio da participação nas atividades.



Resnick (2020) ilustra como o processo criativo das crianças no jardim de infância envolve uma série de fases interligadas, a cada etapa elas se desenvolvem, pensam de maneira criativa, criam, compartilham e aprendem a com suas próprias experiências, promovendo um processo contínuo de construção do conhecimento. O autor desenvolveu 4 pilares para orientar outras pessoas a se tornarem pessoas criativas:



Desenvolver o pensamento criativo e tomar decisões de forma inovadora são aspectos essenciais, porém esse processo não ocorre de maneira imediata ou automática; trata-se de uma construção contínua. A inclusão de atividades escolares baseadas na aprendizagem criativa desempenha um papel fundamental no desenvolvimento da capacidade de decisão dos alunos.

# O LABIRINTO DO CONTO

A gamificação é desenvolvida para trabalhar com o gênero Conto, com objetivo de atrair os estudantes de forma mais divertida, aliando atividades de interpretação textual aos pilares da aprendizagem criativa. Assim, a proposta busca tornar o processo de leitura e compreensão mais envolvente e significativo.

O conto escolhido é “A incapacidade de ser verdadeiro”, de Carlos Drummond de Andrade.

## A INCAPACIDADE DE SER VERDADEIRO

Paulo tinha fama de mentiroso. Um dia chegou em casa dizendo que vira no campo dois dragões-da-independência cuspidos de fogo e lendo fotonovelas.

A mãe botou-o de castigo, mas na semana seguinte ele veio contando que caíra no pátio da escola um pedaço de lua, todo cheio de queijo. Desta vez Paulo não só ficou sem sobremesa como foi proibido de jogar futebol durante quinze dias.

Quando o menino voltou falando que todas as borboletas da Terra passaram pela chácara de Siá Elpídia queriam formar um tapete voador para transportá-lo ao sétimo céu, a mãe decidiu levá-lo ao médico.

Após o exame, o Dr. Epaminondas abanou a cabeça:

- Não há nada a fazer, Dona Coló. Este menino é mesmo um caso de poesia.

(Carlos Drummond de Andrade)

O conto apresenta de forma leve e bem-humorada a história de Paulo, um menino com fama de mentiroso, mas que, na verdade possui uma imaginação extremamente fértil. Suas histórias fantasiosas, como, ver dragões ou provar pedaços da lua, são interpretados pelos adultos como mentiras. No entanto, ao final do texto o médico revela que Paulo não está doente, e sim ele é um caso de poesia. O texto sugere que a criatividade e a sensibilidade do menino são expressões da capacidade poética.

# INSTRUÇÕES DO JOGO

Para a execução do jogo, os estudantes devem ser liberados individualmente, com um intervalo de aproximadamente 20 segundos entre cada saída, a fim de evitar aglomeração entre os estudantes.

O texto está fragmentado em cinco partes e deverá ser distribuído em diferentes espaços da escola. As perguntas estão posicionadas em locais estratégicos, como a sala de aula (onde o jogo terá início), a biblioteca, a cantina, a quadra, portão e a última pergunta está localizada na sala de início da gamificação. A figura abaixo demonstra o texto em sua forma fragmentada.

**1º**

**A INCAPACIDADE DE SER VERDADEIRO**

Carlos Drummond de Andrade

Paulo tinha fama de mentiroso. Um dia chegou em casa dizendo que vira no campo dois dragões da independência cuspiendo fogo e lendo fotonovelas.

**2º**

A mãe botou-o de castigo, mas na semana seguinte ele veio contando que caíra no pátio da escola um pedaço de lua, todo cheio de buraquinhos, feito queijo, e ele provou e tinha gosto de queijo.

Desta vez Paulo não só ficou sem sobremesa como foi proibido de jogar futebol durante quinze dias.

**3º**

Quando o menino voltou falando que todas as borboletas da Terra passaram pela chácara de Siá Elpídia e queriam formar um tapete voador para transportá-lo ao sétimo céu, a mãe decidiu levá-lo ao médico.

