INSTITUTO FEDERAL DE GOIÁS
CÂMPUS ANÁPOLIS
Autarquia criada pela Lei n° 11.892 de 29 de Dezembro de 2008

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

EDUARDO PEREIRA RESENDE

A GAMIFICAÇÃO COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA PARA O LETRAMENTO LITERÁRIO EM CLUBES DE LEITURA

ANÁPOLIS-GO
2025

EDUARDO PEREIRA RESENDE

A GAMIFICAÇÃO COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA PARA O LETRAMENTO LITERÁRIO EM CLUBES DE LEITURA

Dissertação apresentada à Banca Examinadora de Defesa de Mestrado, no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), como requisito para obtenção do Título de Mestre em Educação Profissional e Tecnológica no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás (IFG).

Orientador: Prof. Dr. Alessandro Silva de Oliveira

Linha de Pesquisa: Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica

ANÁPOLIS-GO

2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

R433g Resende, Eduardo Pereira

A gamificação como prática pedagógica para o letramento literário em clubes de leitura./Eduardo Pereira Resende.-- Anápolis, 2025.
221 p. : il. color.

Dissertação de Mestrado (Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, Câmpus Anápolis, 2025.
Orientador: Prof. Dr. Alessandro Silva de Oliveira

1.Letramento literário. 2. Gamificação. 3. Clubes de Leitura. 4. Educação Profissional e Tecnológica. I. Título. II. Oliveira, Alessandro Silva de. III. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás.

CDD 028.9

Bibliotecário: Eduardo Pereira Resende CRB-6/4303

ATA DE DEFESA PÚBLICA DE DISSERTAÇÃO E VALIDAÇÃO DE PRODUTO EDUCACIONAL
(Modalidade da Sessão: Webconferência)

No dia 28 (vinte) do mês fevereiro do ano de 2025, às 14 horas e 30 minutos, no Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás (IFG) - Câmpus Anápolis, por meio de webconferência, deu-se a Defesa da Dissertação **"A gamificação como prática pedagógica para o letramento literário em clubes de leitura"** e do Produto Educacional "Círculo Mágico de Leitura: a gamificação na mediação literária", de autoria de **Eduardo Pereira Resende**, como requisito para a conclusão do Curso de Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica.

Sob a presidência do Orientador e Presidente da Banca, **Prof. Dr. Alessandro Silva de Oliveira** - IFG/ProfEPT, a Banca Examinadora teve como Avaliadora Interna a **Profa. Dra. Cláudia Helena dos Santos Araújo** - IFG/ProfEPT, e, como Avaliador Externo, o **Prof. Dr. Cloves da Silva Junior** - IFG/Câmpus Itumbiara.

Em sessão pública, após a apresentação da pesquisa e dos seus resultados, assim como a Defesa da Dissertação e do Produto Educacional pelo mestrando, os integrantes da Banca Examinadora fizeram as suas arguições, considerações e avaliações. Depois de se reunir em sala separada para avaliação e deliberação, a Banca Examinadora retornou à sala de Defesa pública para a proclamação do resultado. Assim, em conformidade com o Regulamento do ProfEPT e o Regulamento Geral dos Programas de Pós-Graduação *Stricto Sensu* do Instituto Federal de Goiás (IFG), a Banca Examinadora manifestou-se pela **APROVAÇÃO** da Dissertação e do Produto Educacional de **Eduardo Pereira Resende.**

Anápolis - GO, 28 de fevereiro de 2025.

Documento assinado eletronicamente por:

1. Prof. Dr. Alessandro Silva de Oliveira - IFG/ProfEPT
2. Profa. Dra. Cláudia Helena dos Santos Araújo - IFG/ProfEPT
3. Prof. Dr. Cloves da Silva Junior - IFG/Câmpus Itumbiara
4. Eduardo Pereira Resende - Discente

Documento assinado eletronicamente por:

- **Claudia Helena dos Santos Araujo, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 10/03/2025 16:42:10.
- **Eduardo Pereira Resende, 20231060150116 - Discente**, em 10/03/2025 16:17:58.
- **Cloves da Silva Junior, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 10/03/2025 16:12:54.
- **Alessandro Silva de Oliveira, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 10/03/2025 16:11:59.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 18/02/2025. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse https://suap.ifg.edu.br/autenticar-documento/ e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 619593
Código de Autenticação: f02a1fba80

INSTITUTO FEDERAL
Goiás

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
SISTEMA INTEGRADO DE BIBLIOTECAS

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAÇÃO NO REPOSITÓRIO DIGITAL DO IFG - ReDi IFG

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610/98, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, a disponibilizar gratuitamente o documento no Repositório Digital (ReDi IFG), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, em formato digital para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IFG.

Identificação da Produção Técnico-Científica

[ ] Tese	[ ] Artigo Científico
[X] Dissertação	[ ] Capítulo de Livro
[ ] Monografia – Especialização	[ ] Livro
[ ] TCC - Graduação	[ ] Trabalho Apresentado em Evento
[ ] Produto Técnico e Educacional - Tipo: _____	

Nome Completo do Autor: Eduardo Pereira Resende
Matrícula: 20231060150116
Título do Trabalho: *A gamificação como prática pedagógica para o letramento literário em clubes de leitura.*

Autorização - Marque uma das opções

1. (X) Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG (acesso aberto);
2. ( ) Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG somente após a data ___/___/_____ (Embargo);
3. ( ) Não autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG (acesso restrito).

Ao indicar a opção **2 ou 3**, marque a justificativa:

( ) O documento está sujeito a registro de patente.
( ) O documento pode vir a ser publicado como livro, capítulo de livro ou artigo.
( ) Outra justificativa: _____

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O/A referido/a autor/a declara que:

i. o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
ii. obteve autorização de quaisquer materiais inclusos no documento do qual não detém os direitos de autor/a, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
iii. cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás.

gov.br Documento assinado digitalmente
EDUARDO PEREIRA RESENDE
Data: 10/03/2025 15:41:44-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Anápolis, 10 de março de 2025

_____
Assinatura do Autor e/ou Detentor dos Direitos Autorais

Ao Victor Hugo,
que antes mesmo de vir ao mundo,
escreveu o capítulo mais bonito
da história da minha vida.

AGRADECIMENTOS

Os agradecimentos, embora figurem no limiar do texto, costumam ser as últimas palavras a tomarem forma na pena do escritor. Depois de longa jornada, quando a exaustão ameaça calar a voz, é preciso ainda encontrar alento para o gesto mais nobre: o de reconhecer aqueles que tornaram possível a travessia. Sei que palavras jamais serão suficientes para traduzir a plenitude da gratidão que me habita, mas não poderia deixar de oferecê-las a quem me iluminou o caminho.

À minha esposa, que, com doçura e fé, sustentou-me nos dias de sombra. Seu brilho foi farol nas tempestades, seu riso, a brisa que me acalmava. Com você, aprendi que os fardos se tornam leves quando carregados com esperança. Agora, juntos, encerramos um ciclo apenas para dar início a outro, embalado pela chegada do nosso pequeno Victor Hugo.

Ao meu pai, cuja dedicação incansável forjou o homem que sou. Foi ele quem me ensinou que o verdadeiro patrimônio não se mede em bens, mas em caráter. Aos olhos de meu irmão, vi espelhada a infância, e nele descobri o fascínio dos jogos, a magia do lúdico, a alegria de criar mundos. E à minha mãe, cuja ausência é presença constante. Se aqui estivesse, sei que sua alegria transbordaria, como sempre transbordou diante de cada uma de minhas conquistas, por mais modestas que fossem. Mãe, foi e sempre será por você.

Às professoras Cláudia, Luciana e Alessandro, que souberam despertar o melhor em mim, conduzindo-me com sabedoria e afeto. E, sobretudo, ao professor Cloves, que me guiou desde quando tudo era apenas um esboço incerto. Foi bússola e porto, mestre e amigo. Sem ele, talvez eu ainda navegasse sem direção.

Aos colegas da Editora da Universidade Federal de Uberlândia, que tão breve se tornaram parte essencial da minha caminhada. Nos dias de tensão e nas pequenas celebrações, vocês foram abrigo e companhia, tornando leve o que poderia ser árduo. O acolhimento de vocês foi um presente que guardarei sempre.

E, por fim, à minha família, cujas preces foram o vento que me impeliu adiante. Se cheguei até aqui, foi também pelo eco de suas palavras de incentivo, pelos abraços que me sustentaram, pela fé que tiveram em mim quando até mesmo eu duvidava. O maior êxito, afinal, não está apenas em alcançar, mas em poder compartilhar cada conquista com aqueles que mais amamos.

Se estudar, para nós, não fosse quase sempre um fardo, se ler não fosse uma obrigação amarga a cumprir, se, pelo contrário, estudar e ler fossem fontes de alegria e de prazer, teríamos índices melhor reveladores da qualidade de nossa educação.

Paulo Freire, 2023b, p. 83

RESUMO

A dissertação investiga a aplicação de estratégias de gamificação na mediação literária em clubes de leitura. Desenvolvida no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT) do Instituto Federal de Goiás (IFG), a pesquisa tem como objetivo analisar o impacto da gamificação no fomento ao letramento literário de estudantes do ensino médio integrado. A fundamentação teórica baseia-se em estudos sobre letramento literário, pedagogia crítica e gamificação, destacando as contribuições de Paulo Freire, Huizinga e Rildo Cosson. A pesquisa explora como os círculos de leitura e os círculos de cultura podem ser potencializados por elementos lúdicos e participativos, estimulando o engajamento dos estudantes com a literatura. Metodologicamente, trata-se de um estudo de caso com abordagem qualitativa, realizado junto a estudantes do IFG – Câmpus Itumbiara. A coleta de dados foi conduzida ao longo de cinco encontros do *Clube do Livro*, utilizando instrumentos como observação participante, questionário semiestruturado e pesquisas de monitoramento de satisfação. A análise dos dados foi embasada na triangulação metodológica proposta por Lüdke e André (2013), visando à compreensão das percepções dos participantes sobre a experiência gamificada. Os resultados indicam que a gamificação teve um impacto positivo na mediação literária, promovendo maior participação dos estudantes e incentivando o desenvolvimento de hábitos de leitura. Os participantes relataram que a inserção de elementos lúdicos, como desafios, recompensas e dinâmicas interativas, contribuiu para tornar a experiência de leitura mais envolvente e significativa. Além disso, observou-se que a interação social proporcionada pelos encontros fortaleceu o senso de pertencimento e colaborou para a formação de leitores críticos e autônomos. A dissertação culmina na produção de um produto educacional, intitulado *Círculo Mágico de Leitura: A Gamificação na Mediação Literária*, que apresenta diretrizes para a implementação de clubes de leitura baseados na gamificação. Esse produto educacional foi validado por docentes e bibliotecários do IFG e será disponibilizado em repositórios institucionais para acesso público. Conclui-se que a gamificação pode ser uma ferramenta eficaz na mediação literária, especialmente quando aliada a práticas dialógicas e interativas. O estudo reafirma a importância da literatura como um direito humano fundamental e sugere que a incorporação de elementos lúdicos pode ampliar o alcance e a efetividade de projetos de leitura no ambiente escolar.

Palavras-Chave: Letramento Literário; Gamificação; Clube de Leitura; Educação Profissional e Tecnológica.

ABSTRACT

The dissertation investigates the application of gamification strategies in literary mediation within book clubs. Developed within the scope of the Professional and Technological Education Graduate Program (ProfEPT) at the Federal Institute of Goiás (IFG), the research aims to analyze the impact of gamification on fostering literary literacy among integrated high school students. The theoretical framework is based on studies on literary literacy, critical pedagogy, and gamification, highlighting the contributions of Paulo Freire, Huizinga, and Rildo Cosson. The research explores how reading circles and culture circles can be enhanced through playful and participatory elements, stimulating students' engagement with literature. Methodologically, this is a qualitative case study conducted with students from IFG – Itumbiara Campus. Data collection was carried out over five meetings of the Book Club, using instruments such as participant observation, semi-structured questionnaires, and satisfaction monitoring surveys. Data analysis was based on the methodological triangulation proposed by Lüdke and André (2013), aiming to understand participants' perceptions of the gamified experience. The results indicate that gamification had a positive impact on literary mediation, promoting greater student participation and encouraging the development of reading habits. Participants reported that the inclusion of playful elements, such as challenges, rewards, and interactive dynamics, contributed to making the reading experience more engaging and meaningful. Additionally, it was observed that the social interaction fostered by the meetings strengthened the sense of belonging and contributed to the formation of critical and autonomous readers. The dissertation culminates in the development of an educational product titled *The Magic Circle of Reading: Gamification in Literary Mediation*, which presents guidelines for implementing gamified book clubs. This educational product was validated by teachers and librarians at IFG and will be made available in institutional repositories for public access. The study concludes that gamification can be an effective tool in literary mediation, especially when combined with dialogic and interactive practices. It reaffirms the importance of literature as a fundamental human right and suggests that incorporating playful elements can expand the reach and effectiveness of reading projects in school environments.

Keywords: Literary Literacy; Gamification; Book Club; Professional and Technological Education.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 01 - Avaliação da disponibilização do acervo..... 99
Gráfico 02 - Avaliação da equipe organizadora..... 100
Gráfico 03 - Avaliação geral do projeto..... 101
Gráfico 04 - Idade dos participantes.....106
Gráfico 05 - Gênero dos participantes.....106
Gráfico 06 - Incentivo ao gosto pela leitura..... 107
Gráfico 07 - Cor ou raça dos participantes.....108
Gráfico 08 - Curso dos participantes..... 108
Gráfico 09 - Período que os estudantes estavam cursando..... 109
Gráfico 10 - Participação em clubes de leitura..... 113
Gráfico 11 - Motivos para participar do Clube do Livro.....113
Gráfico 12 - Participação no Clube do Livro..... 115
Gráfico 13 - Quantidade de livros inteiros lidos no Clube do Livro.....117
Gráfico 14 - Dificuldades enfrentadas na realização das leituras.....118
Gráfico 15 - Seleção dos livros..... 119
Gráfico 16 - Relação das leituras com situações e problemas reais de vida.....120
Gráfico 17 - Conexão das obras selecionadas com experiências reais de vida..... 121
Gráfico 18 - Temas preferidos pelos participantes..... 122
Gráfico 19 - Quantidade de livros inteiros lidos nos últimos 12 meses.....124
Gráfico 20 - Formato preferido para a leitura de livros.....125
Gráfico 21 - Hábito de ouvir audiolivros..... 126
Gráfico 22 - Hábito de ler livros de literatura por vontade própria.....126
Gráfico 23 - Gêneros literários mais lidos..... 127
Gráfico 24 - Lugares em que os participantes do Clube do Livro leem livros..... 128
Gráfico 25 - Motivação para a leitura..... 129
Gráfico 26 - Fatores que influenciam nas escolhas dos livros..... 130
Gráfico 27 - Motivação para a leitura..... 131
Gráfico 28 - Vontade de ter lido mais livros do que leu..... 132
Gráfico 29 - Motivos que dificultam ou impedem a leitura.....133
Gráfico 30 - Dificuldade para leitura..... 134
Gráfico 31 - Influência para gostar de livros.....135
Gráfico 32 - Participantes que ganharam livros de presente..... 136
Gráfico 33 - Frequência de visitação à biblioteca do IFG - Câmpus Itumbiara..... 148
Gráfico 34 - Motivos que incentivam os participantes a frequentarem a biblioteca. 149
Gráfico 35 - O significado da leitura para os participantes.....151
Gráfico 36 - A presença de livros de literatura em casa.....152
Gráfico 37 - Tempo decorrido desde que comprou o último livro..... 153

Gráfico 38 - Formas de compartilhar as experiências de leitura..... 154
Gráfico 39 - Atividades realizadas no tempo livre..... 156
Gráfico 40 - Impressões sobre a gamificação na mediação literária..... 160
Gráfico 41 - A gamificação no compartilhamento de experiências literárias.....179
Gráfico 42 - Adesão às dinâmicas gamificadas de mediação literária..... 180

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 - Conceito de práxis, segundo Paulo Freire..... 31
Figura 02 - Representação de um Círculo de Cultura de Paulo Freire..... 42
Figura 03 - Representação simbólica do Círculo Mágico..... 52
Figura 04 - O conceito de gamificação..... 60
Figura 05 - Representação gráfica da Teoria do Flow..... 61
Figura 06 - Estrutura dos elementos da gamificação..... 65
Figura 07 - Tipos de jogadores segundo Richard Allan Bartle..... 70
Figura 08 - Triangulação de dados proposta por Lüdke e André (2013)..... 74
Figura 09 - Base epistemológica para criação do Círculo Mágico de Leitura..... 90
Figura 10 - O Círculo Mágico de Leitura na prática..... 91
Figura 11 - A dialética no Círculo Mágico de Leitura..... 94
Figura 12 - Cartaz de divulgação do Clube do Livro..... 96
Figura 13 - Mídia de divulgação do Clube do Livro nas redes sociais..... 97
Figura 14 - Cartas dos estudantes aos coordenadores do Clube do Livro..... 98
Figura 15 - Participantes da terceira edição do Clube do Livro..... 102
Figura 16 - Inscritos x Concluintes..... 104
Figura 17 - Cartaz de divulgação..... 142
Figura 18 - Primeiro encontro da terceira edição do Clube do Livro..... 144
Figura 19 - Encontros do Clube do Livro realizados na biblioteca..... 157
Figura 20 - Identidade visual..... 158
Figura 21 - Brasões/avatares das equipes..... 161
Figura 22 - Comunidade do Clube do Livro no Whatsapp e Instagram..... 163
Figura 23 - Jornada literária..... 165
Figura 24 - Calendário literário e cronograma de leitura..... 166
Figura 25 - Momento de contextualização da obra..... 169
Figura 26 - Arena Literária..... 171
Figura 27 - Jogo de perguntas e respostas feito através do aplicativo Kahoot..... 172
Figura 28 - Entrega dos livros sorteados..... 173
Figura 29 - Moedas literárias (bibliocoins) e Taça das Casas..... 177
Figura 30 - Sistema de pontuação e recompensas..... 178
Figura 31 - Baú do tesouro para coleta das bibliocoins..... 179
Figura 32 - Equipe Sonserina (verde) vencedora da Taça das Casas..... 181
Figura 33 - Livro digital: Círculo Mágico de Leitura..... 183
Figura 34 - Base epistemológica para o Círculo Mágico de Leitura..... 184
Figura 35 - Percurso metodológico do Produto Educacional..... 188

LISTA DE QUADROS

Quadro 01 - Correlação de temperamentos e perfis comportamentais..... 69
Quadro 02 - Plano de coleta de dados.....73
Quadro 03 - Programação da terceira edição do Clube do Livro.....93
Quadro 04 - Seleção dos livros e temas geradores..... 138
Quadro 05 - Estratégia didática utilizada nos encontros..... 168
Quadro 06 - Planejamento do produto educacional..... 189

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

BDTD	Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CAAE	Certificado de Apresentação de Apreciação Ética
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CEP	Comitê de Ética em Pesquisa
CNS	Conselho Nacional de Saúde
DAA	Departamento de Áreas Acadêmicas
IFG	Instituto Federal de Goiás
ISBN	*International Standard Book Number*
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
MEC	Ministério da Educação
PNL	Política Nacional do Livro
PNLD	Plano Nacional do Livro e do Material Didático
ProfEPT	Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica
SIBI	Sistema Integrado de Bibliotecas
SNBU	Seminário Nacional de Bibliotecas Universitárias
TDIC	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO..... 16
2 REFERENCIAL TEÓRICO.....26
2.1 A Literatura como Direito Humano Fundamental.....27
2.2 A Pedagogia Crítica na Formação Integral de Jovens Estudantes..... 29
2.3 Os Círculos de Leitura e o Letramento Literário..... 34
2.4 Os Círculos de Cultura na Leitura Crítica do Mundo..... 39
2.5 Círculo Mágico: o Jogo como Elemento Cultural.....46
2.6 A Gamificação como Estratégia de Motivação e Engajamento..... 53
3 PERCURSO METODOLÓGICO..... 72
3.1 Estudo de Caso.....72
3.2 Instrumentos de Coleta de Dados.....78
3.3 Método de Análise dos Dados..... 85
3.4 Divulgação dos Resultados.....88
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES..... 89
4.1 Círculo Mágico de Leitura: uma Inovadora Prática Pedagógica.....89
4.2 Clube do Livro: um Projeto de Ensino.....93
4.3 O Perfil dos Estudantes..... 101
4.4 A Participação dos Estudantes no Clube do Livro..... 110
4.5 Os Hábitos de Leitura e seus Obstáculos.....123
4.6 O Letramento Literário no Clube do Livro..... 136
4.7 A Gamificação na Mediação Literária..... 155
5 PRODUTO EDUCACIONAL..... 183
5.1 Círculo Mágico de Leitura: a Gamificação na Mediação Literária..... 184
5.2 Justificativa e Objetivos.....186
5.3 Metodologia do Produto Educacional..... 187
5.4 Avaliação, Validação e Publicação..... 191
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS..... 194
REFERÊNCIAS.....196
APÊNDICE A – PRODUTO EDUCACIONAL.....200
ANEXO A – PROJETO DE ENSINO CLUBE DO LIVRO..... 248
ANEXO B – CARTAS DOS ESTUDANTES..... 263
ANEXO C – FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO.....268
ANEXO D – LISTA DE FREQUÊNCIA..... 269

1 INTRODUÇÃO

Recentemente, foi divulgada a última edição da pesquisa *Retratos da Leitura no Brasil* (2024), considerada a mais abrangente e detalhada investigação nacional sobre os hábitos de leitura dos brasileiros, realizada desde 2007. A pesquisa, conduzida pelo Instituto Pró-Livro em 2024 na sua 6ª edição, obteve grande repercussão na mídia ao revelar dados alarmantes sobre o perfil de leitura da população brasileira.

Pela primeira vez na história da pesquisa, os dados indicam que a proporção de não-leitores supera a de leitores na sociedade brasileira, refletindo uma redução de 6,7 milhões de leitores desde a última edição[1], realizada em 2019. Neste estudo, adotou-se a metodologia do Instituto Pró-Livro, que define como leitores os brasileiros alfabetizados que leram, total ou parcialmente, ao menos um livro, seja impresso ou digital, nos três meses anteriores à pesquisa.

De acordo com a 6ª edição da pesquisa, apenas 47% da população brasileira é considerada leitora. No entanto, quando consideramos apenas os livros lidos integralmente, esse número cai para 27%. Além disso, a média de livros lidos por ano diminuiu de 4,95 para 3,96 e, ao focarmos nos livros lidos na íntegra, a média é reduzida para apenas 2,07 por pessoa. Esses dados apontam para uma tendência preocupante no comportamento de leitura da população brasileira, especialmente no que diz respeito ao hábito da leitura literária. Segundo a pesquisa de 2024, dos 47% de brasileiros considerados leitores, apenas 25% leem livros de literatura por vontade própria, integralmente ou parcialmente. Isso implica que a maioria dos leitores o faz por motivos acadêmicos, técnicos, profissionais ou religiosos.

Quando analisamos os leitores literários, 15% relataram que seu interesse por literatura surgiu através de grupos, oficinas ou clubes de leitura, enquanto 13% mencionaram a influência de bibliotecários ou atendentes de bibliotecas. Observa-se, ainda, que o hábito de ler por vontade própria diminui consideravelmente com o aumento da faixa etária.

Os clubes de leitura surgem, assim, como uma possível alternativa para a promoção do hábito da leitura não obrigatória. De acordo com Bortolin e Santos

---

[1] Confira a reportagem do Portal G1. Disponível em: https://g1.globo.com/educacao/noticia/2024/11/19/o-brasil-que-le-menos-pesquisa-aponta-que-pais-perdeu-quase-7-milhoes-de-leitores-em-4-anos-veja-raio-x.ghtml. Acesso em: 11/12/2024.

(2014), esses clubes são definidos como grupos de pessoas que se reúnem periodicamente, de forma presencial ou virtual, para ler e discutir textos e livros literários.

Diante dos dados apresentados, é possível inferir que as ações das bibliotecas escolares para estimular o hábito de leitura entre jovens estudantes ainda são insuficientes ou, quando realizadas, não apresentam a eficácia esperada. Além disso, surge a necessidade de investigar se o potencial dos clubes de leitura para a promoção do letramento literário está sendo subestimado, bem como as possíveis estratégias para reverter esse quadro.

A proposição deste estudo resulta de quase dez anos de experiência em bibliotecas e da atuação deste pesquisador como bibliotecário no Instituto Federal de Goiás (IFG) - Câmpus Itumbiara desde 2018. Ao refletir sobre as atividades literárias realizadas ao longo da carreira, constatou-se que a realidade dos hábitos de leitura dos brasileiros, apontada pelas pesquisas *Retratos da Leitura no Brasil* desde 2007, refletia-se também no ambiente de trabalho. No entanto, observou-se um crescente interesse dos jovens estudantes por jogos e tecnologias, o que parecia contradizer o panorama geral da leitura literária.

Essa contradição entre a importância histórica da literatura e as baixas taxas de leitores literários levou o pesquisador a idealizar e coordenar um projeto de incentivo à leitura, denominado *Clube do Livro*. Desde sua implementação em 2021, esse projeto tem apresentado resultados surpreendentes entre os estudantes dos cursos técnicos integrados ao Ensino Médio do IFG - Câmpus Itumbiara. A utilização de mecanismos de jogos nas mediações de leitura, mesmo que de forma inicial e simples, tem gerado um interesse pela leitura literária que superaram as expectativas da equipe organizadora do clube. Desde então, a gamificação, conceito que será explorado no capítulo do referencial teórico, tem sido empregada como uma estratégia pedagógica para a mediação de leitura, fomentando o engajamento e a motivação dos participantes, além de abrir novas possibilidades no campo da literatura e da democratização do acesso a experiências literárias humanizadas.

A relevância do projeto foi evidenciada por meio de relatos de participantes nas pesquisas de avaliação, depoimentos de professores e conversas informais com estudantes que frequentam a biblioteca da escola, os quais expressaram satisfação e o desejo de continuidade do projeto. Dessa forma, o *Clube do Livro* concretiza um desejo construído ao longo da trajetória profissional do pesquisador, em que os

jogos e a literatura dialogam para despertar nos jovens estudantes a compreensão da importância da leitura no processo de humanização e emancipação social.

Com o intuito de avaliar de forma mais aprofundada a relevância do projeto na comunidade acadêmica, torna-se evidente a necessidade de um estudo de caso do *Clube do Livro*. Este estudo visa identificar, por meio de um método científico rigoroso, se a utilização de mecanismos de jogos contribui para a promoção do letramento literário entre os jovens estudantes da instituição e quais estratégias devem ser adotadas para que as dinâmicas de mediação de leitura possam ser replicadas em outros contextos, transformando a leitura literária em um hábito entre os jovens do ensino médio.

Para delinear um panorama geral dos estudos relacionados ao escopo desta pesquisa, realizou-se uma busca bibliográfica utilizando os descritores "gamificação" e "leitura/letramento", considerando o período de 2010 a 2025. O objetivo foi identificar as principais pesquisas desenvolvidas na área e avaliar sua relevância, englobando teses, dissertações e artigos publicados em periódicos científicos disponíveis nas seguintes bases: Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), Scielo, portal de periódicos da CAPES, Google Acadêmico e Observatório ProfEPT.

Na BDTD, a busca pelos descritores identificou uma tese e seis dissertações que relacionam diretamente a gamificação ao processo de formação de leitores e ao letramento literário. Entre os trabalhos, destaca-se a dissertação *A gamificação como estratégia para a formação de leitores literários no ensino fundamental*, de Cláudia dos Santos Moreira (2018), que propõe um curso voltado para capacitar professores no uso da gamificação como ferramenta para a formação de leitores literários.

Na base de dados Scielo, os resultados são mais limitados. Apenas dois artigos foram identificados, ambos relacionados à formação de professores e ao ensino de línguas estrangeiras por meio de tecnologias digitais, sem relação direta com a leitura literária.

O portal de periódicos da CAPES apresentou os resultados mais consistentes, com 57 artigos que abordam, mesmo que de forma indireta, a relação entre gamificação e educação, especialmente no que se refere a ações de incentivo à leitura e estratégias pedagógicas para o letramento literário. Dentre os trabalhos destacados, encontra-se o artigo *Gamificação como estratégia pedagógica para a*

compreensão leitora, de Denson Sobral e Maria Santana (2024), que propõe um itinerário gamificado para a exploração de textos literários.

Durante a pesquisa exploratória, observou-se que muitos estudos vinculam os conceitos e as estratégias de gamificação às tecnologias digitais, sugerindo, em alguns casos, que a gamificação só seria possível em contextos digitais. No entanto, constata-se que os estudos na área ainda são iniciais e exploratórios. O termo "gamificação" continua a ser uma incógnita em muitos contextos educacionais, especialmente no que diz respeito à sua aplicação na formação de leitores literários. As propostas existentes, em geral, carecem de testes mais amplos e validação em ambientes escolares.

No Google Acadêmico, a busca revelou uma grande quantidade de trabalhos sobre gamificação aplicada ao ensino e à leitura literária. Apesar da pulverização dos resultados, poucos estudos se mostraram diretamente relevantes para esta pesquisa. Um destaque é o artigo *Gamificação como prática de ensino inovadora: um olhar para as teorias epistemológicas*, de Evaleis Curvo, Geison Mello e Marcelo Leão (2023). O estudo oferece uma análise detalhada sobre as teorias epistemológicas da gamificação enquanto prática de ensino, à luz das teorias de ensino e aprendizagem.

Entre as publicações encontradas, destaca-se também o livro digital *Gamificação na educação* (2014), organizado por Luciane Fadel *et al*. O livro compila artigos relevantes sobre a gamificação no contexto educacional, abordando conceitos como a teoria do *Flow*, a gamificação associada às tecnologias digitais, objetos de aprendizagem gamificados e o design motivacional. Trata-se de uma obra de referência para educadores interessados em utilizar mecanismos de jogos como prática pedagógica.

Em contrapartida, o artigo *Educação em jogo: os possíveis aspectos negativos do uso da gamificação nos processos de ensino na educação profissional e tecnológica*, de Tatiana Moraes e Paula Nakamoto (2024), traz uma análise crítica sobre os potenciais e os desafios do uso da gamificação. As autoras destacam que, embora a gamificação não esteja limitada ao uso de tecnologia, esta tem sido sua principal via de propagação. O estudo identifica quatro problemas potenciais associados ao uso da gamificação em contextos educativos: indiferença, perda de desempenho, comportamentos indesejados e efeitos declinantes. Entre esses

fatores, merece atenção especial a possível perda de motivação e engajamento ao longo das atividades.

No Observatório ProfEPT, que reúne dissertações e produtos educacionais do Programa de Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), apenas 14 dos 1661 trabalhos cadastrados (aproximadamente 0,8%) apresentam o termo "gamificação" no título ou como assunto. Esse dado revela que a gamificação ainda não é amplamente explorada no contexto da educação profissional e tecnológica. Quando os descritores são relacionados especificamente à formação de leitores ou ao letramento literário, apenas um trabalho foi encontrado: *A gamificação como estratégia pedagógica no letramento literário: uma experiência no ensino médio integrado*, de Adriana Dias Ulhoa (2022). A pesquisa propõe a aplicação de metodologias ativas e a integração de recursos físicos e digitais com o objetivo de promover a formação integral dos estudantes por meio da leitura literária. Embora o estudo evidencie as possibilidades da gamificação no letramento literário, aponta também desafios significativos, especialmente no que se refere à compreensão das bases epistemológicas da gamificação e à relação de seus elementos estruturantes com fundamentações teórico-metodológicas.

Por fim, evidencia-se que, embora a gamificação apresente um grande potencial para incentivar a leitura literária e envolver os estudantes em práticas educativas mais dinâmicas, ainda são necessários mais estudos para consolidar suas bases teóricas, validar suas estratégias em diferentes contextos e formar profissionais capacitados para aplicá-la de forma eficaz.

Para superar as dificuldades de acesso ao livro e promover o letramento literário, conceito que será explorado na seção dedicada ao referencial teórico desta pesquisa, é imprescindível que as escolas desenvolvam ações que incentivem a leitura, possibilitando que os textos literários atuem como pontes entre a realidade dos educandos e o conhecimento socialmente construído.

Nas primeiras décadas do século XXI, observa-se uma evolução exponencial das tecnologias e ferramentas digitais, impactando profundamente a vida cotidiana da sociedade. No entanto, a educação não acompanha o mesmo ritmo de transformação, o que também se reflete nas estratégias de mediação de leitura. Nesse contexto, Alves (2015, p. 2) enfatiza que:

> A aprendizagem e a tecnologia têm muita coisa em comum, afinal, ambas buscam simplificar o complexo. A grande diferença entre esses dois campos

> está na velocidade. Enquanto a tecnologia evolui muito rapidamente, parecemos insistir na utilização de apresentações de *PowerPoint* intermináveis que só dificultam o aprendizado, dispensando a atenção de nossos aprendizes, que encontram um universo bem mais interessante em seus *smartphones*.

Além disso, Orlandi, Duque e Mori (2018), no artigo *Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação*, alertam que muitas metodologias de ensino ainda apresentam abordagens inadequadas e compreensões ultrapassadas. Essas práticas caminham em direção oposta à evolução observada em outros campos do conhecimento humano, como as comunicações e o entretenimento. Assim, torna-se fundamental investigar se essa discrepância entre os avanços tecnológicos e as metodologias educacionais têm contribuído para o desinteresse dos jovens pela leitura literária.

Enquanto os jogos digitais tornam-se cada vez mais atrativos, com gráficos realistas e narrativas imersivas, o modelo tradicional de sala de aula permanece praticamente inalterado por séculos. Nesse sentido, é essencial compreender os mecanismos de jogos e o engajamento que eles promovem, para identificar como podem ser incorporados ao ambiente escolar, especialmente no contexto do apoio pedagógico à mediação de leitura.

Com o objetivo de enfrentar esse problema estrutural, o projeto *Clube do Livro* tem utilizado a gamificação como estratégia para promover o letramento literário entre estudantes dos cursos técnicos integrados ao Ensino Médio do Instituto Federal de Goiás (IFG) – Câmpus Itumbiara. Este estudo de caso justifica-se pela relevância da literatura na formação de indivíduos críticos, autônomos e humanizados, considerando as possibilidades que os jogos oferecem como apoio à prática pedagógica de incentivo ao hábito da leitura literária.

Sabendo que os jogos são elementos fundamentais da construção histórica e cultural humana e que as novas tecnologias têm capturado cada vez mais a atenção dos jovens, a gamificação surge como uma alternativa eficaz para promover motivação e engajamento. Alves (2016), ao citar o trabalho do historiador holandês Johan Huizinga, propõe uma reflexão sobre as relações entre jogo, história e cultura, destacando que “para ele [Huizinga], a vida cultural do homem emerge a partir do jogo e não o contrário, existindo uma espécie de ‘instinto do jogo’. O jogo é anterior à cultura, mas sem dúvida é recriado e ressignificado por ela” (Huizinga *apud* Alves, 2016, p. 2).

A aplicação de estratégias de gamificação já se faz presente em diversas áreas como *marketing*, educação, medicina, ambientes corporativos, cursos e treinamentos, com o objetivo de potencializar resultados. Nesse sentido, os mecanismos de jogos apresentam grande potencial de adesão ao campo da literatura, apoiando as estratégias de mediação de leitura literária.

Sendo assim, o estudo de caso proposto nesta pesquisa identifica possíveis caminhos para que a literatura, por meio da mediação de leitura através da gamificação, seja inserida nas realidades e contextos de jovens estudantes do ensino médio, estimulando seu protagonismo na construção das suas próprias histórias.

Os dados da pesquisa *Retratos da Leitura no Brasil*, divulgados em 2024 pelo Instituto Pró-Livro, revelam uma realidade alarmante em relação ao hábito de leitura dos brasileiros. Apesar do crescimento populacional, há uma perda significativa de leitores a cada ano, especialmente no que se refere à leitura de livros literários. Esse cenário reflete uma grave crise cultural e educacional que reforça a urgência de ações voltadas para garantir o acesso ao direito fundamental à literatura, como defendido por Candido (2011), conceito que será aprofundado no referencial teórico.

Com esses dados como ponto de partida, diversas reflexões emergem a respeito das causas dessa deterioração no comportamento leitor dos brasileiros. Tais causas podem estar relacionadas a fatores sociais, culturais, pedagógicos e às condições de trabalho de professores e bibliotecários. Contudo, é evidente que o problema não pode ser atribuído exclusivamente a um único fator ou grupo de profissionais. Trata-se de uma questão estrutural que demanda uma análise sistêmica da realidade socioeconômica e cultural, sobretudo no contexto de jovens estudantes da educação profissional e tecnológica, filhos de trabalhadores que enfrentam desafios específicos dentro das escolas de ensino médio brasileiras.

Paulo Freire (2023, p. 146), ao refletir sobre o processo de alfabetização e promoção do letramento entre jovens e adultos, propõe um questionamento pertinente:

> [...] poderão os educadores desencadear uma campanha de alfabetização que possibilite aos alunos compreender o próprio mundo de modo a poder lê-lo depois? Ou seja, será possível utilizar a rebeldia dos alunos como uma plataforma a partir da qual possam transcender a natureza mecânica da alfabetização a eles imposta por um currículo que exige apenas a codificação e decodificação mecânicas de grafemas e fonemas para formar palavras que os alienam ainda mais?

Inspirando-se nesse questionamento de Freire e com base nos resultados do estudo de caso do projeto *Clube do Livro*, esta pesquisa formula a seguinte questão-problema: *Como promover o letramento literário entre jovens estudantes do ensino médio, utilizando a gamificação como prática pedagógica para a mediação de leitura?*

Essa questão centraliza a investigação na importância da literatura e na formação de leitores literários como elementos fundamentais para a construção da identidade dos jovens estudantes. Contudo, não basta reconhecer essa relevância; é preciso identificar caminhos viáveis que possibilitem a promoção do letramento literário a partir das realidades concretas dos estudantes e de seu papel na sociedade.

Este estudo procura evidenciar as estratégias de gamificação implementadas no *Clube do Livro* que contribuíram para a promoção do letramento literário. Além disso, buscamos compreender de que forma essas estratégias podem ser adaptadas e replicadas para fomentar a formação e a continuidade de leitores literários.

Sendo assim, a presente pesquisa tem como objetivo geral investigar a relevância da gamificação como prática pedagógica para o incentivo à leitura e ao compartilhamento de experiências literárias entre os estudantes dos cursos técnicos integrados ao Ensino Médio do Instituto Federal de Goiás (IFG) – Câmpus Itumbiara. Para tanto, a investigação se fundamenta no estudo de caso do projeto de ensino *Clube do Livro*, analisando suas estratégias, impactos e possibilidades no contexto educacional.

No âmbito dos objetivos específicos, a pesquisa se propõe, em primeiro lugar, a identificar as características da gamificação presentes na mediação da leitura literária com jovens estudantes. Esse processo envolve a análise de elementos lúdicos, desafios e recompensas inseridos na dinâmica do *Clube do Livro*, buscando compreender de que forma essas estratégias podem potencializar o interesse e o engajamento dos alunos na prática leitora.

Além disso, pretende-se analisar os limites e possibilidades da gamificação no processo de promoção do letramento literário em clubes de leitura. Para isso, serão investigados aspectos que favorecem ou dificultam a aplicação dessa abordagem pedagógica, considerando fatores como a participação ativa dos

estudantes, a receptividade dos mediadores e a viabilidade de implementação no contexto educacional.

Por fim, a pesquisa culminou com a publicação de um livro digital destinado a professores, bibliotecários e demais mediadores de leitura das escolas de ensino médio do país. O livro consiste em um material didático formativo, concebido com a finalidade de apoiar a formação desses profissionais da educação, na aquisição da competência em mediação de leitura, através da implementação de clubes de leitura gamificados, voltados para jovens estudantes.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Este estudo propõe um avanço nas metodologias de mediação de leitura atualmente utilizadas nas escolas, integrando elementos lúdicos ao processo de formação de leitores e de estímulo ao hábito da leitura literária.

Com o objetivo de promover o letramento literário sob a perspectiva de uma formação integral, humanizadora e emancipatória dos jovens estudantes, a presente investigação fundamenta-se na pedagogia crítica desenvolvida por Paulo Freire. Nesse sentido, recuperamos os princípios dos *Círculos de Cultura* idealizados por Freire como inspiração para a implementação dos *Círculos de Leitura*.

A partir do arcabouço teórico freiriano, utilizamos também os referenciais pedagógicos propostos por Rildo Cosson, especialmente no que se refere aos elementos didáticos aplicáveis aos *Círculos de Leitura*. Esses elementos, detalhadamente descritos por Cosson, orientam a concepção e a execução do projeto de ensino denominado *Clube do Livro*, objeto central deste estudo de caso.

Adicionalmente, estabelecemos uma relação entre a literatura e os jogos, ancorando-nos na teoria do jogo e no conceito do *Círculo Mágico*, desenvolvido por Johan Huizinga em sua obra seminal *Homo Ludens*. Huizinga oferece uma reflexão enriquecedora sobre o jogo como elemento cultural e sua relevância para o desenvolvimento das civilizações.

Com base nesses referenciais teóricos, que articulam a literatura em uma perspectiva formativa e o jogo enquanto fenômeno cultural, abordamos os fundamentos da gamificação como prática pedagógica. Analisamos, assim, as possibilidades e limitações do uso de elementos lúdicos no engajamento e na motivação de jovens estudantes durante as práticas de mediação de leitura.

Visando ampliar o alcance deste estudo e contribuir para a formação de mediadores de leitura, optamos por não enfatizar o uso de tecnologias digitais. Em vez disso, priorizamos dinâmicas e estratégias baseadas em interações presenciais, privilegiando o contato direto entre os participantes, o olhar mútuo, o toque, o afeto e a verbalização de sentimentos e experiências.

Essa decisão de não utilizar tecnologias digitais como suporte para a implementação da gamificação na mediação de leitura decorre de uma estratégia intencional. Ela busca evitar que a ausência de recursos tecnológicos inviabilize a replicação do projetos de incentivo à leitura em contextos educacionais, bibliotecas,

parques e demais espaços localizados em regiões socioeconômicas menos favorecidas.

2.1 A Literatura como Direito Humano Fundamental

Ann E. Berthoff, no prefácio da obra *Alfabetização: leitura do mundo, leitura da palavra* de Paulo Freire (2023, p. 22), argumenta que "[...] enquanto a imaginação não for proclamada um direito inato do homem, não será concebível qualquer libertação". A autora ressalta que, sendo a literatura uma das mais importantes fontes culturais de imaginação, nenhum povo, civilização ou indivíduo poderá alcançar a plena liberdade sem acesso à literatura.

Antonio Candido reforça essa perspectiva ao afirmar que obras clássicas como *Fausto*, *Dom Quixote*, *Os Lusíadas* e os romances de Machado de Assis poderiam ser usufruídas por todos, independentemente de classe ou posição social, se a sociedade não fosse marcada por desigualdades que segregam as camadas populares, "impedindo a difusão dos produtos culturais eruditos e confinando o povo a apenas uma parte da cultura, a chamada popular" (Candido, 2011, p. 192).

No célebre ensaio *O direito à literatura*, Candido defende que o acesso à literatura e às artes deve ser considerado um direito humano fundamental. Segundo ele:

> [...] a literatura corresponde a uma necessidade universal que deve ser satisfeita sob pena de mutilar a personalidade, porque, pelo fato de dar forma aos sentimentos e à visão do mundo, ela nos organiza, nos liberta do caos e, portanto, nos humaniza. Negar a fruição da literatura é mutilar a nossa humanidade (Candido, 2011, p. 188).

Além disso, Candido (2011, p. 189) salienta que "quanto mais igualitária for a sociedade, e quanto mais lazer proporcionar, maior deverá ser a difusão humanizadora das obras literárias, e, portanto, a possibilidade de contribuírem para o amadurecimento de cada um".

Nesse sentido, torna-se imprescindível superar a visão da literatura como mera obrigação escolar ou ferramenta de capacitação, reconhecendo-a como uma necessidade essencial, fonte de entretenimento e instrumento de humanização. Entretanto, é necessário considerar que o incentivo à leitura literária vai além das ações escolares ou do estímulo proveniente de pais, amigos e familiares. Como aponta Candido, as desigualdades socioeconômicas podem afastar as classes

populares do acesso à literatura, especialmente em um modelo produtivo que captura o tempo de lazer dos trabalhadores. Faremos uma reflexão sobre a relação entre o tempo livre e a prática da leitura no tópico 4.5 desta pesquisa, que trata dos hábitos de leitura e seus obstáculos.

O Brasil, além de contar com pensadores como Candido (2011), Freire (2023) e Cosson (2022), possui um arcabouço legislativo e normativo voltado à garantia do direito à literatura. Entre os principais documentos, destacam-se a Lei 12.244/2010, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), a Política Nacional do Livro (PNL), o Programa Nacional do Livro e do Material Didático (PNLD) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

A Lei 12.244, de 24 de maio de 2010, dispõe sobre a universalização das bibliotecas em todas as instituições de ensino do país, públicas ou privadas, no prazo de dez anos. Determina ainda o respeito à profissão do bibliotecário, com atuação em todas as bibliotecas escolares. Apesar do prazo ter expirado em 2020, o cumprimento da lei permanece distante de sua efetivação.

A LDB, por sua vez, estabelece como obrigação do Estado, no âmbito da educação pública, “garantir alfabetização plena e capacitação gradual para a leitura ao longo da educação básica como requisitos indispensáveis para a efetivação dos direitos e objetivos de aprendizagem e para o desenvolvimento dos indivíduos" (Brasil, 1996).

A PNL determina que o poder público deve “promover e incentivar o hábito da leitura”, além de criar e executar projetos que ampliem o acesso ao livro e estimulem práticas de leitura, como a implementação de “leituras diárias de textos literários” nas escolas (Brasil, 2003).

Já o PNLD, além de avaliar e disponibilizar materiais didáticos e literários às escolas públicas, busca fomentar o hábito de leitura, estimular a atitude investigativa e democratizar o acesso à informação e à cultura (Brasil, 2017).

Por sua vez, a BNCC estabelece diretrizes para o ensino de linguagens e da língua portuguesa, especialmente no eixo de leitura, enfatizando a promoção de práticas de leitura autônoma, diversificada e culturalmente inclusiva. Além disso, reforça o uso de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) e a valorização de gêneros textuais variados, como literatura infantil, juvenil, popular e cânone literário, a fim de ampliar o repertório intelectual dos estudantes (Brasil, 2017).

Embora esses marcos legais sejam fundamentais para orientar políticas públicas voltadas à promoção da leitura literária, sua efetividade depende de ações concretas que extrapolam os textos normativos. Os mecanismos legislativos são importantes pontos de partida, mas é necessário questionar até que ponto essas propostas estão sendo efetivamente implementadas.

Assim, além de políticas públicas, faz-se necessária a presença de bibliotecários qualificados, a formação contínua de mediadores de leitura e o desenvolvimento de novas práticas pedagógicas. Afinal, como ressalta Candido (2011, p. 193), “uma sociedade justa pressupõe o respeito dos direitos humanos, e a fruição da arte e da literatura em todas as modalidades e em todos os níveis é um direito inalienável”.

2.2 A Pedagogia Crítica na Formação Integral de Jovens Estudantes

Paulo Freire (2023b) afirma que uma pedagogia torna-se mais crítica e radical à medida que adota uma postura investigativa e evita basear-se em certezas absolutas. Quanto mais inquieta e questionadora for, maior será seu potencial transformador. Trata-se de uma abordagem pedagógica que valoriza o questionamento e o processo contínuo de reflexão, em detrimento de respostas prontas.

Nessa perspectiva da pedagogia crítica, Freire destaca que vivemos em uma sociedade dividida, onde a existência de classes sociais gera conflitos de interesse que moldam modos culturais de ser, resultando em expressões contraditórias de cultura. Ele observa que essas divisões também se refletem na literatura, com uma parte considerada canônica e clássica, enquanto outra é relegada às camadas desfavorecidas da sociedade (Freire, 2023b, p. 86).

Henry Giroux, renomado teórico da educação crítica, em sua introdução ao livro *Alfabetização: leitura do mundo, leitura da palavra*, de Paulo Freire (2023b, p. 42), afirma que a pedagogia crítica é fundamental para “possibilitar que aqueles que têm sido silenciados ou marginalizados pelas escolas, pelos meios de comunicação de massa, pela indústria cultural e pela cultura televisiva exijam a autoria de suas próprias vidas”.

Nesse sentido, a pedagogia crítica está profundamente relacionada à formação integral de jovens estudantes, abrangendo dimensões como a

humanização, o pensamento crítico e a emancipação. Frigotto, Ciavatta e Ramos (2005) explicam que a formação integral é um processo educacional que articula trabalho, ciência e cultura como eixos estruturantes para o pleno desenvolvimento dos indivíduos. Essa concepção supera a visão instrumental da educação, ao integrar formação geral e profissional em um projeto unitário que visa à emancipação humana.

