

## DO TEXTO À EXPERIÊNCIA: O LIVRO-JOGO COMO TECNOLOGIA EDUCACIONAL E SUA ABORDAGEM INTERDISCIPLINAR

VICENITNI, Mariana Aparecida<sup>1</sup>  
MERÍZIO, Fernando Luís<sup>2</sup>

### RESUMO

O presente relato de experiência discute a implementação do livro-jogo como ferramenta pedagógica em práticas de letramentos com acadêmicos e professores de diversas universidades, inserindo-se no eixo de Tecnologias Educacionais, Inovação e Criatividade. A proposta envolveu cursos de Pedagogia, Letras e grupos de formação docente, com o objetivo de explorar o potencial do livro-jogo para o ensino de leitura, escrita e pensamento ramificado. Metodologicamente, a experiência envolveu a apresentação teórica sobre o conceito de livro-jogo e sua relação com os letramentos digitais, seguida de oficinas práticas em que os acadêmicos e docentes produziram e testaram suas próprias narrativas interativas. Os resultados indicam um aumento no engajamento e compreensão dos participantes sobre a interatividade na educação e reverberações dos professores em formação e já em atuação em práticas letradas em contexto escolar.

**Palavras-chave:** Livro-jogo. Letramentos digitais. Tecnologias educacionais. Inovação pedagógica. Criatividade.

### INTRODUÇÃO

A incorporação de novas tecnologias no ensino tem sido um dos principais desafios e oportunidades na formação de professores. Nesse contexto, o livro-jogo surge como uma ferramenta inovadora para estimular a leitura e a escrita de maneira interativa. O livro-jogo é um tipo de narrativa interativa na qual o leitor toma decisões que afetam o desenvolvimento da história, promovendo maior engajamento e autonomia na aprendizagem.

Este relato tem o objetivo de descrever resultados de uma série de formações realizadas com professores universitários e estudantes de cursos de Pedagogia, Letras e membros de grupos de formação docente, durante os anos de 2023 e 2024, visando apresentar o potencial pedagógico do livro-jogo. A experiência fundamenta-se nos estudos dos letramentos e das tecnologias digitais, enfatizando a importância de metodologias ativas na educação contemporânea. Além disso, a relevância de desenvolver uma pesquisa neste contexto se ampara na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (2019), que prevê o rompimento da centralidade das disciplinas nos currículos, substituindo-a por aspectos mais globalizadores e que abranjam a complexidade das relações existentes entre os ramos da ciência no mundo real, em que os estudantes estão inseridos.

### METODOLOGIA

Este relato de experiência baseia-se em uma abordagem qualitativa, a partir da observação e análise reflexiva das formações realizadas. O processo formativo foi estruturado em duas etapas principais: (1) apresentação conceitual do livro-jogo e sua relevância para o desenvolvimento do pensamento ramificado e para o ensino de distintos conteúdos; (2) workshop prático, no qual acadêmicos e professores elaboraram seus próprios livros-jogos e, posteriormente, os testaram em grupos. Os registros das interações e reflexões dos participantes foram analisados para compreender os impactos da experiência no contexto educacional.

<sup>1</sup> Centro Universitário de Brusque (Unifebe). Mariana.vicentini@unifebe.edu.br, <https://orcid.org/0000-0001-6256-2904>, <http://lattes.cnpq.br/7279822961529805>.

<sup>2</sup> Centro Universitário de Brusque (Unifebe). merizio@unifebe.edu.br, <https://orcid.org/0009-0008-3949-1501>, <http://lattes.cnpq.br/3421639236967896>.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E DISCUSSÕES

As formações ocorreram majoritariamente em duas etapas. A primeira contemplou a definição e importância do livro-jogo para o desenvolvimento do pensamento ramificado e como metodologia ativa para o ensino de distintos conteúdos. Foi discutida a sua relação com os letramentos digitais e sua capacidade de engajar os estudantes em um aprendizado não linear, aproximando-se das dinâmicas de interação com as quais já estão familiarizados em ambientes digitais.

Na segunda etapa, foi realizado um workshop prático em que acadêmicos e professores tiveram a oportunidade de elaborar seus próprios livros-jogos e, posteriormente, testá-los entre si. Esse momento foi fundamental para a desconstrução do formato tradicional de ensino, pois permitiu que os participantes experimentassem, na prática, a interatividade e a construção coletiva do conhecimento. Além disso, ao desenvolverem narrativas interativas, os educadores puderam refletir sobre como essa abordagem se aproxima do contexto dos estudantes, tornando o ensino mais dinâmico e significativo.