Após o exame, o Dr. Epaminondas abanou a cabeça:

- Não há nada a fazer, Dona Coló. Esse menino é mesmo um caso de poesia.

**4º**

Após o exame, o Dr. Epaminondas abanou a cabeça:

- Não há nada a fazer, Dona Coló. Esse menino é mesmo um caso de poesia.

**5º**

Após o exame, o Dr. Epaminondas abanou a cabeça:

- Não há nada a fazer, Dona Coló. Esse menino é mesmo um caso de poesia.

Ao sair da sala de aula, local de início do jogo, cada aluno recebe o primeiro fragmento do texto e é direcionado à biblioteca, onde deve responder à primeira pergunta.

Cada questão é de múltipla escolha, com quatro alternativas (A, B, C e D), das quais apenas uma é correta. Cada questão deve ser disposta sobre uma carteira, acompanhada de todas as alternativas visíveis.

Junto às perguntas, deve conter cartas identificadas com as letras (A, B, C, D) e, abaixo delas, instruções correspondentes que indicam o próximo local a ser visitado. Por exemplo, caso o estudante escolher a alternativa “A”, deve virar a carta correspondente e seguir para o espaço indicado naquela opção.

# PERGUNTAS DO JOGO

## 1º Pergunta

Qual era a principal característica de Paulo, segundo o conto?

- Era um menino estudioso.
- Era muito tímido.
- Tinha fama de ser mentiroso.
- Gostava de esportes

- A
- B
- C
- D

- PERFEITO!!!



Agora vá para o "bloco 2, sala 1" - vire o cartão 3
- LEGAL!!!



Agora vá para o "bloco 2, sala 2" - vire o cartão 7
- ÓTIMO!!!



Agora vá para o "bloco 1, sala 4" - vire o cartão 5
- ÓTIMO!!!



Agora vá para o "bloco 2, sala 2" - vire o cartão 7

## 2º Pergunta

Qual foi a consequência para Paulo ao dizer que um pedaço da lua caiu no pátio da escola?

- Foi levado ao médico imediatamente
- Ganhou um prêmio por criatividade.
- Ficou sem sobremesa.
- Ficou sem sobremesa e sem futebol.

- A
- B
- C
- D

- VOCÊ ESTÁ INDO BEM!!!



Agora vá para o "Bloco 2, sala 2" - vire o cartão 5
- ACREDITE EM SI!!



Agora vá para o "bloco 2, sala 1" - vire o cartão 7
- OK!!



Agora vá para o "bloco 1, sala 1" - vire o cartão 7
- ACREDITE EM SI!!!



Agora vá para o "bloco 2, sala 1" - vire o cartão 7

3º Pergunta

O trecho “esse menino é mesmo caso de poesia” indica que:

- O menino era doente e precisava de tratamento.
- O menino usava a mentira como forma de manipulação
- O médico enxergava a imaginação de Paulo como algo poético.
- O menino gostava de escrever poesias na escola.

A B C D

1 VOCÊ ESTÁ ARRASANDO!!!



Agora vá para o "Bloco 1, sala 1" - vire o cartão 6

2 PERFEITO!!



Agora vá para o "bloco 1, sala 2" - vire o cartão 2

3 ACREDITE EM SI!!



Agora vá para o "bloco 1, sala 2" - vire o cartão 1

4 VOCÊ ESTÁ ARRASANDO!!!



Agora vá para o "Bloco 1, sala 1" - vire o cartão 6

4º Pergunta

No final do conto, o médico conclui que o problema de Paulo era:

- Uma doença rara
- Falta de disciplina
- Excesso de imaginação ou poesia
- Problemas de comportamento

A B C D

Jogador caro que nem você é difícil de encontrar!!

Agora vá para o "Bloco 1, sala 2" - vire o cartão 5

2



Agora vá para o "Bloco 1, sala 1" - vire o cartão 3

3 Olha só nde você chegou!



Agora vá para onde tudo começou.