A partir dessa concepção, Paulo Freire (2023) faz uma crítica contundente à educação bancária, descrita como uma prática funcional e mecanicista que reduz a educação à reprodução da lógica de uma cultura dominante, destinada a perpetuar as desigualdades sociais. Freire argumenta que essa abordagem ignora a realidade do estudante e o reduz a uma peça do sistema produtivo materialista. Para combater essa perspectiva, a pedagogia crítica surge como um antídoto necessário, promovendo uma educação transformadora e libertadora.

Na mesma linha, Arroyo (1998, p. 144) enfatiza que “educar nada mais é do que humanizar, caminhar para a emancipação, a autonomia responsável, a subjetividade moral, ética”. Assim, a humanização está intrinsecamente ligada ao conceito de educação integral, e o papel central dos educadores é democratizar o saber, a cultura e o conhecimento.

Freire também aborda o conceito de práxis em sua pedagogia, definida como a união entre reflexão e ação transformadoras da realidade. Segundo ele,

> [...] o ato de aprender a ler e escrever é um ato criativo que implica uma compreensão crítica da realidade. O conhecimento de um conhecimento anterior obtido pelos educandos como resultado da análise da práxis em seu contexto social abre para eles a possibilidade de um novo conhecimento. O novo conhecimento revela a razão de ser que se encontra por detrás dos fatos, desmitologizando, assim, as falsas interpretações desses mesmos fatos (Freire, 2023a, p. 195).

Nesse contexto, Freire (2023a) destaca que não há separação entre pensamento e linguagem, ensino e aprendizagem. Essa indissociabilidade é central para a educação integral, na qual a reflexão crítica deve informar a ação, e a prática deve validar a reflexão. A superação da contradição opressor-oprimido é, portanto, inviável sem a práxis, que representa um caminho de libertação ao permitir que os sujeitos compreendam as contradições da realidade e intervenham para transformá-la.

Na obra *Pedagogia do Oprimido* (2023a), Freire descreve a práxis como um processo coletivo, mediado pelo diálogo entre educadores e educandos. Esse

diálogo é entendido não apenas como uma troca de ideias, mas como uma relação horizontal, onde todos aprendem e ensinam simultaneamente. Nesse sentido, a práxis se torna um ato político, uma forma de resistência à opressão e de construção de uma sociedade mais justa e democrática.

Portanto, a pedagogia crítica de Paulo Freire propõe uma educação que vai além da reprodução de conteúdos, pautando-se na emancipação, na humanização e na transformação social. Ela exige dos educadores uma prática comprometida com a construção de saberes que estejam em consonância com a realidade e as demandas dos sujeitos, visando a democratização do conhecimento e a formação de cidadãos críticos e autônomos.

Figura 01 - Conceito de práxis, segundo Paulo Freire.

Fonte: Adaptado de Freire (2023a)

A concepção de práxis é essencial para a pedagogia crítica, pois compreende a educação como um processo de conscientização, no qual os indivíduos reconhecem seu papel na construção e transformação do mundo. Assim, com base na fundamentação teórica de Paulo Freire, entende-se que a pedagogia crítica só se concretiza plenamente em uma educação integral, onde a leitura do mundo e a leitura da palavra, em um processo dialético de ação e reflexão, tornam-se potentes mecanismos de transformação social.

Ao trazer essa dinâmica dialética para o contexto da literatura, Freire (2021) ensina que a leitura do mundo precede a leitura da palavra. Nesse sentido, antes mesmo de propor a formação de leitores, é fundamental considerar toda a bagagem histórica e social que cada indivíduo carrega. Os sujeitos, antes de se apropriarem

da linguagem para se estabelecerem como leitores críticos, primeiramente percebem o mundo, vivenciam a realidade e, só então, aprendem a ler e a escrever. Esse processo representa uma forma de humanização, na qual o ensino da palavra leva em consideração as vivências e realidades dos educandos.

Freire (2023, p. 15) afirma que “[...] historicamente, os seres humanos primeiro mudaram o mundo, depois revelaram o mundo e, a seguir, escreveram as palavras”. Dessa forma, é inadequado exigir que os educandos desenvolvam leitura, escrita e consciência crítica sem antes compreenderem sua própria história de vida e o contexto em que estão inseridos.

Nesse sentido, a ocupação dos espaços escolares com discussões literárias, mediante práticas educativas inovadoras que incentivem os participantes a levarem suas experiências e visões de mundo para os encontros, apresenta-se como um mecanismo eficiente para difundir uma leitura literária humanizada. Manacorda (1990, p. 204) alerta que “a ausência de uma dialética política intensa e a separação consequente entre a escola e a vida criam e perpetuam o caráter retórico e a inadequação didática e cultural da escola".

Freire (2023b, p. 181) também adverte que “é impertinente e ingênuo esperar que um aluno da classe trabalhadora, confrontado e vitimado por infinitas desvantagens, encontre alegria e autoafirmação apenas pela leitura”. Reconhecendo essa limitação, compreende-se que o acesso à leitura, mesmo sem transformar imediatamente as condições socioeconômicas dos estudantes, representa um passo inicial no processo de humanização e libertação.

A formação de sujeitos autônomos e críticos, que inclui a formação de leitores, ocorre por meio de uma relação dinâmica entre educadores e educandos. Tal relação exige que os educadores considerem a participação ativa dos educandos em suas relações sociais, valorizando suas experiências de vida, contextos sociais e o papel histórico que desempenham na construção de suas identidades.

No processo de formação identitária, Saviani (1989) aponta que é a realidade que determina a consciência, e não o inverso. Embora não se espere que os educandos sejam transformados imediatamente pela leitura de uma obra literária, confrontar suas vivências com os universos ficcionais da literatura possibilita imaginar uma realidade transformada, superando as contradições existentes entre realidade e ficção.

Dessa forma, a educação não se limita à transferência de conhecimentos,

mas constitui-se em um processo no qual os sujeitos participam ativamente da construção da própria realidade. Isso ocorre com base em suas “matrizes culturais, suas histórias pessoais, suas representações e valores, sua subjetividade, sensibilidade, afetividade e emoção” (Arroyo, 1998, p. 163).

Apesar da relevância humanizadora da educação e da leitura, o discurso dominante sobre a cultura popular reforça a subalternidade das classes trabalhadoras, reservando-lhes produções culturais consideradas menores, como o folclore e a canção popular. Segundo Candido (2011, p. 188-189), embora essas manifestações sejam legítimas, é problemático considerá-las suficientes para aqueles que são impedidos, pela pobreza e pela ignorância, de acessar as obras eruditas.

Superar essa segmentação cultural exige ações efetivas que democratizam o acesso à literatura, possibilitando que as obras literárias sejam apropriadas por todos. A prática da leitura literária não deve se restringir a atender exigências curriculares, mas contribuir para a construção de um repertório sociocultural capaz de romper com os modelos tradicionais de ensino e com as amarras da alienação.

No processo de formação, os educandos precisam desenvolver a capacidade de reconhecer as estruturas de poder em que estão inseridos, compreender criticamente a educação que recebem e afirmar-se como vozes ativas nas relações sociais. A literatura, ainda que ficcional e utópica, possibilita questionar, problematizar e ampliar horizontes, indo além da superfície dos significados.

Como destacou Mário Quintana (2005) em seu poema *Das utopias*: “Que tristes os caminhos, não fosse a presença distante das estrelas”. Nesse sentido, a literatura permite enxergar espaços e tempos distantes, mas, simultaneamente, ajuda a repensar a realidade material e a vislumbrar um futuro mais justo. Freire (2023) reforça que a leitura crítica, por si só, é um ato de empoderamento e libertação.

Por outro lado, quando a literatura desconecta-se das vivências dos educandos, torna-se uma atividade mecânica e funcional, alinhada a uma alfabetização tradicional que contradiz os princípios da pedagogia crítica. Isso não significa que se deve abandonar a literatura clássica em favor de obras contemporâneas, mas é necessário apoiar os educandos na leitura crítica, compreendendo contextos históricos, estilos e conexões com suas realidades.

Saviani (1989, p. 32) propõe que “deve-se partir da situação atual, ou seja, eu

parto do existente e busco realizar a transformação". Frigotto (2009, p. 168) complementa: "não é a consciência, a teoria e a linguagem que criam a realidade, mas elas são produzidas dentro e a partir de uma realidade histórica". Assim, os clubes de leitura configuram-se como uma possibilidade concreta para promover o letramento literário entre jovens do ensino médio, partindo de suas vivências cotidianas.

Inspirando-se em Paulo Freire, este estudo não pretende estabelecer uma metodologia única e definitiva, mas provocar a reflexão entre educadores. Seu objetivo é incentivar práticas pedagógicas que alcancem os jovens por meio da significação do mundo pela linguagem literária: lúdica, humanizadora e libertadora por natureza.

2.3 Os *Círculos de Leitura* e o Letramento Literário

Antonio Candido, um dos mais renomados críticos literários, sociólogos e professores brasileiros, no capítulo *O direito à literatura*, presente no livro *Vários Escritos* (2011), descreve a literatura como o "sonho acordado das civilizações", destacando que não há sociedade ou indivíduo que possa viver sem a possibilidade de contato com o lúdico e a fabulação.

Rildo Cosson, também um destacado pesquisador, escritor e professor brasileiro, amplamente reconhecido por suas contribuições nos campos da literatura, letramento literário, formação de leitores e mediação de leitura, afirma que o papel da literatura é "[...] tornar o mundo compreensível, transformando sua materialidade em palavras de cores, odores, sabores e formas intensamente humanas" (Cosson, 2022b, p. 17).

Observa-se, portanto, um ponto de convergência entre as reflexões de Candido e Cosson: ambas atribuem à literatura um papel humanizador e libertador, vinculado ao seu caráter lúdico. Partindo dessas definições iniciais, Cosson (2022) aprofunda sua reflexão ao definir o letramento literário como um processo dinâmico de apropriação da literatura para a construção literária de sentidos. Dessa forma, o letramento literário se estabelece como exercício da liberdade que nos torna humanos, já que não há limites temporais ou espaciais para um mundo feito de palavras. Por esse motivo a literatura está em todos os lugares e sempre esteve

presente em todas as civilizações humanas do passado e do presente, e certamente continuará viva na cultura dos povos.

Ademais, o letramento literário extrapola o simples ato da leitura funcional de palavras, consistindo numa real construção da experiência literária enquanto possibilidade de interação social, compreendendo o mundo em suas nuances, problemáticas e caminhos, fazendo emergir à consciência as inúmeras possibilidades de intervenção e melhorias às realidades vivenciadas por cada sujeito.

A partir do contraponto entre leitura crítica e leitura funcional, o letramento literário surge como importante ferramenta para a superação da leitura mecanizada por uma leitura humanizada que construa possibilidades para a emancipação de todos os sentidos humanos a partir do desenvolvimento intelectual, cultural, educacional, psicossocial, afetivo, estético e lúdico (Frigotto, 2009).

Considerando a literatura como um mecanismo de humanização e emancipação, é fundamental situá-la em no contexto cultural e social. Assim, o letramento literário concretiza-se quando a leitura é acompanhada de um pensamento crítico que reconhece sua inserção em uma realidade material, permeada por disputas ideológicas, discursivas e de poder.

Mais do que uma atividade individual e introspectiva, a leitura literária revela seu potencial transformador na construção coletiva do conhecimento, possibilitada pela socialização dos saberes. Neste sentido, os *Círculos de Leitura* estabelecem-se como espaços para a prática e socialização das experiências literárias. É nesse contexto que se possibilita o desenvolvimento do letramento literário, conceito que extrapola o ato da leitura literária em si e que contribui para a emancipação dos sujeitos na construção de suas próprias identidades.

A leitura coletiva de textos literários pode ser organizada de diferentes formas, conforme seus objetivos e finalidades. Entre essas práticas destacam-se os clubes de leitura, clubes do livro, círculos de leitura, círculos de literatura, rodas de literatura e rodas de leitura. Segundo Cosson (2022a, p. 8), todos esses conceitos podem ser entendidos como variações dos *Círculos de Leitura*, compartilhando o mesmo propósito: servir como metodologia e instrumento para o letramento literário.

Cosson (2022a) define os *Círculos de Leitura* como uma metodologia pedagógica voltada para a promoção do letramento literário por meio de práticas coletivas de leitura e discussão de textos literários. Essa abordagem visa

desenvolver habilidades de interpretação, crítica e apreciação estética, além de fomentar o prazer pela leitura. Para estruturar os *Círculos de Leitura*, o autor propõe quatro etapas:

1. **Seleção do Texto:** Escolha de obras literárias que sejam significativas e adequadas ao perfil dos participantes, considerando aspectos como faixa etária, interesses e nível de proficiência leitora.

2. **Leitura Compartilhada:** Realização da leitura em conjunto, que pode ocorrer de diversas formas, como leitura silenciosa individual, leitura em voz alta por turnos ou dramatizações, dependendo da dinâmica do grupo.

3. **Discussão e Análise:** Espaço para que os participantes expressem suas interpretações, sentimentos e reflexões sobre o texto lido, promovendo um debate enriquecedor que amplia a compreensão da obra.

4. **Produção Criativa:** Atividades que incentivam a criação a partir da leitura, como escrita de textos inspirados na obra, ilustrações, encenações teatrais ou outras manifestações artísticas que dialoguem com o conteúdo explorado.

Cosson (2022a) ainda destaca que, para que os *Círculos de Leitura* tenham resultado efetivo e contribuam para a promoção do letramento literário entre os estudantes, alguns princípios básicos devem ser levados em consideração:

- **Participação Ativa:** Todos os membros do círculo devem ser encorajados a contribuir com suas perspectivas, promovendo um ambiente inclusivo e democrático.

- **Mediação Reflexiva:** O papel do mediador é facilitar as discussões, propondo questões que instiguem a reflexão crítica, sem impor interpretações, mas orientando o grupo na construção coletiva de sentido.

- **Valorização da Experiência Leitora:** Reconhecer e respeitar as experiências prévias dos participantes com a leitura, utilizando-as como ponto de partida para aprofundar o engajamento com os textos.

Ao adotar os princípios e etapas estabelecidos, os *Círculos de Leitura* exercem um papel significativo no desenvolvimento do letramento literário, ampliando a capacidade dos estudantes para a compreensão e interpretação textual, além de contribuir para a formação de leitores proficientes. Ademais, essas práticas incentivam o pensamento crítico, promovendo discussões coletivas que estimulam a análise e a argumentação, habilidades indispensáveis para uma formação integral. Paralelamente, fortalecem os vínculos sociais ao fomentar a interação e o respeito à diversidade de opiniões, promovendo a empatia e a sensibilidade por meio do contato com diferentes perspectivas e experiências, o que amplia a compreensão do outro e do mundo.

Embora existam diferentes denominações para designar os *Círculos de Leitura*, este estudo opta pelo termo "clubes de leitura", considerando que este abrange, de forma geral, a ideia da construção de uma comunidade de leitores que se reúne periodicamente para compartilhar experiências literárias. A participação nesses clubes sugere, portanto, uma conexão lúdica e afetiva entre os participantes, ao mesmo tempo em que reforça sua identidade cultural.

O processo de letramento literário, no contexto dos clubes de leitura, não segue uma trajetória linear ou constante, mas reflete a complexidade da condição humana, repleta de contradições entre o bem e o mal, a edificação e a corrupção, a elucidação e a perturbação. Sobre esse aspecto, Candido (2011) destaca, em suas reflexões acerca da função da literatura na sociedade, que seu papel é essencialmente humanizador e intrinsecamente ligado à essência contraditória do ser humano.

Nesse sentido, os clubes de leitura configuram-se como uma alternativa ao enfrentamento da alienação, ao problematizar e evidenciar as contradições inerentes às relações sociais. Esse espaço permite que os educandos, ao interagir com obras literárias, tracem paralelos entre a realidade concreta e os mundos ficcionais e utópicos. Como afirma Candido (2011, p. 182), "a literatura desenvolve em nós a quota de humanidade na medida em que nos torna mais compreensivos e abertos para a natureza, a sociedade, o semelhante". A leitura literária, assim, emerge como uma via para uma educação que se afasta da linguagem tecnicista e elitista da produção científica, resgatando o caráter afetivo das palavras sem negligenciar sua importância epistemológica. O avanço cultural, nesse contexto, ocorre pela contraposição dialética entre as experiências de vida dos educandos e os saberes

presentes nos textos literários, resultando em uma compreensão ampliada do mundo.

A partir das reflexões promovidas por este estudo, busca-se avaliar a viabilidade de replicação dos clubes de leitura com o objetivo de formar leitores críticos e sujeitos autônomos. A literatura, ao possibilitar uma leitura mais clara e discernida da realidade, insere os educandos em um movimento coletivo de trocas de experiências literárias, abrindo caminhos para a construção ativa de suas próprias histórias.

Sobre a relevância das experiências literárias, Gallian (2018) argumenta que a literatura e os clubes de leitura funcionam como verdadeiros antídotos contra a irreflexão e a precariedade da alfabetização que assolam o Brasil. Além de atuarem como uma terapia contra os males cognitivos do ser humano, a leitura e as discussões literárias promovem um poderoso efeito humanizador, capaz de transformar vidas.

Dessa forma, identifica-se a universalidade da literatura e seu potencial humanizador. Candido (2011) ressalta que as obras literárias, especialmente os clássicos, devem alcançar o maior número de pessoas possível, devido ao seu poder universal, pois "ultrapassam a barreira da estratificação social e, de certo modo, podem redimir as distâncias impostas pela desigualdade econômica" (Candido, 2011, p. 192).

Contudo, ao considerar a literatura como um direito humano fundamental e ao enfatizar a importância da leitura dos clássicos, torna-se imprescindível compreender que, para além da literatura sancionada, aquela sugerida pelo discurso dominante, há também uma literatura proscrita, que emerge de movimentos sociais contra-hegemônicos. Essa literatura possibilita as vivências dialéticas das problemáticas sociais, confirmando e negando, propondo e denunciando, apoiando e combatendo (Candido, 2011).

Portanto, toda ação formadora ocorre em uma relação entre sujeitos, que não se configuram como meros objetos de transformação social, mas como agentes que se expressam por meio dessa materialidade. A literatura assume relevância como ferramenta de apropriação de conhecimento, revelando as realidades e perspectivas históricas das relações sociais, sendo as obras literárias reflexos das sociedades e de seus tempos.

Ao investigar o potencial dos clubes de leitura e propor sua difusão, é fundamental compreender como os jovens estudantes podem relacionar-se com a literatura por meio de atividades prazerosas. Sobre o prazer na leitura literária, Bortolin (2006) destaca que:

> A leitura de textos literários, para ser feita com prazer, exige um conjunto de fatores, que podem variar desde a forma de organização do espaço em que se lê, o acervo impresso ou eletrônico à disposição do leitor, até a postura dos profissionais que fazem a mediação por meio de produtos, serviços e atividades culturais (Bortolin, 2006, p. 48).

Dessa maneira, a implementação de círculos ou clubes de leitura transcende a realização de reuniões periódicas, exigindo uma organização prévia, formação de equipes capacitadas, disponibilização de acervo, organização de espaços adequados e o uso de ferramentas de comunicação eficazes para o contato entre a equipe organizadora e os participantes.

Finalmente, o estímulo à vivência do universo ficcional, por meio de leituras, filmes, histórias em quadrinhos e jogos, bem como da participação em comunidades de fãs, pode incentivar a leitura de obras mais complexas e desafiadoras. Esse encorajamento contribui para a formação de leitores críticos e autônomos, capazes de transitar entre o real e o imaginário e retornar à realidade com perspectivas transformadoras.

Desta forma, esse estudo propõe a implementação de clubes de leitura nas escolas de ensino médio através da iniciativa de seus professores, bibliotecários e mediadores de leitura. Sem a pretensão de oferecer uma solução definitiva para os desafios da humanidade, busca-se apontar caminhos possíveis para que os educandos reconheçam sua própria natureza, revelem sua essência e construam sua identidade por meio do letramento literário.

2.4 Os *Círculos de Cultura* na Leitura Crítica do Mundo

Henry A. Giroux, na introdução do livro *Alfabetização: leitura do mundo, leitura da palavra,* de Paulo Freire (2023), destaca a importância da criação de espaços públicos democráticos, como mecanismo de combate à dominação e como forma de tornar as pessoas letradas, “para dar-lhes uma voz tanto para dar forma à própria sociedade, quanto para governá-la” (Giroux *apud* Freire, 2023a, p. 35).

Na obra *Pedagogia do Oprimido*, um clássico reconhecido e amplamente citado internacionalmente, Paulo Freire (2023a) propõe os *Círculos de Cultura* como um desses espaços democráticos voltados para a construção da liberdade. Segundo Freire (2023), linguagem e poder estão intrinsecamente interligados, de modo que a transformação social só pode ocorrer a partir de uma leitura crítica e reflexiva do mundo.

Tendo em vista a importância da criação dos espaços públicos democráticos e da promoção da alfabetização como mecanismo de libertação, os *Círculos de Cultura* foram concebidos inicialmente por Paulo Freire para a alfabetização de adultos, porém, como veremos posteriormente, esse método foi adaptado para diversos outros contextos, como o da literatura.

Giroux nos explica que “a alfabetização era uma faca de dois gumes; podia ser brandida em favor do empoderamento individual e social, ou para a perpetuação de relações de repressão e de dominação” (Giroux *apud* Freire, 2023b, p. 34). Dessa forma, é necessário que repensemos os currículos escolares, para que possamos analisar aquilo que é tido como educação formal e instituída, em contraposição com aquilo que se aprende no dia-a-dia, a partir das contradições que emergem das relações sociais e de poder.

Sobre essa intrincada relação entre a linguagem e o poder, Giroux afirma que “a linguagem era tanto hegemônica quanto contra-hegemônica, servindo de instrumento tanto para silenciar as vozes dos oprimidos quanto para legitimar as relações sociais opressivas” (Giroux *apud* Freire, 2023, p. 45). Nesse sentido, é inconcebível imaginar a libertação de um povo, sem uma alfabetização crítica, onde os sujeitos sejam capazes de se enxergar nas entranhas das relações de poder e da exploração do trabalho.

Partindo dos pressupostos da pedagogia crítica, Freire (2023a) apresenta um profundo questionamento sobre as relações de poder na educação e propõe uma prática pedagógica fundamentada na dialógica, que visa a emancipação dos sujeitos oprimidos, que são essencialmente formados pela classe trabalhadora. Uma das contribuições centrais da obra *Pedagogia do Oprimido* é a ideia dos *Círculos de Cultura*, uma metodologia pedagógica que valoriza o diálogo como prática libertadora. Afinal, Freire (2023b, p. 121) nos ensina que “tomar a história nas próprias mãos antecede o começo do estudo do alfabeto”.

Os *Círculos de Cultura* emergem como uma resposta às práticas educacionais tradicionais, denominadas por Freire de *educação bancária*, em que o conhecimento é tratado como um bem depositado pelo educador no educando. Em oposição, os *Círculos de Cultura* fundamentam-se na dialogicidade, reconhecendo os participantes como sujeitos críticos, capazes de refletir sobre sua realidade e transformá-la.

A realização dos *Círculos de Cultura* acontecem a partir de espaços horizontais e coletivos, onde educadores e educandos compartilham experiências, questionam valores e constroem conhecimentos de maneira conjunta. A dinâmica desses encontros prioriza a escuta ativa, o respeito à diversidade de opiniões e a construção de uma consciência crítica.

> O *Círculo de Cultura* revive a vida em profundidade crítica. A consciência emerge do mundo vivido, objetiva-o, problematiza-o, compreende-o como projeto humano. Em diálogo circular, intersubjetivando-se mais e mais, vai assumindo, criticamente, o dinamismo de sua subjetividade criadora. Todos juntos, em círculo, e em colaboração, elaboram o mundo e, ao reconstruí-lo, apercebem-se de que, embora construído também por eles, esse mundo não é verdadeiramente para eles. Humanizado por eles, esse mundo não os humaniza. As mãos que o fazem não são as que o dominam. Destinado a libertá-los como sujeitos, escraviza-os como objetos (Freire, 2023a, p. 24).

Como dito, no cerne dos *Círculos de Cultura* está o princípio da problematização, que consiste em identificar os *temas geradores* que emergem do universo vocabular dos participantes. Esses temas são extraídos do cotidiano e das experiências concretas dos trabalhadores, servindo como ponto de partida para reflexões que conectam a experiência pessoal com as estruturas sociais mais amplas. Esse processo se alinha à perspectiva freireana de que "ninguém educa ninguém, mas todos nos educamos uns aos outros, mediados pelo mundo" (Freire, 2023a, p. 95).

A metodologia dos *Círculos de Cultura* é organizada em torno de *temas geradores*, os quais são apresentados por meio de *situações-problema* que desafiam os participantes a refletirem sobre sua própria realidade. Por exemplo, em um contexto rural, os temas podem incluir questões relacionadas à terra, à produção agrícola ou às relações de trabalho. A partir dessa reflexão coletiva, os participantes não apenas compreendem melhor suas condições de vida, mas também identificam formas de organização e resistência. Certa vez, um dos participantes dos *Círculos de Cultura* disse: “Antes, não sabíamos que sabíamos. Agora, sabemos que

sabíamos. Por saber hoje que sabíamos, podemos saber ainda mais" (Freire, 2023b, p. 132).

Figura 02 - Representação de um Círculo de Cultura de Paulo Freire.

Fonte: Reprodução do livro
Educação como prática da liberdade, de Paulo Freire (2022)

De acordo com o estudo de Monteiro e Vieira (2010, p. 398), o desenvolvimento do *Círculo de Cultura* consiste no delineamento de três momentos distintos:

a) **Investigação Temática**: os componentes do círculo e o animador buscam, no universo vocabular dos participantes e da sociedade onde eles(as) vivem, as palavras e temas centrais de suas biografias;

b) **Tema gerador:** os participantes codificam e decodificam esses temas; ambos buscam o seu significado social, tomando assim consciência do mundo vivido;

c) **Problematização:** os participantes do círculo buscam superar a primeira visão mágica por uma visão crítica, partindo para a transformação do contexto vivido.

No processo de alfabetização de adultos dentro dos *Círculos de Cultura*, Paulo Freire pedia para que as pessoas fizessem um levantamento de suas roças e aldeias, coletando nomes de ferramentas, lugares e atividades que tivessem importância fundamental para as suas vidas. A partir dessa investigação temática, eles discutiam suas possibilidades de significado. Ao problematizar o existencial, a comunidade passava a decodificar e a escrever o seu mundo, num processo de aprendizagem que relaciona o afetivo com o cognitivo, e que alcançava a realidade existente e a possibilidade da transformação (Freire, 2023b). O autor, ao visitar um *Círculo de Cultura*, faz um importante relato sobre como o aprendizado emerge da relação social:

> "[...] visitamos um *Círculo de Cultura* de uma pequena comunidade pesqueira chamada Monte Mário. Eles tinham como uma das palavras geradoras o termo *bonito*, nome de um peixe, e, como codificação, um expressivo desenho do pequeno povoado, com sua vegetação, casas típicas, barcos pesqueiros no mar e um pescador segurando um bonito. Os aprendizes olhavam para essa codificação em silêncio. De repente, quatro deles se levantaram, como se tivessem combinado antes, e se dirigiam para a parede em que estava pendurada a codificação. Olharam atentamente para a codificação bem de perto. Depois, foram para a janela e olharam para fora. Entreolharam-se como se estivessem surpresos e, olhando novamente para a codificação, disseram: 'Isso é Monte Mário, Monte Mário é como isto, e nós não sabíamos'" (Freire, 2023b, p. 21).

Vemos nessa situação real do *Círculo de Cultura*, a evidente manifestação da pedagogia crítica, que para Paulo Freire (2023), significa sempre olhar e olhar novamente, interpretar a própria interpretação, repensar os contextos, tolerar as contradições e resolvê-las na práxis, sabendo que o pensamento não se dissocia da ação.

Ann E. Berthoff (2023, *apud* Freire, 2023b, p. 19), destaca que "[...] deve haver um diálogo, um intercâmbio dialético, no qual as ideias tomam forma e mudam à medida que os educandos pensam sobre o próprio pensamento e interpretam as próprias interpretações". Devemos então observar o papel do diálogo na construção dos significados por meio dos *Círculos de Cultura*, onde educador e educando estão empenhados numa ação dialógica e os significados emergem de dentro da situação social (Freire, 2023).

Na *Carta de Paulo Freire aos professores*, publicada em 2001, o autor descreve outra situação real vivenciada por ele, que revela, na essência, o sentido da existência dos *Círculos de Cultura.* Ele conta que certa vez, uma alfabetizanda nordestina refletia sobre uma codificação que representava um homem moldando o

barro para criar um jarro com as próprias mãos. A discussão envolvia a interpretação de uma sequência de codificações que simbolizavam a realidade concreta, com o objetivo de compreender o conceito de cultura. O grupo já havia apreendido esse conceito por meio do esforço de entendimento característico da leitura do mundo e da palavra. Na memória corporal da alfabetizanda, sua vivência anterior permitia compreender sensorialmente o processo de produção do jarro como uma forma de trabalho que proporcionava sustento concreto. Para ela, o jarro não era apenas um objeto, mas o produto do trabalho cujo valor, ao ser vendido, garantia a sobrevivência de sua família.

Ao transcender a experiência sensorial e avançar para além dela, a alfabetizanda deu um passo crucial, alcançando a capacidade de generalizar, característica do aprendizado escolar. Criar um jarro, entendido como um trabalho transformador sobre o barro, deixou de ser apenas uma forma de garantir a sobrevivência, tornando-se também uma expressão de cultura e arte. Assim, ao reinterpretar sua visão anterior sobre o mundo e as atividades humanas, a alfabetizanda afirmou com confiança e orgulho: “Eu faço cultura. Eu faço isso” (Freire, 2001, p. 261).

A partir desse relato de Freire, percebemos que a alfabetização promovida pelos *Círculos de Cultura*, vai além da tradução mecânica de símbolos e imagens, mas parte da compreensão do mundo concreto e real, suas contradições, e o significado histórico, social, cultural implicado em cada representação. Trata-se de uma prática educativa profundamente comprometida com a liberdade e a justiça social. Sua essência dialógica e participativa desafia as estruturas hierárquicas tradicionais e promove a construção de uma sociedade mais equitativa. Nesse sentido, os *Círculos de Cultura* não são apenas uma metodologia pedagógica, mas uma manifestação concreta do ideal de educação como prática de liberdade.

A prática dos *Círculos de Cultura* visa, enfim, superar a alienação e fomentar o pensamento crítico, o que Freire denomina de *consciência transitiva crítica*. Essa forma de consciência permite que os participantes reconheçam as contradições de sua realidade e se tornem agentes de transformação social.

Esse processo é intrinsecamente político, já que envolve a tomada de consciência das relações de poder e da história coletiva dos trabalhadores. Quando o educador afirma doar seus conhecimentos com imparcialidade, na verdade estão endossando o discurso dominante e ajudando a manter as estruturas de poder,

sendo que toda atividade humana é intencional (Freire, 2023b). Nesse sentido, os *Círculos de Cultura* são espaços de resistência e construção de alternativas ao discurso hegemônico.

Embora os *Círculos de Cultura* tenham sido concebidos em um contexto histórico específico, focado na alfabetização de adultos de comunidades locais, sua relevância permanece atual. Em um mundo marcado por desigualdades sociais e pela exclusão de amplos setores da população, a proposta de Paulo Freire oferece uma ferramenta poderosa para promover o empoderamento comunitário e a participação cidadã.

Os *Círculos de Cultura* também têm sido adaptados para diferentes contextos, incluindo a educação formal, a educação popular, movimentos sociais e a formação de lideranças. Em cada um desses cenários, mantêm seu potencial de criar espaços de diálogo, reflexão e ação transformadora.

A partir da compreensão teórica dos *Círculos de Cultura* de Paulo Freire e dos *Círculos de Leitura* de Rildo Cosson, percebemos que ambos convergem para a promoção de uma educação integral, onde os participantes são instigados a praticar uma leitura crítica do mundo, percebendo que os significados essenciais das palavras fazem parte de uma construção histórica e são fruto de tensões sociais.

Ao perceber essa aderência de propósitos e a convergência de objetivos, o presente estudo busca encontrar caminhos possíveis para a formação de leitores e promoção da leitura literária, juntando os conceitos e práticas dos *Círculos de Leitura*, com os dos *Círculos de Cultura*, acrescentando ainda um importante elemento lúdico nessa mistura cultural: o jogo.

Sendo assim, ao reunir a pedagogia crítica inerente aos *Círculos de Cultura*, com as estratégias de mediação literária dos círculos ou clubes de leitura, e ainda incrementando com as estratégias de gamificação, conceito que será abordado no próximo tópico, poderemos desenvolver um espaço físico e simbólico da real criação cultural, onde os desprivilegiados passam a ter voz, a escrever suas próprias histórias e assumirem suas identidades.

Nesse *Círculo de Cultura* que se funde com os *Círculos de Leitura*, ao refletir sobre seu mundo, o estudante se reconecta com os outros estudantes e com a realidade que compartilham. Esse reencontro, baseado em um objetivo comum, favorece a comunicação e o diálogo, que estimulam uma visão crítica e o crescimento coletivo. Dessa forma o grupo, unido, consegue reconstruir sua

percepção do mundo, transformando o que antes era aceito de forma passiva em algo analisado de maneira crítica. Nesse espaço, não tratamos de ensinar no sentido tradicional, mas de ensinar e aprender simultaneamente por meio de uma troca mútua de experiências e consciências. O papel do coordenador, diferente do professor convencional, é atender às necessidades de informação e promover um ambiente propício ao desenvolvimento do grupo, limitando ao máximo sua interferência direta no processo de diálogo (Freire, 2023a, p.15).

2.5 *Círculo Mágico*: o Jogo como Elemento Cultural

Ao pensarmos sobre o jogo como um elemento cultural, é essencial partirmos do princípio de que o sonho, a imaginação, a criação, são necessidades humanas. Portanto, a prática da atividade lúdica deveria ser um direito humano garantido a todos, assim como Candido (2011) defende com relação à difusão da literatura.

A reflexão sobre o sentido lúdico deve partir de sua natureza quase infantil, que se manifesta em diversas formas de jogo que, embora variem entre as mais sérias e as mais leves, compartilham um profundo vínculo com o ritual e uma extraordinária capacidade de gerar cultura. Esse potencial criativo do jogo está relacionado à sua capacidade de satisfazer as necessidades humanas inatas, como ritmo, harmonia, alternância, contraste e clímax.

Além disso, o jogo está intimamente associado a um espírito que busca valores como honra, dignidade e beleza. Elementos culturais fundamentais, como a magia, o mistério, os sonhos heroicos e os primeiros passos de expressões artísticas e racionais, como a música, a escultura, o mito e a lógica, encontram nas formas lúdicas nobres um meio privilegiado de expressão (Huizinga, 2019, p. 95).

Retondar (2013, p. 81) em seu livro *Teoria do jogo: a dimensão lúdica da existência humana,* nos ensina que as atividades relacionadas ao trabalho, a atenção às necessidades orgânicas e o cumprimento dos variados compromissos sociais e culturais não podem ser desvinculados da vivência lúdica. A experiência estética desempenha um papel fundamental na existência humana, na medida em que equilibra os aspectos tangíveis e intangíveis da vida.

Enquanto a materialidade do mundo satisfaz as demandas concretas da sobrevivência e do cotidiano, a dimensão imaterial, expressa por meio de sonhos, jogos, desejos, crenças, utopias, mitos e símbolos, é essencial para alimentar a

imaginação, orientar as ações e projetar o ser humano em direção ao futuro. Esses elementos intangíveis atuam como pilares que sustentam não apenas a busca por sentido, mas também a capacidade de criar e se relacionar com o mundo de forma simbólica.

Dessa forma, a integração entre as dimensões material e imaterial torna-se imprescindível para a plenitude da experiência humana, permitindo que o indivíduo se conecte com valores estéticos que enriquecem a vida cotidiana e o projetam para além de sua condição imediata. Quando tratamos da dimensão imaterial, observamos o potencial humanizador dos jogos e da literatura através do elemento lúdico.

Partindo do conceito da dimensão lúdica como elemento fundamental na formação humanizada dos sujeitos, Retondar (2023) defende que os jogos sejam utilizados para além de repetições mecânicas realizadas através de habilidades técnicas, servindo ainda como ferramenta de reflexão crítica da realidade, começando pelo exercício da imaginação e da criatividade. Sendo assim, Retondar (2023) define que:

> O jogo é antes de tudo uma atividade, isto é, uma ação humana pautada por uma intenção que se justifica por si mesma, sob o plano de fundo do universo imaginário, balizado por regras. Portanto, se diferencia do exercício na medida em que não é uma repetição mecânica, destituída de sentido imaginário e cujo objetivo visa sempre uma finalidade prática e imediata (Retondar, 2013, p. 10).

Refletir sobre o jogo como uma dimensão profundamente humana e essencial implica reconhecer sua ligação intrínseca com valores como liberdade e autonomia. Essas características tornam o jogo uma prática universal e aberta à apropriação por diversos profissionais e leigos, que o utilizam como uma ferramenta para compreender os indivíduos em suas manifestações mais genuínas. Por meio dessa compreensão, é possível estabelecer vias efetivas de comunicação e criar estratégias de intervenção que contribuam para o processo de formação do sujeito em sua totalidade (Retondar, 2013, p. 12).

Portanto, num primeiro momento, a utilização dos jogos em atividades de ensino pode parecer uma estratégia que se aproxima daquilo que Paulo Freire define como *educação bancária,* onde os educandos são tratados apenas como objetos receptores de informação, mas se olharmos sob a lente das definições de

Retondar (2013), entendemos que os jogos podem ser utilizados como mecanismos efetivos para promover uma educação integral.

O historiador Johan Huizinga (2019), em seu livro *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura,* faz uma reflexão aprofundada sobre a etimologia da palavra "jogo" em diversas culturas e línguas, mas podemos destacar um aspecto comum em todos os significados, que é a ideia do movimento. Se transportarmos essa definição para o contexto literário, podemos dizer que quando se introduz mecanismos de jogos no ensino de literatura, fazemos verdadeiramente o exercício da dialética, do movimento das ideias e da superação das contradições entre nossa vida totalmente limitada e as possibilidades de sonhar uma nova realidade.

Huizinga (2019) discute ainda a importância, a natureza e o significado do jogo enquanto um fenômeno cultural, inerente à vida social do homem que sonha, que imagina e que fantasia o mundo real. O autor faz uma contraposição entre esse "homem lúdico" ou "homem que joga" com o que conhecemos hoje por *Homo sapiens,* ou o homem essencialmente racional. A obra traz uma abordagem do jogo sob uma perspectiva histórica, e não como um fenômeno biológico ou psicológico.

A definição conceitual de uma palavra está invariavelmente relacionada à palavra que expressa seu oposto. No caso do jogo, este é comumente contrastado com a seriedade, assim como, de forma mais específica, com o trabalho. Por outro lado, a seriedade também pode ser contraposta por conceitos como a piada e a brincadeira. Huizinga (2019) define resumidamente o jogo como sendo:

> [...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (Huizinga, 2019, p. 36).

O historiador ainda discorre sobre o comportamento intuitivo das pessoas de se reunirem em grupos para desfrutarem daqueles desejos que possuem em comum, seja para jogar, para contar histórias e até mesmo comer. Partindo desse ponto de vista, podemos arguir que a criação de clubes de leitura que agreguem os mecanismos de jogos na mediação literária, seja a possibilidade da confluência dos desejos naturais dos jovens contemporâneos, de praticarem atividades lúdicas em meio às suas tarefas cotidianas, com a intenção primária de retornarem às suas origens socioemocionais, ou seja, humanizarem-se. Sobre a criação de clubes de jogadores, Huizinga (2019) explica:

> As comunidades de jogadores geralmente tendem a tornar-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo. É claro que nem todos os jogos de bola de gude, ou de bridge, levam à fundação de um clube. Mas a sensação de estar *separadamente juntos*, numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais, conserva sua magia para além da duração de cada jogo (Huizinga, 2019, p. 14).

Essa definição corrobora com o objetivo principal dessa pesquisa, de promover a criação de clubes de leitura nas escolas de ensino médio do país, tendo a gamificação como prática pedagógica para o desenvolvimento cultural dentro do grupo, sendo que a leitura literária é, definitivamente, uma atividade essencialmente social.

Ainda sobre a definição do que é o jogo e sua relação com a cultura, Huizinga (2019, p. 132) afirma que o jogo é anterior à cultura, posto que sem espírito lúdico, a civilização é impossível. Basta observar os cachorrinhos que brincam na rua, num ritual de atitudes e gestos, respeitando a regra de não morder forte e nem machucar uns aos outros, fingindo estarem zangados, ao mesmo tempo em que experimentam uma imensa sensação de prazer e divertimento. Isso nos faz supor que exista um instinto para o jogo desde quando nascemos. O historiador afirma ainda que "[...] em suas fases primitivas a cultura é um jogo. Não quer isso dizer que ela nasça do jogo, como um recém-nascido se separa do corpo da mãe. Ela surge no jogo, e enquanto jogo, para nunca mais perder esse caráter" (Huizinga, 2019, p. 229).

Huizinga (2019) também faz uma interessante associação entre o jogo e a linguagem, o que nos permite, da mesma forma, fazer uma importante conexão entre a literatura e os jogos, já que os livros nos cativam pelo jogo das palavras, e desde que nascemos somos seduzidos pelas histórias que nos contam os nossos familiares, amigos e professores. Ao fazer um paralelo entre o desenvolvimento do jogo e a criação de sentidos através da linguagem, Huizinga (2019) nos explica que:

> É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constatá-las; em resumo, designá-las e com essa designação elevá-las ao domínio do espírito. Na criação da fala e da linguagem, jogando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, o mundo poético, ao lado do da natureza (Huizinga, 2019, p. 6).

Essa definição proposta por Huizinga (2019) é extremamente necessária para compreendermos o quanto o jogo e a literatura estão intimamente interligados, posto que tratam-se de atividades culturais de criação de significados, partindo da vivência

da realidade concreta para o domínio das ideias e do pensamento lúdico, retomando a realidade através da significação das palavras, tendo como base a história de vida de cada personagem, assim como era feito nos *Círculos de Cultura* de Paulo Freire.

Ao discorrer sobre a importância do jogo como elemento cultural, o historiador esclarece que todas as grandes realizações da humanidade, desde as epopeias heroicas até as obras de arte e os rituais religiosos, podem ser vistas como o resultado de uma mente lúdica que busca significado em meio ao caos da existência. Tanto é verdade que, quando Platão e Aristóteles buscam transmitir o cerne de suas filosofias de forma mais enfática, recorrem à utilização do mito como instrumento expressivo. Platão, por exemplo, utiliza o mito da caverna para ilustrar sua visão filosófica, enquanto Aristóteles recorre ao mito do amor universal que todas as coisas direcionam ao motor imóvel do universo. (Huizinga, 2009, p. 171).

Na poesia e no mito, encontramos as expressões mais antigas do jogo humano, onde a linguagem é usada não apenas para comunicar, mas para criar, celebrar e transcender. Quando o historiador nos ensina sobre o poder da linguagem e o jogo na criação dos significados, que salta do real para o imaginário e retorna para o real, na transformação da própria realidade vivenciada, estamos falando também da práxis de Paulo Freire, que nos alerta sobre a importância de não separar a reflexão da ação, sob o risco de nos tornarmos ativistas ou verborrágicos.

A relação entre literatura e jogo também se revela no uso de metáforas e simbolismos, elementos que Huizinga destaca como manifestações do *espírito lúdico*. A criação literária é, essencialmente, uma brincadeira com a linguagem, onde palavras são usadas para evocar mundos e ideias que transcendem sua função utilitária. O caráter lúdico da poesia, por exemplo, transforma a linguagem em um instrumento de expressão artística, imbuído de ritmo, harmonia e significado.

Nessa perspectiva, a união na literatura com o jogo cumpre exatamente com a finalidade de suspender o mundo real por alguns instantes, para viver uma situação lúdica, ainda não concretizada, mas criando caminhos possíveis para a real transformação da vida, a partir da ação reflexiva sobre as relações sociais ao qual estamos inseridos. Sobre a literatura como o jogo das palavras e seus significados, Huizinga (2019) define que:

> Os conceitos, prisioneiros das palavras, são sempre inadequados em relação à torrente da vida; portanto, apenas a palavra-imagem, a palavra figurativa, é capaz de dar expressão às coisas e, ao mesmo tempo, banhá-las com a luminosidade das ideias: ideia e coisas são unidas na

> imagem. O que a linguagem poética [literária] faz é, essencialmente, jogar com as palavras. Ordena-as de maneira harmoniosa, injeta mistério em cada uma delas, de modo tal que cada imagem passa a encerrar a solução de um enigma (Huizinga, 2019, p. 175).

Dessa forma, quando questionados sobre a importância da leitura literária, em contraposição com a leitura de livros didáticos, técnicos e de desenvolvimento pessoal, podemos responder que estes últimos não conseguem traduzir com fidedignidade, o verdadeiro sentido da vida, posto que a literatura expressa muito mais do que o frio significado traduzido pelos dicionários. A linguagem literária, como afirma Cosson (2022a), é colorida, cheirosa, saborosa, vívida e possui formas intensamente humanas.

Nessa perspectiva, um mecanismo aparentemente utilitarista e mecânico como o jogo, pode ser utilizado como ferramenta dialética entre o mundo real e o mundo ideal, provocando nos jogadores reflexões para um mundo mais justo, a partir da sua realidade concreta. Nesse exercício de viver uma utopia e retornar para o mundo real com uma mentalidade transformada, é que poderemos estimular os jovens estudantes a construírem suas próprias histórias de vida.

Assim como a literatura, o jogo geralmente é praticado no “tempo livre”, sendo ele a própria manifestação da liberdade. Através do jogo, a vida real é suspensa por um período determinado de tempo, um interlúdio na vida cotidiana. Ele introduz na imperfeição do mundo, uma perfeição temporária, criando sua própria ordem: surge assim a ideia do *Círculo Mágico*.

A teoria do *Círculo Mágico*, como descrita por Johan Huizinga (2019) em *Homo Ludens*, destaca que o jogo ocorre em um espaço simbólico e delimitado, onde as regras e significados próprios criam uma realidade temporária separada da vida cotidiana. Esse conceito é particularmente relevante quando relacionado à literatura, que pode ser entendida como uma forma elevada de jogo. A leitura e a criação literária também criam um *Círculo Mágico*, onde o leitor ou autor mergulha em um universo imaginário, guiado por regras internas de coerência e estética. Huizinga (2019) descreve a situação de jogo que acontece a partir do *Círculo Mágico* como:

> [...] uma atividade que se processa dentro de certos limites temporais e espaciais, segundo uma determinada ordem e um dado número de regras livremente aceitas, e fora da esfera da necessidade e da utilidade material. O ambiente em que ele se enrola é de arrebatamento e entusiasmo, e torna-se sagrado ou festivo de acordo com a circunstância. A ação é

> acompanhada por um sentimento de exaltação e tensão, e seguida por um estado de alegria e de distensão (Huizinga, 2019, p. 173).

A manifestação do *Círculo Mágico* pode acontecer em um clube de leitura, onde os participantes são absorvidos para um mundo imaginário, de maneira intensa e total, representando um recorte temporário da realidade suspensa. Os romances, os poemas, os contos e fábulas apresentam uma realidade fictícia onde tudo é possível. Huizinga destaca ainda que o jogo cria ordem, é ordem, o que ecoa na narrativa literária. Ao organizar o caos da experiência humana em histórias, a literatura confere significado à existência, ainda que esta seja puramente simbólica.

O *Círculo Mágico* do jogo é o espaço onde a realidade cotidiana é suspensa e novas regras são criadas, permitindo uma experiência única de imersão e significado. Como na imagem representada abaixo, podemos enxergar o *Círculo Mágico* em diversas situações cotidianas, como em brinquedotecas, salas de jogos, parquinhos infantis, teatros, cinema e circos.

Figura 03 - Representação simbólica do *Círculo Mágico*.

Fonte: Reprodução do *site:* https://farmfoodfamily.com (2024)

A delimitação espacial e temporal, característica do jogo, também é evidente na literatura. O ato de ler ocorre em um espaço separado, onde as distrações do mundo externo são suspensas. Esse ambiente isolado é comparável ao campo de jogo, onde o leitor interage com o texto de forma imersiva e simbólica. Como no *Círculo Mágico* do jogo, o pacto entre autor e leitor é baseado na suspensão temporária da descrença, permitindo que personagens e eventos imaginários sejam vividos como reais.