Essas etapas foram elaboradas, considerando que a disseminação Tecnologias Digitais (TD) mantém relação direta com o contexto de realização desta pesquisa, visto que seu avanço é perceptível, em diferentes escalas, em todos os espaços sociais. Portanto, na esfera escolar e acadêmica, como um todo, essa constatação tem se mostrado presente e, apesar de a escola e a universidade, frequentemente, incentivarem o uso das TD, são levantadas reflexões acerca de metodologias de ensino e a respeito da relação entre conhecimento e as práticas de letramentos em que sujeitos se inserem. Esta comprovação vai ao encontro de uma geração de estudantes que, normalmente, não se sente mais motivada por aulas de cunho normativo, visto que convivem em espaços diversos e simultâneos, com compartilhamento contínuo de informações (Gourlay; Barton; Lea, 2014; Duarte, 2017). Em relação às TD e sua proximidade com o contexto educacional, é evidente que a escola tem o papel de trabalhar com TD em práticas de letramentos, buscando apresentá-las, também, a estudantes que não dispõem do acesso a essas mídias, promovendo o desenvolvimento de práticas necessárias para que possam interagir em sociedade [...]. Sabe-se que, em sua grande maioria, os sujeitos que compõem a comunidade escolar fazem uso das TD fora desse contexto, porém a ideia de inclusão de TD não se relaciona às tecnologias em si, mas às formas de utilizá-las em uma esfera específica, para fins educacionais (Buzato, 2009; 2014). Ainda, é necessário lançar um olhar que busque o incentivo de práticas que empreguem as tecnologias que os estudantes já acessam e que têm um custo financeiro possível de ser arcado. O uso do livro-jogo, contemplando elementos dos levanta importante questão sobre a eficácia da ludicidade no engajamento de sujeitos em contextos formais de educação. Não se trata, simplesmente, de mera importação sem problematização, de um objeto cultural para uso em sala de aula, para a realização de práticas sociais que teriam objetivos outros, mas, sim, da compreensão de princípios de aprendizagem utilizados em jogos segundo objetivos pedagógicos (Alexandre; Komesu, 2017; Lankshear, 2007). Destacamos, ainda, que através de estudos sobre games a partir do uso do livro-jogo, é possível perceber como diferentes sentidos são criados, negociados e legitimados. Toda interação e todos os sentidos são situados no mundo do game e essas comunidades são espaços de participação em práticas sociais essencialmente relacionadas a esse universo, que permite uma aprendizagem mais situada.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência evidenciou que o livro-jogo é uma ferramenta didática inovadora, capaz de promover maior interação e autonomia no processo de ensino-aprendizagem. Os professores relataram maior envolvimento e interesse dos alunos quando expostos a essa metodologia, bem como um aumento na criatividade e reflexão crítica.

Os resultados apontam para a necessidade de ampliar a discussão sobre a inserção de narrativas interativas na educação, considerando as potencialidades dos letramentos digitais e das metodologias ativas. Assim, o livro-jogo se apresenta como uma alternativa viável e eficaz para dinamizar as práticas pedagógicas e fortalecer o processo de ensino-aprendizagem, alinhando-se ao eixo de Tecnologias Educacionais, Inovação e Criatividade.

## REFERÊNCIAS

- ALEXANDRE, G.; KOMESU, F. C. Letramentos acadêmicos e gamificação na formação inicial do professor. **Anais da XIV Semana de Pedagogia** – Alfabetização e Letramento no Século XXI. UNESP – Universidade Estadual Paulista. São José do Rio Preto, 2017. Disponível em: [https://www.academia.edu/35483327/Letramentos\\_acad%C3%AAmicos\\_e\\_gamifica%C3%A7%C3%A3o\\_na\\_forma%C3%A7%C3%A3o\\_inicial\\_do\\_professor](https://www.academia.edu/35483327/Letramentos_acad%C3%AAmicos_e_gamifica%C3%A7%C3%A3o_na_forma%C3%A7%C3%A3o_inicial_do_professor). Acesso em: 20 out. 2018.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2019. p. 472. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/historico/BNCC\\_EnsinoMedio\\_embaixa\\_site\\_110518.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/historico/BNCC_EnsinoMedio_embaixa_site_110518.pdf). Acesso em: 20 fev. 2025.
- BUZATO, M. E. K. Por um enfoque pós-social fundamentado na Teoria Ator-Rede para os novos letramentos e a para a inclusão digital. **Linguagem e Ensino**, Pelotas, v.17, n.1, 2014. p. 25-60.
- BUZATO, M. E. K. Letramento e inclusão: do estado-nação à era das TIC. **Delta**, São Paulo, v. 25, n. 1, p. 1-38. 2009.
- GOURLAY, L.; HAMILTON, M.; LEA, M. R. Textual practices in the new media digital landscape: messing with digital literacies. In: **Research in Learning Technology**. v. 21, 2014. p. 1-13.
- LANKSHEAR, C. Introduction. In: LANKSHEAR, C. **Changing literacies**. Philadelphia: Open University Press, 2002. p. 1-7.