4



Agora vá para o "Bloco 1, sala 2" - vire o cartão 5

5º Pergunta

Podemos dizer que o conto trata, principalmente:

- Da importância de dizer sempre a verdade.
- Da criatividade infantil e como ela pode ser mal interpretada.
- Da relação entre mãe e filho.
- Da influência da tecnologia nas crianças.

A B C D

VOCÊ ESTÁ ARRASANDO!!!

Agora vá para o "Bloco 1, sala 4" - vire o cartão 4

2 Olha só onde você chegou!!!



Parabéns!! Você foi sensacional!!!

3 Jogador caro que nem você é difícil de encontrar!!

Agora vá para o "Bloco 1, sala 4" - vire o cartão 4

4 Você está na sua melhor fase!!

Agora vá para o "Bloco 1, sala 2" - vire o cartão 3

É importante destacar que os alunos não sabem de imediato se acertam ou erram a resposta.

Os cards presentes contêm as instruções, seguidas de mensagens motivadoras.

# ADAPTE O JOGO, SE NECESSÁRIO

Além dos espaços previstos para as perguntas, outros ambientes da escola podem ser utilizados. Cada instituição possui seu próprio espaço físico, que pode ser adaptado conforme necessário. O objetivo central é retirar os estudantes da sala aula e explorar novos ambientes. Nada impede, por exemplo, de realocar as carteiras para a quadra, onde há mais espaço, e montar o labirinto neste local.



## SALA DE INSTRUÇÕES

É necessário organizar outras salas disponíveis para distribuir as cartas de instruções. Cada “sala de instruções”, deve conter uma mesa com oito cards, que apresentam comandos específicos para cada resposta e orientam o próximo deslocamento dos estudantes. No jogo apresentado, foram utilizadas as seguintes salas disponíveis na escola: Bloco 1 - sala 1, Bloco 1 - sala 2, Bloco 1 - sala 4, Bloco 2 - sala 1 e Bloco 2 - sala 2.

## Bloco 1 - sala 1

1

2

3

4

5

6

7

8

**PERFEITO!!!**

Pegue e leia o  
fragmento de  
texto que está  
debaixo da  
última  
carteira da  
sala e vá para  
a cantina