Retondar (2013, p. 71), refere-se ao espaço-tempo do jogo, assim como Huizinga refere-se ao *Círculo Mágico* como um lugar de produção de sentidos, ou seja, “o espaço do jogo é também um espaço simbólico”. Adaptando os conceitos do autor para o contexto literário, podemos dizer que ao imergir em um *Círculo Mágico*, “o jogador passa a fazer vigorar sentimentos profundos de sua história de vida e de sentimentos e valores que estão na origem da própria história da humanidade” (Retondar, 2013, p. 74).

Portanto, na perspectiva do *Círculo Mágico*, a literatura não apenas reflete, mas incorpora o jogo como um de seus fundamentos. Assim como o jogo é essencial para a cultura, a literatura, ao criar seus próprios *Círculos Mágicos* através dos clubes de leitura, torna-se uma expressão do espírito humano em busca de significado e transformação.

Para tratar especificamente do jogo e do *Círculo Mágico* enquanto estratégia de ensino no contexto literário, utilizaremos um conceito que tem sido cada vez mais discutido no ambiente educacional: a gamificação. Como explicaremos no próximo tópico dessa pesquisa, a utilização de mecanismos e estratégias de jogos de forma lúdica, pode ser uma alternativa de incentivo à prática da leitura literária entre jovens estudantes do ensino médio.

2.6 A Gamificação como Estratégia de Motivação e Engajamento

O Capítulo 4 da pesquisa abordará a estrutura e os elementos constitutivos da gamificação, enquanto principal recurso para fomentar a motivação e o engajamento dos estudantes nos clubes de leitura. No capítulo 5, que trata do produto educacional resultante deste estudo, esses elementos serão adaptados para a construção de um material didático formativo em formato de livro digital, voltado à implementação de clubes de leitura baseados em jogos. Sendo assim, neste

capítulo, a gamificação será analisada de forma geral, enquanto nos capítulos seguintes sua aplicação será aprofundada no contexto da mediação literária.

Conforme discutido nos tópicos anteriores deste estudo, observa-se uma relação intrínseca entre os jogos e a literatura. Ambas desempenham um papel central na formação social, histórica e cultural das sociedades, despertando, em diferentes contextos, o interesse pelo lúdico, pela ficção e pela fabulação.

No entanto, é possível identificar uma diferença significativa entre jogos e literatura no que se refere ao desenvolvimento de narrativas lúdicas. Enquanto os jogos são experienciados na primeira pessoa, permitindo aos jogadores autonomia total sobre suas decisões, a literatura posiciona os leitores como espectadores. Nesse sentido, a gamificação pode ser utilizada como uma estratégia pedagógica para transformar a experiência da leitura, permitindo que os leitores não apenas acompanhem a narrativa, mas se tornem personagens imersos nos *Círculos Mágicos* que surgem durante as dinâmicas gamificadas de um clube de leitura.

Sonhar é tão essencial quanto trabalhar, estudar e socializar, e tanto a literatura quanto os jogos desempenham um papel fundamental na construção e na representação dos desejos humanos. Essas formas de expressão permitem que os indivíduos transcendam uma visão estritamente mecanicista da existência, sem, contudo, se limitarem a utopias distantes da realidade.

Dessa forma, considera-se que a incorporação de mecanismos de jogos no contexto literário pode possibilitar que os leitores assumam um papel mais ativo nas histórias durante os encontros dos clubes de leitura, tornando a experiência literária mais dinâmica e interativa. Como afirma Huizinga (2019, p. 245), “[...] em toda a parte encontramos um ambicioso espírito de emulação, que se manifesta nos clubes, nas sociedades secretas, nos salões literários, nos grupos artísticos, nas irmandades, círculos e conventículos”.

Nesse contexto, Huizinga (2019) argumenta que o jogo antecede a cultura, uma vez que, para existir, a cultura pressupõe o caráter essencialmente social da natureza humana. Dessa forma, o ato de jogar é compreendido como uma ação inata ao ser humano, uma necessidade que se manifesta desde a infância devido à sua natureza lúdica.

A partir dessa perspectiva, o autor apresenta características formais e informais dos jogos. Entre as características formais, Huizinga (2019) destaca o caráter voluntário, a necessidade de regras, a relação espaço-temporal e a evasão

da realidade por meio da imersão no *Círculo Mágico*. Já entre as características informais, enfatiza a presença da tensão e da incerteza, o papel do acaso, o espírito lúdico e o sentido do *faz de conta*.

Retondar (2013) defende que, assim como a literatura, o jogo pode desempenhar um papel fundamental na humanização, no estímulo à autonomia e no desenvolvimento do pensamento crítico. Para o autor, o jogo constitui:

> [...] um mecanismo necessário ao indivíduo para que ele possa liberar seus sentimentos, tensões e angústias de maneira a não provocar nenhum prejuízo social, retornando aliviado, depurado, renovado para o mundo da vida, para o mundo da responsabilidade (Retondar, 2013, p. 36).

Assim como Huizinga, Retondar destaca que a vida em sociedade seria inviável sem a possibilidade de interação lúdica e ficcional, evidenciando o caráter terapêutico e pedagógico dos jogos. Partindo dessa premissa, propõe-se a aplicação da gamificação no contexto literário como um meio de convergir os propósitos dos jogos e da literatura na promoção de uma educação integral, pautada no estímulo ao pensamento crítico, à autonomia e à humanização do ensino.

Para Alves (2015, p. 27), o *pensamento de jogo* consiste na transformação de um problema ou atividade cotidiana em uma experiência que incorpore elementos característicos dos jogos, como competição, cooperação, exploração, premiação e *storytelling* (narrativa). Nesse sentido, a gamificação configura-se como a aplicação do pensamento de jogo no aprendizado, utilizando elementos do universo dos *games* para aprimorar experiências no mundo real, sem desconsiderar sua complexidade. Trata-se, portanto, de identificar o conceito central de uma atividade ou situação e, a partir disso, torná-la mais envolvente e motivadora, promovendo maior engajamento dos participantes.

Essa abordagem possibilita a integração de mecânicas e dinâmicas de jogos em diferentes contextos, como negócios, educação, trabalho e marketing, com o objetivo de criar experiências mais imersivas e eficazes. Alves (2015) sugere, ainda, que a gamificação pode ser uma estratégia viável na disputa pela atenção de jovens aprendizes, que convivem com estímulos cada vez mais sedutores, como dispositivos móveis, computadores e televisores. Conforme a autora ressalta:

> Se há uma palavra-chave que não poderia ficar de fora em nossa definição, esta é engajamento. Afinal, trata-se da meta explícita dos sistemas gamificados. Principalmente quando o assunto é aprendizagem em uma época em que facilitadores, professores e palestrantes disputam a atenção de seus aprendizes com a tecnologia (Alves, 2015, p. 27).

Considerando-se essa problemática, Barros, Bortolin e Silva (2006), afirmam que o senso comum nos faz acreditar que o “livro, jornal e revista são os únicos materiais de leitura, ignorando, perigosamente, a leitura que os jovens fazem pela parafernália eletrônica e que lhes dá prazer, porque é lúdica, é jogo” (Barros; Bortolin; Silva, 2006, p. 19).

Dessa forma, é imprudente ignorarmos as diversas formas de literatura, que pode se manifestar através dos jogos, dos filmes, das peças de teatro, da música, e até mesmo através da culinária, quando o tema de um encontro do clube de leitura é a receita da cocada de Capitu, inspirada em *Dom Casmurro,* de Machado de Assis, ou quando se faz referência à cerveja amanteigada presente no universo de *Harry Potter*.

Essa reflexão permite observar que o livro literário não se coloca em oposição à tecnologia; ao contrário, pode atuar como uma aliada fundamental, tanto na facilitação do processo de ensino-aprendizagem quanto na captação da atenção e no engajamento dos estudantes. Alves (2015) ressalta que os educadores enfrentam um grande desafio diante do acesso dinâmico e irrestrito à informação, o que exige metodologias de ensino que acompanhem os avanços tecnológicos sem negligenciar a participação ativa dos estudantes na construção do conhecimento, a partir de suas vivências individuais.

Nesse sentido, a chamada *Geração Millennial* apresenta alto nível de engajamento, desde que perceba relevância nas atividades que realiza. Esse grupo demanda *feedbacks* constantes para avaliar seu desempenho e valoriza espaços de aprendizado e trabalho que favoreçam a colaboração e a interferência positiva na comunidade. Como destaca Alves (2015, p. xxii):

> O local de trabalho, a sala de aula e o modo como se trabalha mudou. Colaborar para interferir de forma positiva em um grupo, comunidade ou sociedade faz parte dos planos das novas gerações que trabalham muito bem com as outras gerações desde que as relações estejam baseadas em igualdade e suas ideias e conhecimentos sejam respeitados nos mesmos patamares.

Dessa forma, a atualização dos modelos tradicionais de ensino não implica, necessariamente, a simples introdução de ferramentas tecnológicas e digitais na sala de aula. Mais importante do que isso é a adoção de um ensino horizontal, conforme preconizado por Paulo Freire (2023), no qual educadores e educandos

compartilham o processo dialético de construção conjunta da cultura e do conhecimento.

Ao abordar essa perspectiva, Freire (2023, p. 95) adverte que “os educadores devem assumir uma posição científica que não seja cientificista, uma posição tecnológica que não seja tecnicista”. Assim, propõe-se um olhar para a gamificação que vá além da visão convencionalmente aceita entre educadores. Em vez de se limitar a uma racionalidade instrumental, que promove atividades mecânicas e técnicas, a gamificação pode promover a exploração plena de elementos estéticos e estruturais dos jogos, contribuindo para a formação integral dos estudantes, garantindo-lhes voz e autonomia no processo de ensino-aprendizagem.

Por esse motivo, ao adotar a gamificação como prática pedagógica, busca-se uma abordagem científica e tecnológica que assegure a democratização do acesso ao conhecimento acadêmico. Essa estratégia deve ser inclusiva, evitando a exclusão de estudantes por questões socioeconômicas ou pela falta de acesso a dispositivos eletrônicos. Com isso, visando à replicação dos clubes de leitura gamificados em diferentes instituições de ensino médio do país, optou-se por priorizar mecânicas de jogos que não dependam exclusivamente de recursos digitais, garantindo a acessibilidade e a equidade na promoção da leitura literária. Embora a gamificação seja frequentemente associada ao uso das tecnologias digitais, sua aplicação não se restringe a esse contexto. Como enfatiza Alves (2015):

> Se você não entende nada de tecnologia e não costuma jogar, fique tranquilo. A gamificação não é aplicável apenas com o uso de tecnologia, muito pelo contrário. Embora a gamificação seja frequentemente associada a tecnologias digitais, sua prática não depende exclusivamente de dispositivos eletrônicos. Ela existe nas formas mais primitivas e onde menos imaginamos que ela possa estar (Alves, 2015, p. 3).

Sebastian Deterding *et al.* (2011), outro pesquisador de referência no campo, argumenta que restringir a gamificação ao ambiente digital é uma limitação desnecessária, uma vez que jogos e design de jogos transcendem plataformas e se configuram como categorias transmídia. Dessa forma, a gamificação constitui uma abordagem versátil, capaz de se adaptar a diferentes contextos e ferramentas, evidenciando que sua essência reside no engajamento e na dinâmica lúdica, independentemente do meio pelo qual é implementada. O autor afirma que,

> [...] embora a maioria dos exemplos atuais de gamificação sejam digitais, limitá-la à tecnologia digital seria uma restrição desnecessária. Não apenas a convergência de mídias e a computação ubíqua estão tornando cada vez

> mais irrelevante a distinção significativa entre artefatos digitais e não digitais, mas os jogos e o design de jogos são, eles mesmos, categorias transmídia[2] (Deterding *et al.*, 2011, p. 2, tradução própria).

Antes de analisar as possibilidades da gamificação no contexto educacional, faz-se necessário compreender a origem do termo e os fatores que levaram tanto o mundo corporativo quanto as instituições de ensino a considerarem os jogos como uma ferramenta relevante para o engajamento e a motivação, contribuindo para a resolução de problemas e a potencialização dos resultados esperados.

O termo *gamification* surgiu no contexto corporativo e foi utilizado pela primeira vez em 2002 pelo programador britânico Nick Pelling, com o intuito de incorporar mecânicas de jogos em sistemas eletrônicos. No entanto, embora a denominação tenha sido cunhada recentemente, tentativas de adaptação de elementos lúdicos a contextos não pertencentes ao universo dos jogos já ocorrem há décadas. Huizinga (2019, p. 261) destaca que, em diversas circunstâncias, o ambiente de negócios assume características de um jogo, a ponto de algumas grandes companhias buscarem, deliberadamente, incutir em seus trabalhadores um espírito lúdico como estratégia para aumentar a produtividade.

A partir da década de 2010, o termo *gamification* passou a ser amplamente difundido, consolidando-se especialmente na indústria de tecnologia, por meio da integração de elementos de jogos em aplicativos e plataformas digitais, como *Foursquare*, *Duolingo* e *Nike+*. Ainda em 2010, Jane McGonigal, designer de jogos e pesquisadora, publicou *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*[3], obra considerada um marco teórico no campo da gamificação. McGonigal defende que os jogos podem ir além do mero escapismo, servindo como ferramentas capazes de transformar a realidade, impulsionando o engajamento lúdico para a resolução de desafios concretos.

No mesmo período, Gabe Zichermann contribuiu significativamente para a consolidação da gamificação como estratégia em diversos contextos. Em 2010, lançou *Game-Based Marketing: Inspire Customer Loyalty Through Rewards, Challenges, and Contests*[4] e, no ano seguinte, *Gamification by Design: Implementing*

---

[2] Tradução própria, do original: "[...] although the majority of current gamification examples are digital, limiting it to digital technology would be an unnecessary constraint. Not only are media convergence and ubiquitous computing increasingly voiding a meaningful distinction between digital and non-digital artifacts, but games and game design are transmedial categories themselves"

[3] Edição em português: McGONIGAL, Jane. *A realidade em jogo*: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Editora Best Seller, 2012.

[4] Marketing baseado em jogos: inspire a fidelidade do cliente por meio de recompensas, desafios e

Game Mechanics in Web and Mobile Apps[5], tornando-se um dos principais teóricos da disseminação da gamificação em escala global. Para Zichermann, a gamificação consiste na aplicação de pensamentos e dinâmicas de jogos como estratégias para engajar públicos e solucionar problemas, ressaltando seu potencial para além do entretenimento.

Entre os principais estudiosos do tema, Karl Kapp publicou, em 2012, *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*[6]. Segundo o autor, a gamificação caracteriza-se pelo "uso de mecânicas baseadas em jogos, da sua estética e lógica para engajar as pessoas, motivar ações, promover a aprendizagem e resolver problemas"[7] (Kapp, 2012, p. 10). Essa definição enfatiza o caráter multifacetado da gamificação, demonstrando sua aplicabilidade tanto em contextos educacionais quanto no ambiente profissional.

Deterding *et.al.* (2011), define a gamificação como "o uso de elementos do design de jogos em contextos não relacionados ao jogo"[8]. Dessa forma, a gamificação não se resume à simples utilização de jogos como instrumentos didáticos, mas consiste na apropriação de conceitos e estratégias do universo lúdico para ambientes que extrapolam os limites dos jogos formais.

A Figura 04 apresenta uma representação conceitual da gamificação, destacando suas diferenças em relação a outras práticas lúdicas. A gamificação distingue-se da brincadeira por estabelecer um sistema estruturado de regras e dinâmicas, enquanto se diferencia dos jogos sérios, cuja finalidade primordial está atrelada à simulação de cenários para treinamento e capacitação profissional.

---

concursos (tradução própria).

[5] Design da gamificação: implementando mecânicas de jogos em aplicativos web e móveis (tradução própria).

[6] A gamificação do ensino e aprendizagem: métodos e estratégias baseados em jogos, para treinamento e educação (tradução própria).

[7] Tradução própria, do original: "Gamification is using game-based mechanics, aesthetics and game thinking to engage people, motivate action, promote learning, and solve problems".

[8] Tradução própria, do original: "Gamification is the use of game design elements in non-game contexts".

Figura 04 - O conceito de gamificação.

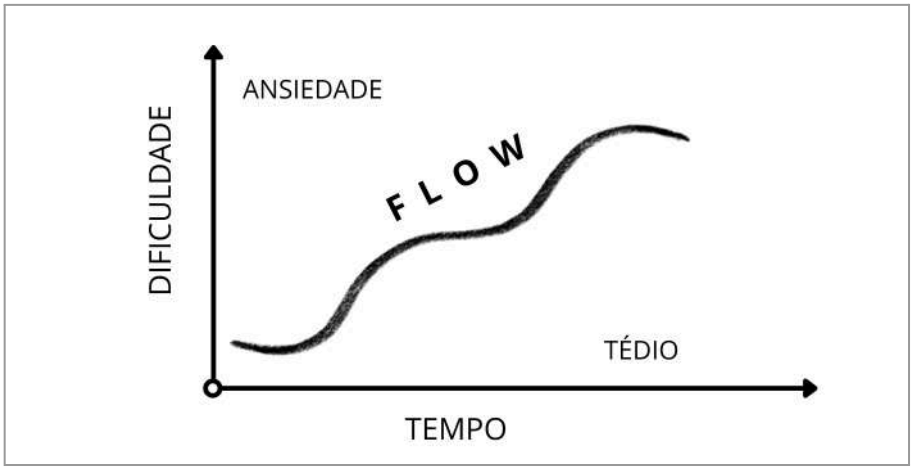
Fonte: Deterding *et al.* (2011)

Cruz Junior (2017, p. 228) sintetiza as diferentes conceituações sobre gamificação ao afirmar que “gamificar não é o mesmo que criar jogos, e sim conferir a uma situação de não jogo um espírito lúdico mediante a apropriação e mobilização de conhecimentos e técnicas do design de *games*”. A partir dessa perspectiva, este estudo busca identificar estratégias viáveis para a incorporação de elementos e mecânicas de jogos no ensino de literatura, indo além da simples replicação de jogos nos espaços formais de educação.

É relevante destacar que, mesmo antes da formulação e popularização da gamificação em diferentes áreas, Mihaly Csikszentmihalyi introduziu, em 1990, um conceito fundamental para o desenvolvimento de metodologias lúdicas: a *Teoria do Flow*. Em *Flow: The Psychology of Optimal Experience*[9], o autor descreve um estado psicológico ideal em que um indivíduo se encontra completamente envolvido em uma atividade, experimentando uma profunda sensação de prazer e eficiência. Esse estado de fluxo é caracterizado pelo equilíbrio entre desafio e habilidade, resultando em uma experiência altamente motivadora e produtiva (Csikszentmihalyi, 1990). Esse conceito tem sido amplamente aplicado na construção de jogos e na formulação de metodologias educacionais baseadas no engajamento lúdico, sendo, portanto, um aspecto relevante para a compreensão da gamificação no ensino.

[9] *Flow*: a psicologia da experiência ideal (tradução própria).

Figura 05 - Representação gráfica da *Teoria do Flow*.



Fonte: Adaptado de Alves (2015)

Conforme observado na representação gráfica apresentada na Figura 05, a implementação da gamificação como estratégia de engajamento e motivação exige um equilíbrio dinâmico entre o nível de dificuldade e o tempo necessário para a realização das atividades propostas. Quando uma atividade demanda um tempo excessivo para ser concluída, os estudantes tendem a experienciar desinteresse e tédio. Por outro lado, se a atividade exigir um grau de conhecimento ou expertise muito superior ao que os participantes possuem, podem manifestar sentimentos de ansiedade e frustração. Ademais, atividades excessivamente complexas e prolongadas resultam, na maioria dos casos, na desistência dos jogadores.

Entretanto, quando o educador, por meio da interação e do conhecimento da realidade dos estudantes, estabelece um equilíbrio adequado entre dificuldade e tempo de execução, os participantes podem experimentar o estado de fluxo (*flow*). Esse estado, conforme descrito por Csikszentmihalyi (1990), caracteriza-se por uma imersão completa na atividade, na qual o tempo e o espaço parecem suspensos momentaneamente. Essa experiência se assemelha ao conceito do *Círculo Mágico*, apresentado por Huizinga (2019), no qual o indivíduo se engaja plenamente em uma dinâmica lúdica.

O *flow* pode ocorrer em diversas atividades cotidianas que proporcionam prazer e imersão, tais como conversas envolventes, apreciação musical, práticas artísticas ou jogos de tabuleiro. No contexto da gamificação aplicada à mediação de leitura, esse fenômeno se manifesta quando os estudantes deixam de ser meros espectadores da literatura e assumem um papel ativo na construção de significados,

refletindo sobre a realidade, problematizando os fatos e elaborando novas possibilidades a partir das obras literárias.

Além da *Teoria do Flow*, que precede a popularização da gamificação, destaca-se a *The Fun Theory* (Teoria da Diversão), proposta em 2009 pela agência de *marketing* da Volkswagen. O objetivo dessa teoria era demonstrar, por meio de experimentos reais, que tornar determinadas ações mais divertidas poderia modificar o comportamento humano, incentivando práticas mais saudáveis, sustentáveis e responsáveis. Um dos exemplos mais emblemáticos dessa iniciativa foi o experimento *Piano Stairs*[10], no qual uma escada convencional foi transformada em um teclado de piano interativo. Essa intervenção lúdica incentivou as pessoas a utilizarem a escada em detrimento da escada rolante, promovendo maior atividade física.

A *The Fun Theory* evidenciou o potencial do engajamento emocional e do entretenimento como ferramentas para impulsionar mudanças comportamentais significativas. Na prática, essa abordagem inspira profissionais de diferentes áreas, incluindo designers, educadores e gestores, a incorporarem elementos lúdicos em suas estratégias, visando ampliar a adesão, a participação e os impactos positivos em diversas esferas, como saúde, sustentabilidade e educação. Dessa forma, pode-se compreender a gamificação como um campo interdisciplinar que converge diferentes teorias, práticas, conceitos e estratégias, conforme destacado por Kapp (2012), para motivar ações, promover a aprendizagem e resolver problemas.

No contexto do letramento literário, a utilização da gamificação como prática pedagógica exige a compreensão do perfil dos estudantes e a identificação das dinâmicas de jogos mais eficazes para incentivá-los a se tornarem leitores assíduos. A motivação, conforme Alves (2015), é um fator determinante para o engajamento dos indivíduos em atividades educacionais. Trata-se de um fenômeno complexo que integra aspectos biológicos, psicológicos e sociais, funcionando como um motor que impulsiona ações intencionais e confere significado às escolhas e esforços direcionados ao alcance de metas.

A motivação pode ser classificada em duas categorias principais: intrínseca e extrínseca (Alves, 2015). A motivação intrínseca deriva do desejo interno do indivíduo pelo aprendizado e pela autorrealização, sendo impulsionada por

[10] Escada de piano (tradução própria). O vídeo do experimento pode ser acessado através do *link*: https://www.youtube.com/watch?v=2lXh2n0aPyw

interesses pessoais e pela satisfação proporcionada pela atividade em si. No contexto educacional, manifesta-se quando o estudante percebe a relevância da tarefa, aprecia o processo investigativo e se engaja espontaneamente. Esse tipo de motivação reflete o prazer de aprender pelo próprio aprendizado, independentemente de recompensas externas.

Por outro lado, a motivação extrínseca ocorre quando a participação em determinada atividade está vinculada a recompensas ou possíveis punições. No ambiente de aprendizagem, essa modalidade frequentemente se relaciona com a necessidade de aprovação social. Huizinga (2019) ressalta que “o sentimento de prazer ou de satisfação aumenta com a presença de espectadores, embora esta não seja essencial para o prazer” (Huizinga, 2019, p. 64). Nesse sentido, os clubes de leitura desempenham um papel fundamental ao proporcionar espaços de compartilhamento de experiências literárias, nos quais a motivação extrínseca pode atuar como catalisadora do engajamento dos estudantes. Huizinga (2019) enfatiza ainda que:

> Um dos mais fortes incentivos para alcançar a perfeição, tanto individual quanto social, e desde a vida infantil até os aspectos mais elevados da civilização, é o desejo que cada um sente de ser elogiado e homenageado por suas qualidades. [...] Queremos ser honrados por nossas virtudes, queremos a satisfação de ter realizado corretamente alguma coisa (Huizinga, 2019, p. 80).

Dessa forma, a motivação revela a importância do *feedback* imediato durante a realização das atividades gamificadas. A valorização do desempenho dos estudantes, seja por meio de elogios individuais ou coletivos, seja por recompensas simbólicas pelo alcance de metas, influencia diretamente seu nível de engajamento. A percepção desse reconhecimento pelo grupo ou pelo clube de leitura pode impulsionar a participação tanto por uma realização pessoal quanto pela busca de aprovação social.

Segundo Deterding *et al.* (2011), a literatura sobre gamificação apresenta definições em distintos níveis de abstração. O autor sugere a organização dessas definições em cinco níveis:

Nível 1: Padrões de design de interface, como distintivos, níveis ou rankings;

Nível 2: Padrões de design de jogos ou mecânicas de jogos;

Nível 3: Princípios ou heurísticas de design: diretrizes para abordar um problema de design ou avaliar uma solução de design;

Nível 4: Modelos conceituais de unidades de design de jogos, como o *Modelo MDA*, os conceitos de desafio, fantasia e curiosidade de Malone, ou os átomos de design de jogos descritos por Braithwaite e Schreiber;

Nível 5: Métodos de design de jogos, incluindo práticas específicas de design de jogos, como testes de jogabilidade (*playtesting*) e processos de design, como design centrado na experiência do jogador (*playcentric design*) ou design de jogos orientado por valores (*value conscious game design*).

Para a finalidade desta pesquisa, optou-se por abranger as definições contidas no quarto nível, que enfatiza os conceitos de desafios, fantasia e curiosidade, além de estabelecer relação com o *Modelo MDA* (Mechanics, Dynamics, and Aesthetics), que consiste em uma abordagem teórica para o design e a análise de jogos, proposta por Robin Hunicke, Marc LeBlanc e Robert Zubek. Esse modelo fornece uma estrutura para compreender o funcionamento dos jogos, sua concepção e a experiência proporcionada aos jogadores. Sua aplicação é amplamente reconhecida tanto no desenvolvimento de jogos quanto na pesquisa acadêmica. No modelo, os elementos dos jogos são categorizados em três componentes fundamentais:

1. **Mecânicas (*Mechanics*):** refere-se às regras, sistemas e componentes básicos do jogo, ou seja, as partes fundamentais que definem como o jogo funciona. Por exemplo, os movimentos de um personagem, as regras para ganhar ou perder e os itens disponíveis no jogo.

2. **Dinâmicas (*Dynamics*):** são as interações e comportamentos emergentes que acontecem quando os jogadores interagem com as mecânicas do jogo. Por exemplo, como os jogadores tomam decisões estratégicas com base nas regras ou como eles colaboram ou competem entre si.

3. **Estética (*Aesthetics*):** refere-se à experiência emocional e sensorial que o jogador tem ao jogar o jogo. Isso inclui sensações como diversão, desafio, narrativa, imersão ou surpresa.

Hunicke, LeBlanc e Zubek (2004, *apud* Deterding *et al.*) destacam alguns tipos de estética nos jogos:

- **Companheirismo** (Fellowship): experiência social;
- **Desafio** (Challenge): superação de obstáculos;
- **Fantasia** (Fantasy): exploração de mundos imaginários;
- **Descoberta** (Discovery): Exploração de novos territórios ou conceitos.

Embora as definições e níveis de abstração possam variar, a gamificação baseia-se essencialmente em três fundamentos principais: mecânicas, dinâmicas e estética. Alves (2015) propõe uma adaptação hierárquica desses elementos conforme a Figura 06: (1) dinâmica; (2) mecânica; e (3) componentes. Essa abordagem será adotada nesta pesquisa para simplificar a compreensão dos elementos dos jogos e sua aplicação no contexto literário.

Figura 06 - Estrutura dos elementos da gamificação.

Fonte: Alves (2015)

A dinâmica, conforme explica Alves (2015), ocupa o topo da pirâmide, pois confere coerência à experiência, garantindo que as interações não se tornem caóticas. Algumas das principais dinâmicas da gamificação incluem:

- **Constrições:** as constrições são as limitações propositais incluídas no jogo com o objetivo de forçar tomadas de decisões estratégicas, evitando caminhos óbvios e estimulando o pensamento crítico.

- **Emoções:** a conexão emotiva entre o jogador e o jogo, e dos jogadores entre si é fundamental para que eles queiram continuar jogando. A oscilação de emoções entre tristeza e alegria, raiva e calma, recompensa e decepção, geram uma tensão que provocam a imersão dos jogadores na narrativa.

- ***Storytelling*:** o *storytelling* é um termo que tem sido amplamente utilizado no mundo inteiro, em diversas áreas do conhecimento, como no *marketing*, na publicidade, no treinamento corporativo, na produção de conteúdo, nas redes sociais, em apresentações profissionais, na psicologia e até na terapia. Podemos afirmar que *storytelling* é uma técnica que utiliza a criatividade para contar histórias, com o objetivo de captar a atenção e engajar um público específico.

- **Progressão:** no jogo, não basta que o jogador evolua com o tempo, mas é necessário que ele sinta essa progressão e que ela seja nítida e esteja visível. Isso faz com que ele queira prosseguir.

- **Relacionamento:** a interação entre membros de uma equipe ou entre oponentes refletem as dinâmicas sociais e estimulam a participação durante os jogos.

Ainda segundo Alves (2015), a mecânica dos jogos está no nível seguinte, e são os elementos que trazem movimento e provocam a ação durante o jogo. Há inúmeros mecanismos que podem movimentar os sistemas gamificados, entre eles:

- **Desafios:** são pequenos objetivos propostos ao longo do jogo, para que os jogadores alcancem o estado de vitória.

- **Sorte:** a sorte dá um toque de aleatoriedade no jogo, colocando todos em estado de igualdade.

- **Cooperação e competição:** embora pareçam opostas, o fato de estarem engajados numa mesma tarefa, seja para uma construção conjunta ou para a superação do outro, os jogadores são estimulados a socializarem.

- ***Feedback*:** os jogadores precisam saber, constantemente, se estão trilhando o caminho certo para atingirem os seus objetivos. Sem este retorno, os jogadores podem desistir ao longo do caminho.

- **Aquisição de recursos:** ao longo do jogo é interessante que os jogadores tenham a possibilidade de acumular recursos que poderão ser trocados por recompensas específicas.

- **Recompensas:** são benefícios que os jogadores conquistam e podem ser representados por moedas, distintivos, vidas, medalhas, evolução do personagem, artefato de poder, etc.

- **Transações:** as transações são mecanismos em que os jogadores podem trocar itens coletados para adquirir recursos, como juntar moedas para comprar um poder específico ou liberar outro nível.

- **Turnos:** é a existência de jogadas alternadas entre os jogadores, de forma que todos possam participar.

- **Estados de vitória:** não está presente apenas no final do jogo, mas permeia todas as atividades, quando um jogador ou equipe avança de nível, conquista um território, acumula mais pontos, elimina mais invasores, recebe uma recompensa, entre outros.

Por fim, os componentes representam a base da pirâmide e englobam os elementos concretos do jogo, permitindo que a dinâmica e a mecânica funcionem de maneira organizada. Alves (2015) define que os principais componentes incluem:

- **Avatares:** a representação visual de um jogador ou equipe, distinguindo-o dos demais e atribuindo a ele uma personalidade.

- **Emblemas/Distintivos:** representações visuais de que algum resultado foi alcançado ou algum poder ou privilégio foi adquirido.

- **Coleções:** conjunto de elementos conquistados e acumulados ao longo da jornada e que em conjunto representam o desbloqueio de algum benefício ou a realização de algum objetivo.

- ***Ranking* ou placar:** representa a posição dos jogadores ou equipe em relação ao restante dos participantes, considerando-se a sua evolução e a quantidade de pontos acumulados. O *ranking* normalmente pode ser visualizado por qualquer um que se interesse pelo andamento do jogo, mesmo que não seja participante.

- **Níveis:** são graus diferentes de dificuldade que se apresentam para os jogadores, que desenvolvem suas habilidades ao avançar de um nível para outro. Os níveis possuem representações visuais que identificam os jogadores de acordo com o seu desenvolvimento, através de cores, emblemas, barras de progresso.

- **Pontos:** a realização de tarefas ao longo do jogo deve ser recompensada com pontos ou outros elementos representativos de progresso, que são acumulados e servem de parâmetro para a classificação no *ranking*.

- **Moedas:** elemento que pode servir como representação lúdica dos pontos e que dependendo da dinâmica do jogo, permite transações por recompensas ou desbloqueio de conteúdos e ambientes.

- **Temporizador:** cronômetro, relógio, ampulheta ou qualquer representação visual que indique um tempo determinado para a realização das tarefas e cumprimento dos objetivos.

- **Representação lúdica:** todo jogo tem que se comunicar com o seu público através da exploração de elementos lúdicos, que é a essência da gamificação. Essa representação lúdica envolve todos os sentidos, como a utilização de efeitos sonoros e trilhas, de cores e movimentos, de cheiros e texturas, e até mesmo da experiência gustativa através de comidas que se encaixam com o contexto do jogo.

Além da estrutura da gamificação, a compreensão do comportamento dos jogadores é essencial para a mediação literária. O reconhecimento de diferentes perfis permite ao mediador interagir de maneira estratégica com os participantes, ajustando práticas pedagógicas para promover e manter o engajamento e a aprendizagem.

No contexto da mediação literária, isso permitirá que o coordenador saiba interagir com os estudantes dos mais variados perfis e temperamentos, pensando soluções de aprendizagem interativas e engajadoras, permitindo ainda que situações de conflito sejam mitigadas e solucionadas.

Quando propomos uma discussão a respeito do perfil e do temperamento das pessoas e dos jogadores, estamos adentrando um assunto que talvez seja uma das maiores inquietações da humanidade, pesquisado por muitos teóricos, filósofos e psicólogos do mundo todo. Nesse sentido, nosso objetivo não é determinar as características dos perfis comportamentais, mas demonstrar que o comportamento humano possui certos padrões que ajudam a compreender melhor os relacionamentos interpessoais.

Hipócrates, por exemplo, propôs uma teoria baseada nos quatro temperamentos humanos: sanguíneo, fleumático, colérico e melancólico. Carl Jung aprofundou essa perspectiva ao introduzir a teoria dos arquétipos e distinguir entre personalidades introvertidas e extrovertidas. Willian Marston, por sua vez, desenvolveu um modelo de análise comportamental com base em dominância, influência, estabilidade e conformidade.

Embora em tempos diferentes e em contextos diferentes, esses teóricos convergem para a divisão ou agrupamento dos padrões de comportamento humano em quatro grupos distintos. Apesar da variação da nomenclatura abordada, podemos estabelecer uma correlação relevante entre esses grupos.

Quadro 01 - Correlação de temperamentos e perfis comportamentais.

HIPÓCRATES	JUNG	MOORE & GILLETE	MARSTON
Sanguíneo	Intuição	Rei	Influência
Colérico	Sensação	Guerreiro	Dominância
Melancólico	Pensamento	Mago	Cautela
Fleumático	Sentimento	Amante	Estabilidade

Fonte: Adaptado de Alves (2015)

A análise comportamental desempenha um papel fundamental na mediação literária, sobretudo em projetos que envolvem múltiplos encontros e a construção de uma comunidade leitora. A compreensão dos perfis comportamentais permite aos

mediadores ajustar suas abordagens, antecipando desafios e promovendo um ambiente colaborativo e engajador.

No contexto dos jogos, Richard Allan Bartle propôs uma tipologia específica para jogadores, categorizando-os em quatro perfis: predadores, conquistadores, comunicadores e exploradores (Figura 07). A abordagem de Bartle será utilizada como parâmetro para o desenvolvimento da prática pedagógica proposta por este estudo.

Figura 07 - Tipos de jogadores segundo Richard Allan Bartle.

Fonte: Adaptado de Alves (2015)

Conforme Alves (2015), os predadores são jogadores cuja participação no jogo não se limita à busca pela vitória, mas à superação dos adversários, evidenciando, assim, sua superioridade perante o grupo. Esses jogadores tendem a assumir posições de liderança, tornando-se figuras centrais na dinâmica do jogo. No entanto, é essencial observar seu comportamento com maior atenção, pois, em algumas circunstâncias, podem apresentar tendências agressivas.

Os conquistadores, por sua vez, encontram satisfação na vitória. Seu objetivo principal é obter reconhecimento social por meio do sucesso nas partidas ou da conquista de metas estabelecidas. Embora sejam, em geral, cordiais, não priorizam o estabelecimento de vínculos sociais, concentrando-se na ascensão dentro do *ranking* e mantendo-se engajados à medida que avançam nos níveis do jogo.

Os exploradores, diferentemente, demonstram maior interesse pelo percurso do jogo do que pela obtenção do resultado final. Seu envolvimento está pautado na experiência do processo, caracterizando-se pela curiosidade e pelo desejo de compreender todas as possibilidades oferecidas pela dinâmica lúdica. Esses jogadores buscam conhecer detalhadamente as alternativas disponíveis, explorando a lógica e os propósitos de cada atividade.

Os comunicadores, por fim, utilizam o jogo como um meio de interação social. Frequentemente, priorizam suas relações interpessoais em detrimento da competitividade, uma vez que seu aprendizado ocorre, predominantemente, por meio da troca de experiências com outros participantes.

A análise comportamental desempenha um papel fundamental no processo de mediação literária, especialmente em projetos que envolvem múltiplos encontros e promovem a convivência harmônica entre os leitores. A compreensão dos diferentes perfis de comportamento possibilita aos mediadores observar, refletir e ajustar suas práticas a cada atividade realizada, aprimorando continuamente a dinâmica do grupo. Esse acompanhamento atento permite a antecipação de situações e a inserção de reflexões e apontamentos estratégicos, garantindo que as atividades sejam conduzidas de maneira a proporcionar o máximo aproveitamento para todos os participantes. Nesse sentido, a mediação literária transcende a mera condução de leituras, configurando-se como um espaço de aprendizado coletivo e enriquecimento cultural.

3 PERCURSO METODOLÓGICO

Este capítulo apresenta um estudo de caso realizado no contexto do projeto de ensino *Clube do Livro,* voltado para jovens estudantes do ensino médio. A terceira edição, conduzida no primeiro semestre de 2024, constituiu o *locus* da pesquisa, com o objetivo de investigar de que maneira a gamificação pode ser empregada como prática pedagógica para incentivar a leitura e o compartilhamento de experiências literárias.

As edições anteriores, realizadas entre 2021 e 2023, embora não integrem diretamente o *locus* da pesquisa, foram fundamentais para a construção do percurso metodológico. As experiências acumuladas ao longo desses anos contribuíram significativamente para o aprimoramento das práticas pedagógicas e das estratégias de mediação de leitura adotadas no projeto.

3.1 Estudo de Caso

De acordo com Bogdan e Biklen (1982, *apud* Lüdke e André, 2013), a pesquisa qualitativa caracteriza-se pela coleta de dados descritivos, obtidos por meio do contato direto entre o pesquisador e o objeto de estudo. Esse tipo de abordagem enfatiza o processo, priorizando a compreensão em profundidade das perspectivas dos participantes, em vez de focar exclusivamente nos resultados. Nesse contexto, o pesquisador desempenhou o papel central na coleta de dados, assumindo uma postura ativa durante as observações e interações realizadas ao longo do desenvolvimento do *Clube do Livro*. Além disso, a natureza aplicada do estudo se manifesta no produto educacional desenvolvido: um material didático formativo estruturado e validado, apresentado em formato de livro digital, cujos detalhes serão discutidos no *Capítulo 5* desta dissertação.

Conforme Lüdke e André (2013), o estudo de caso deve apresentar características únicas que o distingam de outras investigações. No presente estudo, o caráter inovador reside na aplicação da gamificação como prática pedagógica. A proposta foi concebida com o objetivo de incentivar a leitura literária e promover o compartilhamento de experiências entre estudantes do ensino médio, utilizando atividades fundamentadas em elementos lúdicos e engajadores.

A relevância deste estudo está intrinsecamente relacionada à experimentação de conceitos teóricos e à análise da gamificação como prática pedagógica na mediação literária. Para tanto, foram realizados cinco *Círculos de Cultura*, fundamentados nos pressupostos da pedagogia de Paulo Freire, ao longo de um semestre letivo.

O planejamento e a execução das atividades seguiram o cronograma apresentado no Quadro 02. Cada encontro foi cuidadosamente organizado, visando explorar diferentes dimensões da interação dos participantes com a leitura literária e com os mecanismos de jogos adotados.

Quadro 02 - Plano de coleta de dados.

ATIVIDADE	DATA	MODALIDADE	INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS
1º *CÍRCULO DE CULTURA*	Dia 13/3 às 14:30h	Presencial	Observação participante e pesquisa de monitoramento de satisfação
2º *CÍRCULO DE CULTURA*	Dia 10/4 às 14:30h	Virtual[11]	Observação participante e pesquisa de monitoramento de satisfação
3º *CÍRCULO DE CULTURA*	Dia 8/5 às 14:30h	Híbrido*	Observação participante e pesquisa de monitoramento de satisfação
4º *CÍRCULO DE CULTURA*	Dia 5/6 às 14:30h	Presencial	Observação participante e pesquisa de monitoramento de satisfação
5º *CÍRCULO DE CULTURA*	Dia 26/6[12] às 14:30h	Presencial	Observação participante e Questionário semiestruturado

Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

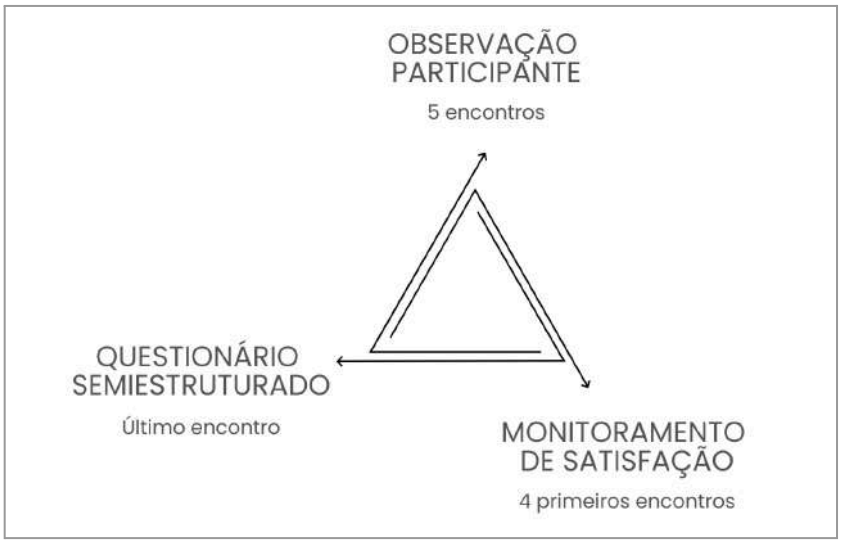
O pesquisador participou de todos os encontros realizados no âmbito do estudo, conduzindo observações detalhadas acerca das interações entre os estudantes e os mediadores de leitura. Durante os quatro primeiros encontros, foram aplicadas pesquisas de monitoramento de satisfação, enquanto o último encontro contou com a aplicação de um questionário semiestruturado, o que possibilitou uma análise mais aprofundada das percepções dos participantes.

[11] Embora todos os encontros estivessem previstos para ocorrer de forma presencial na biblioteca, o segundo e o terceiro encontros foram adaptados para o ambiente virtual para evitar que o projeto de ensino fosse interrompido, em virtude da greve nacional dos servidores da educação.

[12] O quinto encontro do *Clube do Livro* estava previsto para ocorrer no dia 26 de junho, porém foi adiado para o dia 14 de agosto, por solicitação dos próprios estudantes, em função do acúmulo de atividades causado pela greve nacional dos servidores da educação.

Os resultados e discussões apresentados nesta pesquisa foram elaborados a partir da triangulação dos dados coletados, em conformidade com a metodologia descrita por Lüdke e André (2013). Essa abordagem metodológica proporcionou uma compreensão mais ampla e detalhada do comportamento dos participantes, bem como da influência exercida pela gamificação nas atividades literárias.

Figura 08 - Triangulação de dados proposta por Lüdke e André (2013).



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

A pesquisa foi conduzida nas dependências da biblioteca do Instituto Federal de Goiás (IFG) - Câmpus Itumbiara. Para assegurar o cumprimento das normas éticas e institucionais, foram obtidos os termos de anuência necessários: um assinado pelo diretor do referido câmpus, enquanto instituição coparticipante, e outro pela diretora do Câmpus Anápolis do IFG, que atua como instituição proponente do estudo. Este último câmpus está vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), ao qual a pesquisa está formalmente associada.

A população-alvo do estudo foi composta por 14 estudantes concluintes da terceira edição do projeto de ensino *Clube do Livro*, realizado no Câmpus Itumbiara. Os participantes, com idades entre 14 e 19 anos, eram de ambos os sexos e estavam matriculados como alunos regulares dos cursos técnicos integrados ao Ensino Médio em Química e Eletrotécnica.

A seleção dos estudantes baseou-se em sua participação ativa no clube de leitura, que constitui o foco central desta pesquisa. O projeto, ao longo de suas edições, promoveu atividades voltadas à leitura e à discussão literária,

configurando-se como uma experiência significativa para o desenvolvimento de habilidades críticas e para a formação autônoma dos participantes.

A escolha do local e da população para a realização deste estudo fundamenta-se nas potencialidades do projeto *Clube do Livro* como uma prática pedagógica inovadora, além da exploração potencial da biblioteca enquanto espaço privilegiado para a formação e socialização da experiência leitora.

O recrutamento dos estudantes dos cursos técnicos integrados ao Ensino Médio do IFG - Câmpus Itumbiara ocorreu, inicialmente, por meio de chamada pública para inscrições no projeto de ensino *Clube do Livro*. Posteriormente, durante o primeiro encontro do clube de leitura, os estudantes foram convidados a participar deste estudo de caso, sendo devidamente informados sobre os riscos e benefícios envolvidos, as garantias éticas, e os procedimentos de proteção e sigilo dos dados.

A biblioteca do câmpus foi escolhida como local de realização da pesquisa, por ser um ambiente acolhedor e descontraído, com circulação livre de estudantes, servidores e comunidade externa. Esse contexto contribuiu para mitigar potenciais riscos inerentes ao estudo, uma vez que muitos participantes já frequentavam o espaço regularmente e possuíam uma relação de confiança com o pesquisador. Além disso, os ambientes da biblioteca, delimitados por paredes de vidro transparentes, permitiram a supervisão constante pelas autoridades responsáveis pelo setor.

Em função da participação de estudantes menores de idade, medidas específicas foram tomadas para garantir a transparência e a segurança das atividades de coleta de dados, prevenindo qualquer situação de constrangimento, intimidação ou desconforto. Durante o primeiro encontro, os participantes foram devidamente informados de que o *Clube do Livro* seria objeto de estudo para a dissertação de mestrado deste pesquisador, e que o estudo seria conduzido em três momentos específicos: (1) observação participante em todos os encontros; (2) aplicação de pesquisas de monitoramento de satisfação ao final dos quatro primeiros encontros; e (3) preenchimento de um questionário semiestruturado ao final do projeto.

Os participantes foram devidamente esclarecidos sobre os objetivos do estudo, os procedimentos a serem adotados e os direitos assegurados, incluindo o acesso aos resultados e a possibilidade de desistência voluntária a qualquer

momento. A adesão ao projeto ocorreu de forma voluntária, mediante inscrição prévia disponibilizada pela equipe organizadora.

O questionário foi aplicado ao final do quinto encontro, com o objetivo de investigar as percepções, opiniões e sugestões dos participantes após a conclusão de todas as etapas do projeto. As atividades de coleta de dados ocorreram nos espaços da biblioteca, priorizando o conforto, a conveniência e a discrição dos participantes.

Para os estudantes menores de idade, foi solicitado o preenchimento e assinatura de duas vias do Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE). Adicionalmente, os responsáveis legais receberam o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), que foi devidamente preenchido e devolvido ao pesquisador antes da conclusão do projeto.

Os critérios de inclusão para os participantes desta pesquisa foram: (1) estar devidamente inscrito e frequentando o projeto de ensino *Clube do Livro* no primeiro semestre de 2024; e (2) ser aluno regular dos cursos técnicos integrados ao Ensino Médio do IFG - Câmpus Itumbiara.

Adicionalmente, para assegurar a fidelidade dos dados, foram considerados apenas os participantes que compareceram a pelo menos três dos cinco encontros realizados ao longo do semestre. Apesar de o *Clube do Livro* permitir a inscrição de servidores, estes foram excluídos da coleta de dados por meio de questionários, pois sua participação poderia comprometer o foco da pesquisa, que visava investigar o hábito de leitura e o letramento literário entre os jovens estudantes.

Nos termos dos critérios de exclusão, foram desconsiderados dados de participantes que se ausentaram em mais de dois encontros, bem como de servidores e membros da comunidade externa. Ao final, dos 20 estudantes inicialmente inscritos no projeto, 14 atenderam aos critérios estabelecidos e compuseram a população estudada.

