ESTRATÉGIAS GAMIFICADAS PARA A MEDIAÇÃO DA LEITURA LITERÁRIA NA FORMAÇÃO DO PROFESSOR ORIENTADOR DE SALA DE LEITURA DA REDE MUNICIPAL DE SÃO PAULO

Murilo Henrique Barbosa Sanches [1]
Cinthia Krayuska de Araujo [2]
Margaréte May Berkenbrock-Rosito [3]

RESUMO

A Sala de Leitura, espaço presente nas escolas da Rede Municipal da Cidade de São Paulo, configura-se como ambiente privilegiado para a formação do leitor literário, embora ainda enfrente desafios relacionados ao engajamento dos estudantes, sobretudo diante da concorrência das mídias digitais. O presente trabalho tem como objetivo geral propor um conjunto de estratégias gamificadas voltadas à mediação da Leitura Literária pelo Professor Orientador de Sala de Leitura (POSL), articulando elementos do design de jogos ao planejamento pedagógico desse espaço. A justificativa do estudo reside no reconhecimento de que a gamificação, compreendida como o uso de elementos de jogos em contextos não lúdicos, vem se consolidando como metodologia ativa capaz de mobilizar a autonomia, a colaboração e o protagonismo estudantil, dimensões caras à formação leitora. O problema que orienta a investigação pode ser sintetizado na seguinte questão: de que modo o Professor Orientador de Sala de Leitura pode estruturar estratégias gamificadas que aproximem crianças e adolescentes da literatura sem reduzir a experiência estética à mera busca por recompensas? Assume-se como hipótese que a articulação intencional entre missões de leitura, sistemas de progressão, narrativas envolventes e práticas de mediação dialógica favorecem o engajamento dos estudantes e ampliam o repertório literário, desde que os elementos lúdicos estejam subordinados aos objetivos formativos da leitura. Quanto à metodologia, trata-se de proposta de intervenção pedagógica, de natureza qualitativa, ancorada em pesquisa bibliográfica sobre gamificação, mediação de leitura e formação do leitor, articulada à construção de um repertório de estratégias aplicáveis em salas e espaços de leitura. Pretende-se sistematizar dispositivos como trilhas literárias, desafios temáticos, insígnias de leitura, clubes com missões cooperativas e narrativas que organizam o percurso leitor ao longo do ano letivo. Como resultados esperados, projeta-se a produção de um conjunto organizado de estratégias gamificadas, acompanhado de orientações para a atuação do POSL, contribuindo para o fortalecimento da Sala de Leitura como espaço formativo e para a ressignificação da Leitura Literária na escola pública.

Palavras-chave: Gamificação. Leitura literária. Sala de leitura. Mediação pedagógica. Educação básica.

[1] Doutorando em Educação pela Universidade Cidade de São Paulo (UNICID), SP, profmurilosanches@gmail.com
[2] Mestranda em Educação pela Universidade Cidade de São Paulo (UNICID), SP, ckrayuska@gmail.com.
[3] Professora orientadora: Docente e pesquisadora do Programa de Pós-Graduação em Educação (Mestrado e Doutorado) da Universidade Cidade de São Paulo (UNICID), SP margarete.rosito@unicid.edu.br.