Ninguém  
mandou virar  
essa carta

**ÓTIMO!!!**



Pegue a bala e  
vire a cartão  
1



Ninguém  
mandou virar  
essa carta

**VOCÊ ESTÁ  
INDO BEM!!!**



Certo volte a  
cantina e  
responda a 2º  
pergunta



Ninguém  
mandou virar  
essa carta

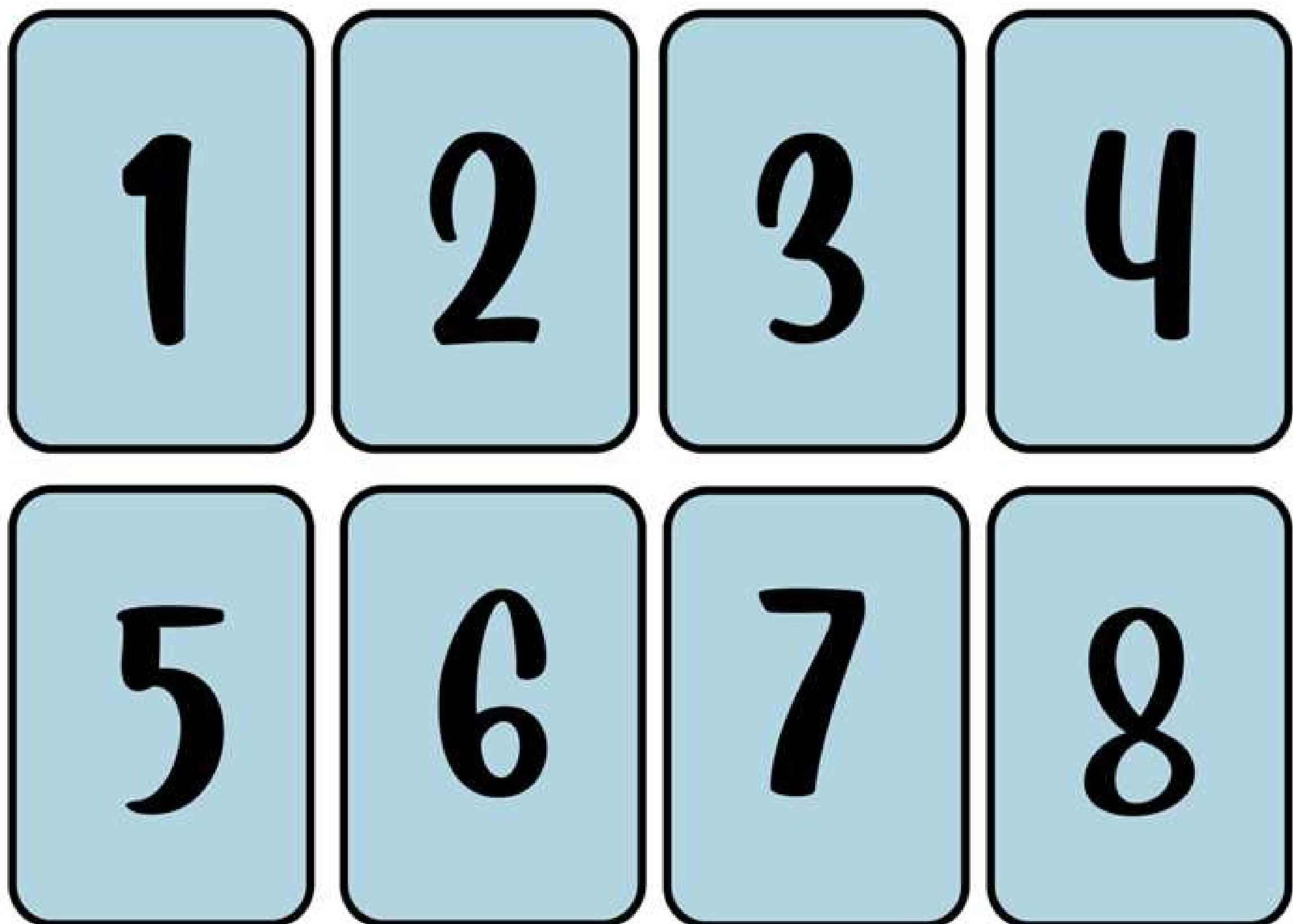


Pegue a bala e  
vire a cartão  
8

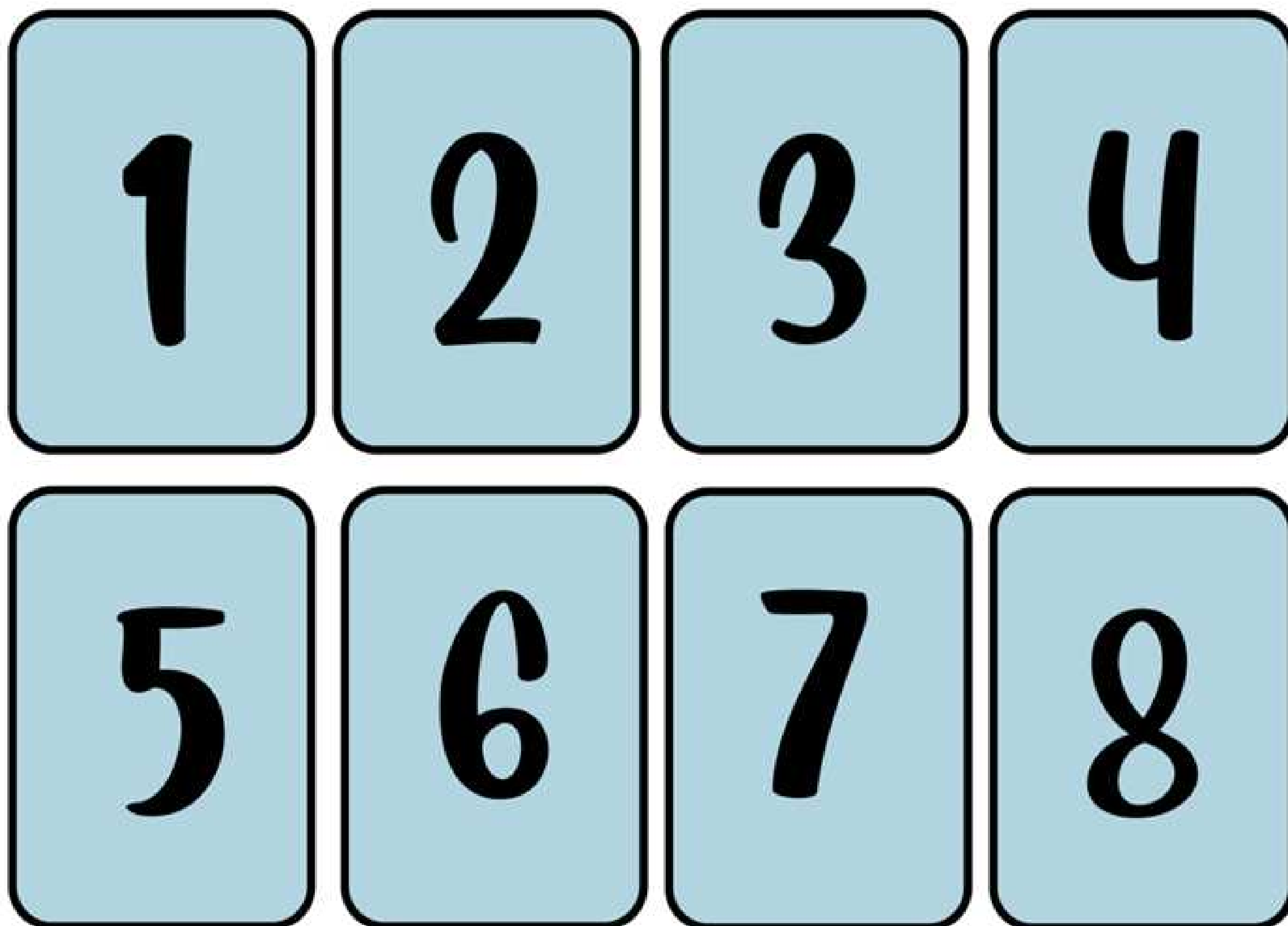


Grampeie o  
papel e vire o  
cartão  
5

## Bloco 1 - sala 2



## Bloco 1 - sala 4



1



Muito bem!!  
Agora  
"vá para a biblioteca" e  
responda a 1º  
pergunta

2



Certo!!  
Agora volte  