Ressalta-se que os participantes foram informados de que poderiam desistir da sua participação na pesquisa a qualquer momento, caso sentissem desconforto, sem qualquer tipo de prejuízo ou exposição pessoal. Os benefícios do estudo consistem na elucidação de estratégias que promovam o hábito da leitura e o compartilhamento de experiências literárias entre os jovens estudantes.

A biblioteca do IFG - Câmpus Itumbiara possui infraestrutura adequada e circulação constante de pessoas, garantindo segurança e transparência. O

pesquisador manteve-se disponível para o esclarecimento de dúvidas e para assegurar a integridade dos participantes ao longo de todas as etapas do estudo.

A pesquisa poderia ser interrompida a qualquer tempo por determinação do Comitê de Ética em Pesquisa do IFG (CEP), caso entendesse a sua necessidade, para preservar a segurança dos participantes e a integridade institucional. Além disso, a equipe executora do projeto comunicou que, em caso de evento fortuito como questões de saúde pública, desastres naturais, determinações legais como isolamento social compulsório, poderiam causar a suspensão provisória da pesquisa ou provocar ajustes no percurso metodológico, no intuito de garantir a manutenção da integridade física e psicológica dos participantes e a minimização de quaisquer riscos que pudessem surgir.

Considerando estes termos, no dia 03 de abril de 2024, foi deflagrada a greve dos servidores federais da educação no IFG - Câmpus Itumbiara, sem previsão de término. Neste tempo, todas as atividades administrativas e acadêmicas do câmpus foram suspensas, afetando de forma direta a realização do projeto de ensino. Em tempo, a equipe organizadora decidiu por não interromper, mas ajustar a forma com que o *Clube do Livro* seria realizado neste período.

O fim da greve e o retorno das atividades e das aulas aconteceu no dia 1º de julho de 2024, afetando, assim, a maior parte do calendário de atividades previsto para o *Clube do Livro*, que teve o seu primeiro encontro realizado no dia 13 de março, e teria o último encontro no dia 26 de junho. A pedido dos participantes, o último encontro foi reagendado para dia 14 de agosto, para que pudesse ser realizado de maneira presencial, após o retorno das aulas. Os demais encontros não tiveram a data alterada, porém o segundo encontro foi realizado de maneira virtual, o terceiro encontro foi realizado de forma híbrida, e o quarto encontro foi realizado de forma presencial na biblioteca do câmpus, mesmo com a greve em andamento e as atividades acadêmicas suspensas.

Naquele momento, percebeu-se que a continuidade da execução do projeto durante o período de greve influenciaria nos dados coletados, porém as medidas adotadas mitigaram o impacto negativo da paralisação. Para um projeto que discute a formação integral a partir das vivências pessoais de cada estudante, ignorar um fato histórico e simbólico como uma greve, seria imprudente. Sendo assim, a maneira como a suspensão das atividades administrativas e acadêmicas afetou o

projeto de ensino e consequentemente, os dados coletados no estudo de caso, serão discutidos no capítulo de resultados e discussões.

Em todas as etapas do estudo, o pesquisador comprometeu-se a agir com rigor ético, respeitando as diretrizes estabelecidas pelas Resoluções do Conselho Nacional de Saúde (CNS) nº 510, de 7 de abril de 2017, e nº 466, de 12 de dezembro de 2012, que regulamentam e estabelecem normas relacionadas às pesquisas que envolvem seres humanos. O estudo foi devidamente registrado no Comitê de Ética em Pesquisa do IFG (CEP/IFG) no dia 27 de outubro de 2023, sob o Certificado de Apresentação de Apreciação Ética (CAAE) n. 75342123.0.0000.8082, e obteve aprovação para sua realização no dia 8 de dezembro de 2023, através do parecer n. 6.564.957.

Todas as garantias éticas foram apresentadas aos participantes da pesquisa no primeiro encontro do *Clube do Livro*, momento em que foram distribuídas as cópias dos termos de assentimento e consentimento de participação, para preenchimento e devidas assinaturas. Até o final do estudo, nenhuma reclamação judicial ou pedido de indenização foi registrado.

3.2 Instrumentos de Coleta de Dados

Gil (2009) esclarece que o estudo de caso requer a utilização de múltiplos procedimentos de coleta de dados, a fim de utilizar múltiplas fontes de evidências para garantir a qualidade das informações. Para melhor retratar o projeto e subsidiar a investigação sobre os hábitos de leitura literária entre os participantes do *Clube do Livro*, bem como a relevância da gamificação nas atividades de mediação de leitura, optou-se pela observação participante, pela pesquisa de monitoramento de satisfação e pelo questionário semiestruturado como instrumentos de coleta de dados.

3.2.1 Observação participante

No campo das abordagens qualitativas, a observação participante desponta como uma estratégia fundamental para compreender fenômenos sociais em sua complexidade e riqueza contextual. De acordo com Lüdke e André (2013, p. 32), a observação participante é “uma estratégia de campo que combina simultaneamente

a análise documental, a entrevista de respondentes e informantes, a participação e a observação direta e a introspecção". Tal definição ressalta a natureza multifacetada desse método, que permite ao pesquisador atuar em diferentes dimensões para apreender a realidade investigada.

Ainda segundo os autores, a observação participante é caracterizada pelo estreito contato entre o pesquisador e o objeto de estudo, no qual o observador acompanha *in loco* as experiências diárias dos sujeitos. Nesse processo, busca-se apreender "a sua visão de mundo, isto é, o significado que eles atribuem à realidade que os cerca e às suas próprias ações" (Lüdke e André, 2013, p. 31). Essa abordagem proporciona uma compreensão profunda e contextualizada das relações sociais e das experiências vividas pelos participantes. Os autores relacionam 8 passos fundamentais para a observação participante.

1. **Definição do problema de pesquisa:** Antes de começar a observação, é necessário delimitar o objeto de estudo e definir o problema ou questão de pesquisa.

2. **Escolha do campo de pesquisa:** Selecionar o local ou grupo a ser investigado. É importante estabelecer uma relação de confiança com os participantes para facilitar o acesso e a coleta de dados.

3. **Imersão no campo:** O pesquisador se insere no ambiente ou grupo estudado para observar diretamente o comportamento, as interações e os eventos.

4. **Coleta de dados:** A coleta é feita por meio de anotações detalhadas, diários de campo, gravações, fotografias ou entrevistas informais.

5. **Reflexividade:** O pesquisador precisa refletir constantemente sobre sua própria presença no campo e o impacto dessa participação nos dados coletados.

6. **Triangulação de dados:** Lüdke e André (2013) destacam a importância de combinar a observação com outros métodos, como entrevistas e análise documental, para validar e enriquecer os dados.

7. **Análise e interpretação:** Os dados qualitativos coletados devem ser organizados, categorizados e interpretados de acordo com o referencial teórico escolhido.

8. **Produção do relatório final:** Os dados devem ser registrados de forma sistemática, com atenção aos aspectos verbais e não verbais, relações sociais, rotinas, contextos e eventos significativos.

No contexto da presente pesquisa, que tem como objeto o projeto de ensino *Clube do Livro*, a observação participante se revelou particularmente pertinente. Por meio dessa metodologia, foi possível captar as dinâmicas internas do grupo, as percepções dos participantes sobre as experiências literárias e os efeitos da mediação de leitura gamificada utilizada no projeto.

A coleta de dados ocorreu durante os encontros do clube de leitura, em que o pesquisador se inseriu nas atividades regulares do grupo. Essa imersão permitiu observar diretamente as interações entre os participantes, registrar suas reações às obras literárias e compreender como a mediação de leitura gamificada influenciava a experiência coletiva. Ademais, essa proximidade possibilitou uma análise mais refinada das estratégias empregadas no projeto e de seu potencial para incentivar o hábito da leitura literária.

Como destacado por Lüdke e André (2013), a observação participante requer um equilíbrio entre o envolvimento do pesquisador e a sua capacidade de manter uma postura reflexiva e crítica. Durante os encontros do *Clube do Livro*, esse desafio se manifestou na necessidade do pesquisador em participar ativamente das atividades do grupo, sem perder a objetividade necessária para registrar os dados com rigor.

Essa metodologia também exigiu o uso de diferentes técnicas complementares, como análise documental, análise das obras literárias lidas pelo grupo, as pesquisas de monitoramento de satisfação e o questionário. Conforme sugerido por Lüdke e André (2013), a combinação das informações através de instrumentos diversos de coleta de dados, pode ampliar a compreensão do objeto da pesquisa. Dessa forma, foram utilizados estes três instrumentos, no intuito de mensurar a relevância do *Clube do Livro* no estímulo aos hábitos de leitura e na construção de uma comunidade leitora.

Os dados coletados por meio da observação participante ofereceram subsídios valiosos para analisar o papel do *Clube do Livro* na promoção do letramento literário entre os jovens estudantes. A observação direta permitiu identificar as reações emocionais e cognitivas dos participantes, enquanto a participação ativa ajudou a compreender as dinâmicas de grupo e o engajamento dos jovens nas atividades baseadas em jogos.

Lüdke e André (2013) enfatizam que a observação participante exige empatia, ética e disciplina metodológica. O pesquisador deve respeitar os participantes, garantir o anonimato e a confidencialidade das informações coletadas, além de se manter atento às especificidades do contexto estudado.

Em resumo, a observação participante se mostrou uma metodologia indispensável para investigar a relação entre os participantes do *Clube do Livro*, as experiências literárias proporcionadas e as práticas gamificadas de mediação de leitura. Essa abordagem permitiu acessar a subjetividade dos participantes e avaliar, de forma contextualizada, a relevância do projeto na formação e continuidade de jovens leitores.

3.2.2 Pesquisa de Monitoramento de Satisfação

Conforme apresentado por Gil (1999), o estudo de caso é uma abordagem metodológica eficaz para investigações que demandam compreensão aprofundada de fenômenos específicos. Aplicar esse método a clubes de leitura gamificados permite uma análise detalhada do impacto das práticas no desenvolvimento de competências de letramento.

O monitoramento de satisfação é uma ferramenta essencial para avaliar e aperfeiçoar projetos educacionais, especialmente no contexto dos clubes de leitura. Ao realizar o monitoramento de satisfação como parte do estudo de caso do *Clube do Livro*, o pesquisador pôde obter informações aprofundadas e contextualizadas. Dados quantitativos, como níveis de satisfação geral são complementados com dados qualitativos oriundos dos relatos dos participantes, criando uma compreensão holística da experiência, e que será objeto de discussão no capítulo referente aos resultados e discussões.

Segundo Gil (1999; 2009), o monitoramento de satisfação integra o leque de métodos qualitativos e quantitativos aplicáveis em estudos de caso e pesquisas

sociais. Em um contexto de clubes de leitura, tal pesquisa pode ser empregada para mensurar a percepção dos participantes sobre aspectos como o engajamento com as dinâmicas gamificadas, a qualidade dos textos literários selecionados e o impacto das práticas no desenvolvimento de competências de letramento literário.

Gil (2009) enfatiza que, ao se estruturar uma pesquisa de monitoramento de satisfação, é essencial definir objetivos claros e instrumentos apropriados. Isso inclui a elaboração de questionários, entrevistas semiestruturadas ou grupos focais. No caso do *Clube do Livro*, a aplicação da pesquisa de monitoramento de satisfação englobou três objetivos principais:

a) Avaliar a satisfação dos participantes com as atividades propostas;

b) Identificar os elementos que promovem ou dificultam a adesão à leitura;

c) Compreender a relação entre as mecânicas de jogo e a experiência de leitura.

Nesse contexto, foram disponibilizados aos participantes do *Clube do Livro*, ao final dos 4 primeiros encontros, um formulário de monitoramento de satisfação, com apenas duas perguntas:

1. Você leu o livro indicado para o encontro?

2. Descreva em um parágrafo como foi sua experiência com o *Clube do Livro* durante este encontro.

Como os dados da pesquisa de monitoramento de satisfação seriam cruzados com os dados do questionário e com a observação participante, o pesquisador se preocupou em apresentar um formulário simples e direto, para permitir que os participantes tivessem a oportunidade de se manifestarem de forma livre, apresentando suas críticas, sugestões, percepções e emoções experimentadas ao longo de cada encontro.

Com os resultados dessas investigações, o pesquisador conseguiu ajustar, ao longo do projeto de ensino, as estratégias de mediação de leitura adotadas a partir da gamificação, promovendo intervenções eficazes para o alcance dos objetivos elencados.

Para garantir o sucesso da realização do clube de leitura, foi fundamental entender como os participantes perceberam e avaliaram essas experiências. Nesse

sentido, o monitoramento de satisfação ofereceu um panorama detalhado dos aspectos que estavam funcionando e daqueles que necessitavam de ajustes. Por exemplo, ao verificar que determinados desafios gamificados não estavam engajando os participantes, foi possível redesenhar as mecânicas de jogos para melhor atender aos interesses dos estudantes.

A utilização de pesquisas de monitoramento de satisfação em clubes de leitura vai além de uma mera avaliação de resultados. Trata-se de um processo fundamental que orientou decisões pedagógicas e assegurou que as práticas adotadas fossem alinhadas aos objetivos de formação de leitores críticos e engajados. Ao considerar as contribuições teóricas de Antonio Carlos Gil, observa-se que essas pesquisas não apenas oferecem dados práticos, mas também ampliam o entendimento sobre como as intervenções gamificadas podem transformar o hábito da leitura em uma experiência significativa e prazerosa para os jovens estudantes.

3.3.3 Questionário Semiestruturado

A pesquisa realizada teve como fundamentação teórica os pressupostos de Lüdke e André (2013), que defendem a utilização de esquemas mais livres e menos estruturados em investigações educacionais. Segundo os autores, instrumentos flexíveis são mais adequados para lidar com a complexidade e a diversidade dos contextos educacionais, que envolvem professores, diretores, orientadores, estudantes e pais. Nesse sentido, optou-se pela aplicação de um questionário semiestruturado, composto por perguntas abertas e fechadas, que possibilitaram a coleta de dados objetivos e comparáveis, ao mesmo tempo em que permitem aos entrevistados formular respostas mais elaboradas em determinados tópicos, fornecendo dados qualitativos valiosos para análise posterior.

De acordo com Gil (1999, p. 128), o questionário pode ser definido “como a técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas etc.”. O autor destaca ainda alguns aspectos positivos desse instrumento de coleta de dados:

a) Possibilidade de atingir um grande número de pessoas, mesmo que estejam dispersas em uma área geográfica extensa, uma vez que o questionário pode ser enviado eletronicamente;

b) Redução de custos com pessoal, já que o questionário não exige treinamento específico dos pesquisadores;

c) Garantia do anonimato das respostas;

d) Liberdade para que os respondentes escolham o momento mais conveniente para preencher o questionário;

e) Ausência de influência do pesquisador sobre as opiniões e o aspecto pessoal do entrevistado.

Por outro lado, Gil (1999) também alerta sobre as possíveis limitações no uso de questionários, como:

f) Falta de suporte do pesquisador em caso de dúvidas dos respondentes;

g) Impossibilidade de verificar as circunstâncias e o contexto em que o questionário foi respondido;

h) Dificuldade de assegurar o comprometimento dos entrevistados com a devolução do questionário preenchido;

i) Necessidade de limitar o número de perguntas para evitar desistências;

j) Interpretações divergentes das perguntas por parte dos respondentes, o que pode comprometer a objetividade das respostas.

Apesar dessas limitações, os benefícios do questionário superaram os desafios no contexto deste estudo. Ademais, o pesquisador já havia estabelecido uma relação de convivência frequente com os participantes, o que permitiu mitigar eventuais problemas de comunicação durante a pesquisa. Essa proximidade foi fortalecida ao longo dos encontros do *Clube do Livro* e no intervalo entre eles, nos quais os estudantes tiveram total acesso ao pesquisador para eventuais esclarecimentos.

O questionário aplicado englobou 56 perguntas, sendo 49 de múltipla escolha e 7 abertas. Embora extenso, o tempo estimado para o preenchimento foi de 15 a 20 minutos por estudante, uma vez que as questões eram intuitivas e estavam diretamente relacionadas à experiência dos participantes no clube de leitura. A aplicação ocorreu sem nenhuma intercorrência, por meio de formulário eletrônico disponibilizado n a plataforma *Google Forms*. O pesquisador permaneceu à disposição dos estudantes durante o preenchimento do questionário, para o esclarecimento das dúvidas que pudessem surgir.

O questionário foi organizado em seis seções temáticas, que posteriormente orientaram a análise e apresentação dos resultados:

1. **Perfil dos estudantes:** 6 perguntas;
2. **Participação em clubes de leitura:** 20 perguntas;
3. **Hábitos de leitura:** 9 perguntas;
4. **Obstáculos ao hábito da leitura:** 8 perguntas;
5. **Letramento literário:** 9 perguntas;
6. **Gamificação na mediação de leitura:** 4 perguntas.

A combinação de perguntas abertas e fechadas permitiu a coleta de dados objetivos e subjetivos, viabilizando comparações e análises mais aprofundadas. Além disso, os dados qualitativos refletiram opiniões, sugestões e impressões relevantes dos participantes, contribuindo significativamente para a compreensão dos fenômenos investigados. Cada uma das seções temáticas foi analisada detalhadamente no capítulo dedicado aos resultados e discussões.

3.3 Método de Análise dos Dados

Bogdan e Biklen (1982) recomendam uma sequência de procedimentos para análise dos dados coletados, a fim de que as informações relevantes sejam capturadas pelo pesquisador e não se percam no amontoado de informações. Essa sequência consiste em:

a) delimitação progressiva do foco do estudo;

b) formulação de questões analíticas;

c) aprofundamento da revisão de literatura;

d) testagem de ideias junto aos sujeitos e;

e) o uso extensivo de comentários, observações e especulações ao longo da coleta.

Nesse sentido, a análise dos dados coletados foi iniciada desde as primeiras intervenções realizadas, possibilitando que a pesquisa amadurecesse gradualmente ao longo de seu desenvolvimento. Sendo uma pesquisa de caráter qualitativo, houve a necessidade de manter o foco nos objetivos do estudo, exercitar uma postura crítica, revisitar estudos e pesquisas correlatos, identificar a receptividade dos sujeitos participantes e adaptar-se ao ambiente, interagindo por meio de comentários, observações e especulações que contribuíssem para o aprofundamento do problema de pesquisa.

No processo de análise dos dados, foi estabelecido um diálogo estreito e contínuo com o referencial teórico adotado, de modo a validar conceitos previamente estabelecidos acerca de leitura, literatura e letramento literário. Essa interlocução também possibilitou a proposição de novas alternativas e possibilidades a partir da gamificação enquanto prática pedagógica na mediação de leitura. Assim, fundamentada pela teoria já consolidada, a pesquisa buscou traçar novos caminhos que incentivam jovens estudantes do ensino médio a praticar a leitura literária, mesmo diante da concorrência com recursos tecnológicos voltados para o entretenimento.

Uma técnica amplamente utilizada para a análise e interpretação de dados em estudos de caso é a *análise de conteúdo*, desenvolvida para estudar a comunicação humana. Segundo Gil (2009), a análise de conteúdo pode ser empregada para:

a) identificar as intenções dos comunicadores;

b) identificar o *status* de pessoas ou grupos;

c) revelar atitudes, interesses, crenças e valores;

d) identificar o foco de atenção e;

e) descrever atitudes e respostas do comunicador.

Antonio Carlos Gil (2009) enfatiza que a análise de dados não deve se limitar à descrição, mas precisa ser acompanhada de uma interpretação crítica, destacando as implicações teóricas e práticas das informações obtidas. Além disso, essa análise deve ser guiada pelo referencial teórico previamente definido.

Com base nos princípios descritos por Gil (2009), a análise de dados foi conduzida por meio da técnica de análise de conteúdo, utilizando comentários, observações e respostas dos estudantes coletados durante os encontros do *Clube do Livro*. Tais informações, provenientes tanto de interações orais quanto de respostas discursivas registradas em questionários, foram cruzadas com os dados quantitativos obtidos nas questões objetivas. Essa triangulação permitiu uma compreensão mais ampla do objeto de pesquisa, levando em consideração o recorte temporal, o contexto social, histórico e cultural do projeto, bem como as particularidades da convivência e da história de vida de cada estudante.

A análise foi complementada com as contribuições da *Teoria do Discurso*, de Michel Foucault, que concebe o discurso como um espaço de construção de saberes e de relações de poder. Para Foucault (1986), o discurso não é apenas um instrumento de comunicação, mas uma prática que organiza e legitima determinadas formas de conhecimento, ao mesmo tempo que marginaliza outras. Nesse contexto, a literatura pode ser compreendida como um território discursivo que ultrapassa o simples ato de leitura. Ao interagir com obras literárias, os leitores não apenas acessam histórias ou ideias, mas participam de um campo de disputas de significados, em constante diálogo com as estruturas sociais, culturais e ideológicas de seu tempo. O autor explica que “certamente os discursos são feitos de signos; mas o que fazem é mais que utilizar esses signos para designar coisas. É esse mais que os torna irredutíveis à língua e ao ato da fala. É esse mais que é preciso fazer aparecer e que é preciso descrever” (Foucault, 1986, p. 56).

Dessa forma, a análise de conteúdo, fundamentada nos preceitos de Gil (2009) e na *Teoria do Discurso* de Foucault (1986), buscou desvelar as formas pelas quais os modelos de gamificação podem ser utilizados como práticas pedagógicas no processo de formação e continuidade de leitores. Além disso, a análise investigou como essas práticas podem despertar o hábito da leitura e promover o letramento literário, enfatizando, sobretudo, a voz e o protagonismo dos jovens estudantes envolvidos no projeto, no contexto da sua formação integral.

3.4 Divulgação dos Resultados

Os resultados desta pesquisa serão disponibilizados a todos os participantes voluntários e às instituições proponentes e coparticipantes, nomeadamente o IFG – Câmpus Anápolis e o IFG – Câmpus Itumbiara.

Durante o desenvolvimento do estudo, o pesquisador apresentou o artigo intitulado *A gamificação como proposta metodológica para a mediação de leitura literária: um relato de experiência do Clube do Livro IFG* no XXII Seminário Nacional de Bibliotecas Universitárias (SNBU), realizado entre os dias 28 de novembro e 1º de dezembro de 2023, em Florianópolis, Santa Catarina. O artigo[13] foi publicado nos anais do evento e arquivado no Repositório Digital[14] do IFG (ReDi/IFG).

Após a aprovação desta dissertação, o trabalho será igualmente depositado no ReDi/IFG e no portal Observatório[15] ProfEPT, garantindo sua ampla acessibilidade. O produto educacional, desenvolvido em formato de livro digital, será registrado na Câmara Brasileira do Livro (CBL) e também será integrado ao banco de dados do portal EduCAPES[16]. Além disso, o material será distribuído, em formato digital, para bibliotecas da Rede Federal de Educação Profissional e Tecnológica. Dependendo da demanda e da aceitação do público, o produto poderá ser publicado em formato impresso futuramente.

Adicionalmente, o *Clube do Livro*, objeto de estudo deste trabalho, teve seu relato de experiência selecionado por meio do Edital nº 18/2022/PROEX/IFG[17] para compor um capítulo do livro *Trilhas da Extensão*, publicado pelo Pró Reitoria de Extensão do IFG.

Espera-se que a divulgação dos resultados desta pesquisa possa contribuir na formação de professores, bibliotecários e demais profissionais da educação, na competência de mediadores de leitura, possibilitando que eles sejam capazes e se sintam estimulados a implementarem clubes de leitura gamificados em suas instituições de ensino.

---

[13] Anais do XXII Seminário Nacional de Bibliotecas Universitárias: https://portal.febab.org.br/snbu2023/article/view/2940
[14] Repositório Digital do IFG: https://repositorio.ifg.edu.br/handle/prefix/1769
[15] Portal Observatório ProfEPT: https://obsprofept.midi.upt.iftm.edu.br/
[16] Portal EduCAPES: https://educapes.capes.gov.br/
[17] O resultado final do Edital n. 18/2022/PROEX/IFG para compor capítulo do livro *Trilhas da Extensão* do IFG, pode ser acessado através do *link*: https://www.ifg.edu.br/attachments/article/228/RESULTADO%20FINAL%20-%20EDITAL%2018-22.pdf

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Neste capítulo, apresentamos os dados coletados no estudo de caso do projeto de ensino *Clube do Livro*, uma iniciativa voltada para o fomento do letramento literário por meio de práticas pedagógicas inovadoras. A coleta de dados foi realizada utilizando três instrumentos principais: a observação participante, pesquisas de monitoramento de satisfação e um questionário semiestruturado. Para a organização e análise dessas informações, adotamos as recomendações metodológicas de Gil (1999; 2009) e Lüdke e André (2013), com o objetivo de articular os resultados de forma combinada e complementar, garantindo uma compreensão aprofundada do objeto de estudo.

Durante o desenvolvimento da pesquisa, emergiu um novo conceito pedagógico denominado *Círculo Mágico de Leitura*, que integra elementos de gamificação à mediação literária, proporcionando uma experiência diferenciada no contexto dos clubes de leitura. Este capítulo examina os métodos utilizados, as percepções dos participantes, os desafios enfrentados e as potencialidades identificadas, buscando oferecer uma análise crítica e fundamentada que contribua para o avanço do campo do letramento literário, especialmente no âmbito de iniciativas como os clubes de leitura.

4.1 *Círculo Mágico de Leitura*: uma Inovadora Prática Pedagógica

A leitura de textos literários como experiência prazerosa está condicionada a uma série de fatores, entre os quais destacam-se a organização do espaço de leitura, a disponibilidade de acervos físicos ou digitais e o papel dos mediadores. Bortolin (2006) sublinha que esses elementos são fundamentais para a promoção de práticas de leitura que transcendam o caráter instrumental, possibilitando a formação de leitores críticos e engajados. Com base nessas premissas, foi concebido o projeto de ensino *Clube do Livro*, desenvolvido no IFG – Câmpus Itumbiara, com o objetivo de promover encontros mensais para debater obras literárias a partir das experiências e vivências pessoais dos estudantes do ensino médio integrado.

Criado no segundo semestre de 2021, o *Clube do Livro* incorporou, desde sua primeira edição, elementos de jogos como estratégia para enriquecer as atividades literárias. Em 2024, o projeto alcançou sua terceira edição, consolidando-se como

uma iniciativa que alia práticas de leitura e dinâmicas lúdicas para engajar os participantes. Durante esse período, o *Clube do Livro* obteve notável repercussão na instituição, motivando um estudo aprofundado sobre práticas pedagógicas inovadoras voltadas para o letramento literário. Essa trajetória revelou-se como uma oportunidade para investigar a interseção entre metodologias educacionais e dinâmicas lúdicas, tendo como objetivo final a formação de leitores autônomos, críticos e humanizados.

A pesquisa realizada fundamenta-se na interseção de três eixos teóricos principais: os *Círculos de Cultura* de Paulo Freire, os *Círculos de Leitura* de Rildo Cosson e a gamificação como prática pedagógica.

Figura 09 - Base epistemológica para criação do *Círculo Mágico de Leitura*.

Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Os *Círculos de Cultura*, concebidos por Paulo Freire, destacam a educação como uma prática de liberdade, que promove a participação ativa e a construção coletiva do conhecimento. Freire (2023a) enfatiza a importância do diálogo no processo educacional, ressaltando que a educação deve ser um ato de intervenção no mundo. Nesse contexto, os *Círculos de Leitura*, de Rildo Cosson, surgem como uma ferramenta potente para a mediação da leitura e promoção do letramento literário, criando espaços de reflexão e diálogo entre leitores, textos e mediadores.

A gamificação, por sua vez, desponta como uma prática pedagógica que incorpora elementos de jogos para gerar motivação e engajamento em diferentes contextos educacionais. Baseando-se na teoria do *Círculo Mágico* de Huizinga (2019), que explora o caráter lúdico das interações humanas, a pesquisa identificou no uso de dinâmicas lúdicas, uma maneira de criar ambientes de aprendizagem mais significativos e prazerosos.

A convergência entre essas abordagens resultou na criação de uma prática

pedagógica inovadora: o *Círculo Mágico de Leitura*. Essa proposta combina o diálogo freireano, a mediação literária dos *Círculos de Leitura* e os elementos lúdicos da gamificação para criar espaços de leitura que são simultaneamente críticos, colaborativos e prazerosos. A experiência literária, nesse contexto, transcende o simples ato de ler, configurando-se como um processo de troca e construção coletiva de significados.

Durante as edições do *Clube do Livro*, a implementação do *Círculo Mágico de Leitura* revelou-se eficaz para estimular o interesse dos estudantes pela literatura e para criar uma experiência de aprendizagem mais rica e envolvente. Essa abordagem contribuiu não apenas para a formação de leitores críticos, mas também para o desenvolvimento de habilidades como empatia, criatividade e socialização.

Figura 10 - O *Círculo Mágico de Leitura* na prática.

Fonte: Acervo do autor (2024)

A prática pedagógica desenvolvida no âmbito do *Clube do Livro* representa uma contribuição significativa para o campo do ensino de literatura. Ao aliar os princípios freireanos de educação libertadora à mediação literária e à gamificação, o *Círculo Mágico de Leitura* se destaca como uma alternativa inovadora e eficaz para a promoção do letramento literário. Essa proposta pedagógica, inspirada no legado de Paulo Freire, reforça a importância da reinvenção e da experimentação no campo

educacional. O autor faz uma provocação ao dizer: “salientei que minhas experiências deviam ser recriadas e não transplantadas" (Freire, 2023b, p. 227).

O *Círculo Mágico de Leitura* emerge como uma proposta pedagógica inovadora, inspirada pela reflexão de Henry A. Giroux, que, na introdução do livro *Alfabetização: leitura do mundo, leitura da palavra* de Paulo Freire (2023, p. 42), destaca a "necessidade terrível de desenvolver práticas pedagógicas que reúnam os professores, pais e alunos em torno de visões da comunidade que sejam mais emancipadoras". Alinhada a essa perspectiva, a iniciativa visa fomentar, por meio de clubes de leitura, uma relação dialética entre os estudantes, a linguagem e o mundo. Assim, promove-se uma leitura crítica da realidade e incentivam-se ações transformadoras que contribuem para a construção de uma comunidade mais consciente e autônoma.

Seguindo as recomendações de Giroux (2023) sobre a importância de práticas pedagógicas que fomentem a autonomia dos sujeitos, os encontros da terceira edição do *Clube do Livro* foram estruturados com base na pedagogia crítica, que orientou as estratégias voltadas ao letramento literário. A problematização de temas geradores constituiu o eixo central dos debates, com o propósito de instigar a reflexão crítica e promover a autonomia dos estudantes. A mediação de leitura seguiu a metodologia dos *Círculos de Leitura* de Rildo Cosson, enquanto a gamificação foi incorporada como prática pedagógica para enriquecer a experiência do *Círculo Mágico,* possibilitando uma imersão mais profunda dos estudantes no universo literário.

O *Círculo Mágico de Leitura* revelou-se uma ferramenta eficaz para promover o letramento literário e a reflexão crítica entre os estudantes. Os temas geradores problematizados nos encontros permitiram a emergência de debates profundos sobre questões sociais, históricas, culturais e políticas, ampliando o repertório dos participantes e fortalecendo sua capacidade de análise crítica. Ademais, a incorporação da gamificação potencializou o engajamento dos estudantes, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e prazeroso.

A metodologia adotada também contribuiu para o desenvolvimento de uma comunidade de leitores que valoriza o diálogo e a colaboração. Nesse contexto, o *Círculo Mágico de Leitura* reafirma a importância de práticas pedagógicas emancipatórias que conectam a leitura ao mundo com a leitura da palavra, promovendo a formação de sujeitos autônomos e transformadores.

4.2 *Clube do Livro*: um Projeto de Ensino

Em fevereiro de 2024, o Departamento de Áreas Acadêmicas (DAA) do IFG – Câmpus Itumbiara aprovou o projeto de ensino intitulado *Clube do Livro: a gamificação na mediação de leitura*. Coordenado por este pesquisador em parceria com o professor de literatura Cloves da Silva Junior, o projeto contou ainda com a participação da servidora técnico-administrativa Elizabete Pacheco na equipe organizadora. As atividades desenvolvidas pelo *Clube do Livro* seguiram a programação estabelecida no Quadro 02, estruturando-se de forma a promover práticas de leitura mediadas por estratégias de gamificação.

Quadro 03 - Programação da terceira edição do *Clube do Livro*.

ENCONTROS	**DATA** *(quarta-feira)*	**LOCAL**	**PARTICIPAÇÃO**
Inscrições	De 4/3 a 12/3	**Biblioteca** *(presencial)*	Disponibilização de 20 formulários de inscrição.
1º *CÍRCULO DE CULTURA*	**Dia 13/3 das 14:30h às 16:30h**	**Biblioteca** *(presencial)*	**Participação:** 20 estudantes e 3 mediadores de leitura
Jogo Literário 1	Dia 20/3	Moedas de ouro escondidas na escola	A resolução dos jogos revelavam a localização em que as moedas de ouro estavam escondidas.
Jogo Literário 2	Dia 27/3		
Jogo Literário 3	Dia 3/4		
2º *CÍRCULO DE CULTURA*	**Dia 10/4 das 14:30h às 16:30h**	***Google Meet*** *(virtual)*	**Participação:** 15 estudantes e 3 mediadores de leitura.
Jogo Literário 4	Dia 17/4	Moedas de ouro escondidas na escola	A resolução dos jogos revelavam a localização em que as moedas de ouro estavam escondidas.
Jogo Literário 5	Dia 24/4		
3º *CÍRCULO DE CULTURA*	**Dia 8/5 das 14:30h às 16:30h**	**Biblioteca e *Google Meet*** *(híbrido)*	**Participação :**12 estudantes (8 presenciais e 4 virtuais) e 3 mediadores de leitura.
Jogo Literário 6	Dia 15/5	Moedas de ouro escondidas na escola	A resolução dos jogos revelavam a localização em que as moedas de ouro estavam escondidas.
Jogo Literário 7	Dia 29/5		
4º *CÍRCULO DE CULTURA*	**Dia 5/6 das 14:30h às 16:30h**	**Biblioteca** *(presencial)*	**Participação:** 9 estudantes e 3 mediadores de leitura.
Jogo Literário 8	Dia 12/6	Moedas de ouro escondidas na escola	A resolução dos jogos revelavam a localização em que as moedas de ouro estavam escondidas.
Jogo Literário 9	Dia 19/6		

5º *CÍRCULO DE CULTURA*	**Dia 14/8[18] das 14:30h às 16:30h**	**Biblioteca** *(presencial)*	**Participação:** 15 estudantes e 3 mediadores de leitura.

Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

A realização do *Clube do Livro* constituiu parte fundamental do processo de validação dos resultados desta pesquisa, consolidando o referencial teórico em uma proposta pedagógica inovadora voltada à promoção do letramento literário. Nesse contexto, o *Círculo Mágico de Leitura* emergiu como a estrutura central do projeto de ensino, afirmando-se como uma alternativa pedagógica capaz de fortalecer uma educação integral para jovens estudantes a partir da leitura literária. Por meio da incorporação de dinâmicas de gamificação no contexto literário, a iniciativa demonstrou potencial para engajar os participantes e enriquecer suas experiências de aprendizagem.

Figura 11 - A dialética no *Círculo Mágico de Leitura.*

Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

O *Círculo Mágico de Leitura* propõe a instituição da práxis dentro dos clubes de leitura, conforme nos apresenta a Figura 11, efetivando a dialética no processo de refletir e agir sobre a realidade em que se inserem os jovens estudantes. Nesse contexto a práxis, “se humana e humanizadora, é a prática da liberdade” (Freire, 2023a, p. 23).

[18] O quinto encontro do *Clube do Livro* estava previsto para ocorrer no dia 26 de junho, porém foi adiado para o dia 14 de agosto, por solicitação dos próprios estudantes, em função do acúmulo de atividades causado pela greve nacional dos servidores da educação.

A contraposição entre a experiência de leitura e as vivências cotidianas, carregadas de medos e incertezas, angústias e anseios, sonhos e desejos, despertam nos participantes a possibilidade para a superação das contradições sociais, construindo um mundo de possibilidades até então desconhecidas.

Paulo Freire (2023a, p. 55) esclarece que “num pensar dialético, ação e mundo, mundo e ação, estão intimamente solidários. Mas a ação só é humana quando não se dicotomiza da reflexão”. Durante os encontros do *Clube do Livro*, os participantes foram provocados a imergirem no universo literário, partindo do exercício da imaginação e do comportamento lúdico, a fim de construírem, em comunidade, caminhos possíveis para a construção de uma realidade mais justa e humanizada. A mediação literária teve como princípio a leitura de mundo de cada estudante, fazendo-os perceberem que há uma transformação e uma libertação possíveis nas relações de afeto e da experiência social criada a partir da leitura literária.

Para consolidar o processo de mediação de leitura, construindo pontes entre as obras literárias e os estudantes, foram propostos desafios literários durante os encontros e nos interstícios entre um encontro e outro, sempre no mesmo dia e horário, estabelecendo dentro da instituição a cultura da *hora da leitura,* assim como recomenda a Política Nacional do Livro (Brasil, 2003). As estratégias de gamificação implementadas nas atividades do *Clube do Livro* serão detalhadas no tópico 4.7 da pesquisa.

A terceira edição do *Clube do Livro* contou com a realização de cinco encontros ao longo do primeiro semestre letivo de 2024, em média um por mês, com duração estimada de duas horas para cada encontro. Todos os encontros foram programados para serem realizados presencialmente na biblioteca do IFG - Câmpus Itumbiara, nas quartas-feiras, a partir das 14:30h. O segundo e o terceiro encontros foram adaptados para ocorrerem no formato de videoconferência. A interferência da greve nas atividades do projeto está detalhada no tópico referente ao percurso metodológico da pesquisa.

Figura 12 - Cartaz de divulgação do *Clube do Livro*.

Fonte: Acervo do autor (2024)

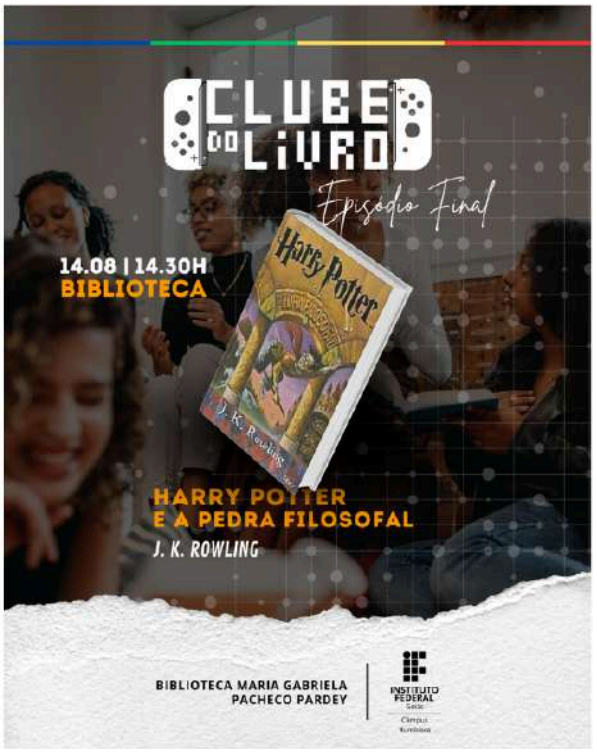
O projeto de ensino previu a emissão de certificados com carga horária equivalente a 27 horas de atividades complementares, sendo 10 horas referentes à participação nos encontros (2 horas por encontro); 12 horas referentes às leituras dos livros (3 horas por livro) e 5 horas referentes ao cumprimento dos desafios que eram propostos entre um encontro e outro. Para ter direito ao certificado, o estudante deveria participar de pelo menos 4 dos 5 encontros.

A seleção dos livros literários foi realizada por uma curadoria formada pelos integrantes da equipe organizadora do projeto: um bibliotecário, um professor de literatura e uma servidora técnico-administrativa. Foram selecionados 5 livros literários a partir dos títulos disponíveis no acervo institucional referentes ao PNLD Literário. A relação dos livros selecionados para a temporada e o cronograma dos encontros foram divulgados antes da abertura das inscrições para a participação no projeto. Os detalhes sobre a curadoria dos livros e a lista das obras selecionadas estão descritos no tópico 4.6 da dissertação, sobre letramento literário.

O *Clube do Livro* começou a ser divulgado duas semanas antes da abertura das inscrições. Os canais utilizados para a divulgação foram cartazes fixados nos murais espalhados pelo câmpus, mídia para as televisões afixadas nos blocos de aulas, no *hall* de entrada e na biblioteca. Também foram enviados convites de

participação para os e-mails dos estudantes, além da publicação de matérias[19] no portal institucional[20] do IFG e nos perfis oficiais da instituição no *Instagram*[21].

Figura 13 - Mídia de divulgação do *Clube do Livro* nas redes sociais.



Fonte: Acervo do autor (2024)

Nos clubes de leitura, concebidos com base em uma perspectiva de educação horizontal, em que não se estabelece uma hierarquia rígida entre educadores e educandos, os participantes são incentivados a se expressarem livremente, sem que suas falas sejam avaliadas conforme os parâmetros tradicionais. Nessa abordagem, emergem relatos e vivências de interação social profundas, uma vez que o objeto de estudo centra-se na realidade singular de cada indivíduo. A esse respeito, Paulo Freire (2023, p. 185) ressalta que “a voz dos alunos é o meio discursivo para que se façam ouvir e para que se definam como autores ativos do próprio mundo”.

Com o propósito de "ouvir" os estudantes e compreender sua representatividade na construção de uma realidade mais justa e inclusiva, os

[19] A matéria de divulgação do *Clube do Livro* está disponível no portal institucional do IFG através do *link*: https://www.ifg.edu.br/ultimas-noticias-campus-itumbiara/37769-clube-livro-2024
[20] A matéria de divulgação do *Clube do Livro* está disponível no perfil institucional do IFG no *Instagram* através do *link*: https://www.instagram.com/p/C4gP4G2rf5H/?img_index=1
[21] O perfil do *Clube do Livro* está disponível no *Instagram* através do *link*: https://www.instagram.com/clubedolivroifg

participantes do *Clube do Livro* tiveram diversas oportunidades para se expressarem. Essas manifestações ocorreram tanto de forma oral, durante os *Círculos de Cultura*, quanto por meio de textos produzidos em diferentes instrumentos de monitoramento e avaliação disponibilizados ao longo do projeto. Os mediadores de leitura desempenharam papel fundamental ao incentivar os estudantes a compartilharem suas impressões e opiniões sobre os temas debatidos, bem como as relações pessoais que estabeleceram com eles.

A inclusão de mecanismos de jogos como prática pedagógica nas atividades do clube de leitura revelou-se especialmente eficaz na participação de estudantes com comportamento mais introvertido. Um exemplo significativo foi o relato de um estudante que, em um dos encontros, afirmou: “Aprendi a me comunicar melhor” (Estudante N, 2024).

No último encontro do *Clube do Livro*, os participantes, de forma espontânea, organizaram um momento de confraternização e despedida. Durante essa ocasião, entregaram ao pesquisador e coordenador do projeto, cartas manuscritas[22] (Figura 14) nas quais relataram suas experiências ao longo do semestre e expressaram agradecimentos pelos momentos proporcionados pelo clube de leitura.

Figura 14 - Cartas dos estudantes aos coordenadores do *Clube do Livro*.

Fonte: Acervo do autor (2024)

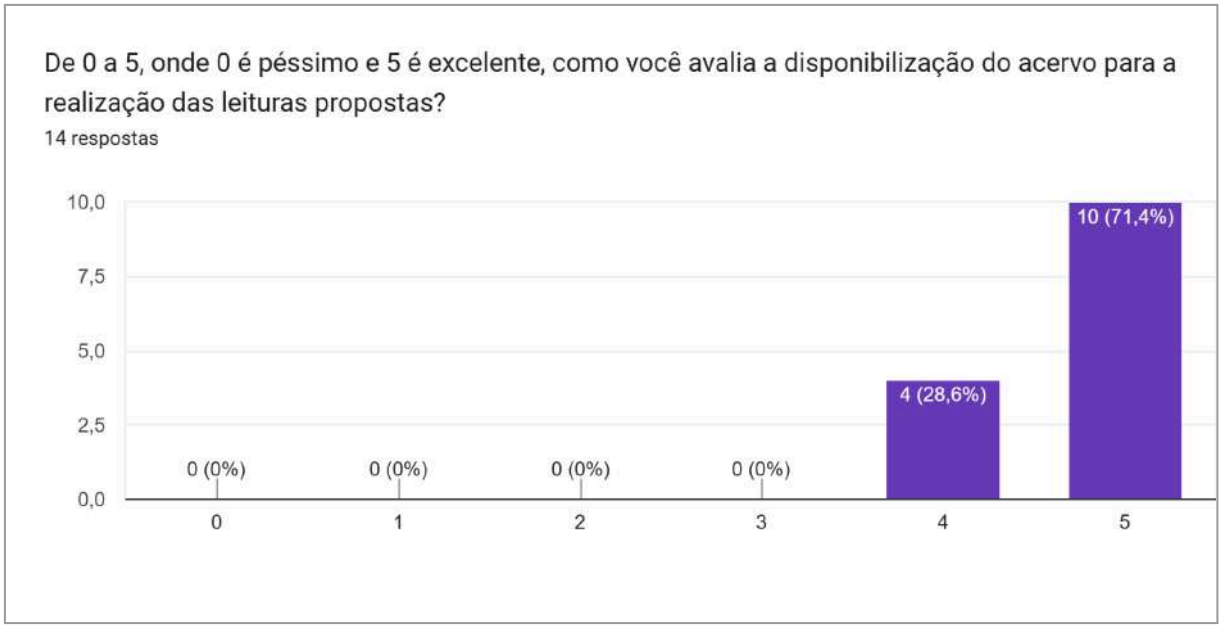
[22] As cartas escritas pelos estudantes para os coordenadores do *Clube do Livro* podem ser consultadas no *Anexo B* da pesquisa.

Em uma das cartas enviadas, um participante relatou: “O *Clube do Livro* marcou minha história do ensino médio. Amizades foram feitas, e risadas foram dadas, refletimos sobre todos os assuntos dos mais diversos. O *Clube do Livro* e o senhor foram nossos cantinhos de conforto” (Carta do(a) Estudante A, 2024). Esse testemunho sintetiza o impacto do projeto em fomentar uma educação integral fundamentada no pensamento crítico e na reflexão humanizada.

Ao término do último encontro do *Clube do Livro*, os estudantes foram convidados a responder um questionário sobre seus hábitos de leitura e sua participação no projeto de ensino ao longo do semestre. Três questões específicas estavam relacionadas à avaliação da disponibilização do acervo para as leituras propostas, à atuação da equipe organizadora e à apreciação geral do projeto. Para essas questões, os participantes deveriam atribuir notas em uma escala de 0 a 5, sendo 0 correspondente a "péssimo" e 5 a "excelente".

De acordo com o Gráfico 01, a disponibilização do acervo para a realização das leituras discutidas em cada encontro alcançou seu objetivo de promover o acesso democrático aos livros, uma vez que 71,4% dos estudantes a classificaram como excelente. Os demais participantes, que não atribuíram a nota máxima, possivelmente enfrentaram situações pontuais que dificultaram o acesso aos materiais, mas que foram posteriormente solucionadas.

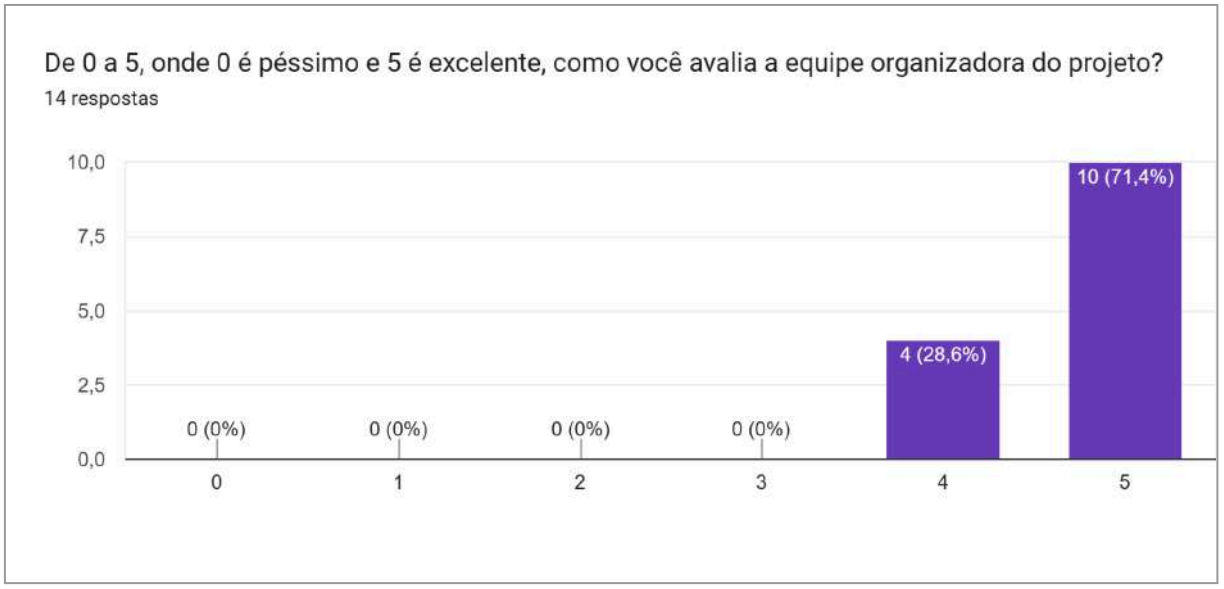
Gráfico 01 - Avaliação da disponibilização do acervo.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

A equipe organizadora também obteve avaliação excelente por 71,4% dos participantes, evidenciando a construção de uma relação de confiança e acolhimento entre os mediadores de leitura e os estudantes. Os demais participantes atribuíram nota 4 na escala de 0 a 5, o que ainda reflete um elevado nível de satisfação com o trabalho da equipe organizadora.

