



DESAFIO DA BIBLIOTECA: O GAME LITERÁRIO COMO ESTRATÉGIA DE FORMAÇÃO DE LEITORES NO ENSINO MÉDIO

Antonia Karenne Maia Paiva¹

Isabella Fernandes Rocha²

Maria Eridan da Silva Santos³

Formar leitores é, antes de tudo, um convite ao diálogo. Em um mundo cheio de distrações, a literatura precisa encontrar novas formas de se conectar com os estudantes, não como uma obrigação, mas como uma experiência viva. Foi com esse olhar que foi desenvolvida a gamificação como uma proposta de mediação, no Estágio Supervisionado III, no curso de Pedagogia do Campus Avançado de Pau dos Ferros, com uma turma de 1º ano do Ensino Médio na Escola Estadual em Tempo Integral Dr. José Fernandes de Melo, mas especificamente na Biblioteca Escolar Luiz da C. Cascudo. Mais do que aplicar uma metodologia, a proposta foi transformar aquele espaço, muitas vezes visto apenas como um local de silêncio, em um território de descoberta, movimento, conflito, curiosidade, desafio e troca, aproximando os alunos dos livros de maneira genuína e engajadora. Este trabalho tem como objetivo relatar a experiência vivida com o game literário, destacando as contribuições da gamificação para o envolvimento dos alunos com a literatura e com o espaço da biblioteca escolar. Trata-se de um relato de experiência de caráter descritivo, desenvolvido durante o Estágio Supervisionado III pelo curso de Pedagogia do CAPF- UERN. O estudo contou com levantamento bibliográfico fundamentado em Cosson (2015), que discute a formação do leitor por meio da leitura literária, e em Kishimoto (2013), que destaca o potencial das atividades lúdicas para a aprendizagem. A mediação ocorreu no espaço da biblioteca escolar por meio de uma jornada gamificada, que equilibrou momentos de leitura guiada, mediação literária com desafios em equipe, a proposta buscou transformar o contato com o acervo em uma experiência ativa. Construímos o “Game Literário: O Desafio da Biblioteca”, utilizamos dinâmicas como o jogo da memória, a caça ao tesouro literária, a classificação de gêneros e o reconhecimento de trechos das obras permitiram que os estudantes explorassem o espaço da biblioteca de forma lúdica e colaborativa. Observamos que a estrutura dos desafios despertou o entusiasmo da turma, fomentando não apenas a interpretação dos textos, mas um engajamento genuíno com o universo da leitura, o que evidencia o potencial da gamificação como estratégia pedagógica capaz de converter o ambiente escolar em um terreno fértil para a formação de leitores por gosto e prazer. Concluímos que a gamificação se constituiu em uma estratégia relevante para o incentivo à leitura no Ensino Médio, favorecendo o envolvimento dos estudantes com as obras literárias e com o espaço da biblioteca escolar. A experiência evidenciou que a utilização de desafios e atividades lúdicas pode contribuir para tornar a leitura mais atrativa e

¹Estudante de graduação em Pedagogia do campus Avançado de Pau dos Ferros/CAPF, da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte E-mail: antonia20230029900@alu.uern.br

²Estudante de graduação em Pedagogia do campus Avançado de Pau dos Ferros/CAPF, da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte E-mail: isabella20230009677@alu.uern.br

³ Dra. professora da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte Pau dos Ferros/RN Ensino. E-mail: mariaeridan@uern.br

REALIZAÇÃO:

APOIO E COLABORAÇÃO:





II ENCONTRO DE MEMÓRIAS DO GEPE: 20 ANOS DE HISTÓRIA

participativa, estimulando o protagonismo estudantil e a interação com os textos literários.

Palavras-chave: Gamificação; Leitura literária; Ensino Médio; Biblioteca escolar; Estágio supervisionado.

REFERÊNCIAS:

COSSON, Rildo. **Letramento literário: teoria e prática**. Editora Contexto, 2015.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brincar, letramento e infância. **Em busca da pedagogia da infância: pertencer e participar**, p. 21-45, 2013.

REALIZAÇÃO:



APOIO E COLABORAÇÃO :