a cantina e  
responda a  
2º pergunta

3



Grampeie o  
papel e vire o  
cartão  
2

4



Grampeie o  
papel e vire o  
cartão  
1

5



Pegue 1 bala e  
vire o cartão  
4

6



Ninguém  
mandou virar  
essa carta

7



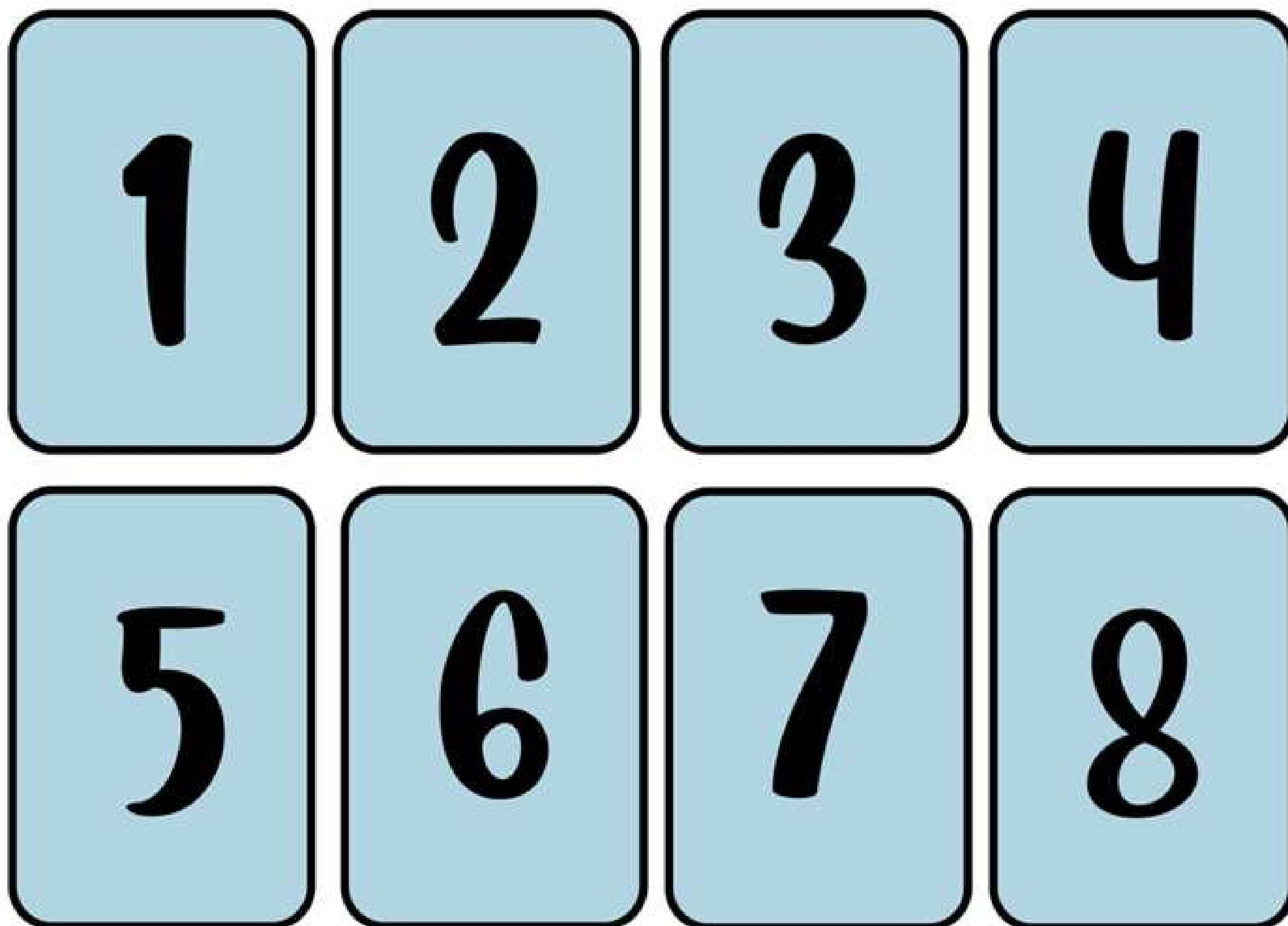
Pegue 1 bala e  
vire o cartão  
4

8



Ninguém  
mandou virar  
essa carta

## Bloco 2 - sala 1



## Bloco 2 - sala 2

1

2

3

4

5

6

7

8

Ok!!

Vire sua cabeça 2 vezes para o lado direito e volte para o "Portão" e responda a 4ª pergunta

2



Ninguém mandou virar essa carta

3



Cada vez mais perto hein!! Vire o cartão 1

4



Você é bom!! Agora volte a cantina e responda a 3ª pergunta



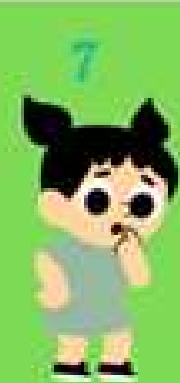
Ninguém mandou virar essa carta

6



Grampeie o papel e vire o cartão 4

7



Tudo certo!! Imita um gato e vire o cartão 8

8



Ninguém mandou virar essa carta

# COMO JOGAR?

O estudante recebe o primeiro fragmento de texto em sala de aula e, em seguida, deve se dirigir até a biblioteca para responder à 1ª pergunta. Após ler o fragmento, ele escolhe uma das alternativas e segue a instrução correspondente à letra selecionada.