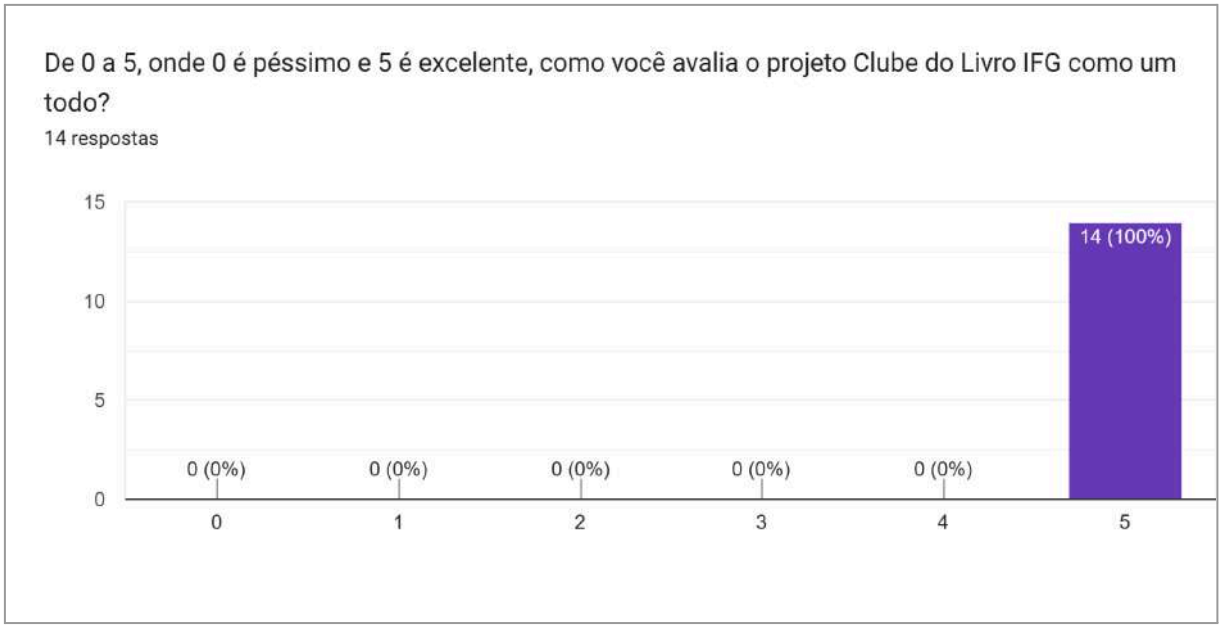
Gráfico 02 - Avaliação da equipe organizadora.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Um dos estudantes declarou em sua carta: “A cada encontro que eu participava, ficava sempre mais encantada com a dedicação e organização empregadas em cada atividade” (Carta do(a) Estudante I, 2024). Essa percepção corrobora o empenho da equipe organizadora, que, mesmo diante de restrições financeiras e imprevistos, como a greve nacional dos servidores da educação, conseguiu superar as expectativas dos participantes.

Gráfico 03 - Avaliação geral do projeto.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Por fim, todos os quatorze participantes atribuíram nota máxima ao projeto, indicando um reconhecimento coletivo ao trabalho realizado. Esse resultado demonstra que, mesmo sem um aporte financeiro significativo, o *Clube do Livro* se destacou como uma iniciativa inovadora, capaz de fomentar o hábito da leitura e engajar os estudantes em atividades literárias.

4.3 O Perfil dos Estudantes

O processo de inscrições para o projeto de ensino foi realizado dentro do prazo determinado de uma semana, período durante o qual os estudantes dos cursos técnicos integrados ao Ensino Médio em Química e Eletrotécnica do IFG - Câmpus Itumbiara tiveram a oportunidade de se inscrever. Inicialmente, foram disponibilizadas dezesseis vagas para as participações no *Clube do Livro*, no entanto, diante da alta demanda que superou as expectativas dos organizadores, a decisão foi tomada de ampliar o número de vagas para vinte participantes.

A ampliação das vagas reflete a recepção positiva do projeto, com as vinte inscrições sendo rapidamente preenchidas. Os estudantes selecionados foram convocados para o primeiro encontro, agendado para o dia 13 de março de 2014, o qual marcou o início das atividades do clube. A expectativa dos organizadores era que, conforme observado em edições anteriores, o número de participantes

diminuísse ao longo do desenvolvimento do projeto, mesmo diante da alta adesão no momento das inscrições.

A experiência com as edições anteriores indicava que, apesar do grande interesse inicial, a retenção de participantes ao longo do tempo poderia ser um desafio. Esse padrão de diminuição de participantes foi compreendido pelos organizadores como uma característica recorrente, que poderia estar relacionada a fatores como a carga de atividades acadêmicas dos estudantes ou o desgaste do engajamento com o projeto ao longo dos encontros.

Este comportamento observado nas edições anteriores sugere a necessidade de estratégias que busquem aumentar a continuidade da participação, a fim de garantir que o projeto alcance seus objetivos de forma mais consistente. Nesse contexto, o acompanhamento e as adaptações ao longo da execução do *Clube do Livro* foram pontos cruciais para a compreensão da adesão dos participantes às dinâmicas de motivação e engajamento.

Figura 15 - Participantes da terceira edição do *Clube do Livro.*

Fonte: Acervo do autor (2024)

Dos vinte estudantes inscritos no *Clube do Livro*, quinze concluíram o projeto com uma frequência mínima de participação em três dos cinco encontros. Esse dado representa um resultado expressivo para um clube de leitura, considerando o

contexto de sua realização. No entanto, é imprescindível contextualizar esses números à luz dos desafios enfrentados no período de execução do projeto.

Como dito anteriormente, um dos principais fatores que impactaram a dinâmica do *Clube do Livro* foi a greve nacional dos servidores da educação, que levou à suspensão das atividades acadêmicas no câmpus por aproximadamente três meses. Esse evento, não previsto no planejamento inicial, afetou diretamente o cronograma do clube desde o segundo encontro. Como consequência, houve uma interrupção que, potencialmente, contribuiu para a evasão de parte dos participantes. Apesar disso, a quantidade de estudantes que permaneceram e concluíram o projeto superou as expectativas da equipe organizadora.

Outro fator apontado pelos desistentes foi o conflito entre as atividades do *Clube do Livro* e outras demandas acadêmicas. Entre as justificativas, destacou-se a realização de estágio obrigatório, que muitas vezes coincidiu com os horários dos encontros. Esses conflitos demonstram a importância de um planejamento que considere, de forma mais abrangente, a pluralidade de compromissos dos estudantes em contextos educacionais diversos.

Ao debatermos sobre a questão da desistências de alguns estudantes de seus cursos e projetos de formação acadêmica, é importante refletir sobre o discurso predominante que responsabiliza os jovens que evadem da sala de aula e têm um rendimento escolar abaixo do esperado, simplesmente porque são desinteressados, descomprometidos e vadios. Sobre estes alunos que apresentam baixo rendimento escolar, ou que se recusam a ler livros de literatura e automaticamente são condenados pelas autoridades escolares, pelo governo e pela própria sociedade, Paulo Freire (2023b, p. 141) afirma que:

> Devido à rebeldia das crianças e adolescentes que abandonam a escola, ou que são vadios e se recusam a empenhar-se na atividade intelectual predeterminada pelo currículo, esses alunos acabam por recusar-se a compreender a palavra (não a sua palavra, é claro, mas a palavra do currículo). Desse modo, mantêm-se afastados da prática da leitura. (Freire, 2023b, p.141).

Nesse sentido, é complexo exigir que um jovem, filho de trabalhadores, leia livros clássicos sobre a aristocracia europeia, ou os cânones e os tidos pelo discurso hegemônico como clássicos da literatura. É preciso refletir sobre como instigar o jovem estudante a ler livros literários, sendo que lhe são atribuídas inúmeras outras prioridades, dentre elas, o trabalho. Afinal, como podemos exigir que os pais, trabalhadores, incentivem o hábito da leitura entre seus filhos, se quase todo o seu

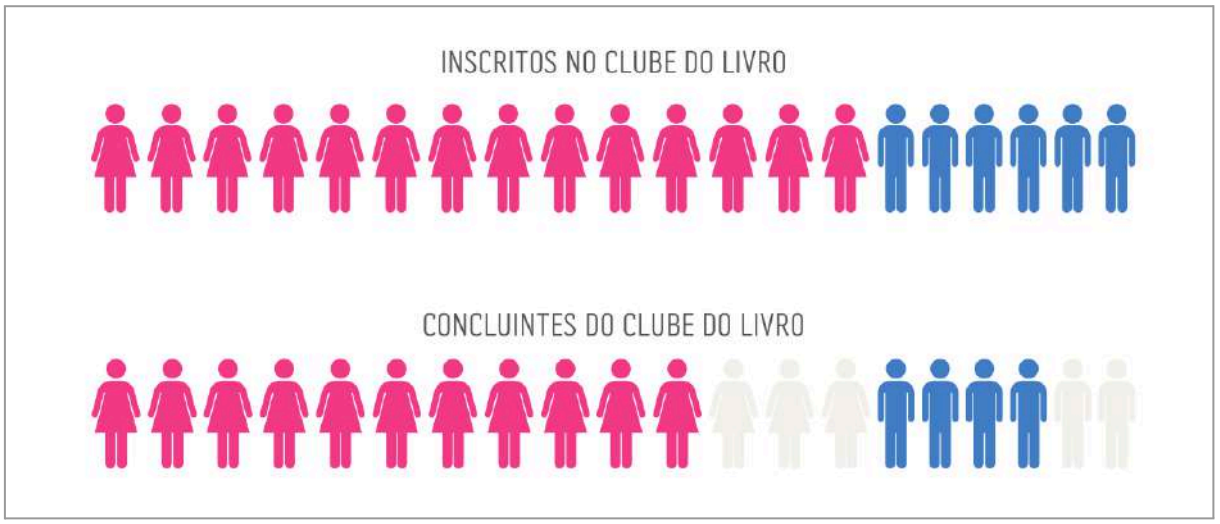
tempo é absorvido pelo trabalho?

Assim como preconiza Paulo Freire, não pretendemos chegar a uma resposta única e verdadeira, mas trazer dados que nos permitam refletir sobre a prática da leitura entre os jovens estudantes, a partir do olhar crítico das histórias que lhes são contadas, em contraposição com sua própria realidade, considerando-se as possibilidades de usufruto do tempo livre como elemento primordial no desenvolvimento do hábito da leitura.

Ao observarmos o calendário acadêmico dos cursos em tempo integral do IFG - Câmpus Itumbiara, identificamos que apenas as tardes de quarta-feira são reservadas para atividades de ensino, reforço escolar e demais projetos institucionais, provocando um acúmulo de compromissos em um único dia. Nesse contexto, mesmo que as datas e horários dos encontros do *Clube do Livro* tenham sido definidos a partir de sugestões dos próprios participantes, as circunstâncias adversas destacam a necessidade de flexibilização e adaptação constantes para assegurar maior adesão.

Em suma, os resultados do *Clube do Livro* revelam a capacidade de motivação e engajamento dos participantes diante de situações atípicas e desafiadoras. A experiência vivenciada ao longo do projeto evidencia a relevância de clubes de leitura como espaços de formação integral e socialização, mesmo em contextos marcados por adversidades externas. Assim, os dados analisados apontam tanto para o potencial transformador dessas iniciativas quanto para os desafios operacionais que precisam ser enfrentados em sua implementação.

Figura 16 - Inscritos x Concluintes.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

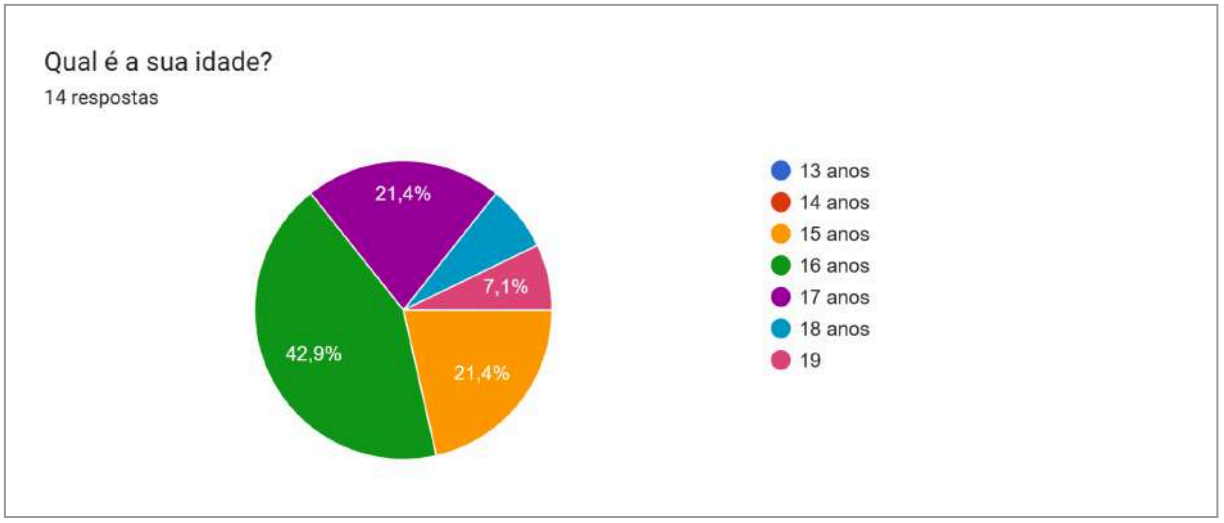
Além dos estudantes, também participaram do projeto, como ouvintes, duas servidoras da instituição: uma professora e uma servidora técnico-administrativa. Também estiveram presentes três servidores da equipe organizadora, que assumiram a responsabilidade pela mediação de leitura, sendo o pesquisador um dos mediadores. Esses servidores, apesar de não integrarem diretamente o *locus* da pesquisa, foram convidados a avaliar e validar o produto educacional desenvolvido. Tal convite justificou-se por sua participação ativa nas atividades do *Clube do Livro* e por seu conhecimento e vivências no contexto em que o estudo foi conduzido.

A presença dos servidores no projeto desempenhou um papel significativo, contribuindo não apenas para a realização das dinâmicas de leitura, mas também para a construção de uma experiência coletiva de aprendizado. Dessa forma, a interação entre os diferentes perfis de participantes permitiu um ambiente rico em trocas culturais e intelectuais, favorecendo o desenvolvimento de um produto educacional mais robusto e alinhado à realidade institucional.

Uma das seções do questionário aplicado ao final da terceira edição do *Clube do Livro* foi desenvolvida com o intuito de compreender melhor o perfil dos estudantes envolvidos no projeto. Esse questionário buscou coletar dados sobre as características dos participantes, suas motivações e experiências ao longo do projeto. Dos quinze estudantes que concluíram as atividades do *Clube do Livro*, quatorze aceitaram responder o questionário, fornecendo informações valiosas para a análise dos resultados. Portanto, os dados apresentados neste estudo referem-se exclusivamente aos quatorze respondentes, mesmo havendo quinze participantes concluintes.

A participação de diferentes atores no *Clube do Livro* demonstrou-se essencial para a dinâmica do projeto e para a validação do produto educacional. O envolvimento dos servidores, somado ao perfil diverso dos estudantes, conferiu ao projeto uma dimensão colaborativa, que ampliou a compreensão sobre as necessidades e os desafios enfrentados no contexto institucional. Essa colaboração interativa reafirma o potencial do *Clube do Livro* como um espaço pedagógico acolhedor e inclusivo.

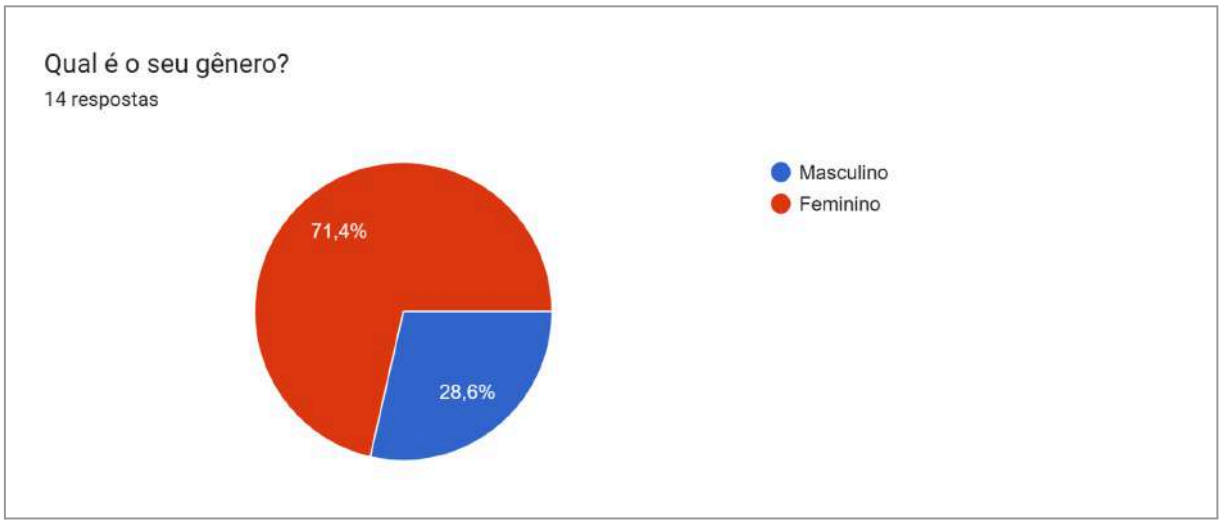
Gráfico 04 - Idade dos participantes.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

A grande maioria dos participantes informou ter entre 15 e 17 anos de idade, com a maior concentração de respostas (85,7%) originando-se de indivíduos dessa faixa etária. Dentre os respondentes, seis estudantes possuíam 16 anos de idade. A maioria dos participantes respondeu ser do sexo feminino, com 10 respondentes nessa categoria, o que representa aproximadamente 71,4% da amostra.

Gráfico 05 - Gênero dos participantes.

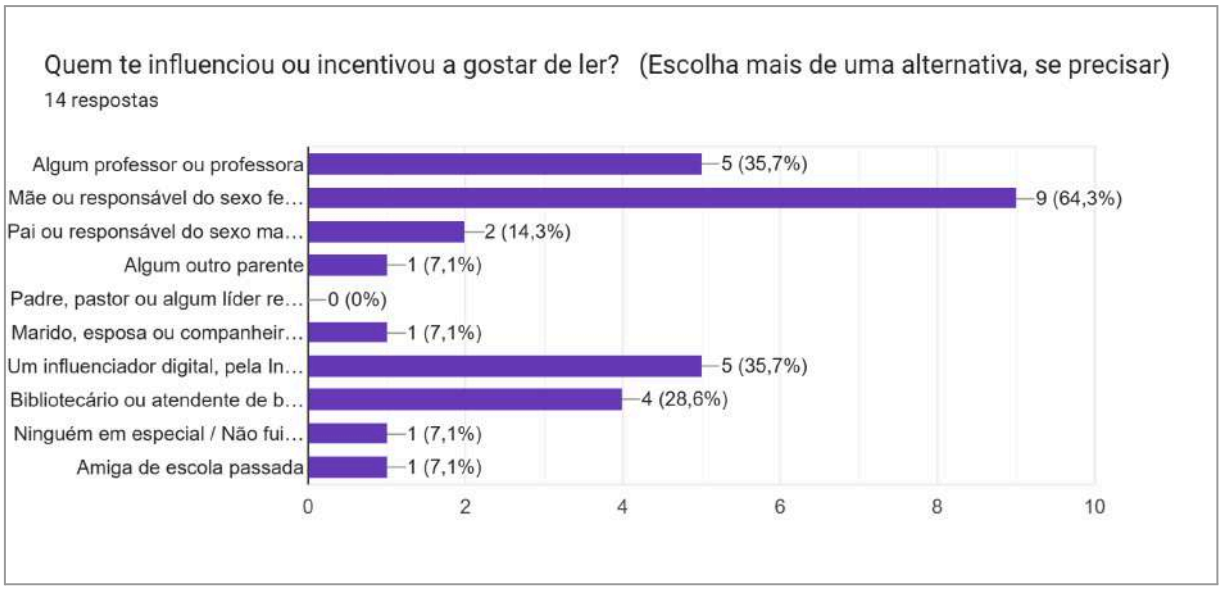


Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

A presença feminina predominante nos clubes de leitura é uma realidade que se reflete em diferentes contextos e é corroborada por dados estatísticos. Desde as primeiras edições do *Clube do Livro*, observa-se uma superioridade numérica de mulheres nos encontros, um cenário que se repete em clubes de leitura de

diferentes gêneros e faixas etárias.

Gráfico 06 - Incentivo ao gosto pela leitura.

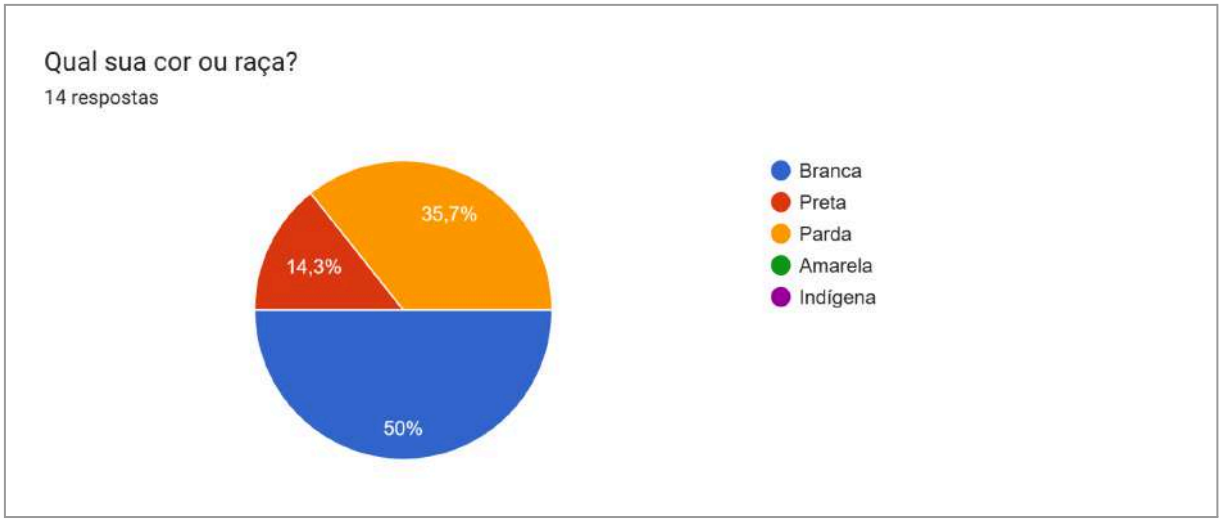


Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Ao serem perguntados sobre quem os incentivou na prática da leitura, 64,3% dos participantes (9 estudantes) responderam que foram influenciados pela mãe ou alguma responsável do sexo feminino, em contraposição a 2 estudantes (14,3%) que responderam terem sido influenciados pelos pais ou responsáveis do sexo masculino.

Essa disparidade é evidenciada pela 6ª edição da pesquisa *Retratos da Leitura no Brasil* (2024), que aponta que 49% das mulheres são leitoras, enquanto entre os homens esse percentual é de 44%. Ademais, a análise histórica da pesquisa, realizada desde 2007, revela que, apesar das variações percentuais ao longo dos anos, as mulheres sempre representaram a maioria dos leitores no país, destacando um padrão constante de maior engajamento feminino com a leitura.

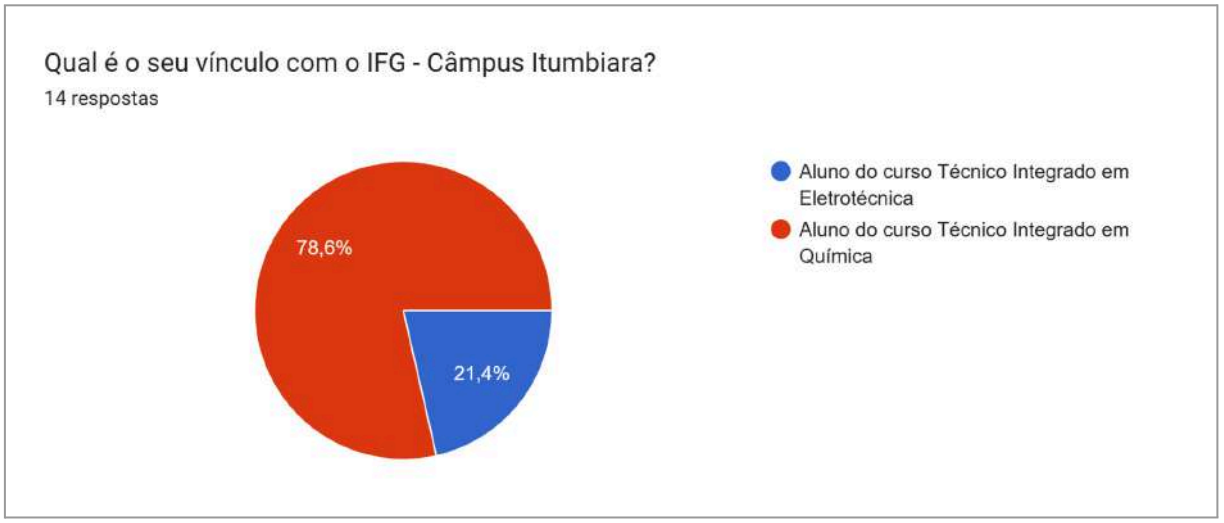
Gráfico 07 - Cor ou raça dos participantes.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

No que diz respeito à autodeclaração racial, metade dos participantes se identificou como branca, enquanto cinco estudantes se autodeclararam pardos e dois se identificaram como pretos. Essas informações são relevantes para compreender as variáveis sociais e culturais que podem influenciar as perspectivas dos participantes em relação ao contexto educacional e à realidade cultural de cada um.

Gráfico 08 - Curso dos participantes.

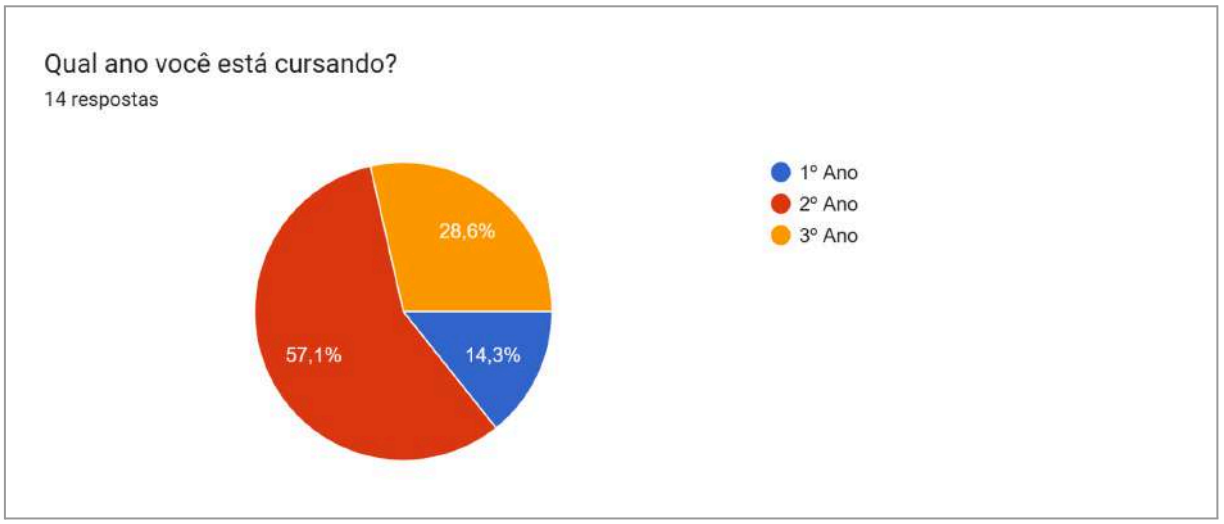


Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Em termos de formação acadêmica, 11 estudantes estavam matriculados no curso técnico integrado em Química, enquanto 3 deles cursavam técnico integrado em Eletrotécnica. Esses dados apontam para uma predominância do curso técnico

em Química, o que pode ser relevante para análises mais aprofundadas sobre a relação entre a escolha do curso e as tendências para a prática leitora.

Gráfico 09 - Período que os estudantes estavam cursando.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Adicionalmente, em relação à progressão escolar, a maior parte dos participantes (8 estudantes, ou seja, 57,1%) estava cursando o 2º ano do ensino médio. Este dado sugere que a maioria dos respondentes encontra-se em um momento intermediário de sua trajetória no ensino médio. Pode ser que haja um período de adaptação para aqueles que chegam no 1º ano e, em sentido oposto, os estudantes do 3º ano geralmente estão focados nos estudos voltados para os vestibulares e ingresso no ensino superior.

A pesquisa *Retratos da Leitura no Brasil* (2024) revela dados preocupantes sobre os hábitos de leitura no país, destacando a necessidade de repensar estratégias de incentivo à leitura, especialmente no ensino médio. Apenas 72% dos estudantes do ensino médio são considerados leitores, o menor percentual entre os diferentes níveis de ensino. Em comparação, 85% dos estudantes de nível superior se enquadram nessa classificação, indicando que o ensino médio não tem disponibilizado para os estudantes, políticas ou práticas eficazes para promover o gosto pela leitura.

Outro dado relevante é a queda no hábito de leitura ao longo da vida. Conforme os brasileiros envelhecem, a leitura é abandonada gradativamente, reforçando uma perspectiva cultural de que a leitura é vista apenas como uma obrigação escolar ou uma necessidade acadêmica. Esse cenário evidencia a

urgência de ações que promovam a leitura como uma prática prazerosa e contínua, desconectada exclusivamente de exigências formais, para que se torne um hábito incorporado à rotina desde cedo e ao longo da vida.

Descobriu-se, com a realização do *Clube do Livro*, que o sucesso na implementação de práticas pedagógicas eficazes em projetos de leitura, demanda dos educadores um conhecimento profundo da realidade dos estudantes e suas identidades, e de todo o processo histórico, social e cultural em que estão inseridos. Os estudantes não devem apenas ler e ouvir histórias, mas precisam se reconhecer dentro delas, para que se tornem vozes ativas no processo de reconstrução das suas realidades.

4.4 A Participação dos Estudantes no *Clube do Livro*

Desde o início do projeto em 2021, as inscrições para participação no *Clube do Livro* ocorrem de forma voluntária entre os estudantes do Ensino Médio Integrado do IFG - Câmpus Itumbiara. Embora a participação pudesse estar vinculada à obtenção de certificados de atividades complementares, uma exigência curricular dos cursos ofertados pela instituição, a equipe organizadora empenhou-se em desvincular a prática da leitura de mecanismos formais de avaliação. Essa decisão reflete um compromisso com o princípio da autonomia, conforme Retondar (2013, p. 56), que destaca que "a voluntariedade remete ao princípio de autonomia e coloca o sujeito como responsável por suas decisões e atos".

A valorização do princípio da voluntariedade em atividades educativas é essencial para a formação integral dos jovens, pois promove o desenvolvimento da autonomia e do pensamento crítico. Essa abordagem também está em consonância com a ludicidade presente na prática da leitura, que, conforme Freire (2023b), só se realiza plenamente enquanto espaço de liberdade e prazer. Quando praticado sob coerção, a leitura, assim como o jogo, perde sua essência lúdica e educativa.

Nesse sentido, o *Clube do Livro* foi planejado para associar atividades literárias às dinâmicas de gamificação, buscando engajar os estudantes por meio do prazer e da diversão, em vez de focar exclusivamente no desempenho acadêmico. Tal perspectiva está alinhada à proposta freireana de uma educação dialógica, que busca, com os estudantes e por meio deles, ressignificar o aprendizado. Assim, o

objetivo maior da iniciativa foi o de promover a compreensão crítica do aprendizado e sua relação com o mundo. Sobre isso, uma das participantes do clube relatou:

> Obrigada pela criação do *Clube do Livro* que ressuscitou a minha vontade de ler, e me fez ter uma rotina de leitura melhor. O *Clube do Livro* não só nos incentivou a ler, mas pelo menos na minha opinião foi um momento de conforto em meio a tantas provas e dias cansativos. Eu acho que você não sabe a importância que o seu projeto teve para nós, ele uniu amizades e nos fez refletir tópicos nunca pensados por nós antes (Carta do(a)a Estudante B, 2024).

A criação do *Clube do Livro* teve um impacto significativo na revitalização do hábito de leitura dos participantes, contribuindo para a construção de uma rotina mais consistente de leitura. Além de incentivar a prática leitora, o clube proporcionou um espaço de acolhimento e reflexão em meio às exigências acadêmicas, tornando-se um momento de conforto diante da intensa carga de estudos. Ademais, a iniciativa não apenas fomentou o interesse pela literatura, mas também promoveu o fortalecimento de laços sociais entre os participantes, estimulando debates sobre temas que, até então, não haviam sido explorados por eles. Esses aspectos evidenciam a relevância do projeto tanto no âmbito individual quanto no coletivo, reforçando seu papel na formação intelectual e social dos estudantes.

Durante a observação participante, ficou evidente que os estudantes, apesar de sobrecarregados pelas atividades acadêmicas, percebiam o *Clube do Livro* como um espaço de acolhimento, refúgio e descontração, em contraste com o ambiente formal das salas de aula. Essa percepção decorreu tanto da leveza nas práticas de mediação de leitura quanto da incorporação de elementos lúdicos no ambiente literário. Em um relato, outro participante destacou:

> [...} quero relembrar de todos os momentos que passamos juntos no clube. Foi uma experiência incrível, tive a oportunidade de conhecer novos livros e explorar mundos novos, graças ao clube. Para sempre, vou levar o *Clube do Livro* como principal motivação para a leitura [...]. Nunca esqueça da sua família *Clube do Livro* (Carta do(a) Estudante C, 2024).

O relato evidencia não apenas os laços afetivos estabelecidos entre os participantes, mas também o êxito do *Clube do Livro* em criar um espaço de pertencimento, no qual as relações de confiança e amizade se tornaram fundamentais para enfrentar as adversidades.

Outro estudante comentou: “Gostei muito da experiência, deu muita saudade do encontro presencial e uma grande vontade de voltar com tudo nos próximos encontros para ganhar moedas” (Estudante B, durante o segundo encontro do *Clube*

do Livro, 2024). Embora os encontros virtuais tenham possibilitado a continuidade das atividades durante a greve dos servidores da educação, os estudantes manifestaram preferência pela retomada do formato presencial, o que levou a equipe organizadora a propor um terceiro encontro no formato híbrido. Contudo, a incompatibilidade entre as atividades planejadas e o modelo híbrido revelou limitações nas dinâmicas do projeto.

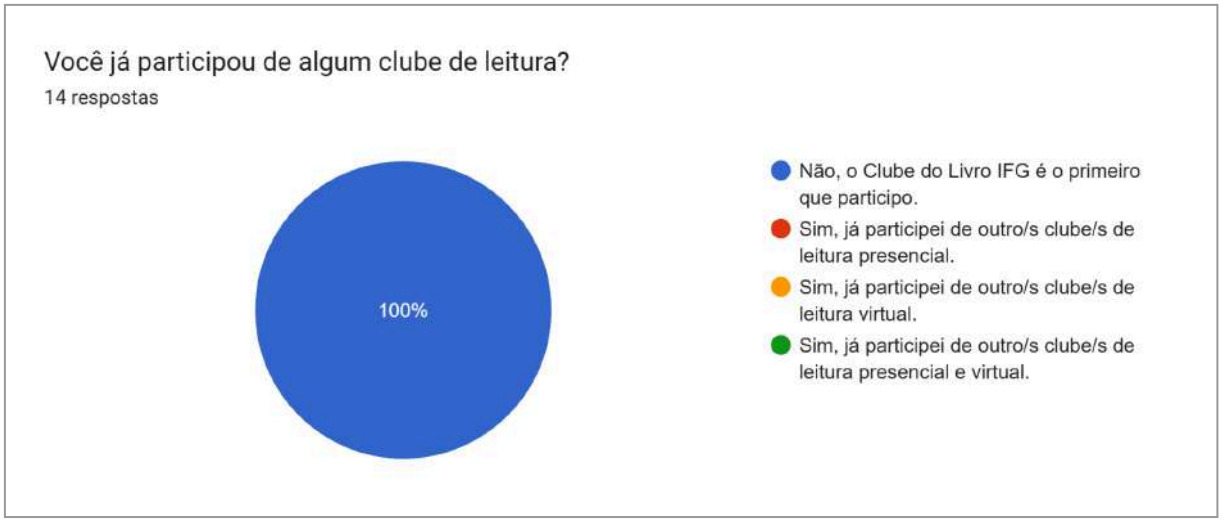
Sendo assim, no quarto encontro, o *Clube do Livro* retornou ao formato totalmente presencial, atendendo às expectativas dos estudantes. Em uma pesquisa de satisfação, um dos participantes afirmou: “Encontros presenciais são, sem dúvidas, melhores que os *online.* O encontro foi divertido e tiveram debates muito bacanas, bem melhor que o anterior” (Estudante A, 2024). Outro estudante reiterou a preferência pelo formato presencial, destacando a maior fluidez das interações: “Foi uma ótima experiência, tenho a sensação de que o encontro presencial flui de maneira mais legal” (Estudante B, 2024).

Ao longo do projeto, ficou evidente que as estratégias baseadas na ludicidade e na autonomia contribuíram para a construção de um ambiente educativo significativo, capaz de integrar reflexão crítica, pertencimento e prazer. Essa experiência reforça a relevância de práticas pedagógicas fundamentadas nos princípios freireanos, que promovem a humanização e a formação de sujeitos conscientes de seu papel no mundo.

Cosson (2021, p. 23) destaca que o clube de leitura “ocupa uma posição privilegiada pelos benefícios que oferece tanto ao aprendizado da leitura quanto ao desenvolvimento integral do aluno como cidadão”. Contudo, apesar da reconhecida importância do livro e da leitura para a construção de uma compreensão crítica e sensível do mundo, observa-se que as escolas, especialmente as de ensino médio, ainda carecem de iniciativas que promovam o hábito da leitura literária entre os estudantes, extrapolando a lógica da obrigatoriedade acadêmica imposta pelos currículos escolares.

Ao abordar a relevância da experiência social para a significação da vida, Paulo Freire (2023b) afirma: “Para mim, conversar com duas, três, quatro ou mais pessoas é um modo de ler o mundo” (Freire, 2023b, p. 239). Nessa perspectiva, o *Clube do Livro* configura-se como um espaço dialógico, em que a interação entre os estudantes busca estimulá-los a ler o mundo por meio da linguagem literária, que, em sua riqueza semântica, contribui para a formação crítica e emancipatória.

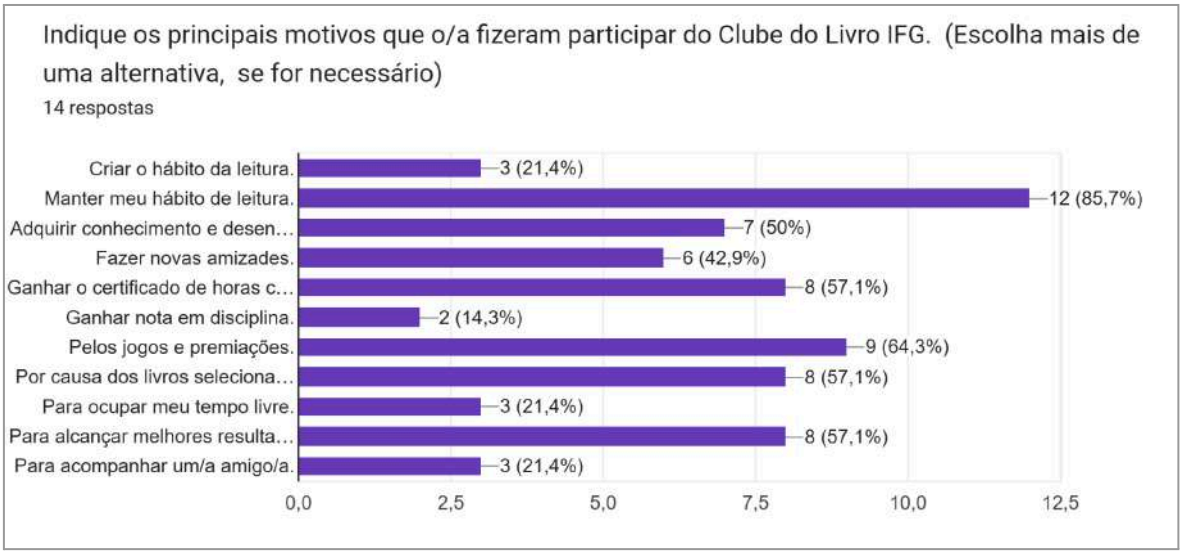
Gráfico 10 - Participação em clubes de leitura.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Quando questionados sobre a participação em clubes de leitura, todos os estudantes relataram que o *Clube do Livro* representava sua primeira experiência em projetos de leitura nesse formato. Tal constatação evidencia o potencial dessa metodologia de mediação literária para se expandir e alcançar um número crescente de jovens. Para que isso ocorra, torna-se necessário investir na capacitação de professores, bibliotecários e mediadores de leitura, bem como no desenvolvimento de práticas pedagógicas que favoreçam a implementação de clubes de leitura nos espaços formais de ensino e, eventualmente, em contextos informais para além da escola.

Gráfico 11 - Motivos para participar do *Clube do Livro*.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Ao serem questionados sobre os motivos que os levaram a participar do *Clube do Livro*, 85,7% dos estudantes (12 participantes) afirmaram que desejavam manter o hábito da leitura, enquanto apenas 21,4% (3 estudantes) indicaram o desejo de criar tal hábito. Além disso, 64,3% dos estudantes (9 participantes) relataram que a motivação para ingressar no projeto esteve associada aos jogos e premiações incorporados às atividades do clube.

Esses dados indicam que a criação de clubes de leitura, por si só, não se configura como uma estratégia suficiente para promover o desenvolvimento do hábito da leitura entre os estudantes. Para que esse objetivo seja alcançado, é imprescindível articular diferentes dimensões, como a prática pedagógica, os métodos de mediação e os elementos que favoreçam o engajamento e a motivação, a exemplo de dinâmicas lúdicas e premiações. Observa-se que uma parcela significativa dos estudantes que buscam os clubes de leitura já possui algum grau de familiaridade com o universo literário, embora busquem, por meio da participação em uma comunidade leitora, aprofundar e consolidar a prática da leitura de forma mais constante e sistemática.

Com base no depoimento de uma das participantes, evidencia-se o potencial transformador do *Clube do Livro*, tanto no âmbito da formação leitora quanto no desenvolvimento de competências comunicativas: “[O clube] me ajudou a perder um pouco do medo de falar em público e me mantém ativa na leitura, ajudando desde a interpretação de texto até a lidar com situações mais complexas” (Estudante G, 2024).

Em alguns casos, a participação no *Clube do Livro* contribuiu para o desenvolvimento da habilidade de falar em público, reduzindo a insegurança em situações de exposição oral. Essa perspectiva se alinha à concepção freireana de educação como prática de liberdade, na qual o ato de ler vai além da decodificação de palavras, sendo uma prática que permite ao sujeito compreender e transformar o mundo através da sua própria voz e discernimento.

Gráfico 12 - Participação no *Clube do Livro*.

Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

No contexto do *Clube do Livro*, a maioria dos estudantes (57,1%, ou 8 estudantes) indicou que expõe suas opiniões e compartilha experiências de leitura ocasionalmente. Por outro lado, 21,4% (3 estudantes) afirmaram sempre participar ativamente, expondo suas opiniões e vivências literárias com o grupo. Três estudantes, no entanto, preferiram atuar como observadores, justificando essa postura por seu comportamento introvertido. Um desses estudantes destacou:

> Apesar de não falar muito nos encontros, gostei muito, pois me ajudou a perder um pouco da vergonha de falar em público, a ter mais o hábito da leitura, a desenvolver minha imaginação ao ler e a ver as coisas com outros olhos a partir dos comentários dos encontros (Estudante G, 2024).

O comportamento dos estudantes mais introvertidos ressalta a importância da atuação sensível dos mediadores de leitura no acolhimento desses indivíduos. Forçar a participação pode gerar consequências contraproducentes, como o afastamento ou mesmo a desistência dos encontros. Contudo, o ambiente de acolhimento pode transformar a experiência desses estudantes, como evidencia o relato de outro participante: "Foi incrível! Eu aprendi a desenvolver mais o hábito da leitura e a conseguir expor as minhas opiniões em um lugar de acolhimento" (Estudante K, 2024).

Nesse sentido, os jogos se mostram como uma estratégia eficaz para promover a inclusão desses estudantes, pois permitem manifestações por meios que não dependem exclusivamente da comunicação verbal. Durante as atividades gamificadas, o ambiente de descontração contribui para que os estudantes se

sintam mais confortáveis em participar, percebendo que não estão sendo avaliados por métodos tradicionais.

Ademais, o processo avaliativo em um clube de leitura exige que o coordenador priorize um princípio fundamental: garantir a vivência efetiva da leitura literária. Isso implica conduzir a avaliação com cautela, evitando que ela se torne o foco central do processo de leitura. Conforme alerta Cosson (2021), o risco de transformar o *Círculo de Leitura* em uma mera atividade destinada à obtenção de notas ou conceitos é uma ameaça ao potencial formativo dessa experiência.

Cosson (2021) enfatiza que a prioridade em um clube de leitura não é a quantidade de obras lidas, mas o aprofundamento na compreensão de sua forma e conteúdo. O autor destaca que no clube de leitura “se realiza uma leitura intensiva das obras; logo, elas não podem ser em grande número. Ao contrário, ler três ou quatro obras por semestre indica um funcionamento excelente do *Círculo de Leitura* em uma turma" (Cosson, 2021, p. 43).

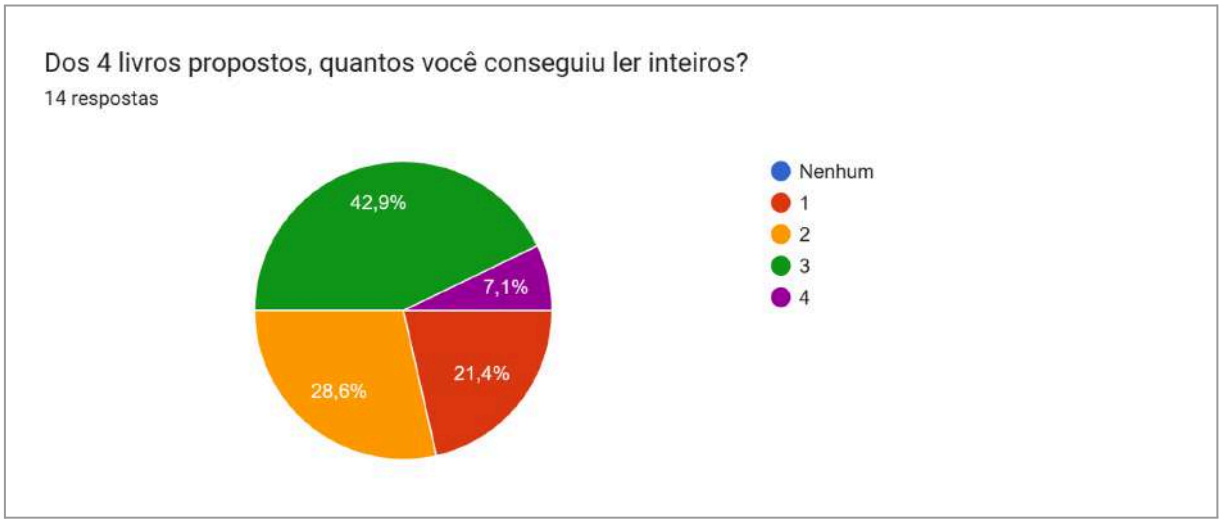
Mesmo quando os participantes não conseguem realizar a leitura indicada, o encontro do clube de leitura pode se manter relevante e produtivo, desde que os mediadores se sensibilizem e adotem estratégias pedagógicas inclusivas. Nesse contexto, é fundamental que os mediadores compreendam os motivos que dificultaram a leitura e adaptem as dinâmicas das atividades para envolver todos os participantes, independentemente de sua experiência prévia com o material proposto. No entanto, o apoio de outros colegas que concluíram a leitura do mês também foi fundamental para promover a interação e a troca de ideias durante os encontros.

