

ENSINO DA LITERATURA ATRAVÉS DA *GAMIFICAÇÃO* DO CONTO “O GATO PRETO” DE EDGAR ALLAN POE.

Maria Eduarda Rezende Franzoni, Raquel Souza de Moraes
raquel.morais@ifrj.edu.br

O conhecimento adquirido através do texto literário é essencial na formação dos indivíduos em sociedade, se tratando de um direito básico para todo ser humano, garantido pela Lei nº 13.696/18, art. 1º. Porém, nos dias atuais existe um constante desinteresse por parte da nova geração, que tem sido potencializado ainda mais pela falta de incentivo e pelo uso excessivo e desregrado da tecnologia. Este trabalho tem como objetivo estimular o ensino da literatura para alunos do ensino médio, através da *gamificação*, com o foco em narrativas de terror e mistério. Para isso, utilizamos como objeto de estudo e ferramenta de ensino o conto “O Gato Preto”, de Edgar Allan Poe. Por intermédio de pesquisas teóricas realizadas em livros e artigos de autores como Candido (2011), Domingues (2012), Jouve (2002) e Moraes (2018), pensamos em possibilidades de desenvolvimento e aplicação de atividades *gamificadas* que promovam e estimulem o ensino da literatura, empregando, para alcançar este objetivo, a metodologia da pesquisa-ação. A proposta foi dividida em três fases: a primeira sendo a leitura de materiais produzidos que apresentarão o conteúdo da narrativa, a segunda se tratando da leitura do conto “O Gato Preto”, sendo a primeira e a segunda fases seguidas por uma roda de conversa com os participantes do jogo, e a terceira fase sendo a produção de um jogo de tabuleiro inspirado no universo literário de Edgar Allan Poe, que ajudará na aprendizagem e a motivar o interesse na leitura nos jovens. Após as conclusões das fases, foi feita uma série de análises e uma pesquisa de opinião com os voluntários para analisar os resultados gerados pelo projeto e os frutos que ele gerou, bem como quais impactos tiveram sobre os conhecimentos adicionais e o interesse em obras literárias. O projeto demonstra que é de extrema importância que a literatura seja valorizada como área de conhecimento, por sua importância na formação do senso crítico, e utilizando da *gamificação* como ferramenta de ensino é possível ajudar muitas pessoas a terem um maior conhecimento nas áreas de linguagens e suas tecnologias.

Palavras-chave: literatura; gamificação; aprendizado; O Gato Preto;

Área de conhecimento: Linguística, Letras e Artes.

Financiamento: CNPq