A cada acerto, o estudante recebe uma nova orientação indicando o próximo local onde dever buscar outra parte do conto e posteriormente segue para a próxima pergunta.

Por exemplo, se o estudante E1 acertar todas as questões, ele segue corretamente as instruções dos cards e se desloca para os locais indicados, reunindo todas as cinco partes do conto ao longo do percurso. Ao final, é direcionado de volta à sala inicial, concluindo a gamificação sem prejuízos ou interrupções.



Para evitar que os estudantes burlam o sistema, recomenda-se deixar os fragmentos de texto escondidos dentro da sala de aula, como embaixo da mesa ou atrás da porta. Assim, apenas o estudante que acertar a questão saberá exatamente onde encontrar o próximo texto.

## E SE O ESTUDANTE ERRAR, O QUE ELE FAZ?

No caso do estudante errar a pergunta, será aplicadas penalidades que o direcionam a uma das salas de instruções, onde encontrará um card com a instrução de grampear o fragmento do texto e retornar à questão anterior.

Caso o estudante erre novamente, é encaminhado a outro local com a mesma orientação, criando um ciclo contínuo (looping), até que o estudante acerte e possa seguir para a próxima etapa.

# REGRAS

Para participar da gamificação, todos os estudantes devem seguir rigorosamente as regras estabelecidas. É fundamental que cada jogador cumpra os comandos indicados nos cards, sem acompanhar colegas ou seguir outros caminhos, uma vez que cada resposta escolhida gera um comando específico e individual.

Caso o participante se perca ou se confunda com o comando recebido, deve retornar ao ponto inicial do jogo para reiniciar o percurso corretamente.



Os cards foram propositalmente misturados, de modo que um estudante que erre possa ser direcionado para a mesma sala de quem acerte.

Essa estratégia tem como objetivo evitar que os alunos tentem seguir ou imitar os colegas, garantindo o cumprimento das regras e a autonomia individual durante o jogo.

# PREMIAÇÃO

O sistema de ranking, elemento essencial da gamificação, tem como finalidade reconhecer o esforço dos estudantes, estimular a competitividade saudável e valorizar aqueles que se destacam durante a atividade.

Diferente de um ranking tradicional com apenas três colocações (1º lugar, 2º lugar e 3º lugar), nesta gamificação todos os participantes tem a oportunidade de seguir até o final.

Não haverá um único vencedor para cada colocação. Se, por exemplo, cinco alunos atingirem a pontuação máxima, todos serão considerados vencedores. Da mesma forma, se dez alunos alcançarem o segundo lugar, todos serão premiados. As três colocações permanecerão, mas poderão ser ocupadas por quantos alunos alcançarem a pontuação correspondente.



A pontuação dos alunos é definida com base na quantidade de erros cometidos durante a gamificação. O professor registra erros contando cada grampo utilizado pelo estudante ao furar a folha sempre que errava uma questão. Dessa forma, ao término do jogo o professor pode verificar a pontuação posteriormente, com tranquilidade.

A classificação final não dependerá da velocidade, mas da precisão nas respostas. Quanto menor o número de erros, melhor será a posição do aluno no ranking. Assim como apresentada na Figura abaixo.

# RANKING DA GAMIFICAÇÃO

| Classificação                                  | Quantidade de erros | Pontos                                                                       |
|------------------------------------------------|---------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| 1º lugar<br>Mestre da verdade                  | 0 erro              | 100 pontos<br>Demonstrou excelente compreensão do conto.                     |
| 2º lugar<br>Explorador das Palavras            | 1 a 3 erros         | 85 pontos<br>Quase perfeito! Pequenos deslizes, mas com ótimo desempenho.    |
| 3º lugar<br>Aventureiro Literário              | 4 a 6 erros         | 70 pontos<br>Mostrou esforço e persistência ao longo do desafio.             |
| Prêmio de consolação<br>Guardião da Imaginação | Acima de 6 erros    | 70 pontos<br>Participou com dedicação e manteve o espírito criativo do jogo. |

## PALAVRAS FINAIS

Contudo, a aplicação da Gamificação no trabalho com o gênero Conto torna a aprendizagem mais envolvente, aproveitando a familiaridade dos estudantes com o universo dos jogos. Essa estratégia aumenta o engajamento e facilita a compreensão textual.