Em um dos encontros do *Clube do Livro*, um participante relatou sua percepção positiva na mediação, mesmo diante da situação da não leitura dos livros indicados: "Foi uma experiência tranquila, mesmo poucas pessoas tendo lido realmente o livro. O encontro foi divertido, e acredito que fomos, de certa forma, produtivos" (Estudante A, durante o quarto encontro do *Clube do Livro*). Esse depoimento reforça que, com a aplicação de estratégias inclusivas, é possível manter a dinâmica do clube de leitura enriquecedora e significativa para todos os envolvidos, fortalecendo o engajamento dos participantes e a valorização do ato de ler em grupo.

Nessa perspectiva, cabe aos mediadores e professores criar condições que favoreçam tanto o aprofundamento crítico quanto o acolhimento à diversidade de

perfis e ritmos presentes nos *Círculos de Leitura*. Como nos ensina Paulo Freire (2023b, o diálogo e o respeito à singularidade dos sujeitos são fundamentais para que o processo educativo seja verdadeiramente libertador e transformador.

Gráfico 13 - Quantidade de livros inteiros lidos no *Clube do Livro*.

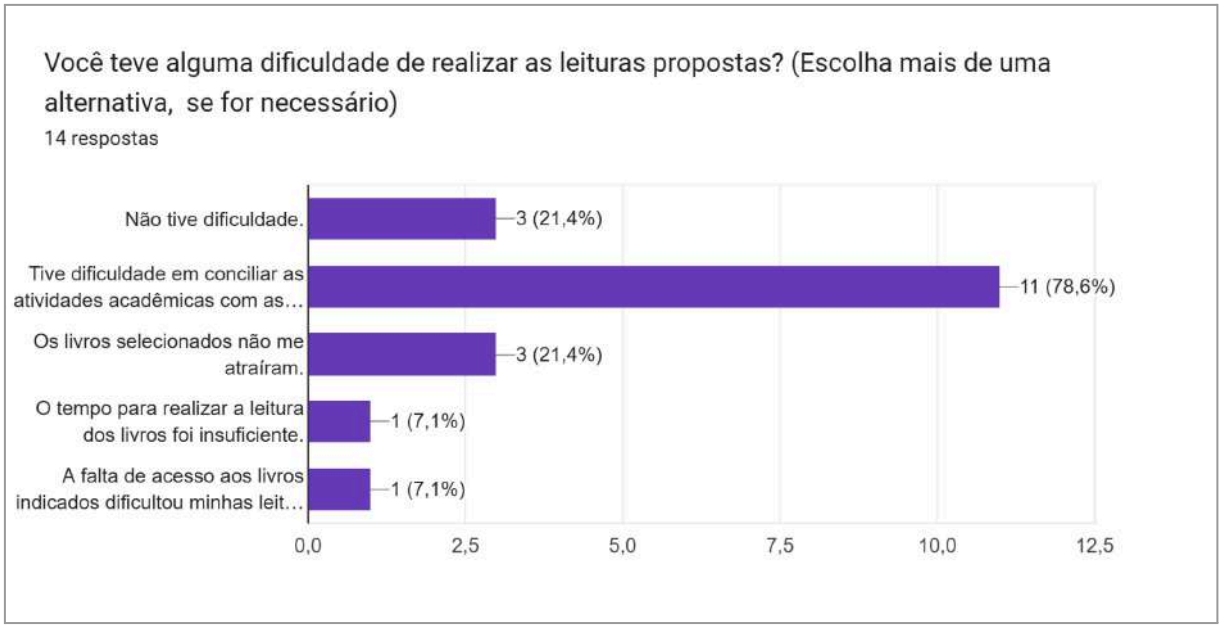


Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Dessa forma, os organizadores do *Clube do Livro* selecionaram quatro obras literárias para serem debatidas ao longo do primeiro semestre de 2024. Conforme os dados apresentados no Gráfico 13, apenas um estudante (7,1%) declarou ter lido integralmente as quatro obras. Seis estudantes (42,9%) afirmaram ter lido três livros por completo, enquanto quatro estudantes (28,6%) relataram a leitura integral de dois livros.

Esses dados indicam que a proposta de leitura de até quatro obras por semestre configura-se como uma quantidade adequada, possibilitando que as obras sejam analisadas e debatidas de maneira mais aprofundada. Tal abordagem dialoga com os princípios freireanos, que valorizam uma prática educativa centrada no diálogo e na problematização. Além disso, é necessário considerar o contexto dos estudantes, que acumulam uma diversidade de demandas acadêmicas provenientes de suas disciplinas curriculares. Sendo assim, a adequação da carga de leitura permite o fortalecimento de um processo formativo que alia criticidade e engajamento na prática leitora.

Gráfico 14 - Dificuldades enfrentadas na realização das leituras.

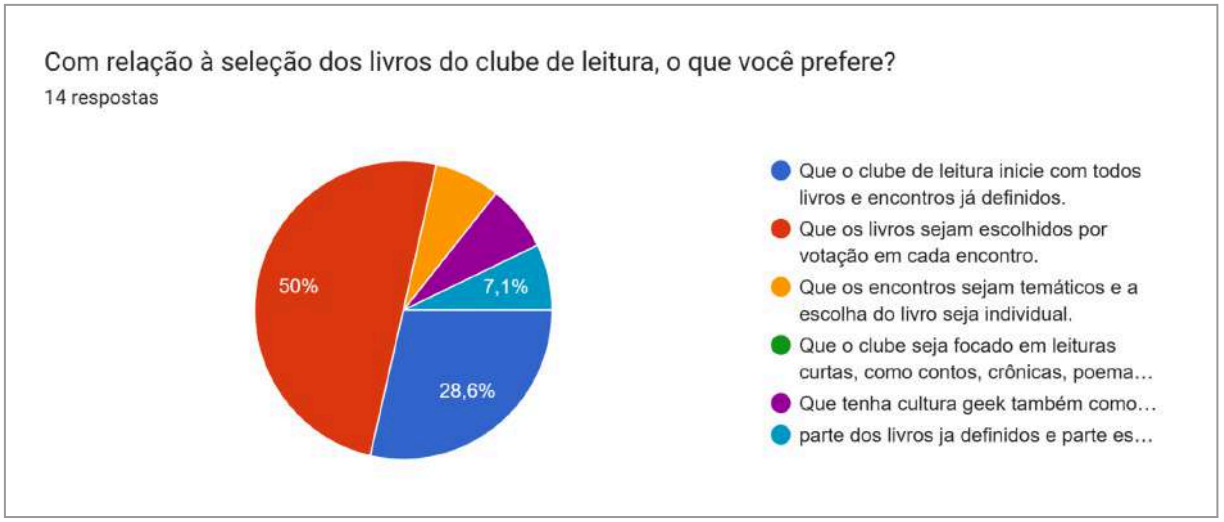


Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Quando questionados sobre as dificuldades enfrentadas para realizar as leituras propostas pelo *Clube do Livro*, a maioria dos estudantes, representando 78,6% (11 participantes), relatou dificuldades em conciliar as atividades acadêmicas com as demandas do clube de leitura. Três estudantes (21,4%) afirmaram não ter enfrentado nenhuma dificuldade, enquanto outros três destacaram que os livros selecionados não despertaram seu interesse, conforme evidenciado no Gráfico 14.

Esses dados revelam a necessidade de considerar, no planejamento das atividades de um clube de leitura, tanto as condições objetivas dos estudantes, como a carga acadêmica, quanto aspectos relacionados à escolha das obras. De acordo com a perspectiva freireana, a prática educativa deve respeitar a realidade dos educandos, buscando promover uma experiência significativa e dialógica que favoreça o engajamento com os textos literários. Nesse sentido, a escolha das obras deve ser sensível aos interesses e vivências dos estudantes, a fim de fomentar uma participação crítica e ativa no processo de leitura e discussão dos temas.

Gráfico 15 - Seleção dos livros.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Em relação ao método de seleção das obras literárias, o Gráfico 15 revela que metade dos estudantes (7 participantes) manifestou preferência por uma escolha realizada pelos próprios integrantes do clube, por meio de votação nos encontros anteriores. Outros 28,6% (4 estudantes) indicaram que preferem que o *Clube do Livro* inicie a temporada com todas as leituras previamente definidas. Adicionalmente, um dos estudantes sugeriu uma abordagem conjunta, combinando obras selecionadas pelos curadores do projeto com aquelas escolhidas pelos participantes.

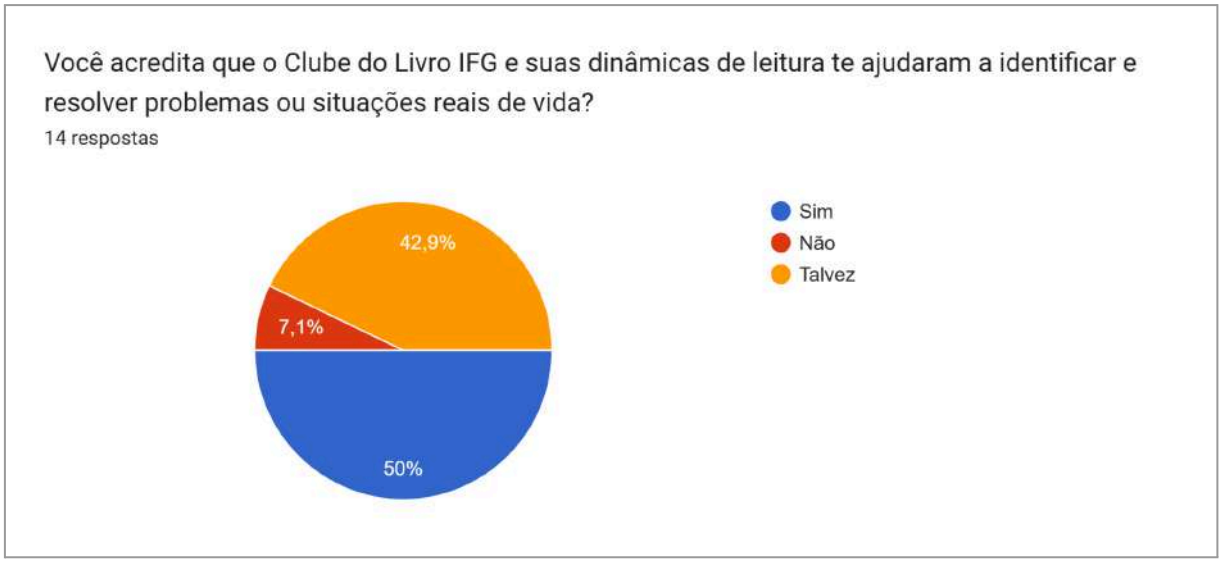
Essa última proposta mostrou-se como uma alternativa viável e atrativa, pois equilibra a curadoria especializada com a participação ativa dos estudantes no processo decisório. Essa abordagem busca superar práticas verticais de imposição, valorizando os interesses e as experiências dos participantes como ponto de partida para a construção coletiva de sentidos.

Uma das principais preocupações da curadoria do *Clube do Livro* foi a seleção de obras literárias reconhecidas por sua relevância histórica, social e cultural. Algumas das obras escolhidas pertencem ao cânone da literatura nacional e mundial, e todas abordam temáticas que promovem reflexões pertinentes às situações cotidianas vivenciadas pelos participantes.

Nesse sentido, os dados revelam que metade dos estudantes (7 participantes) afirmou que a experiência no *Clube do Livro* contribuiu para o reconhecimento e a resolução de problemas e situações reais presentes em seu dia a dia, enquanto apenas um estudante (7,1%) relatou não ter percebido tal

contribuição, conforme podemos ver no Gráfico 16.

Gráfico 16 - Relação das leituras com situações e problemas reais de vida.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Ao proporcionar a leitura de obras que dialogam com o contexto dos participantes, o *Clube do Livro* possibilita a formação de uma consciência crítica, capacitando os estudantes a refletirem sobre suas vivências e a interagirem de forma mais ativa e transformadora com o mundo ao seu redor. Essa abordagem reforça a função social da literatura como meio de ampliar horizontes e mediar o processo de humanização por meio do diálogo entre texto, leitor e realidade.

Podemos perceber a importância do *Clube do Livro* em situações reais do cotidiano dos estudantes, quando um deles relata que “[ler] alguns livros me ajudou na concentração de fazer provas, a ficar menos ansiosa” (Estudante E, 2024). Outro participante diz que o clube de leitura “me ajudou no processo de reabilitação de memória pós Covid-19 e continua ajudando” (Estudante K, 2024).

Os relatos dos estudantes que participaram do clube de leitura evidenciam o impacto positivo da prática da leitura em aspectos que vão além do desenvolvimento cognitivo tradicional, abrangendo também benefícios emocionais e psicológicos. Esses depoimentos refletem como a leitura, ao ser inserida em um contexto coletivo e estruturado, pode atuar como uma ferramenta transformadora para enfrentar desafios pessoais.

Os relatos reforçam a ideia de que a leitura literária, especialmente em ambientes como clubes de leitura, transcende o objetivo acadêmico, atuando como

um instrumento de fortalecimento mental e emocional. O clube proporciona não apenas o acesso à literatura, mas também uma rede de suporte que estimula o autoconhecimento e a superação de desafios individuais.

Gráfico 17 - Conexão das obras selecionadas com experiências reais de vida.

Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

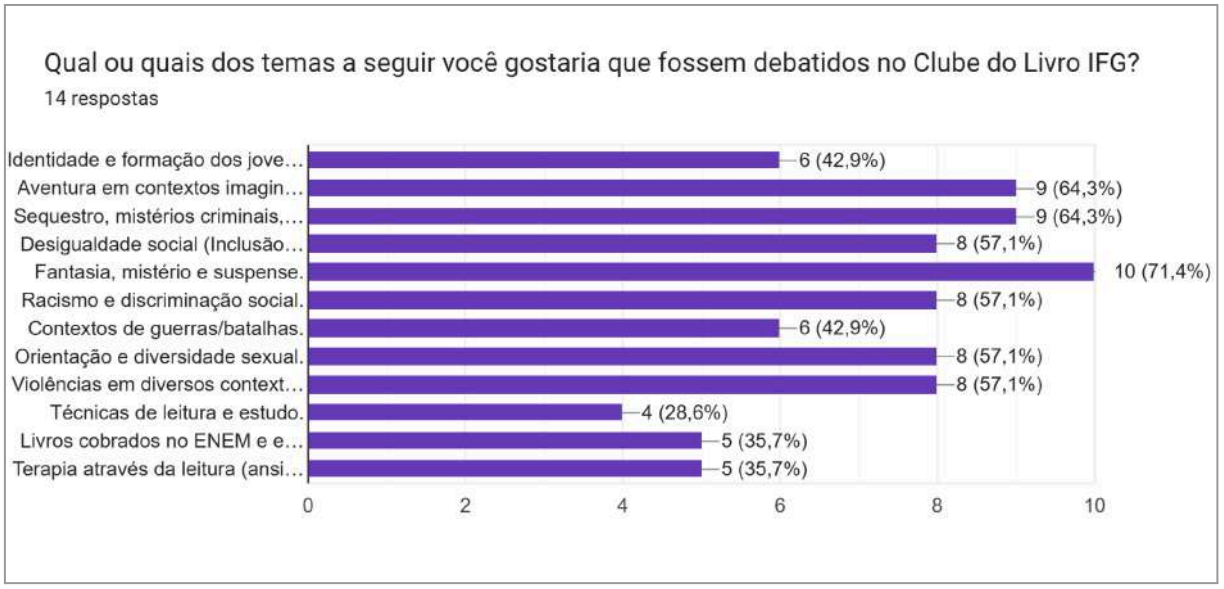
No que diz respeito às leituras propostas pelo *Clube do Livro* e sua relação com a realidade dos estudantes, os dados revelam que 35,7% (5 estudantes) afirmaram ter conseguido relacionar os debates promovidos pelas obras literárias com suas histórias e experiências de vida. Por outro lado, metade dos participantes (7 estudantes) relataram que essas conexões ocorreram apenas em alguns casos, e não com todas as leituras realizadas.

Esses resultados apontam para a importância de um envolvimento mais direto dos estudantes no processo de seleção das obras literárias, de modo a ampliar o interesse pela leitura e potencializar as discussões realizadas no clube. Tal perspectiva está em consonância com a pedagogia freireana, que valoriza a participação ativa dos educandos na construção do saber, promovendo uma relação dialógica entre texto, leitor e contexto. Nesse sentido, um dos participantes relatou que “O *Clube do Livro* IFG me incentivou a leitura e me ajudou a identificar e problematizar situações passadas da minha vida pessoal, contribuindo muito com meu desenvolvimento e até conhecimento pessoal” (Estudante A, 2024).

Observou-se que, em determinados momentos, como no encontro dedicado à obra *Harry Potter e a Pedra Filosofal*, a imersão dos leitores no universo literário

ocorreu de forma espontânea e intensa. Em contrapartida, no encontro destinado ao livro *80 Degraus*, o envolvimento dos estudantes foi mais superficial. Essa oscilação pode estar relacionada às preferências individuais dos estudantes por determinados estilos literários, evidenciando a necessidade de diversificar as escolhas para atender aos interesses e às vivências dos participantes.

Gráfico 18 - Temas preferidos pelos participantes.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Ao serem questionados sobre seus temas preferidos para a realização das leituras literárias, 71,4% (10 estudantes) manifestaram preferência por obras de fantasia, suspense e mistério, seguidos por 64,3% (9 estudantes) que declararam interesse por livros de aventura em contextos imaginários e mistérios criminais.

Quando se propõe a realização de um clube de leitura, torna-se essencial, como etapa inicial, conhecer profundamente a realidade dos estudantes e suas preferências literárias. Nesse contexto, o mediador de leitura assume o papel de facilitador do diálogo, conduzindo as discussões por meio de perguntas problematizadoras, que instigam respostas fundamentadas no pensamento crítico. Essa dinâmica ecoa os fundamentos freireanos dos *Círculos de Cultura*, nos quais a aprendizagem emerge de um processo coletivo, participativo e situado na realidade dos educandos.

Paralelamente ao esforço de compreender as razões que têm levado muitos brasileiros a abandonarem ou nem iniciarem a prática da leitura literária, é necessário repensar as práticas pedagógicas e as estratégias didáticas adotadas.

Essa reflexão não deve ser entendida como a busca por uma solução imediata, mas como um processo contínuo e complementar que, no médio e longo prazo, pode contribuir significativamente para a formação de uma sociedade de leitores.

A criação de espaços dialógicos como o *Clube do Livro* reforça a perspectiva de que a leitura literária, quando conectada aos interesses e vivências dos estudantes, tem o potencial de despertar a criticidade e fomentar o engajamento em práticas leitoras permanentes.

4.5 Os Hábitos de Leitura e seus Obstáculos

A leitura, conforme apontado por Paulo Freire (2001), transcende a simples decodificação de palavras, configurando-se como uma atividade intelectual que exige engajamento crítico e reflexivo. Essa prática não apenas desafia o indivíduo a compreender o texto, mas também o convoca a assumir o papel ativo de sujeito do processo de leitura e da construção do conhecimento. Nesse sentido, ensinar a ler significa proporcionar uma experiência criativa e significativa em torno da compreensão e da comunicação.

Ademais, a promoção do ensino adequado da leitura e da escrita adquire um papel central, pois é por meio dela que se possibilita a formação de leitores autônomos e reflexivos, capazes de interagir com o mundo de maneira crítica. Tal abordagem reforça a ideia de que a leitura é um ato libertador e essencial na construção de uma sociedade mais consciente e participativa.

Sendo assim, os clubes de leitura voltados para a formação integral de jovens estudantes devem propor uma reflexão aprofundada não apenas sobre os motivos que justificam a prática da leitura, mas também sobre as condições históricas, sociais e estruturais que viabilizam, ou limitam, o acesso ao conhecimento e à cultura para diferentes parcelas da sociedade.

Ao investigar os hábitos de leitura dos participantes do *Clube do Livro*, buscou-se compreender de forma aprofundada suas relações com a literatura e os significados atribuídos por eles durante a mediação literária. Desse modo, apesar das perguntas referentes à quantidade de livros lidos ou ao tempo dedicado à leitura, a ênfase da análise está no modo como os estudantes se engajaram com os temas abordados e, a partir desse processo, construíram uma relação dialógica com a realidade.

Quando perguntados sobre a quantidade de livros lidos inteiros, a maioria dos participantes do *Clube do Livro* relatou ter lido mais de seis livros nos últimos doze meses. Ao calcular a quantidade relativa, constatou-se que a média de livros inteiros lidos pelos integrantes do clube nesse período foi de 7,43 livros. Esse número está significativamente acima da média nacional, que, de acordo com a pesquisa *Retratos da Leitura no Brasil* (2024), é de apenas 2,07 livros inteiros a cada doze meses.

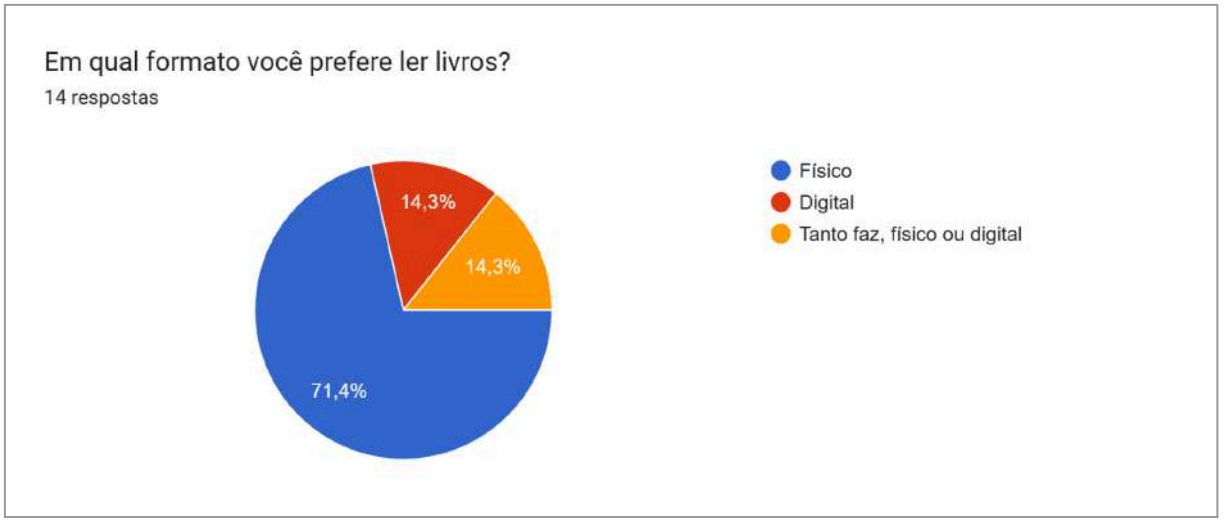
Gráfico 19 - Quantidade de livros inteiros lidos nos últimos 12 meses.

Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Isso indica que a maioria dos estudantes interessados em participar de um clube de leitura já possui alguma relação afetiva com o universo literário e, na maior parte dos casos, já tem o costume de ler, ainda que com menor frequência do que o desejado. Nesse contexto, o *Clube do Livro* pode auxiliar alguns estudantes a desenvolverem o hábito da leitura; entretanto, seu papel principal consiste em promover uma frequência sistemática de leitura entre aqueles que já demonstram apreço por livros, mas que, por razões fortuitas, como compromissos acadêmicos, não consolidaram esse hábito.

Embora o acesso aos livros tenha sido ampliado pelo desenvolvimento das tecnologias digitais, com a disponibilização de livros eletrônicos e audiolivros a preços acessíveis ou mesmo gratuitos, dez participantes (71,4% dos estudantes) do *Clube do Livro* declararam preferir livros em formato físico. Apenas dois participantes (14,3%) demonstraram preferência pelo formato digital, enquanto outros dois afirmaram ser indiferentes ao formato.

Gráfico 20 - Formato preferido para a leitura de livros.



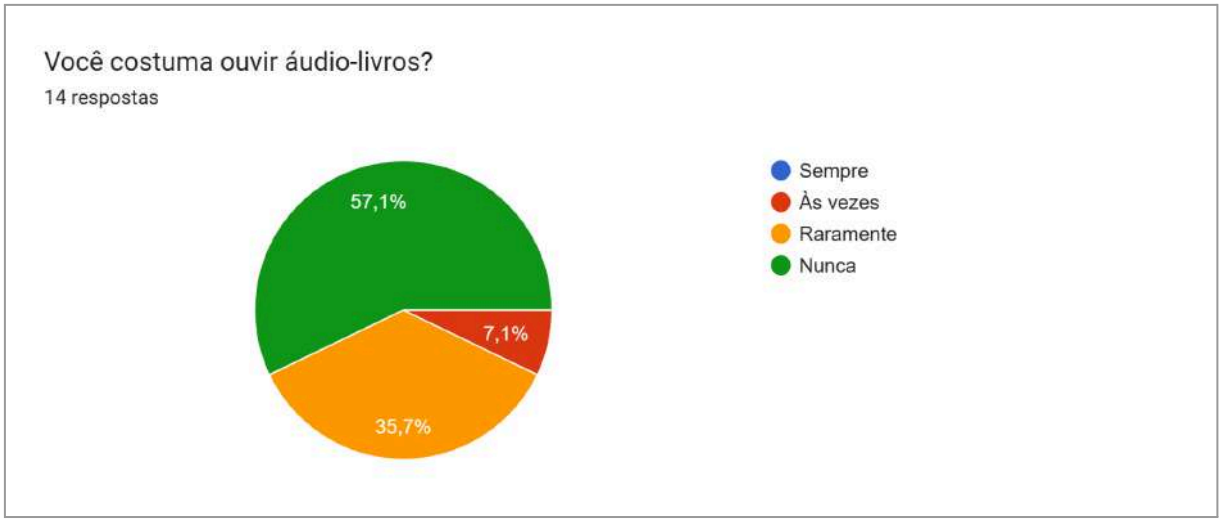
Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Esses dados são bastante relevantes e indicam um comportamento amplamente difundido, considerando que a pesquisa *Retratos da Leitura no Brasil* (2024) aponta que 57% dos leitores brasileiros preferem o formato físico, enquanto 22% optam pelo formato digital e 21% declararam-se indiferentes.

Observou-se, durante as atividades do clube de leitura, que o formato digital pode servir como complemento à leitura dos livros físicos, mas não substitui a preferência pelo formato físico. Por isso, os organizadores do *Clube do Livro* se empenharam em selecionar títulos disponíveis fisicamente na biblioteca do IFG - Câmpus Itumbiara, permitindo que os exemplares fossem emprestados aos estudantes durante o período entre os encontros.

No que diz respeito à audição de livros digitais, a adesão no *Clube do Livro* mostrou-se insignificante: 92,8% dos estudantes (13 participantes) afirmaram nunca ter ouvido ou raramente ouvirem audiolivros, enquanto apenas um participante relatou que os ouve ocasionalmente. Corroborando essa constatação, a pesquisa *Retratos da Leitura no Brasil* (2024) revelou que 77% dos brasileiros não conhecem ou nunca ouviram um audiolivro.

Gráfico 21 - Hábito de ouvir audiolivros.

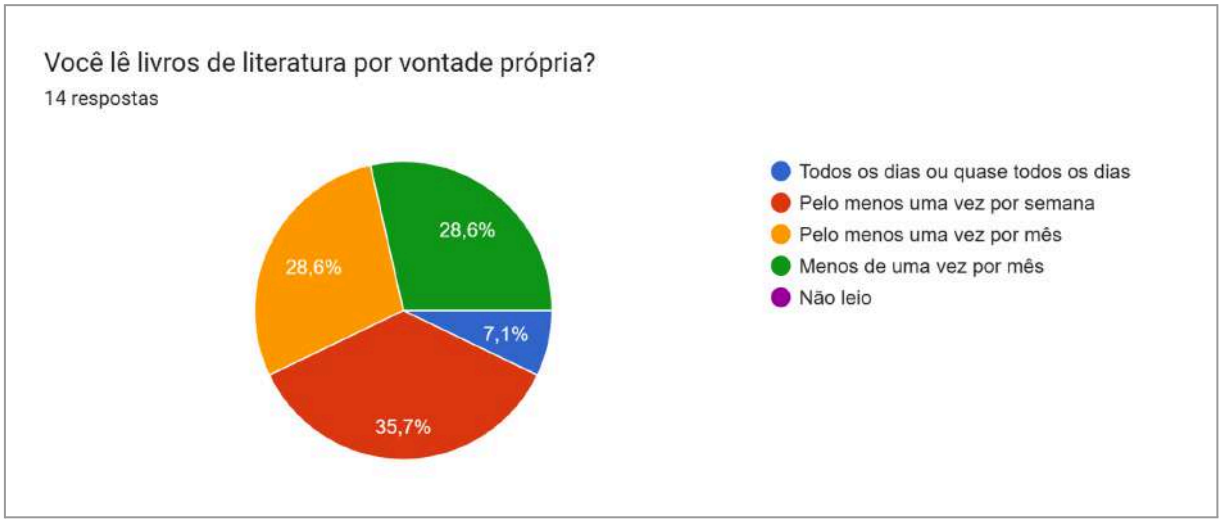


Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Nesse cenário, o uso de audiolivros em clubes de leitura apresenta desafios particulares, uma vez que esse formato ainda não foi amplamente aceito culturalmente. No caso específico de jovens estudantes, a utilização de audiolivros pode ser ainda mais desafiadora, devido ao risco de dispersão e à demanda por um nível de concentração maior do que o exigido para a leitura de livros físicos.

O questionário aplicado aos participantes do *Clube do Livro* revelou ainda que cinco dos quatorze participantes (35,7%) leem, pelo menos uma vez por semana, livros de literatura por vontade própria. Quatro deles (28,6%) leem livros de literatura pelo menos uma vez por mês, enquanto apenas um participante (7,1%) relatou ler todos os dias.

Gráfico 22 - Hábito de ler livros de literatura por vontade própria.

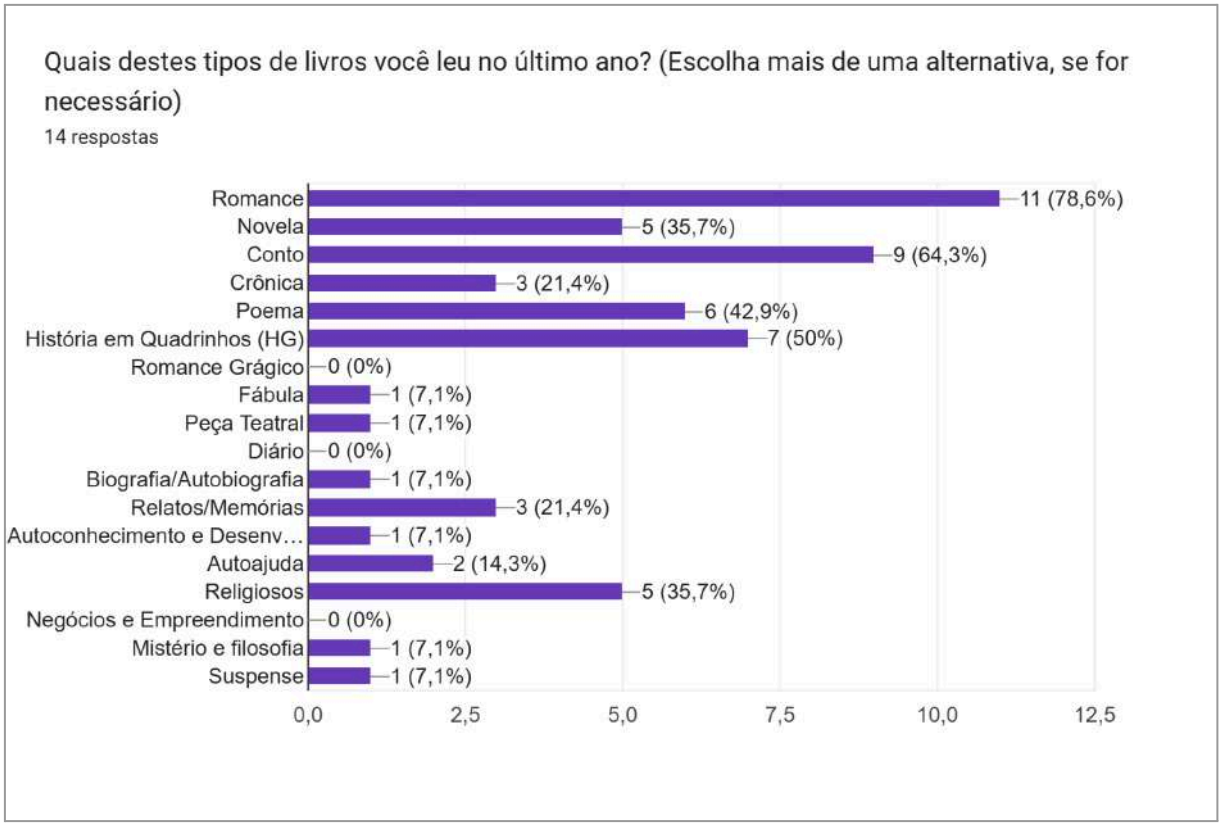


Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

A análise dos dados revela um comportamento de leitura significativamente mais ativo em comparação com a média nacional. Enquanto 64,3% dos participantes do clube leem livros de literatura por vontade própria pelo menos uma vez por mês, a pesquisa *Retratos da Leitura no Brasil* (2024) indica que 62% da população brasileira não costuma ler livros de literatura. Além disso, embora apenas um participante do clube relate ler todos os dias (7,1%), esse percentual está alinhado com a média nacional (7%). A pesquisa nacional demonstra ainda que 11% dos brasileiros leem pelo menos uma vez por semana e 9% leem pelo menos uma vez por mês.

Entre os participantes do *Clube do Livro*, o gênero literário mais lido no último ano foi o romance, mencionado por 78,6% dos estudantes (11 participantes), seguido pelos contos (64,3%) e pelas histórias em quadrinhos (50%). Outros gêneros também se destacaram, como poemas (42,9%), novelas (35,7%) e livros religiosos (35,7%).

Gráfico 23 - Gêneros literários mais lidos.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

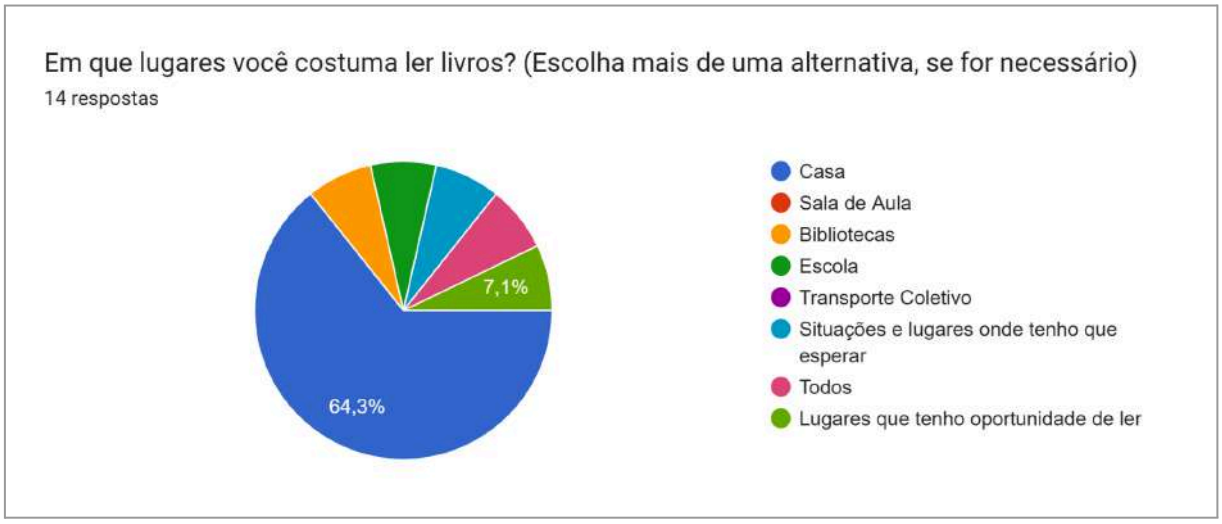
Em contraste, a pesquisa *Retratos da Leitura no Brasil* (2014) aponta um comportamento significativamente diferente entre os leitores brasileiros, indicando a

Bíblia como a leitura mais frequente (38%), seguida pelos contos (22%) e pelos romances (20%). Cabe destacar que a metodologia da pesquisa nacional considera a Bíblia como um livro literário. Caso o livro religioso fosse excluído dessa categoria, os dados referentes aos hábitos de leitura literária entre os brasileiros apresentariam índices consideravelmente inferiores.

O destaque para o romance, lido por 78,6% dos estudantes, evidencia um envolvimento maior dos participantes do *Clube do Livro* com narrativas mais longas, enquanto os contos e as histórias em quadrinhos mostram-se como alternativas relevantes para manter o interesse pela leitura. Por outro lado, a discrepância entre os dados do clube e os da pesquisa *Retratos da Leitura no Brasil* (2014) reforça a relevância de iniciativas como clubes de leitura, que podem contribuir para superar as limitações culturais e sociais associadas aos hábitos de leitura no país. Os dados evidenciam não apenas o papel dos clubes de leitura na formação de leitores, mas também a necessidade de fortalecer políticas educacionais e culturais voltadas ao estímulo da leitura literária no Brasil, especialmente entre jovens estudantes.

A análise dos dados confirma que a leitura em casa é o hábito predominante tanto entre os participantes do *Clube do Livro* (64,3%) quanto entre os leitores brasileiros em geral (85%), conforme apontado pela pesquisa *Retratos da Leitura no Brasil* (2024). Esse comportamento reflete um uso ainda restrito das bibliotecas como espaços dedicados à leitura literária, uma vez que a maioria dos frequentadores utiliza esses ambientes principalmente para atividades acadêmicas ou para empréstimos de livros, priorizando a leitura em outros locais.

Gráfico 24 - Lugares em que os participantes do *Clube do Livro* leem livros.

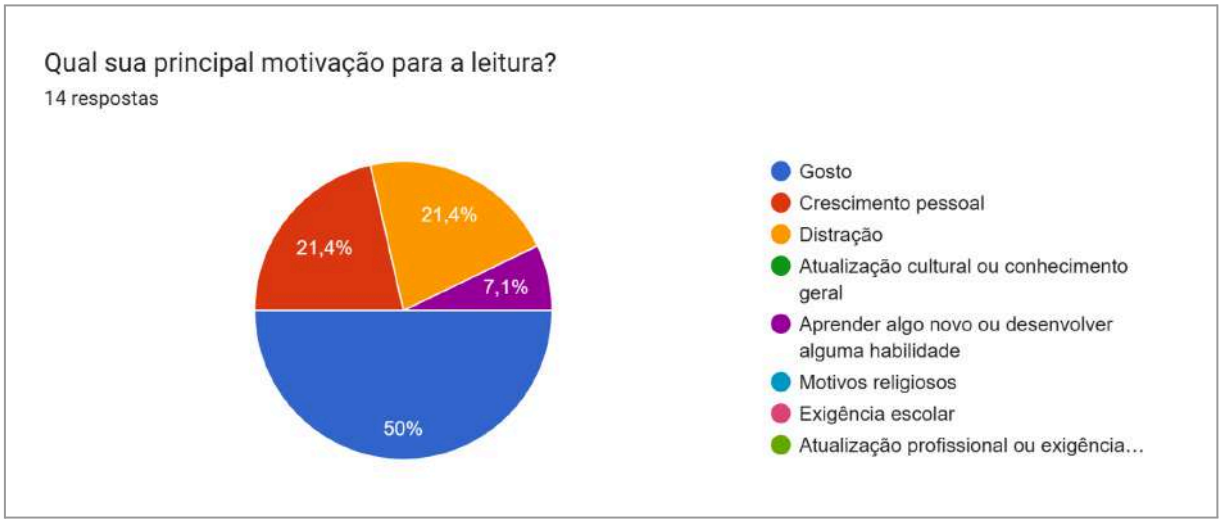


Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Esse cenário evidencia a necessidade de ressignificar o papel das bibliotecas, transformando-as em espaços mais dinâmicos e convidativos para a leitura literária. Iniciativas culturais, como eventos, exposições e clubes de leitura, mostram-se fundamentais para aproximar os leitores das bibliotecas e promover um uso mais interativo desses espaços.

Nesse contexto, os clubes de leitura se destacam como uma estratégia eficaz, ao proporcionar não apenas debates sobre obras literárias, mas também oportunidades para fortalecer o vínculo dos estudantes com a biblioteca. Essas atividades promovem a interação social e incentivam os participantes a compartilharem suas experiências de leitura, contribuindo para a formação de uma comunidade leitora mais engajada e no fortalecimento do hábito da leitura literária em ambientes formais e informais de ensino.

Gráfico 25 - Motivação para a leitura.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

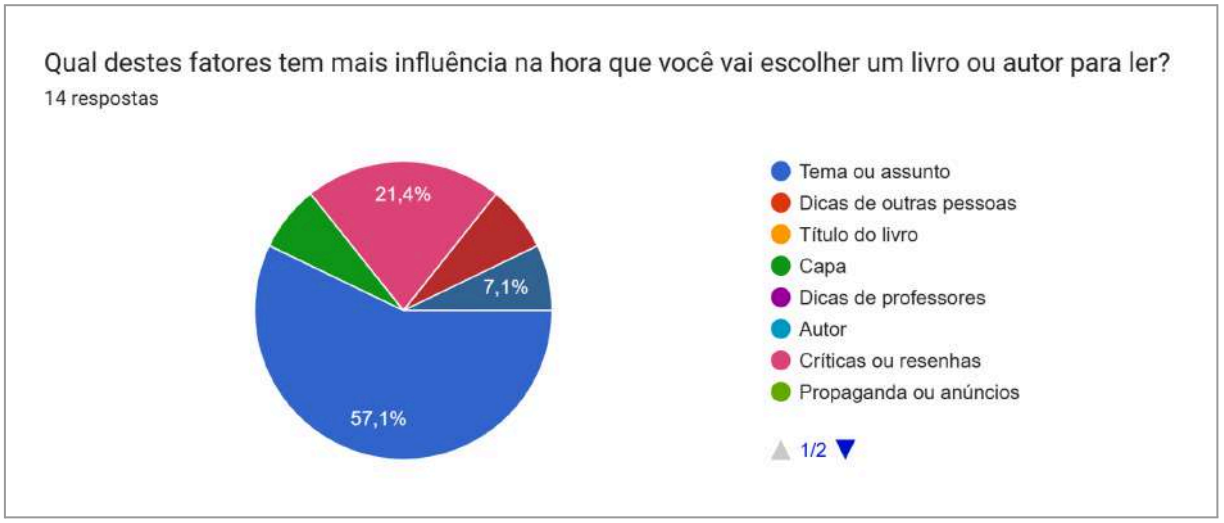
Metade dos participantes do *Clube do Livro* (7 estudantes) responderam que praticam a leitura literária simplesmente porque gostam; 21,4% (3 estudantes) porque buscam crescimento pessoal e outros 21,4% (3 estudantes) leem como alternativa para se distrair.

Os dados obtidos revelam que a prática da leitura literária entre os participantes do projeto está intrinsecamente associada a motivações que transcendem o mero cumprimento de demandas acadêmicas ou sociais. A preferência pela leitura como uma atividade prazerosa, mencionada por metade dos estudantes, destaca a dimensão afetiva e subjetiva que a literatura ocupa em suas

vidas. Além disso, a busca por crescimento pessoal e a utilização da leitura como forma de distração reforçam o papel multifacetado da literatura na promoção do desenvolvimento intelectual, emocional e no alívio das pressões cotidianas.

Os dados da pesquisa indicam ainda que o tema ou assunto é o principal fator que influencia as escolhas literárias da maioria dos participantes do *Clube do Livro*, representando 57,1% das respostas (8 estudantes). Essa preferência destaca o interesse dos estudantes por obras que dialoguem com suas vivências, interesses pessoais ou curiosidades específicas. Além disso, o fato de 21,4% dos participantes afirmarem que se baseiam em críticas ou resenhas de outros leitores para selecionar livros reforça a relevância das trocas de experiências e opiniões como um componente significativo no processo de escolha da obra literária.

Gráfico 26 - Fatores que influenciam nas escolhas dos livros.



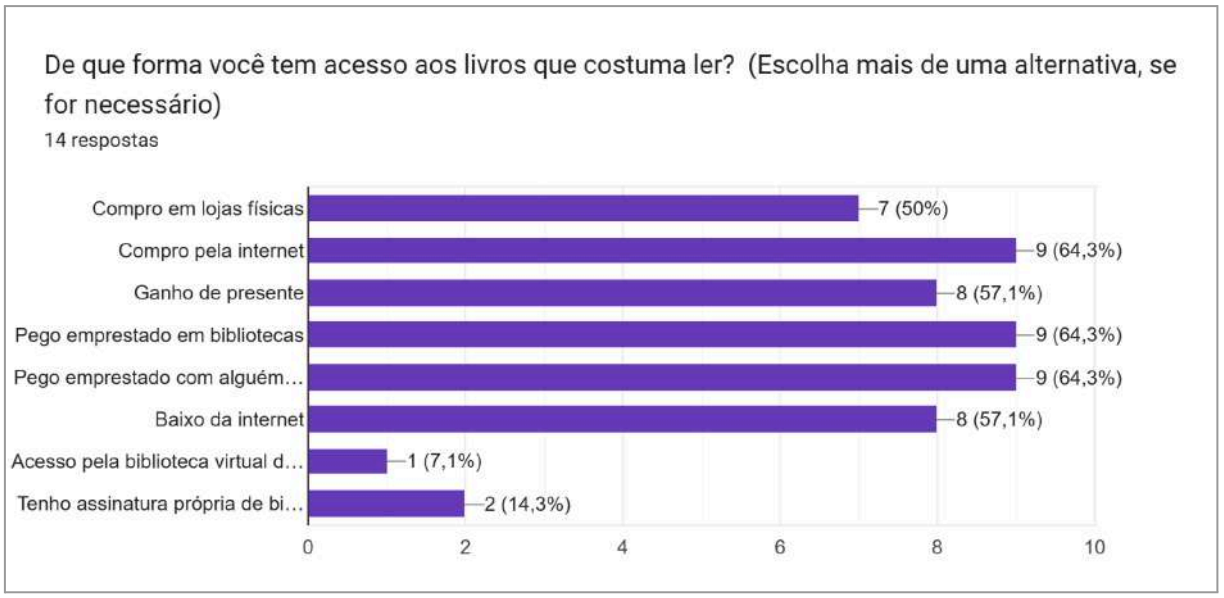
Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Esses resultados evidenciam a importância de considerar a diversidade de interesses temáticos ao planejar a curadoria de títulos para atividades de leitura coletiva, como nos clubes de leitura. Ao mesmo tempo, eles destacam o potencial das discussões em grupo, resenhas e indicações compartilhadas no clube como ferramentas para ampliar o repertório literário dos participantes.

Além disso, os participantes do *Clube do Livro* utilizam diversas formas de acesso aos livros de literatura, com destaque para a compra pela internet, o empréstimo em bibliotecas e o empréstimo com familiares ou amigos, cada um representando 64,3% das respostas. Além disso, práticas como o *download* de livros na internet (57,1%) e o recebimento de livros como presente (57,1%) também são

comuns entre os estudantes.

Gráfico 27 - Motivação para a leitura.



