**EXPLORANDO NOVAS FRONTEIRAS: TECNOLOGIA E GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LITERATURA**

Jônatas Lino Rodrigues

Universidade Estadual de Montes Claros

[jonatasl186@gmail.com](mailto:jonatasl186@gmail.com)

Vanessa Maria dos Santos Silva

Universidade Estadual de Montes Claros

[vanessamaria1113@gmail.com](mailto:vanessamaria1113@gmail.com)

Alysson Jorge Alves de Andrade

[alysson-1997@hotmail.com](mailto:alysson-1997@hotmail.com)

**Eixo:** Tecnologias da Educação e Educação a Distância

**Palavras-chave**: Tecnologia; Letramento, Literatura.

**Resumo Simples**

O processo de gamificação de conteúdos escolares é uma estratégia que tem se integrado a várias práticas educacionais. Destarte, o ensino de literatura beneficiou-se da assistência provida pelas tecnologias, dado que diversas práticas educativas surgiram no liame entre o letramento literário e os jogos digitais, os quais são utilizados, atualmente, nas aulas de literatura. Nesses termos, esta investigação, a qual possui caráter qualitativo e bibliográfico, foi empreendida a fim de criar um jogo digital para o ensino de literatura, facilitando a imersão dos alunos no objeto de ensino e promovendo uma atividade divertida. Logo, esta pesquisa se justifica por utilizar a tecnologia em prol de promover o letramento literário dos alunos da educação básica. Em vista disso, foram consultados teóricos que versam sobre educação e tecnologia, tais como: Fadel (2014), Lovato (2018) e Pimentel (2021), bem como teóricos que dissertam acerca do ensino de literatura e do letramento literário, tais como: Candido (2004), Claver (2004) e Souza e Cosson (2011). Como resultado, foi criado um protótipo de jogo literário a ser testado e aplicado em sala de aula. Essa interação entre tecnologia, educação e ensino, cuja importância é basilar para a formação dos atuais alunos da educação básica, tanto promove uma educação diferenciada — no sentido em que se adéqua mais ao mundo dos alunos, os quais, hoje em dia, convivem bem mais com a tecnologia — quanto revela novos caminhos possíveis para o alcance dos multiletramentos, bem como auxilia a efetivar o direito do aluno à literatura, o qual é defendido por Candido (2004).

**Referências**

FADEL, Luciane Maria *et al*. (org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

CANDIDO, A. O Direito à literatura. In: CANDIDO, A. **Vários Escritos**. São Paulo: Duas Cidades, 2004, p. 169-193.

LOVATO, Fabricio Luís; MICHELOTTI, Angela; DA SILVA LORETO, Elgion Lucio. Metodologias ativas de aprendizagem: uma breve revisão. **Acta Scientiae**, v. 20, n. 2, 2018.

PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcanti (org.). **Aprendizagem baseada em jogos digitais**: teoria e prática. Rio de Janeiro: BG Business Graphics Editora, 2021.

SOUZA, Renata Junqueira de. COSSON, Rildo. Letramento literário: uma proposta para a sala de aula. In: Universidade Estadual Paulista (Unesp); Universidade Virtual do Estado de São Paulo (Univesp) (Org.). **Caderno de formação: formação de professores: didática dos conteúdos**. São Paulo: Cultura Acadêmica: Universidade Estadual Paulista, Pró-Reitoria de Graduação, 2011. v. 2, p. 101-107. ISBN 978-85-7983-161-4.