Quando combinada à Aprendizagem Criativa, promove ainda mais autonomia e protagonismo, permitindo que os alunos vivenciem o conteúdo de forma ativa e significativa. Essa união se revela uma abordagem eficaz para tornar o ensino de Língua Portuguesa mais atraente e motivador.

# GABARITO

## 1ª Pergunta

Qual era a principal característica de Paulo, segundo o conto?

Era um menino estudioso.

Era muito tímido.

Tinha fama de ser mentiroso.

Gostava de esportes

R: TINHA FAMA DE SER MENTIROSO.

## 2ª Pergunta

Qual foi a consequência para Paulo ao dizer que um pedaço da lua caiu no pátio da escola?

Foi levado ao médico imediatamente

Ganhou um prêmio por criatividade.

Ficou sem sobremesa.

Ficou sem sobremesa e sem futebol.

R: FICOU SEM SOBREMESA E SEM FUTEBOL.

## 3ª Pergunta

O trecho “esse menino é mesmo caso de poesia” indica que:

O menino era doente e precisava de tratamento.

O menino usava a mentira como forma de manipulação

O médico enxergava a imaginação de Paulo como algo poético.

O menino gostava de escrever poesias na escola.

R: O MÉDICO ENXERGAVA A IMAGINAÇÃO DE PAULO COMO ALGO POÉTICO.

## 4ª Pergunta

No final do conto, o médico conclui que o problema de Paulo era:

Uma doença rara

Falta de disciplina

Excesso de imaginação ou poesia

Problemas de comportamento

R: EXCESSO DE IMAGINAÇÃO OU POESIA.

## 5ª Pergunta

Podemos dizer que o conto trata, principalmente:

Da importância de dizer sempre a verdade.

Da criatividade infantil e como ela pode ser mal interpretada.

Da relação entre mãe e filho.

Da influência da tecnologia nas crianças.

R: DA CRIATIVIDADE INFANTIL E COMO ELA PODE SER MAL INTERPRETADA.

# REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn, R. G.; MINHO, Marcelle, R. da S.; DINIZ, Marcelo, V. C. Gamificação: diálogos com a educação. In FADEL, Luciane, M.; ULBRICHT, Vania, R.; BATISTA, Claudia, R.; VANZIN, Tarcísio (Orgs.). Gamificação na educação. São Paulo: Editora Pimenta Cultural, 2014. p. 74 - 97.

BUSARELLO, Raul Inácio. Gamification: princípios e estratégias. Raul Inácio Busarello. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016. 126p.

MORAN, José. Metodologias Ativas para uma aprendizagem mais profunda. In Lilian Babich, José Moran. (Orgs). Metodologias Ativas para uma educação inovadora: Uma abordagem teórico-prática. – Porto Alegre: Penso, 2018. p. 37 – 57.

Resnick, Mitchel. Jardim de infância para a vida toda: por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos – Porto Alegre : Penso, 2020.

VASCONCELOS, Nancy M.; REZENDE, Rita de C. de A.; SANTOS, Pricila K. Gamificação – uma possibilidade de engajamento e protagonismo dos estudantes. Revista JRG de Estudos Acadêmicos, Ano 6, Vol. VI, n. 12, Jan.-Jul., 2023. DOI: 10.55892/jrg.v6i12.459. Acesso em: 25 Jun. 2024.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINHAM, Christopher. Gamification by design. Copyright 2011 Gabriel Z., Inc. All rights reserved. Printed in Canada.