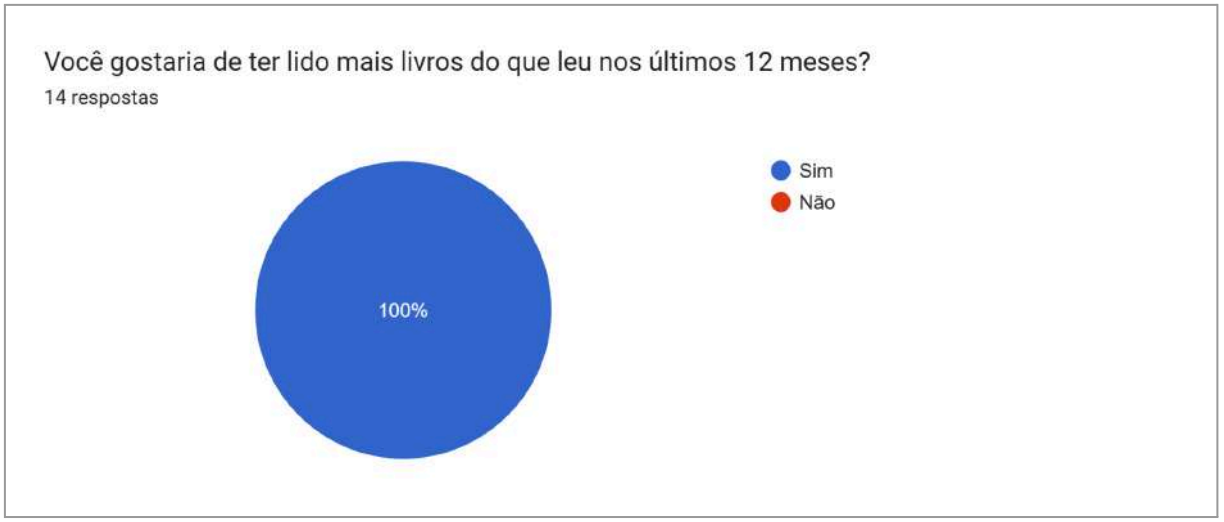
Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Esse cenário evidencia a multiplicidade de estratégias adotadas pelos leitores para acessar obras literárias, indicando tanto uma busca ativa por livros quanto o papel das redes de apoio, como familiares e amigos, no estímulo à leitura. Além disso, a significativa presença de empréstimos em bibliotecas reforça a importância desses espaços como fontes acessíveis e democráticas de literatura.

Nesse contexto, é essencial valorizar e ampliar iniciativas que facilitem o acesso aos livros, especialmente em bibliotecas escolares e públicas, fortalecendo seus acervos e promovendo atividades que estimulem o empréstimo de obras literárias. Ao mesmo tempo, os dados apontam para a relevância de estratégias que incentivem a circulação de livros em redes sociais informais, como clubes de leitura, grupos de amigos e familiares, consolidando a leitura como uma prática acessível, colaborativa e inclusiva.

Além de repensar iniciativas que promovam o acesso ao livro, é urgente considerar a questão do tempo livre para que os jovens estudantes tenham a oportunidade de usufruírem de atividades de lazer, diversão e relaxamento. Quando perguntados se gostariam de ter lido mais livros do que efetivamente leram nos últimos doze meses, todos os quatorze participantes do *Clube do Livro* responderam afirmativamente, e apontaram a falta de tempo como principal obstáculo.

Gráfico 28 - Vontade de ter lido mais livros do que leu.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Já que a pesquisa *Retratos da Leitura no Brasil* (2024) aponta que muitos leitores foram influenciados por seus pais, que a maioria gostaria de ler mais livros de literatura do que consegue atualmente, e que acreditam no poder transformador da leitura, por que os índices nacionais de leitura são tão baixos?

Os dados levantados por esta pesquisa sugerem um aspecto frequentemente negligenciado: a falta de tempo. Em consonância com a pesquisa *Retratos da Leitura no Brasil*, os participantes do *Clube do Livro* relataram que, embora desejem ampliar sua leitura de obras literárias, a falta de tempo representa uma barreira significativa. Esse dado destaca a importância de refletirmos sobre a relação entre tempo livre, acesso à cultura e os desafios que os jovens enfrentam para consolidar o hábito da leitura em suas rotinas.

Ao analisarmos criticamente o acesso pleno à cultura, é inevitável refletir sobre as possibilidades que o tempo livre oferece. Nesse sentido, o historiador Johan Huizinga (2019, p. 195) estabelece uma relação direta entre o ócio e a valorização de práticas como o estudo, a filosofia, a fruição da literatura e da cultura, bem como dos jogos. O autor argumenta:

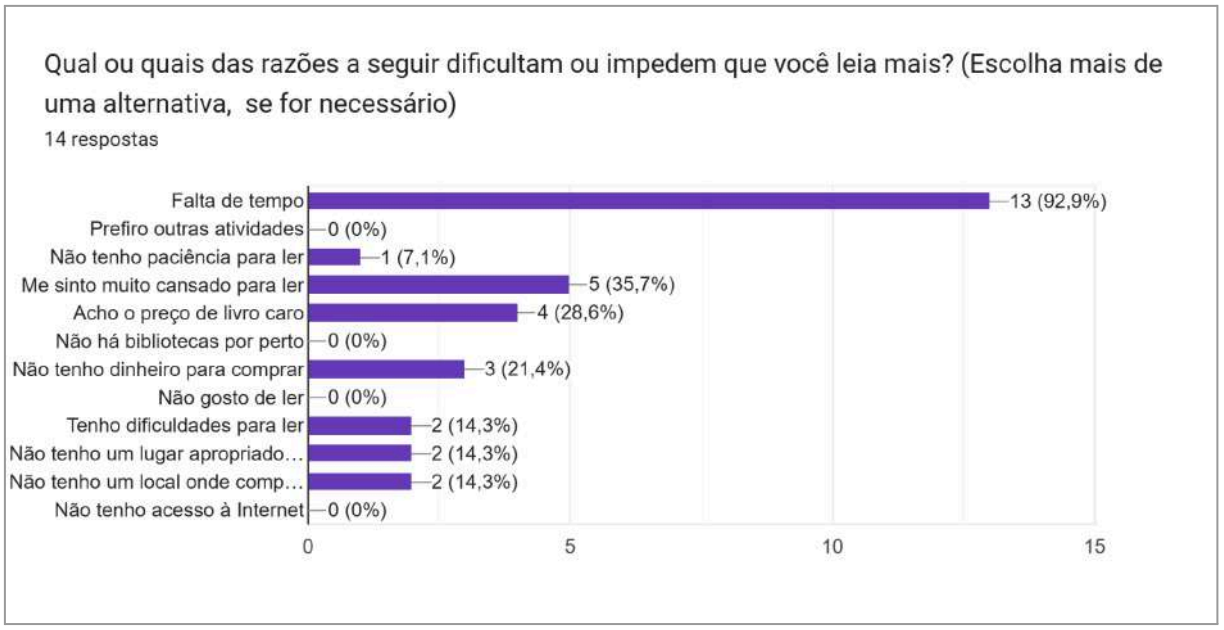
> Para os gregos, os tesouros do espírito eram frutos do ócio e para o homem livre todo o tempo durante o qual não lhe era exigida qualquer prestação de serviços ao Estado, à guerra ou ao ritual era tempo livre, de modo que dispunha mesmo de bastante lazer. A palavra "escola" tem por trás dela uma história curiosa. Originalmente significava "ócio", adquirindo depois o sentido exatamente oposto de trabalho e preparação sistemática, à medida que a civilização foi restringindo cada vez mais a liberdade que os jovens tinham de dispor de seu tempo, e levando estratos cada vez mais amplos de jovens para uma vida quotidiana de rigorosa aplicação, da infância em

diante (Huizinga, 2019, p. 195).

A reflexão proposta por Huizinga revela um problema contemporâneo significativo: a crescente exploração do tempo livre dos jovens, seja para atividades de aperfeiçoamento ou para o trabalho. Esse fenômeno gera um ciclo de alienação que se perpetua, uma vez que, para as classes dominantes, é conveniente sustentar a ideia de que o tempo livre é um privilégio reservado aos ignorantes, preguiçosos ou descomprometidos.

Historicamente, entretanto, o tempo livre e o ócio desempenharam um papel crucial na formação dos maiores pensadores da civilização ocidental. Contudo, atualmente, esse direito tem se tornado cada vez mais restrito às classes dominantes. O trabalhador, por exemplo, raramente pode usufruir de tempo livre sem arriscar sua posição no sistema produtivo.

Gráfico 29 - Motivos que dificultam ou impedem a leitura.



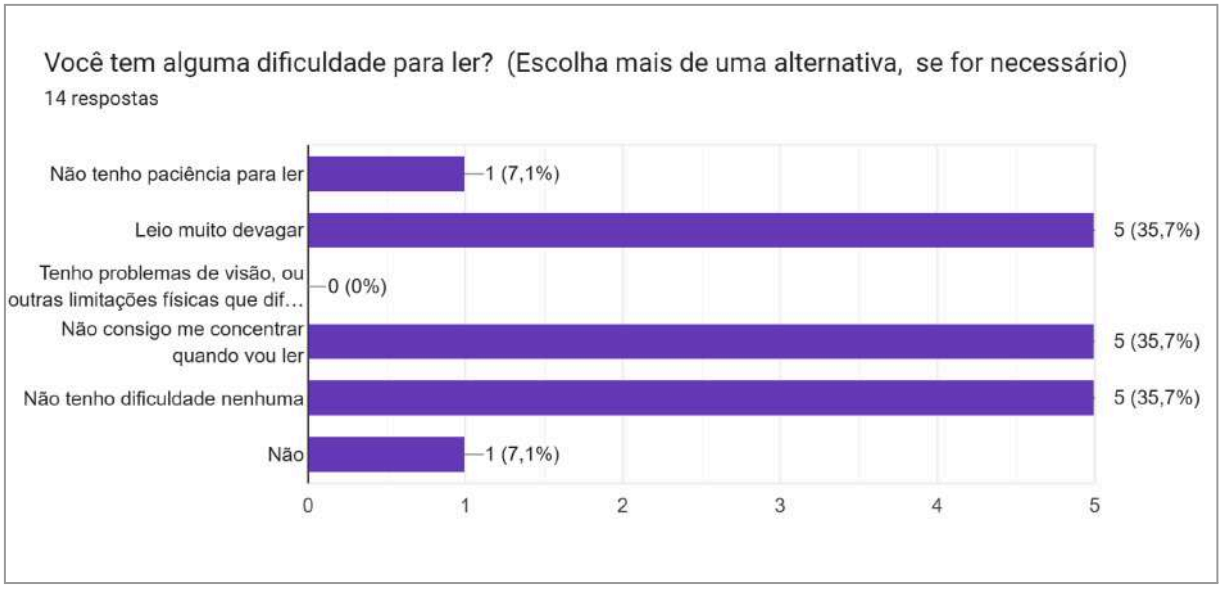
Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Os dados da pesquisa mostram que todos os participantes do *Clube do Livro* reconhecem o desejo de aumentar sua frequência de leitura, mas enfrentam desafios significativos, sendo a falta de tempo o principal obstáculo, apontado por 92,9% dos estudantes (13 participantes). Esse resultado reflete uma realidade comum entre leitores contemporâneos, especialmente em contextos acadêmicos e profissionais, onde as múltiplas demandas podem dificultar o desenvolvimento de um hábito de leitura consistente.

Essa percepção evidencia a necessidade de criar estratégias que integrem a leitura de forma mais natural e viável ao cotidiano dos estudantes. Iniciativas como clubes de leitura têm um papel essencial nesse processo, ao proporcionarem encontros periódicos que não apenas incentivam a prática da leitura, mas também promovem a socialização e o compartilhamento de experiências literárias. Além disso, esses espaços podem ajudar os participantes a estabelecerem metas realistas de leitura e a valorizarem momentos de pausa como oportunidades para o contato com os livros.

Embora a maioria dos participantes do *Clube do Livro* (42,8%) não relatem dificuldades com a prática da leitura, uma parcela significativa (35,4%) enfrenta desafios relacionados à velocidade de leitura e à concentração. Esses obstáculos apontam para questões que podem influenciar diretamente o engajamento dos estudantes com as atividades propostas pelo clube e com a formação de um hábito de leitura consistente.

Gráfico 30 - Dificuldade para leitura.

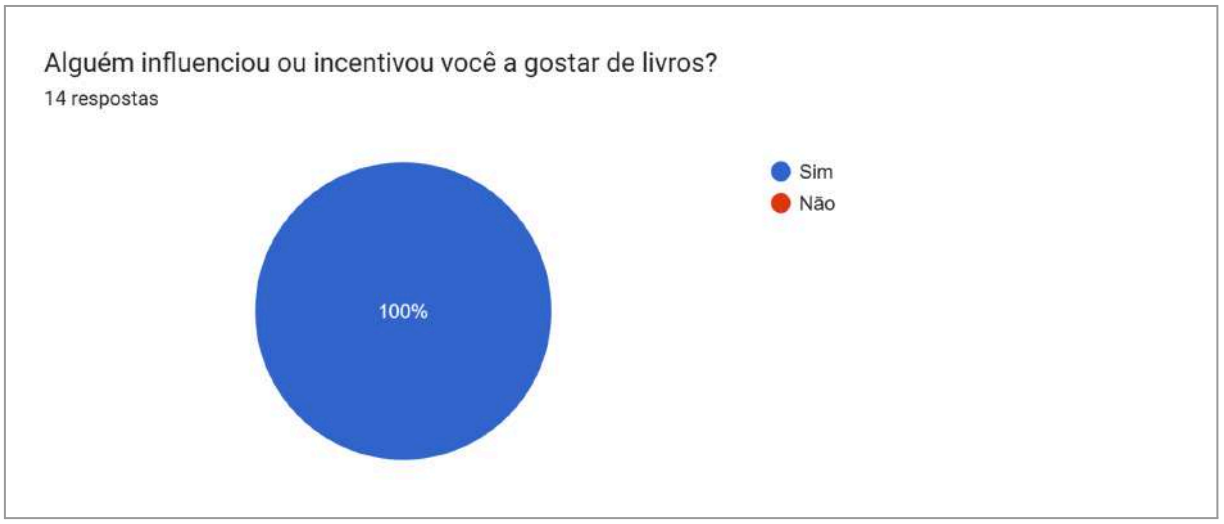


Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

A identificação dessas limitações destaca a importância de estratégias pedagógicas e metodológicas voltadas para o desenvolvimento de competências leitoras, como a adoção de técnicas para aprimorar a fluência e a concentração durante a leitura. Além disso, é fundamental que os clubes de leitura promovam um ambiente acolhedor, no qual os participantes possam compartilhar suas dificuldades sem receios e encontrar apoio mútuo para superá-las.

Nesse sentido, atividades gamificadas que estimulem o foco e o prazer na leitura, podem contribuir para minimizar essas barreiras. Assim, o clube de leitura com elementos de jogos não apenas incentiva a prática leitora, mas também se consolida como um espaço de aprendizagem e desenvolvimento, possibilitando que todos os participantes se tornem leitores mais confiantes e engajados.

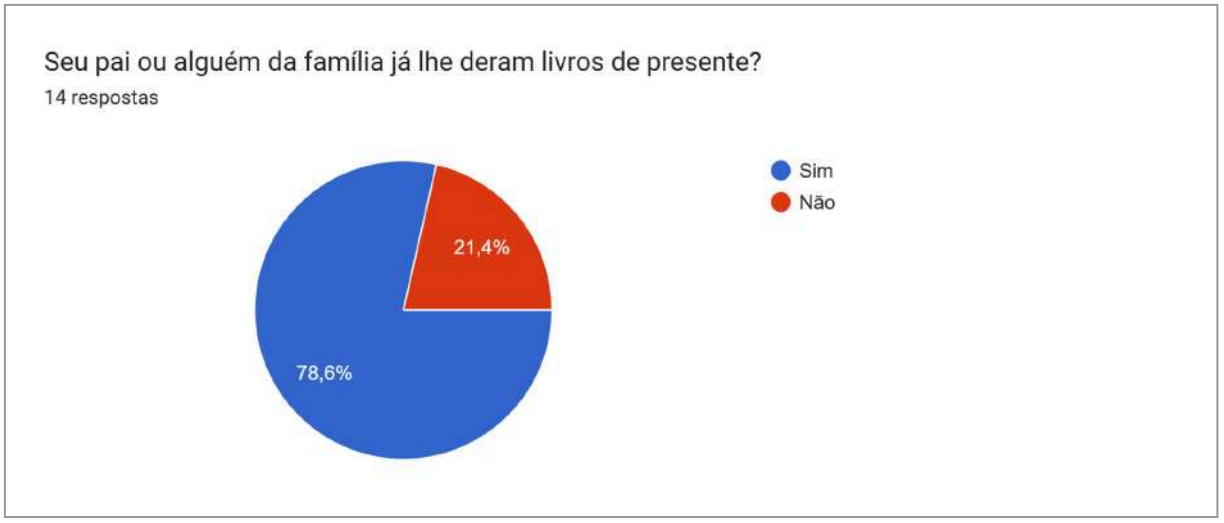
Gráfico 31 - Influência para gostar de livros.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Além disso, os dados da pesquisa destacam o papel crucial da influência de outras pessoas na formação do hábito de leitura literária. O fato de todos os participantes terem sido incentivados por alguém, combinado com os 78,6% que relataram já terem recebido livros como presentes de familiares, evidencia que o gosto pela leitura é frequentemente despertado em contextos de convivência com leitores mais experientes. Esses resultados reforçam a importância das redes de apoio, sejam elas familiares, escolares ou sociais, no estímulo à leitura desde a infância e a juventude.

Gráfico 32 - Participantes que ganharam livros de presente.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

A prática de presentear os estudantes com livros, adotada durante os encontros do *Clube do Livro* por meio de jogos literários e sorteios, também se mostra como uma estratégia eficaz para associar a leitura a experiências positivas, motivando os participantes a manterem e aprofundarem seu contato com obras literárias. Essas iniciativas vão ao encontro do objetivo de transformar o ato de ler em um hábito prazeroso e acessível.

A análise também sugere que a solução para a falta de letramento literário no Brasil não pode recair exclusivamente sobre indivíduos ou instituições específicas. É necessário compreender as complexas relações históricas e sociais que contribuem para esse problema e propor ações integradas, como políticas públicas, programas educacionais, projetos comunitários e ações de formação continuada para professores, bibliotecários e mediadores de leitura, que valorizem o papel da leitura literária como um direito cultural essencial para o desenvolvimento humano.

4.6 O Letramento Literário no *Clube do Livro*

Paulo Freire (2023b) explica que saber ler e escrever ou ser letrado, não é ser livre, mas estar preparado para a luta pela reivindicação da própria voz, da própria história e do próprio futuro. Nesse sentido, quando propomos a promoção do letramento literário com a implementação dos clubes de leitura, buscamos caminhos para a emancipação dos jovens estudantes a partir do pensamento crítico que se revela na profundidade da linguagem literária. Ao cultivar a linguagem através da

prática da leitura literária, revelamos a genuína expressão da liberdade, do poder de conjectura e a imaginação de um mundo diferente a que se deve dar forma. O autor afirma que,

> [...] nenhum grupo ou classe social, subordinado e explorado pela classe dominante, e nem mesmo toda uma nação ou povo, poderão empreender a luta pela libertação sem utilizar a língua. Em momento algum pode haver uma luta de libertação e de auto afirmação, sem a formação de uma identidade, uma identidade do indivíduo, do grupo, da classe social, ou do que quer que seja" (Freire, 2023b, p. 219).

A partir dessa reflexão, compreendemos a importância do letramento literário na formação de sujeitos críticos, autônomos e humanizados. Certamente, jamais alcançaremos a formação integral de nossos estudantes, se ignorarmos a língua e sua riqueza de significados, que se expressa em sua plenitude através da literatura. A instituição dos clubes de leitura tem papel fundamental nesse processo, gerando uma sensação de identidade, tanto individual quanto coletiva, que permite aos estudantes se reconhecerem como vozes ativas em meio às tensões sociais na qual estão inseridos.

Em determinada ocasião, Candido mencionou uma pesquisa na qual um mediador de leitura solicitou que indivíduos de classes populares lessem obras relacionadas às experiências de trabalhadores e pessoas em situação de pobreza. No entanto, o interesse demonstrado foi inferior ao esperado. Por outro lado, ao serem incentivados a ler autores como Balzac, Stendhal e Flaubert, os leitores manifestaram grande entusiasmo. Esse resultado levou o autor à conclusão de que “a boa literatura tem alcance universal, e que ela seria acolhida devidamente pelo povo se chegasse até ele” (Candido, 2011, p. 191).

Portanto, é fundamental que os mediadores de leitura reconheçam as barreiras e dificuldades enfrentadas pelos participantes dos clubes de leitura, de modo a selecionar obras que dialoguem com suas experiências e realidades. No entanto, isso não deve servir como justificativa para excluir os clássicos e os autores amplamente reconhecidos em favor de uma literatura restrita à contemporaneidade ou limitada a um contexto local. Como enfatiza Paulo Freire (2023b, p. 79), “os alunos devem alfabetizar-se quanto às próprias histórias, a experiências e à cultura do seu meio ambiente imediato”, mas também precisam se apropriar dos códigos e culturas das esferas dominantes para, assim, conseguirem transcender sua própria realidade.

Alguns integrantes do *Clube do Livro* manifestaram receio em relação à leitura de obras clássicas da literatura, em decorrência da percepção disseminada pelo senso comum de que esses textos apresentam uma linguagem arcaica e conteúdos excessivamente densos. Frequentemente, essa dissonância de percepções é construída no próprio ambiente escolar, que, de maneira incoerente, impõe a leitura de determinados títulos sem levar em consideração o nível de proficiência leitora dos estudantes, sua formação prévia, seus interesses pessoais e a relevância desses conteúdos em relação às suas vivências cotidianas. Essa abordagem descontextualizada pode contribuir para o distanciamento dos alunos em relação à literatura clássica, reforçando barreiras ao invés de promover uma aproximação significativa.

A respeito das leituras a serem propostas aos estudantes, Paulo Freire (2001, p. 266) esclarece que “há uma relação necessária entre o nível do conteúdo do livro e o nível da atual formação do leitor”. Quando há um grande descompasso entre esses níveis, tornando-os completamente desconectados, qualquer tentativa de entendimento se torna ineficaz. Isso ocorre porque não há uma correspondência entre a forma como o autor aborda os temas e a capacidade do leitor de assimilar a linguagem utilizada. Sendo assim, o ato de estudar se configura como um processo de preparação para o conhecimento, um exercício contínuo de dedicação e persistência, no qual o leitor, sem a expectativa de compreender tudo de imediato, empenha-se progressivamente na construção do saber.

Em consonância com as concepções de Freire (2001) e Candido (2011), a seleção das obras literárias para o *Clube do Livro* foi baseada em uma análise criteriosa realizada pelos curadores. Essa análise levou em consideração a relevância temática dos títulos, sua conexão com o cotidiano dos estudantes e sua relação com a conjuntura social do período em que o projeto foi desenvolvido.

Quadro 04 - Seleção dos livros e temas geradores.

ENCONTROS	LIVRO	TEMA GERADOR
1º *CÍRCULO DE CULTURA*	*Como cultivar uma vida de leitura* de C.S. Lewis	Como cultivar uma vida de leitura?
2º *CÍRCULO DE CULTURA*	*A revolução dos bichos* de George Orwell	Qual a importância da leitura crítica numa sociedade de informações manipuladas?
3º *CÍRCULO DE CULTURA*	*80 degraus* de Luís Dill	Qual o seu maior medo e o que você pode fazer para enfrentá-lo?

4º *CÍRCULO DE CULTURA*	*Capitães da areia* de Jorge Amado	Como construir uma história de sucesso numa sociedade marcada pela desigualdade?
5º *CÍRCULO DE CULTURA*	*Harry Potter e a Pedra Filosofal* de J.K. Rowling	Da Alquimia à Química: desvendando a origem da Pedra Filosofal.

Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

A escolha dos livros partiu de uma análise inicial do acervo disponibilizado pela instituição, composto por obras provenientes do PNLD Literário. Essa iniciativa do governo federal segue critérios técnicos, pedagógicos e literários estabelecidos pelo Ministério da Educação (MEC), com o objetivo de distribuir obras selecionadas para as escolas públicas de educação básica em todo o país. Trata-se de uma política voltada à democratização do acesso ao livro e à promoção da leitura literária como ferramenta essencial para o desenvolvimento humano, cultural e crítico dos estudantes.

Além da curadoria orientada por critérios temáticos e pedagógicos, a opção pela utilização das obras do PNLD Literário também se justificou pela quantidade de exemplares disponíveis para empréstimo aos participantes do *Clube do Livro*. Cada título selecionado contava, em média, com vinte exemplares, garantindo que todos os estudantes tivessem acesso à leitura proposta.

O processo de seleção dos títulos é possivelmente a etapa mais relevante e sensível na implementação de um clube de leitura, uma vez que os critérios de escolha das obras e os temas abordados podem influenciar diretamente o sucesso ou o fracasso do projeto. Dessa forma, torna-se essencial estabelecer um diálogo prévio com o público-alvo, a fim de compreender seus interesses e identificar as estratégias mais eficazes para engajá-lo na prática da leitura.

Nesse contexto, Freire (2023b, p. 91) problematiza a oferta de leituras nos processos de alfabetização e formação leitora ao questionar: “Quando são chamados a ler, por que leem apenas o discurso dominante?”. Segundo o autor, ao serem chamados a ler, os alunos são, em sua maioria, condicionados a acessar apenas o discurso dominante, um discurso já predeterminado e preestabelecido, que frequentemente não reflete as realidades e vozes das populações marginalizadas. Isso resulta no silenciamento das experiências e perspectivas dos próprios leitores, limitando suas possibilidades de protagonismo na construção de um novo saber. Freire (2023b) defende ainda que é preciso abrir espaço para que as vozes desses leitores sejam ouvidas, de modo a fomentar a reinvenção de uma sociedade mais

justa e plural.

A leitura literária, em sua essência, transcende o simples ato de decodificar palavras e sentenças. Ela constitui-se como um processo formador de subjetividades, atuando de maneira profunda na construção das identidades e das percepções de mundo dos leitores. Contudo, esse processo vai além da formação pessoal, sendo igualmente um ato de resistência, questionamento e reinvenção das normas culturais que estruturam a sociedade. Ao engajar-se com textos literários, os leitores são convidados a desafiar discursos dominantes e a reimaginar a realidade, criando novas formas de pensar e agir no mundo. Nesse contexto, o *Clube do Livro*, ao promover a prática da leitura, busca precisamente instigar o pensamento crítico e provocar um posicionamento reflexivo dos participantes sobre os temas abordados nos *Círculos de Cultura*, contribuindo para a formação de leitores não apenas como consumidores de cultura, mas como agentes críticos da sociedade.

A curadoria das obras literárias no *Clube do Livro*, ainda que se baseasse em títulos sugeridos por órgãos governamentais de educação, não se limitava à simples adoção desses materiais como parte do currículo. Embora as obras do PNLD Literário sejam reconhecidas pela sua qualidade e relevância pedagógica, o *Clube do Livro* propôs uma abordagem mais crítica e interativa.

A seleção das obras, os modos de interpretação sugeridos e os contextos em que essas obras são debatidas, refletem as relações de poder presentes no campo cultural. Sendo assim, questões como a inclusão ou exclusão de determinados autores ou gêneros em um currículo escolar não são neutras; elas são manifestações explícitas de quais discursos e valores são privilegiados ou silenciados na sociedade. De acordo com Freire (2023b, p. 209), “não há educadores neutros. O que nós, educadores, precisamos saber é o tipo de política a que aderimos e em favor do interesse de quem estamos trabalhando". Esse entendimento fundamenta as práticas pedagógicas do *Clube do Livro*, que, ao invés de simplesmente repassar conteúdos prontos, buscou envolver os participantes em um processo de reflexão crítica das normas sociais e culturais preestabelecidas.

A seleção dos livros e a condução dos debates no clube sempre estiveram orientadas por uma preocupação em incluir as dimensões sociais e políticas dos textos lidos. Adotou-se o método da *pedagogia da pergunta*, conceito de Paulo Freire, que visa incentivar a reflexão ativa dos participantes ao invés de fornecer respostas prontas. Nesse modelo, a intervenção do mediador ocorria apenas para

estimular os leitores a exporem seus pontos de vista, criando um ambiente de aprendizagem colaborativa onde as significações da vida e do mundo eram construídas coletivamente a partir do universo literário.

Um exemplo claro dessa abordagem pode ser observado nos encontros em que os participantes discutiram obras como *A Revolução dos Bichos* e *Capitães da Areia*, respectivamente, no segundo e quarto encontros do projeto. Em ambos os casos, os temas de grande relevância social, como a disseminação de *fake news* durante o período eleitoral e a greve dos servidores federais da educação, foram introduzidos nos *Círculos de Cultura*, possibilitando que os estudantes, mesmo lendo clássicos da literatura, estabelecessem conexões diretas com eventos políticos e sociais vivenciados naquele momento.

Esse tipo de abordagem evidencia como as obras literárias, mesmo tendo sido concebidas em tempos passados, podem ser um campo fértil para a análise e reflexão de questões contemporâneas. Os participantes do *Clube do Livro* não estavam apenas imersos em narrativas históricas ou ficcionais; estavam, de fato, refletindo sobre situações reais e complexas que moldavam suas vidas naquele momento. Ao realizar esse exercício de leitura crítica, os estudantes foram capazes de transcender o tempo e o espaço das obras literárias, fazendo delas um espelho para compreender e questionar sua própria realidade social e política. Dessa forma, o clube de leitura não se limitou a ser um espaço de leitura passiva, mas tornou-se um ambiente dinâmico de reflexão crítica e construção de saberes que desafiavam as normas e discursos dominantes.

Essa prática pedagógica, que se desenvolveu com base na interação entre a literatura e a realidade vivida pelos participantes, reforça a ideia de que a leitura literária, quando acompanhada de uma abordagem crítica e reflexiva, não apenas forma indivíduos, mas também os capacita a se posicionarem ativamente nas transformações sociais. Ao desafiar as normas culturais e os discursos hegemônicos, os leitores do *Clube do Livro* puderam experimentar a literatura como um instrumento de resistência e reinvenção, essencial para a construção de uma sociedade mais consciente e engajada.

Figura 17 - Cartaz de divulgação.

Fonte: Acervo do autor (2024)

A implementação do *Clube do Livro* fundamentou-se não apenas na seleção criteriosa das obras literárias, mas também na estruturação de uma metodologia que possibilitasse um engajamento crítico e significativo dos participantes. Nesse sentido, a equipe organizadora elaborou cinco temas geradores, um para cada *Círculo de Cultura* realizado, de modo a estabelecer conexões entre as leituras e fatos cotidianos vivenciados pelos estudantes.

A escolha desses temas partiu da premissa freireana de que o aprendizado só ocorre de forma plena quando o conhecimento dialoga com a realidade do educando. Como ressalta Paulo Freire (2023b, p. 180),

> [..] uma vez que o capital cultural dos alunos — isto é, sua experiência de vida, sua história e sua linguagem — é ignorado, dificilmente eles serão capazes de engajar-se numa reflexão crítica completa, com respeito à própria experiência prática e aos fins que os motivam para, finalmente, organizarem suas descobertas e, desse modo, substituírem a mera opinião a respeito dos fatos por uma compreensão cada vez mais rigorosa de sua significação.

Assim, a proposta do *Clube do Livro* não se limitou ao contato com as obras literárias, mas buscou criar um ambiente de problematização, interpretação e ressignificação do mundo a partir da leitura.

O primeiro *Círculo de Cultura* do *Clube do Livro* contou com a participação de vinte estudantes. O encontro teve como objetivo a apresentação da equipe

organizadora, a divulgação da lista de livros selecionados, o acolhimento dos participantes e o esclarecimento de dúvidas sobre as dinâmicas e atividades do projeto. Para essa ocasião, o tema gerador escolhido foi *Como cultivar uma vida de leitura?*, uma questão fundamental para introduzir os participantes na rotina do clube e incentivá-los a refletir criticamente sobre o papel da leitura em suas vidas.

Essa abordagem inicial foi inspirada na perspectiva de Paulo Freire, segundo a qual o educador deve atuar como mediador do conhecimento, fomentando a autonomia dos educandos e estimulando sua participação ativa no processo educativo. Como pontua Freire (2023b, p. 167), “o educador deve ajudar os educandos a se envolverem no planejamento da educação, ajudá-los a criar a capacidade crítica para pensar sobre a direção e os sonhos da educação”.

Dessa maneira, o primeiro *Círculo de Cultura* não apenas introduziu a proposta do *Clube do Livro*, mas também serviu como um espaço de construção coletiva, no qual os participantes puderam compartilhar suas experiências com a leitura e projetar seus objetivos dentro do projeto.

Durante o debate sobre o tema gerador, os relatos dos participantes evidenciaram diferentes trajetórias de formação leitora. Alguns estudantes mencionaram ter uma relação afetiva com a leitura, mas enfrentavam dificuldades para manter o hábito devido à carga de estudos do curso. A participação no clube surgiu, para eles, como uma alternativa para retomar e consolidar a prática da leitura, contando com o incentivo da comunidade de leitores formada pelo projeto.

Outros relataram que o contato com a leitura literária ocorreu de maneira tardia, devido à ausência de referências familiares que incentivassem esse hábito. Em contrapartida, uma das participantes destacou que a leitura sempre esteve presente em sua vida desde a alfabetização, iniciada aos quatro anos de idade.

Esses relatos refletem a diversidade de trajetórias e relações com a leitura entre os participantes, reforçando a importância de espaços como o *Clube do Livro*, que possibilitam a troca de experiências e a construção de vínculos significativos com a literatura.

Outro aspecto relevante identificado no primeiro encontro foi o papel do professor de literatura do câmpus, Cloves Junior, na formação leitora de alguns participantes. Quatro estudantes mencionaram que seu interesse pela literatura e o hábito da leitura foram despertados pelo incentivo do docente, que também é um dos coordenadores do projeto. Esse dado ressalta a importância da mediação

qualificada para a formação de leitores críticos e engajados, alinhando-se à concepção freireana de educação como um processo dialógico e emancipatório.

Figura 18 - Primeiro encontro da terceira edição do *Clube do Livro*.

Fonte: Acervo do autor (2024)

Além disso, a composição da equipe organizadora do *Clube do Livro*, formada por um bibliotecário, um professor de literatura e uma servidora do quadro administrativo, revelou-se um fator determinante para o sucesso do projeto. Essa diversidade de perfis profissionais garantiu uma abordagem multidisciplinar na mediação literária, permitindo que diferentes perspectivas fossem integradas ao processo de leitura e discussão das obras.

A experiência do primeiro encontro do *Clube do Livro* evidenciou a necessidade de criar espaços que promovam a leitura como prática social, permitindo que os participantes não apenas acessem os textos literários, mas também se reconheçam como sujeitos ativos na construção do conhecimento. A metodologia adotada, baseada nos temas geradores e na problematização da realidade dos estudantes, revelou-se eficaz na promoção de uma experiência leitora significativa, aproximando a literatura das vivências concretas dos participantes. Dessa forma, o *Clube do Livro* consolidou-se como um ambiente de formação crítica e de fortalecimento da relação dos estudantes com a leitura, reafirmando a potência da literatura como ferramenta de transformação social.

No segundo *Círculo de Cultura*, o clássico de George Orwell, *A Revolução dos Bichos,* foi debatido na perspectiva do tema gerador *Qual a importância da leitura crítica numa sociedade de informações manipuladas?,* onde os estudantes tiveram a oportunidade de conversar a respeito das *fake news* e de que forma elas podem alterar o curso da realidade, manipulando pessoas e até mesmo as eleições. Em um dos relatos, um participante do *Clube do Livro* disse: “Este encontro fez com que eu pudesse refletir sobre como regimes autoritários e totalitários se perpetuam no poder, explorando e oprimindo aqueles que estão sob seu domínio” (Estudante F, durante o segundo encontro do *Clube do Livro*, 2024).

O encontro foi realizado de forma remota, por meio da plataforma virtual *Google Meet,* e contou com a participação de quinze estudantes. A decisão de realizar o encontro de forma virtual foi tomada pela equipe organizadora em razão da greve nacional dos servidores da educação, deflagrada no Câmpus Itumbiara do ifg a partir de 3 de abril, sem previsão de término. Tal medida visou assegurar a continuidade do cronograma de encontros e atividades do *Clube do Livro*, com o objetivo de mitigar os impactos da greve no andamento do projeto e evitar a interrupção da pesquisa e a coleta de dados.

Essa alteração na estrutura de execução do projeto representou, de imediato, um grande desafio para os organizadores do clube de leitura. Além das dificuldades técnicas associadas à criação de condições adequadas para a participação plena dos membros, o distanciamento físico e as incertezas inerentes ao período de manifestações afetaram diretamente atividades e o planejamento previamente estabelecidos.

Apesar do contexto tumultuado, caracterizado pela suspensão das aulas na escola, pela apreensão de pais e responsáveis e pela insegurança dos alunos, reconhece-se a legitimidade e a urgência do movimento grevista, que reivindica uma educação de qualidade em benefício dos próprios estudantes.

O *Clube do Livro*, enquanto projeto voltado para a formação integral desses jovens, recupera a realidade social e histórica em seus debates e reflexões. Nessa perspectiva, o olhar para as obras literárias escolhidas também se volta para o contexto histórico que os alunos atravessavam. Observou-se que o processo de sucateamento da educação pública, que se prolonga ao longo dos anos, tem se configurado como um projeto contínuo para a manutenção das estruturas de poder vigentes.

Partindo dessa realidade, os alunos foram instigados a debater a obra *A Revolução dos Bichos*, com atenção especial para o papel da manipulação da informação como uma ferramenta de poder, utilizada para manter a alienação do povo. A obra *1984,* do mesmo autor e que também foi citada durante o *Círculo de Cultura*, expõe como as classes dominantes manipulam a informação, inclusive para alterar o curso da história, ocultando o que não pode ser conhecido e divulgando o que lhes convém. Sob essa ótica, torna-se possível compreender as razões pelas quais a educação não é tratada como prioridade pelos governos, sendo, muitas vezes, reduzida a um discurso vazio.

Dessa forma, quando se propõe a leitura de clássicos para um grupo de alunos, o principal desafio não é a simples compreensão da realidade social e histórica de um fato ocorrido, mas de algo que esteja acontecendo. Sendo assim, “a realidade, nesse sentido, é o processo de vir a ser” (Freire, 2023, p. 155). Nesse contexto, um dos participantes do *Clube do Livro* relatou: “Incrível! Amei o livro! Abriu muito os meus olhos em relação a políticas, e a minha forma de enxergar como um todo, como cidadã!” (Estudante J, durante o segundo encontro do *Clube do Livro*, 2024).

O terceiro encontro do *Clube do Livro* trouxe a obra *80 Degraus* para o centro do *Círculo de Cultura*, iniciando as reflexões a partir do tema gerador: *Qual é o seu maior medo e o que você pode fazer para enfrentá-lo?*. A leitura do livro de Luís Dill, que narra a história de um jovem envolvido em um dilema moral para proteger sua irmã do assédio de um vizinho, estimulou os estudantes a se colocarem no lugar do personagem e a compartilharem seus próprios medos, com o intuito de superá-los com o apoio do grupo.

Embora o livro trate diretamente do tema do assédio, ele provocou a externalização de outras emoções entre os participantes, como os sentimentos relacionados à vingança, as consequências do abandono materno, os laços afetivos entre irmãos, a desilusão amorosa e a maternidade e paternidade precoces.

O encontro ocorreu durante a greve nacional dos servidores da educação e foi realizado no formato híbrido. Oito estudantes participaram presencialmente, na biblioteca do câmpus, enquanto quatro participaram remotamente, por meio da plataforma virtual *Google Meet*. A experiência anterior, com o formato virtual no segundo encontro, e com o formato híbrido no terceiro, geraram uma reação negativa entre os participantes, que expressaram uma clara preferência pela

continuidade dos encontros de forma totalmente presencial. As dinâmicas de mediação literária, baseadas na gamificação, foram significativamente prejudicadas, limitando as interações sociais e restringindo o potencial lúdico dos desafios propostos.

O romance *Capitães da Areia*, analisado no quarto *Círculo de Cultura* do clube, possivelmente foi aquele que apresentou a maior carga emocional dentre todos os encontros. O debate teve início a partir do tema gerador: *Como construir uma trajetória de sucesso em uma sociedade marcada pela desigualdade?*. A obra narra a história de Pedro Bala e seus companheiros, crianças e adolescentes marginalizados pela sociedade que, devido às circunstâncias de suas vidas, tornam-se pequenos infratores. Nesse encontro, os estudantes foram instigados a questionar o discurso institucionalizado que rotula essas crianças como delinquentes, sem considerar os fatores sociais que contribuem para a ocorrência de tais situações.

Esse encontro também marcou a retomada das atividades presenciais do *Clube do Livro*, apesar da suspensão do calendário acadêmico do câmpus em função da greve. Foi o *Círculo de Cultura* com a menor participação de estudantes, consequência do contexto de instabilidade e das incertezas em relação à retomada das atividades acadêmicas e à continuidade dos estudos.

Diante desse cenário, o quinto *Círculo de Cultura*, inicialmente previsto para ocorrer em 26 de junho, foi adiado para 14 de agosto, conforme solicitação dos próprios estudantes, considerando que o encerramento da greve estava previsto para 1º de julho. A alteração da data revelou-se fundamental para a retomada do engajamento dos participantes no *Clube do Livro*, alcançando um total de quinze estudantes no último encontro.

Apesar de eventos imprevistos gerarem insegurança tanto nos participantes quanto na equipe organizadora do clube de leitura, destaca-se a necessidade constante de adaptação às realidades circunstanciais e históricas dos estudantes. A definição prévia de um cronograma de encontros e leituras permanece essencial, contudo, a capacidade de articulação dos educadores diante de situações inesperadas contribui para a permanência dos participantes no projeto.

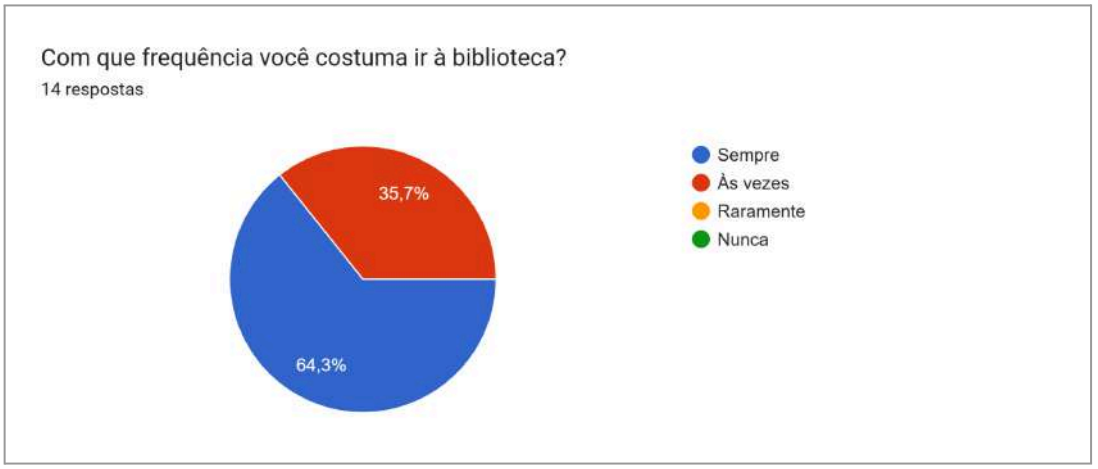
Considerando a abordagem interdisciplinar, o quinto e último *Círculo de Cultura* da temporada teve como tema gerador: *Da Alquimia à Química: desvendando a origem da Pedra Filosofal*, a partir da leitura do romance *Harry*

Potter e a Pedra Filosofal, da autora J. K. Rowling. Nesse encontro, os estudantes tiveram a oportunidade de articular seus conhecimentos teóricos da disciplina de Química para analisar de que maneira os alquimistas tentaram reproduzir a *Pedra Filosofal* e investigar a viabilidade da transmutação de metais em ouro, bem como a possibilidade da criação de um elixir que proporcionasse a vida eterna.

Além da disciplina de Química, foram abordados diversos conceitos filosóficos relacionados aos paradoxos da vida eterna, a história por trás do desenvolvimento da Alquimia, estruturas formais do texto literário e o conceito da *Jornada do Herói* na construção de narrativas imersivas. Além disso, os estudantes expressaram emoções profundas relacionadas à magia do amor de mãe, o poder das amizades e as responsabilidades que o poder exige. Um dos participantes do *Clube do Livro* relatou: “Tive a oportunidade de conhecer novos escritores, novos temas e assuntos. Foi uma experiência incrível, me surpreendeu bastante; conheci uma leitura que tenho certeza, que se não fosse pelo clube não teria a oportunidade de conhecer melhor” (Estudante A, 2024).

Os dados coletados por meio do questionário revelam um panorama significativo sobre a relação dos estudantes do *Clube do Livro* com a leitura literária e o uso da biblioteca institucional. A maioria dos participantes (64,3%) afirmou frequentar regularmente a biblioteca do IFG - Câmpus Itumbiara, enquanto uma parcela considerável (35,7%) indicou visitas ocasionais. Esses números sugerem que, apesar do engajamento dos estudantes com a leitura, o espaço da biblioteca ainda não se consolidou como um ambiente de visitação cotidiana para todos os membros do clube.

Gráfico 33 - Frequência de visitação à biblioteca do IFG - Câmpus Itumbiara.

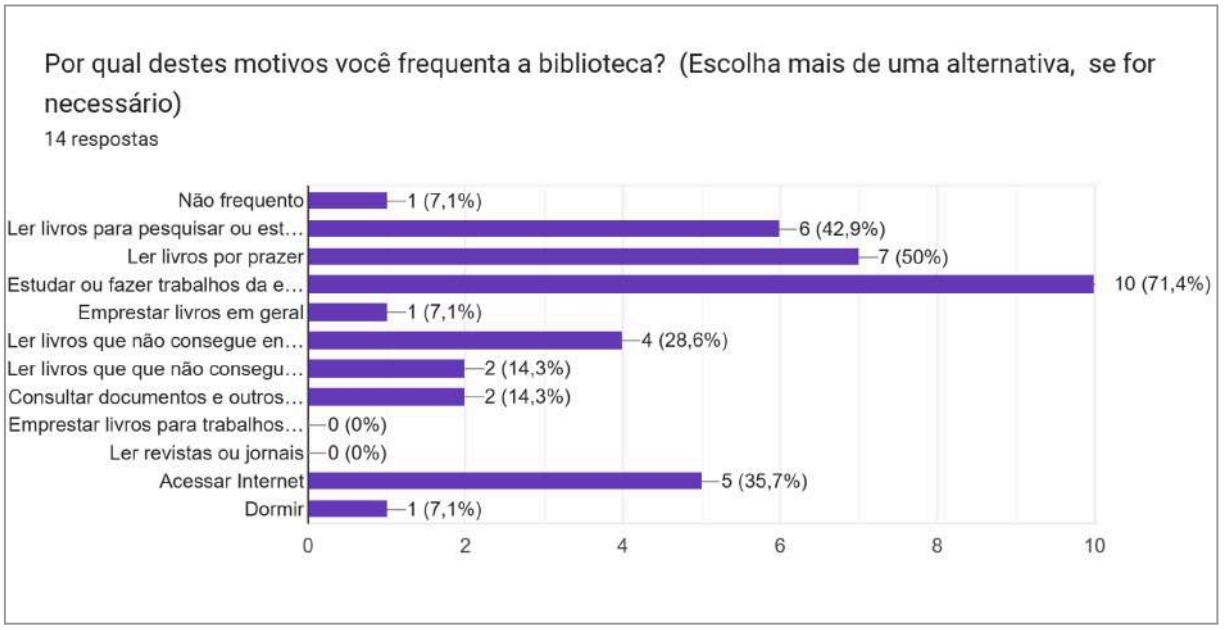


Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

A análise desses resultados permite refletir sobre os fatores que influenciam a frequência dos estudantes na biblioteca. Embora a literatura seja valorizada por esses jovens, o acesso aos livros pode estar condicionado a aspectos como a disponibilidade de acervo atualizado, às condições físicas e ambientais da biblioteca, bem como a existência de práticas institucionais que incentivem uma maior apropriação desses espaços. Além disso, a presença de livros em casa e a forma como esses estudantes têm acesso às obras literárias, também podem interferir em seus hábitos de leitura, indicando a necessidade de estratégias mais eficazes para estimular o uso da biblioteca como um instrumento de promoção do letramento literário dentro da instituição.

Assim, os dados evidenciam que, embora o hábito da leitura esteja presente na rotina desses estudantes, há espaço para o fortalecimento da relação entre os participantes e a biblioteca do IFG- Câmpus Itumbiara. Estratégias como a ampliação das atividades mediadas pelo clube, a promoção de eventos literários e a disponibilização de acervos mais acessíveis podem contribuir para transformar a biblioteca em um ambiente ainda mais atrativo, consolidando-a como um espaço essencial para a formação leitora dos estudantes.

Gráfico 34 - Motivos que incentivam os participantes a frequentarem a biblioteca.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Os dados coletados evidenciam que a biblioteca ainda é majoritariamente percebida pelos estudantes como um espaço vinculado às exigências acadêmicas.

A maioria dos participantes (71,4%) indicou que utiliza a biblioteca para estudar ou realizar trabalhos acadêmicos, enquanto 42,9% afirmaram que a frequentam para pesquisar ou estudar para provas e atividades propostas pelos professores. Apenas metade dos estudantes declarou visitar o espaço por vontade própria para leitura recreativa. Esses resultados sugerem que, para grande parte dos estudantes, a biblioteca não é vista como um local de lazer ou de leitura espontânea, mas sim como um ambiente associado a obrigações e demandas escolares.

Essa percepção pode ser explicada pela forma como a biblioteca tem sido tradicionalmente utilizada dentro das instituições de ensino, com um foco mais direcionado ao suporte acadêmico do que à promoção de uma cultura leitora diversificada. Esse fenômeno reforça o desafio de transformar a biblioteca em um espaço que não apenas ofereça suporte às demandas escolares, mas que também estimule o prazer pela leitura. A teoria do *Círculo Mágico* de Johan Huizinga (2014) pode contribuir para essa transformação ao propor a criação de um ambiente diferenciado dentro da biblioteca, onde a leitura seja ressignificada por meio da gamificação, tornando-se uma atividade envolvente e prazerosa, sem a rigidez das obrigações escolares.

Nesse contexto, iniciativas como os clubes de leitura gamificados desempenham um papel essencial para ampliar o significado da biblioteca dentro da rotina dos estudantes. A partir da perspectiva dos *Círculos de Leitura* de Rildo Cosson (2021), a leitura literária pode ser um ato social e colaborativo, no qual os participantes se envolvem ativamente na interpretação e compartilhamento de experiências. Ao incorporar elementos de gamificação nesses encontros, a leitura pode ser apresentada como uma prática lúdica e interativa, reduzindo a associação da biblioteca com um ambiente exclusivamente acadêmico e incentivando a presença voluntária dos estudantes.

Dessa forma, os resultados apontam para a necessidade de ressignificar o papel da biblioteca dentro da instituição, tornando-a um espaço de formação leitora mais acolhedor e dinâmico. Projetos como os clubes de leitura, ao promoverem a participação ativa dos estudantes em experiências literárias prazerosas, contribuem para romper a ideia de que a biblioteca é apenas um local de estudo e pesquisa, transformando-a em um ambiente vivo de socialização, troca de saberes e construção de vínculos afetivos com a leitura.

Além disso, os dados obtidos evidenciam que a leitura literária, para a maioria

dos participantes do *Clube do Livro*, vai além da aquisição de conhecimento formal. A percepção de que a leitura ensina a viver melhor (35,7%) e de que é uma atividade prazerosa (28,6%) demonstra que os estudantes a associam a um processo subjetivo de formação pessoal, autoconhecimento e lazer. Esses resultados reforçam a importância de compreender a leitura como uma prática cultural e social, que se estende para além das exigências acadêmicas e institucionais.

Gráfico 35 - O significado da leitura para os participantes.

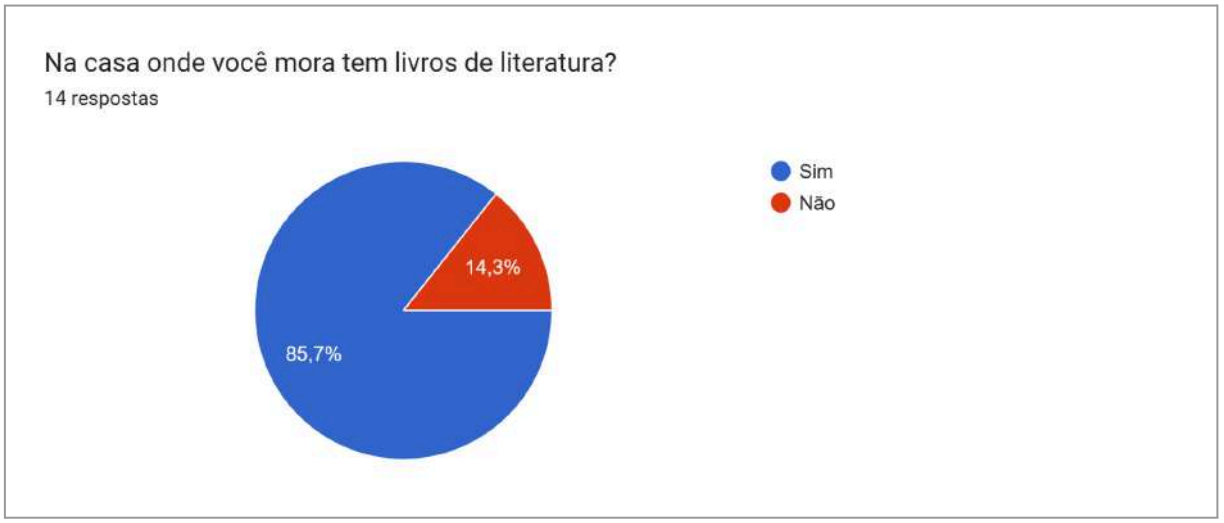
Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Nesse sentido, é possível perceber que a leitura literária não se restringe à mera instrumentalização do conhecimento, mas se estabelece como um meio de compreensão do mundo e de si mesmo. Ao relacionar a leitura com o prazer e com a aprendizagem para a vida, os estudantes evidenciam que essa prática tem um papel fundamental na construção de subjetividades, na ampliação do repertório cultural e na formação de cidadãos críticos e reflexivos.

Sob essa ótica, as ideias de Paulo Freire (2023b) são essenciais para compreender a função emancipatória da leitura. Para o autor, a educação não deve se limitar à transmissão de conteúdos, mas precisa preparar os estudantes para enfrentar os desafios da realidade, compreender as relações de poder e imaginar novas possibilidades de existência. O letramento literário, nesse contexto, torna-se uma ponte entre o mundo concreto e o imaginário, entre a experiência vivida e as múltiplas realidades possíveis, proporcionando aos leitores um espaço de reflexão e transformação.

Os dados revelam ainda, que a maioria dos participantes do *Clube do Livro* mantém algum contato com a literatura em seu ambiente doméstico, o que pode ser um indicativo positivo para a consolidação do hábito da leitura. O fato de 85,7% dos estudantes possuírem livros em casa sugere que a presença desses materiais pode desempenhar um papel relevante na construção de leitores mais assíduos. Além disso, a aquisição recente de livros por parte de uma parcela significativa dos respondentes reforça a ideia de que esses estudantes enxergam a leitura como uma prática constante em suas vidas.

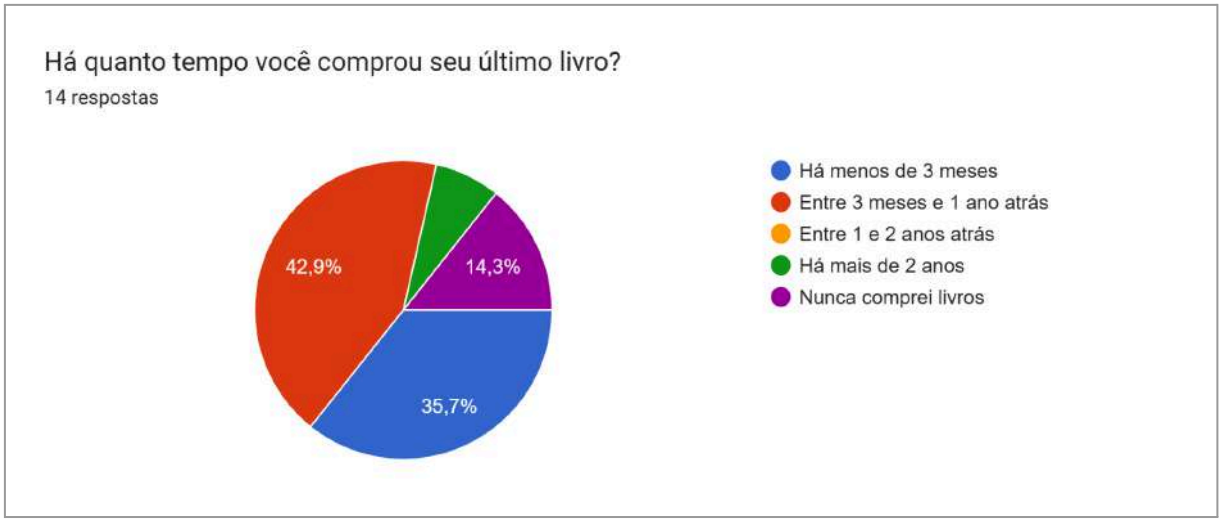
Gráfico 36 - A presença de livros de literatura em casa.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

No entanto, o dado de que 14,3% dos participantes nunca compraram um livro de literatura aponta para a existência de barreiras que vão além do fator econômico. A posse de livros, muitas vezes, está associada a um imaginário elitista, no qual a leitura é vista como uma atividade restrita a determinados grupos sociais. Esse estigma pode contribuir para o afastamento de potenciais leitores, reforçando a desigualdade no acesso ao livro e à formação leitora. Assim, mais do que uma questão financeira, a apropriação da leitura pela classe trabalhadora envolve aspectos culturais e simbólicos que precisam ser compreendidos e enfrentados.

Gráfico 37 - Tempo decorrido desde que comprou o último livro.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Nesse sentido, a escola e projetos como o *Clube do Livro* desempenham um papel essencial na democratização da leitura. Ao promover a circulação dos livros e a criação de espaços de discussão literária, essas iniciativas contribuem para romper com a visão da leitura como privilégio e reafirmam seu caráter emancipatório.

Normalizar a leitura literária e a presença dos livros em casa é um desafio para os educadores, que enfrentam o discurso comum que elitiza a posse do livro, não necessariamente em função do seu preço, mas pelo significado que isso implica. Manter uma biblioteca ou um espaço específico para os livros e para a leitura em casa, é visto pelo senso comum como soberba, intelectualidade, poder e consequentemente como segregação elitista.

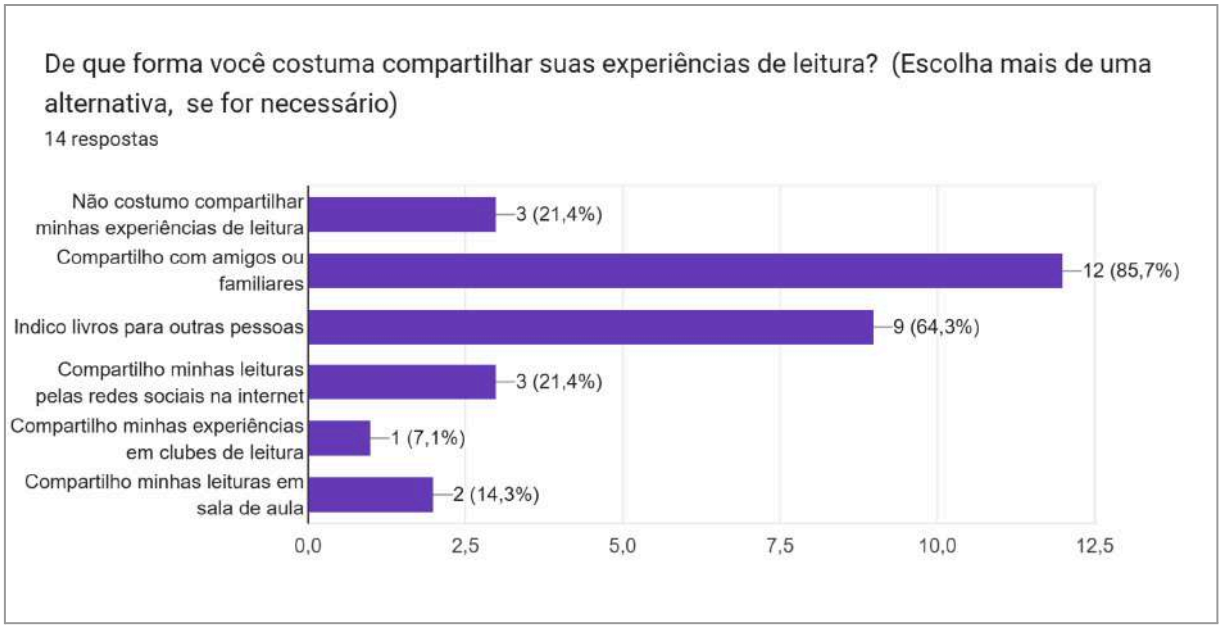
De acordo com a pesquisa *Retratos da Leitura no Brasil* (2024), apenas 1% dos não leitores indicaram que não lêem porque não têm dinheiro para comprar livros. Sendo assim, a apropriação dos livros e da leitura pela classe trabalhadora é mais do que uma questão econômica, mas fundamentalmente cultural, ao passo que promover o acesso ao livro, perpassa por um processo de reconhecimento do seu valor enquanto ferramenta de resistência e transformação.

A análise dos dados evidencia que a leitura literária, quando vivenciada coletivamente, amplia sua dimensão social e afetiva, consolidando-se como uma prática que transcende a experiência individual. A analogia proposta por Freire (2023b), ao equiparar a leitura ao ato de comer, reforça a ideia de que o prazer da leitura se intensifica no compartilhamento, permitindo que os leitores estabeleçam

conexões significativas entre si e com o mundo.

Os resultados indicam que a maioria dos participantes do *Clube do Livro* (85,7%) compartilha suas experiências de leitura com amigos e familiares, e 64,3% recomendam livros para outras pessoas. Esses números demonstram que o clube de leitura não apenas fomenta a leitura individual, mas também incentiva o diálogo e a troca de experiências, consolidando um ambiente de aprendizado coletivo. No entanto, a presença de um grupo minoritário de estudantes (21,4%) que não compartilha suas leituras sugere a necessidade de estratégias que ampliem essa participação, considerando fatores como a introversão e barreiras interpessoais ou familiares.

Gráfico 38 - Formas de compartilhar as experiências de leitura.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Dessa forma, os mediadores de leitura devem atuar como facilitadores, criando espaços de acolhimento e pertencimento que estimulem a expressão e a interação entre os participantes. A construção de um ambiente inclusivo e dialógico pode contribuir para que todos os estudantes se sintam encorajados a compartilhar suas vivências literárias, fortalecendo o papel do *Clube do Livro* como um espaço de socialização e desenvolvimento crítico. Assim, a leitura literária reafirma seu caráter emancipatório, promovendo o engajamento dos jovens não apenas como leitores, mas como sujeitos ativos na construção de sentidos e na formação de novas comunidades de leitura.

4.7 A Gamificação na Mediação Literária

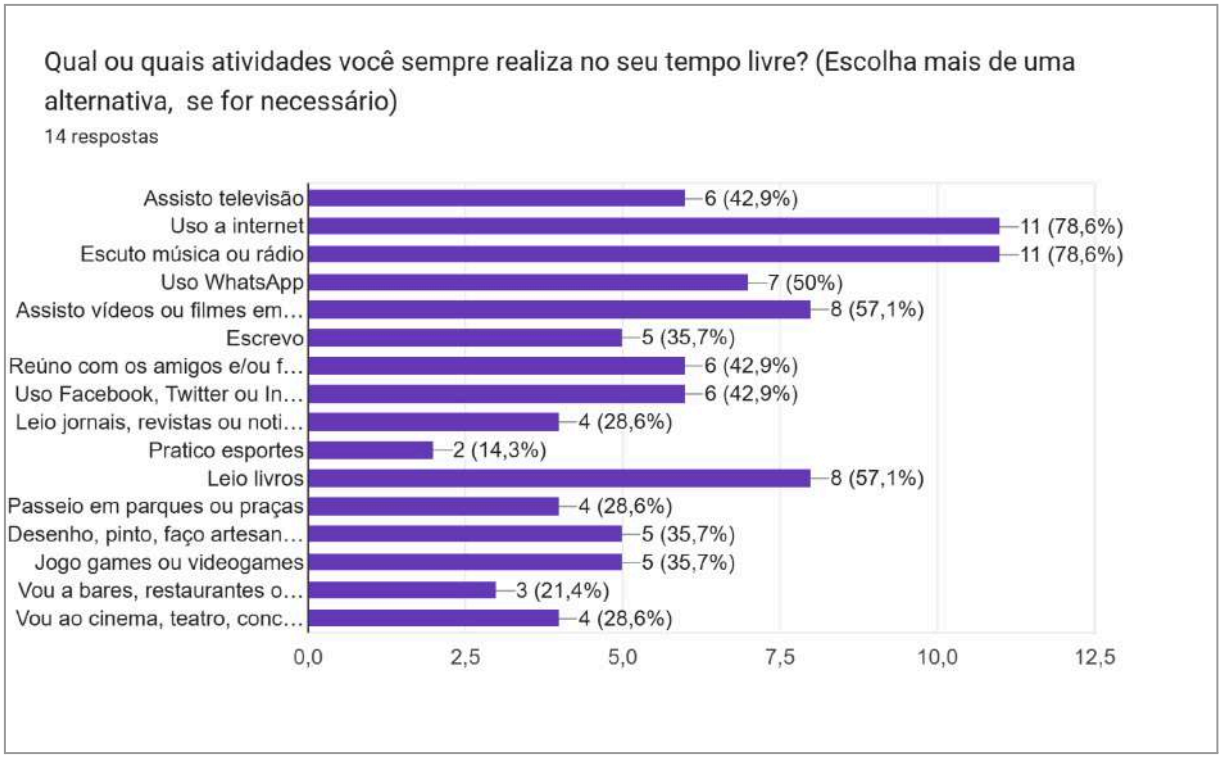
A relação entre lazer e aprendizagem tem sido tema de reflexão ao longo da história. Para Huizinga (2019), a natureza humana não se restringe apenas ao trabalho produtivo, mas também à vivência do tempo livre de forma significativa. Segundo o autor, “o jogo pode servir para descansar do trabalho, como uma espécie de tônico, na medida em que dá repouso à alma” (Huizinga, 2019, p. 213). Nesse sentido, o jogo, entendido não apenas como entretenimento, mas como experiência estruturante, pode servir para o descanso e para a revitalização do espírito, promovendo momentos de lazer e, consequentemente, favorecendo a aprendizagem. Freire (2023b) faz uma importante reflexão em relação à importância da fantasia no processo de aprendizagem, ao afirmar que:

> Quanto mais o povo dominado se mobiliza dentro de sua cultura, tanto mais se unirá, crescerá e sonhará (sonhar também é parte da cultura), e tanto mais fantasiará (a fantasia é uma parte da cultura envolvida no ato de conhecer). A fantasia, realmente, antecipa o conhecimento do amanhã. (Não sei porque tanta gente subestima fantasia no processo de conhecer). Em todo o caso, todos esses atos constituem a cultura dominada querendo libertar-se (Freire, 2023b, p. 232).

Assim, a oportunidade de exercer a fantasia através dos jogos e da literatura deveria ser garantida a todos os trabalhadores, tendo em vista que ela humaniza e liberta. Dessa forma, a leitura literária se consolida não apenas como uma ferramenta de aquisição de conhecimento, mas também como um ato de resistência e transformação social.

Os dados levantados revelam um panorama significativo sobre os hábitos de lazer dos participantes do *Clube do Livro*, evidenciando que o consumo de mídias digitais ocupa um papel central no cotidiano dos estudantes. O fato de navegar pela internet e ouvir música ou rádio ser a atividade mais mencionada por 78,6% dos participantes (Gráfico 38), demonstra como o entretenimento digital se consolidou como uma prática dominante entre os jovens, superando inclusive a leitura de livros. Esse dado reforça a necessidade de compreender os novos modos de interação com a cultura e o conhecimento na era digital, especialmente no que se refere às estratégias de mediação da leitura literária.

Gráfico 39 - Atividades realizadas no tempo livre.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Embora seja fundamental compreender as relações de consumo cultural mediadas pelas mídias digitais, é igualmente relevante investigar de que maneira a literatura pode ser incorporada ao cotidiano dos estudantes sem a dependência exclusiva de ferramentas eletrônicas. Essa questão emergiu no contexto do *Clube do Livro*, quando os participantes manifestaram preferência por encontros exclusivamente presenciais, ainda que tenham demonstrado receptividade ao uso pontual de recursos digitais, como a exibição de trechos de filmes, músicas e a utilização de aplicativos para jogos de perguntas e respostas.

Ainda que a leitura seja uma atividade praticada por 57,1% dos estudantes, observa-se que ela ocupa o mesmo patamar de preferência que assistir a vídeos e filmes, o que indica que a literatura compartilha espaço com outras formas de narrativas. Esse dado dialoga com as discussões sobre os multiletramentos, que apontam para a necessidade de integrar diferentes linguagens e formatos na promoção da leitura, de modo a torná-la mais atrativa e conectada aos interesses dos estudantes.

Outro aspecto relevante é a baixa adesão à prática de jogos entre os participantes do *Clube do Livro*, mencionada por apenas 35,7% dos estudantes.

Essa informação sugere que, embora a gamificação seja frequentemente destacada como um recurso eficaz para o engajamento juvenil, ela nem sempre faz parte do repertório de lazer dos estudantes. Assim, a implementação de elementos lúdicos e narrativas interativas na mediação da leitura deve considerar não apenas a popularidade dos jogos, mas também a relação específica que os estudantes estabelecem com essas dinâmicas. Isso reforça a importância de selecionar estratégias de gamificação que apresentem maior eficácia na construção de experiências literárias envolventes dentro do clube de leitura.

Nesse sentido, o *Clube do Livro* buscou ressignificar a relação dos estudantes com a leitura literária, promovendo não apenas o acesso às obras, mas também formas de vivenciá-las de maneira criativa e lúdica. Essa abordagem possibilita que a leitura seja percebida não como uma obrigação escolar, mas como uma experiência de prazer, pertencimento e emancipação social.

Figura 19 - Encontros do *Clube do Livro* realizados na biblioteca.

Fonte: Acervo do autor (2024)

Durante o desenvolvimento do *Círculo Mágico de Leitura* no contexto das mediações literárias, o *Clube do Livro* adotou uma identidade visual inspirada no universo dos jogos, caracterizada pelo uso de cores vibrantes e elementos estéticos lúdicos. Essa escolha teve como objetivo atrair a atenção dos jovens estudantes e

estimular seu engajamento na experiência da leitura coletiva.

No processo de mediação da leitura, a construção de uma identidade visual e comunicacional coesa desempenha um papel essencial na criação de um ambiente acolhedor e instigante. No âmbito do *Clube do Livro*, os organizadores buscaram integrar elementos estéticos dos jogos às estratégias de divulgação, tanto nos meios digitais quanto nos espaços físicos da escola.

A concepção da logomarca, a seleção de uma tipografia temática e a incorporação de trilhas sonoras extraídas do universo dos jogos configuraram-se como estratégias fundamentais para estabelecer uma conexão afetiva com os participantes. Esse cuidado na comunicação contribuiu para que a leitura literária fosse percebida não como uma imposição acadêmica, mas como um convite à imersão em uma comunidade de leitores engajada, na qual os sentidos, os afetos e a imaginação são valorizados e incentivados.

Figura 20 - Identidade visual.

Fonte: Acervo do autor (2024)

Os estímulos sensoriais desempenham um papel fundamental na imersão dos participantes em um universo literário gamificado. Dessa forma, a escolha do espaço físico onde ocorrem as atividades do clube de leitura deve considerar elementos como mobiliário confortável, cores, iluminação, sons e outros recursos que contribuam para a criação de uma atmosfera envolvente. A ambientação deve permitir que os leitores se sintam transportados para um mundo de possibilidades,

estimulando sua imaginação e incentivando uma interação significativa com os textos.

A identidade visual não se restringe apenas à escolha de elementos gráficos, mas também se reflete na linguagem utilizada nos materiais de divulgação, nos desafios propostos aos participantes e na construção de uma narrativa gamificada que dê sentido à jornada do leitor dentro do clube. Como aponta Retondar (2013, p. 88), “é necessário disponibilizar o espaço físico para construção do espaço imaginário, criativo e festivo do jogo”, enfatizando a importância do ambiente para a vivência lúdica. Dessa forma, a influência da ambientação sobre a experiência do leitor está diretamente relacionada à capacidade de criação de espaços que favoreçam a imersão na narrativa. Espaços bem planejados podem atuar como facilitadores da experiência lúdica e, consequentemente, fortalecer o vínculo dos participantes com a leitura.

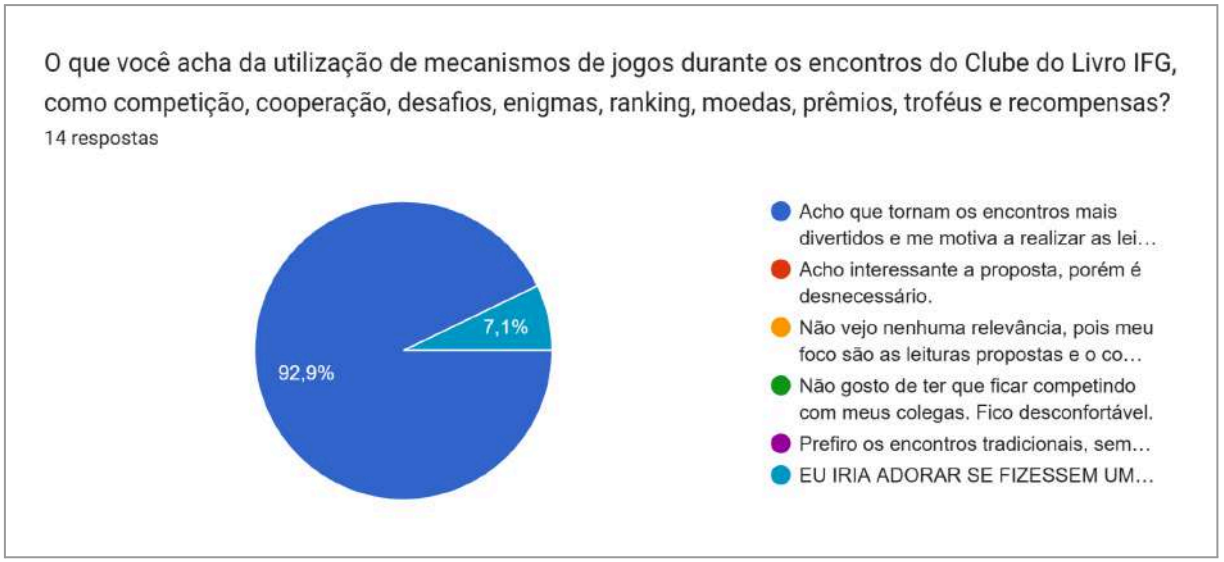
Assim, a gamificação na mediação literária não representa uma mera fuga da realidade, mas sim uma suspensão momentânea que permite ao leitor transitar entre o mundo real e o mundo ficcional. Essa transição pode proporcionar novas formas de compreensão da realidade, possibilitando que os leitores retornem ao mundo real munidos de novas perspectivas para a superação de desafios e para a transformação social.

Segundo Retondar (2013), o jogo permite que o ser humano assuma o protagonismo diante do mundo natural e social, explorando sua capacidade de criar realidades alternativas e experimentar novas possibilidades. No contexto do *Círculo Mágico de Leitura*, essa ideia se materializa na possibilidade de engajamento dos participantes em dinâmicas lúdicas que os incentivam a refletir sobre suas próprias experiências e relações com a literatura e com o mundo ao seu redor.

Considerando esses aspectos fundamentais da gamificação na mediação literária, a pesquisa revelou que 93,9% dos participantes (13 estudantes) do *Clube do Livro* indicaram que os mecanismos de jogos, como competição, cooperação, desafios, enigmas, *ranking* de leitores destaque, moedas, prêmios, troféus e demais recompensas, tornaram os encontros mais divertidos, motivando-os a realizar as leituras e compartilhar suas experiências com os colegas. A pesquisa só não revelou uma adesão total dos participantes à mediação de leitura gamificada, pois um dos respondentes aproveitou o espaço da questão para sugerir a transformação das

obras literárias em narrativas no formato de RPG[23].

Gráfico 40 - Impressões sobre a gamificação na mediação literária.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Retondar (2013, p. 80) esclarece que “a experiência de ser embalado pelo jogo, advinda do mergulho do jogador pela esfera imaginária, ficcional e criadora, pode levá-lo ao êxtase da experiência numinosa”. Partindo dessa reflexão, a terceira edição do *Clube do Livro* foi inspirada no universo literário de *Harry Potter*, incorporando referências visuais às quatro casas de *Hogwarts*[24]. O ambiente foi decorado com flâmulas coloridas nas janelas, forros nas cores amarelo, azul, vermelho e verde para representar as equipes, além de um letreiro luminoso com os dizeres “*Clube do Livro*”. Também foram dispostos baús para armazenar as moedas de ouro coletadas, uma exposição dos livros selecionados para a temporada e os troféus do torneio *Taça das Casas*[25], que premiou a equipe vencedora ao final do projeto.

A escolha das referências inspirada no universo literário de *Harry Potter* foi baseada na capacidade da narrativa criada por J. K. Rowling de mobilizar jovens do mundo inteiro para trocarem experiências de leitura relacionadas a valores humanos

[23] RPG é uma sigla em inglês que pode ser traduzida como “Jogo de Interpretação de Papéis” ou “Jogo de Interpretação de Personagens”. Nele um grupo de amigos se reúne para construir uma história, como se fosse um teatro de improviso. Veja mais sobre "RPG (Role-Playing Game)" em: https://brasilescola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm

[24] *Hogwarts* é a escola de magia onde se desenrolam as histórias fantásticas do universo literário de *Harry Potter*.

[25] A *Taça das Casas* é um torneio do universo fantástico de *Harry Potter,* que acontece durante o ano letivo em *Hogwarts,* onde os estudantes são divididos em casas segundo sua personalidade, e a equipe que acumula a maior pontuação leva o troféu e o prestígio para sua casa.

e sentimentos nobres universais. Apesar da escolha específica, os mediadores de leitura podem optar por utilizarem outros universos literários, como o de *Percy Jackson*, *Guerra dos Tronos* e a Saga de J. R. R. Tolkien, *O Senhor dos Anéis*, todos eles sugeridos pelos próprios participantes do *Clube do Livro*.

Sendo assim, é fundamental que os participantes compreendam o papel do jogo na mediação literária como estratégia para a promoção de sua formação integral. Dessa forma, o primeiro encontro do *Clube do Livro* foi planejado para servir como um espaço de acolhimento, conscientização e planejamento conjunto.

Nesse primeiro encontro, os organizadores propuseram que os participantes se dividissem em quatro equipes, representando as casas da escola de magia: Sonserina (verde), Grifinória (vermelha), Lufa-Lufa (amarela) e Corvinal (azul). Os vinte participantes se organizaram voluntariamente em quatro equipes de cinco integrantes, cada um recebendo uma pulseira colorida e um brasão correspondente à sua casa. Essa organização seguiu a orientação de Cosson (2021, p. 46), que recomenda: “os grupos devem ser formados com não menos que três e não mais que cinco alunos. O ideal são quatro alunos no grupo para que haja uma interação equilibrada entre os membros dentro do grupo e entre os grupos na sala de aula.”

Figura 21 - Brasões/avatares das equipes.

Fonte: Acervo do autor (2024)

A utilização da gamificação em clubes de leitura mostrou-se uma estratégia eficaz para o engajamento dos participantes, incentivando a interação e a continuidade das práticas leitoras. No entanto, a dinâmica dos grupos dentro desse contexto apresenta desafios que demandam planejamento e gestão cuidadosos. Como alerta Huizinga (2019), a formação de grupos pode resultar tanto em aspectos positivos, como amizade e lealdade, quanto em problemas como sectarismo e intolerância.

> O clube é uma instituição das mais antigas, mas é desastroso que nações inteiras se transformem em clubes, pois estes não são apenas propícios ao cultivo de qualidades inestimáveis como a amizade e a lealdade, são também fonte de sectarismo, intolerância, desconfiança, e da tendência para aceitar toda e qualquer ilusão que seja lisonjeira para o orgulho do grupo (Huizinga, 2019, p. 268).

Desde tempos imemoriais, a divisão de grupos tem sido um fenômeno natural nas interações humanas. Huizinga (2019) explica que, entre as tribos primitivas, a divisão em grupos gerava tanto rivalidade quanto cooperação, promovendo a prosperidade das comunidades. No contexto dos clubes de leitura, a divisão em equipes pode ter um efeito positivo ao incentivar o engajamento e a motivação dos participantes. A competitividade saudável favorece a troca de experiências, o aprofundamento nas discussões literárias e a manutenção do interesse nas atividades propostas.

Por outro lado, a segmentação dos participantes também pode resultar em comportamentos excludentes. Para evitar que os grupos se tornem fechados e desenvolvam posturas sectárias, é essencial que os mediadores estejam atentos às interações, intervindo sempre que necessário para garantir que o ambiente permaneça inclusivo e colaborativo. Assim, o planejamento das atividades deve priorizar a diversificação dos agrupamentos ao longo do tempo, promovendo a interação entre diferentes participantes.

A comunicação clara e assertiva é um dos pilares para o bom funcionamento de um clube de leitura gamificado. Informações mal interpretadas podem gerar desconforto e ansiedade entre os participantes. Portanto, é fundamental criar canais de diálogo abertos e acessíveis, tanto durante os encontros quanto nos intervalos entre eles. Os estudantes devem sentir-se confortáveis para fazer questionamentos e expressar opiniões, garantindo um ambiente seguro para a livre troca de ideias.

Pensando nisso, foi criada uma comunidade do *Clube do Livro* no aplicativo de mensagens *Whatsapp*, com cinco grupos, sendo um destinado aos organizadores do projeto e quatro grupos com os membros das casas. Sendo assim, os participantes puderam se comunicar diretamente com os membros da sua equipe em uma conversa privada, ou com os demais participantes através do quadro de avisos. Além do *WhatsApp*, também foi criado um perfil do clube no aplicativo *Instagram,* para divulgar informações do projeto e estimular a participação da comunidade acadêmica. Essa presença digital ampliou a interatividade entre os membros, permitindo que continuassem envolvidos com as atividades mesmo fora

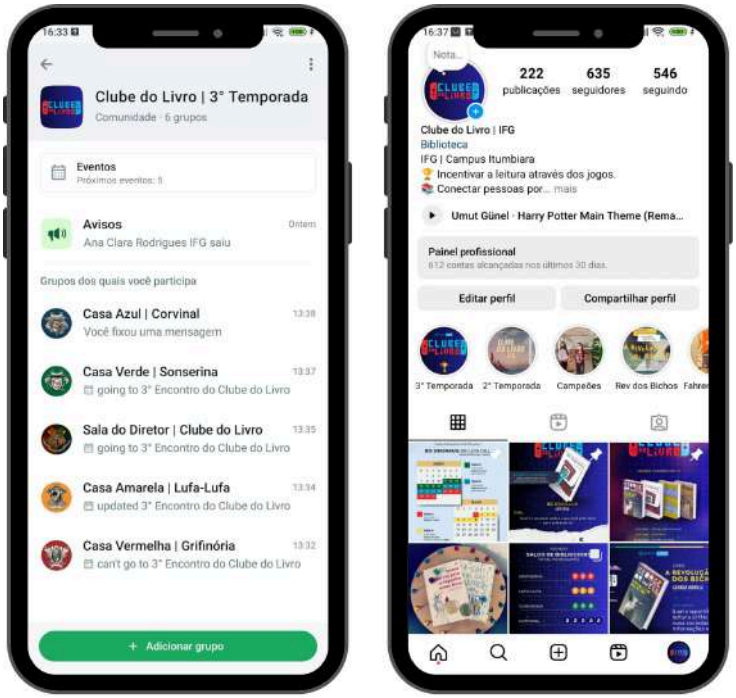
dos encontros presenciais.

A implementação de estratégias digitais pontuais dentro do clube de leitura demonstrou-se eficaz ao incentivar a continuidade das discussões literárias e o planejamento das estratégias para os desafios propostos. Observou-se que os participantes mantinham o contato entre si nos intervalos entre os encontros, reforçando os vínculos e criando um senso de identidade dentro da comunidade acadêmica.

Entretanto, é fundamental destacar que a interação presencial continua sendo um elemento essencial para o fortalecimento das relações interpessoais. As atividades do clube devem equilibrar o uso das plataformas digitais com momentos presenciais de troca e convivência, garantindo que os participantes possam interagir de maneira significativa além das telas.

Nesse contexto, é recomendável que espaços físicos, como bibliotecas escolares e universitárias, sejam utilizados como pontos de encontro informais para os membros do clube. A presença de um bibliotecário nesses locais pode ser um fator facilitador, pois, além de fornecer suporte na seleção de materiais de leitura, ele pode atuar como mediador em discussões e auxiliar no desenvolvimento de novas estratégias de engajamento.

Figura 22 - Comunidade do *Clube do Livro* no *Whatsapp* e *Instagram*.



Fonte: Acervo do autor (2024)

Os participantes do *Clube do Livro* puderam perceber que a experiência do jogo aliada ao universo literário não se restringia a uma simples atividade recreativa, mas constituia uma experiência transformadora que permite ao indivíduo refletir sobre si mesmo e sobre o mundo ao seu redor. Retondar (2013, p. 37) argumenta que “aquele que joga medita sensivelmente sobre si e sobre o mundo da vida. Após um jogo ou uma brincadeira, o indivíduo sempre se apresenta modificado, transformado”. Esse processo revela o jogo como um espaço de mediação entre a realidade e a subjetividade, no qual o participante não apenas interage com regras e desafios, mas também se coloca em jogo diante de sua própria existência, explorando novas possibilidades de ser e de agir.

Além da identidade visual e da adoção de elementos de jogos na mediação literária, a gestão do tempo constitui uma variável fundamental para o sucesso dos clubes de leitura gamificados. A construção de um calendário literário e a elaboração de cronogramas de leitura em conjunto com os participantes são estratégias que contribuem significativamente para o engajamento nas atividades. A possibilidade de visualizar o progresso ao longo do percurso de leitura fortalece a sensação de propósito e evolução entre os estudantes, favorecendo a continuidade e a motivação para a participação no clube.

Cosson (2021, p. 48) ressalta a importância de dois tipos de cronogramas: “Há dois cronogramas a serem elaborados em um *Círculo de Leitura*. Um primeiro, coletivo, que é do professor com a turma, e um segundo, particular, que é do grupo estabelecendo os tempos de leitura da obra.” Assim, a organização do tempo deve contemplar tanto o planejamento coletivo das atividades quanto a autonomia dos participantes na condução de suas leituras. Esse equilíbrio é essencial para garantir um fluxo de leitura adequado e evitar a sobrecarga dos estudantes.

A implementação dessas práticas pode ser exemplificada pelas atividades realizadas no primeiro encontro do *Clube do Livro*, onde os participantes foram introduzidos às obras literárias selecionadas para o projeto a partir de um calendário literário. Para tornar a divisão das leituras mais interativa, utilizou-se uma dinâmica de jogo baseada no sorteio de prioridades por meio do lançamento de um dado. Cada equipe ficou responsável por um dos livros selecionados, respeitando a escolha pela ordem dos números tirados pelos grupos: a equipe Corvinal escolheu *A Revolução dos Bichos*, Lufa-lufa ficou com *80 Degraus*, Grifinória selecionou *Capitães de Areia* e Sonserina ficou com *Harry Potter e a Pedra Filosofal*. Essa

estratégia não apenas democratizou o processo de seleção das leituras pelas equipes, mas também promoveu o envolvimento dos participantes ao inserir um elemento de imprevisibilidade e tomada de decisão compartilhada.

Figura 23 - Jornada literária.

Fonte: Acervo do autor (2024)

Essa estrutura inicial das atividades do clube foi fundamental para demonstrar aos estudantes que a realização dos encontros dependeria de sua participação ativa, enquanto os organizadores atuariam apenas como mediadores. Com a definição das leituras por equipe, os estudantes foram orientados a apresentar a contextualização das obras no início de cada encontro.

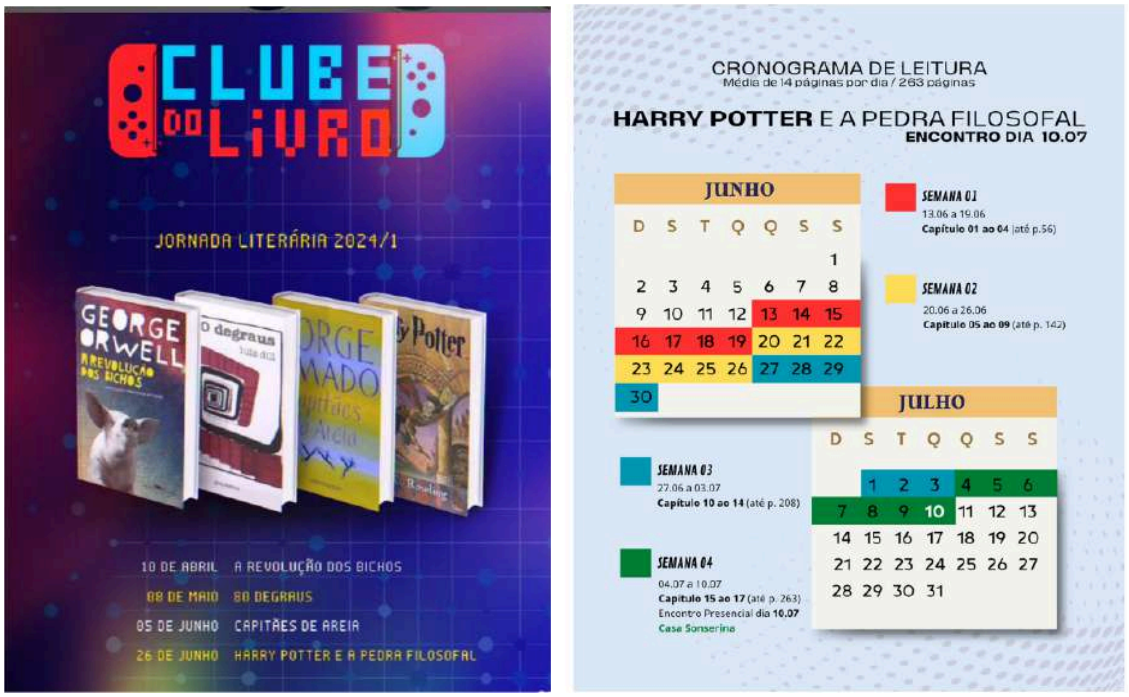
Além da seleção dos textos, foram estabelecidos os temas geradores que nortearam as discussões nos *Círculos de Cultura*, proporcionando um direcionamento para as reflexões coletivas. A organização antecipada dos encontros permitiu que os estudantes se preparassem para as discussões, garantindo um envolvimento mais aprofundado com os textos.

Ademais, além do planejamento dos conteúdos abordados, a equipe organizadora elaborou um calendário literário, prevendo as datas prováveis de cada encontro. Esse planejamento considerou o calendário acadêmico institucional,

evitando conflitos com outros eventos promovidos pelo IFG - Câmpus Itumbiara. Dessa forma, foi possível assegurar que as atividades do *Clube do Livro* ocorressem de maneira integrada à rotina acadêmica dos participantes.

Para fortalecer ainda mais o engajamento, em cada encontro foi disponibilizada uma sugestão de cronograma de leitura específico para a obra a ser debatida na reunião seguinte. Esse planejamento possibilitou que os estudantes organizassem melhor seu tempo de leitura, favorecendo um ambiente de participação ativa. A implementação dessas estratégias evidenciou a importância da gestão do tempo como fator determinante para a manutenção do engajamento e da continuidade das atividades nos clubes de leitura gamificados.

Figura 24 - Calendário literário e cronograma de leitura.



Fonte: Acervo do autor (2024)

Retondar (2013, p. 78) destaca que a alternância do tempo físico das brincadeiras e jogos possibilita aos participantes extrair o máximo da experiência, mesmo diante das limitações temporais impostas pelo ambiente externo. Nesse sentido, ao compreenderem que há um tempo determinado para a atividade lúdica, os estudantes são incentivados a estruturar estratégias que maximizem o aproveitamento qualitativo dessa experiência. O autor explica que:

> Para o interventor que irá trabalhar com o jogo ou mesmo para os pais e pessoas comuns que acreditam na importância do jogo e da brincadeira como componente fundamental na formação integral do ser humano, de vez

> em quando alternar o tempo físico das brincadeiras e jogos é algo que pode ajudar os brincantes-jogadores a procurarem, dentro da experiência do possível, extrair o máximo que podem dentro das condições objetivas temporais determinadas externamente (Retondar, 2013, p. 78).

Essa perspectiva pode ser aplicada diretamente à mediação da leitura em clubes de leitura gamificados. Assim como no jogo, em que a delimitação temporal favorece uma vivência mais intensa, na leitura, o estabelecimento de cronogramas bem definidos pode contribuir para o engajamento e a imersão dos participantes. A criação de um calendário literário estruturado, com metas acessíveis e prazos claros, permite que os leitores se organizem e desenvolvam um senso de progressão, aumentando sua motivação e compromisso com a prática da leitura.

Ademais, a imposição de um tempo externo para a leitura ou para a participação em debates literários não deve ser vista como uma limitação, mas como um recurso para potencializar a experiência. A delimitação temporal favorece a construção de hábitos, permitindo que os leitores desenvolvam estratégias pessoais para administrar seu tempo e extrair o máximo de cada leitura. Dessa forma, a organização do tempo contribui significativamente para a transformação da experiência lúdica em um momento de qualidade, no qual o envolvimento com a atividade se torna mais imersivo.

Compreender a relação entre tempo e fruição tanto no jogo quanto na leitura é fundamental para a criação de um espaço que favoreça a aprendizagem e o desenvolvimento crítico dos participantes. A adoção de estratégias que promovam um uso qualitativo do tempo pode potencializar o impacto das atividades propostas, transformando a leitura em uma experiência tão envolvente quanto o próprio jogo.

Com base nessa perspectiva, os encontros do *Clube do Livro* foram articulados para terem duração máxima de duas horas, estabelecendo alternâncias de dinâmicas e atividades para que a mediação não ficasse monótona. Um dos participantes relatou: “Muito interessante, [a gamificação] faz com que o encontro não seja monótono, além de incentivar a participação dos discentes” (Estudante A, 2024).

Com exceção do primeiro encontro, destinado ao planejamento conjunto, apresentações da equipe e dos participantes e esclarecimentos em relação às dinâmicas, a mediação literária dos outros quatro encontros aconteceu a partir de três momentos distintos: (1) Contextualização da obra, (2) *Círculo de Leitura* e (3) *Quiz* literário.

Quadro 05 - Estratégia didática utilizada nos encontros.

Mediação de Leitura	Tempo	Recursos Didáticos	Descrição da Atividade
(1) Contextualização da Obra	15 min	Projetor de imagem/vídeo	Cada uma das quatro equipes foi responsável pela contextualização de um dos livros em cada encontro.
(2) *Círculo de Leitura*	60 min	*Arena Literária*	Tabuleiro com peões coloridos, onde as equipes avançavam nas casas, a partir dos números tirados nos dados e das respostas às questões selecionadas.
(3) *Quiz* Literário	45 min	Kahoot e sorteios	Jogos de perguntas e respostas e sorteio de livros literários doados pela equipe organizadora.

Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

(1) Além da proposição de um calendário literário e de cronogramas de leitura junto aos estudantes, o *Clube do Livro* estabeleceu que cada equipe seria responsável por uma das obras selecionadas para a temporada. Cada grupo foi incumbido de apresentar aos demais participantes o contexto da obra literária associada a cada encontro. Dessa forma, os estudantes tiveram ampla liberdade para explorar o livro atribuído, analisando o contexto histórico em que foi escrito, as intenções do autor, os aspectos formais do texto, as escolas literárias envolvidas e quaisquer elementos considerados relevantes para que os debates abordassem os temas geradores de maneira significativa.

Essa estratégia foi adotada a partir da análise de experiências anteriores do *Clube do Livro*, nas quais, na maioria dos encontros, os mediadores acabavam assumindo maior protagonismo do que os próprios participantes. Nas temporadas anteriores, possivelmente devido à ausência de uma estratégia pedagógica adequada, os organizadores do projeto monopolizavam a exposição de ideias e a mediação da leitura. Nesse contexto, observou-se que os estudantes tendiam a adotar uma postura passiva, similar à de uma sala de aula tradicional, limitando-se à absorção do conteúdo transmitido pelo professor.

Figura 25 - Momento de contextualização da obra.

Fonte: Acervo do autor (2024)

Com a introdução da gamificação na terceira temporada do projeto, as trocas de experiências e conhecimentos passaram a ocorrer, conforme sugere Paulo Freire (2021), de forma horizontal, promovendo uma comunicação equitativa entre estudantes e educadores e valorizando o protagonismo dos participantes nos debates sobre os temas geradores.

(2) Retondar (2013, p. 13) ressalta que “se você quer realmente conhecer um pouco mais os seus pares, observe-os jogando, mas se você quer se emocionar para valer, jogue com eles”. Partindo dessa premissa, os estudantes, em conjunto com a equipe organizadora, foram incentivados a participar dos debates nos *Círculos de Leitura* com o apoio da *Arena Literária*, um recurso didático concebido em formato de tabuleiro circular para implementar dinâmicas de gamificação na mediação literária. Nesse tabuleiro, os peões das equipes avançavam conforme os números obtidos no lançamento dos dados. O autor enfatiza que “quem joga sempre, em alguma medida, coloca-se em jogo frente a si e frente ao mundo. Jogar é dizer de maneira lúdica aquilo que só pode ser dito através do discurso não verbal em situações imaginárias” (Retondar, 2013, p. 12).

O principal objetivo da *Arena Literária* foi concretizar a concepção do *Círculo Mágico de Leitura* na mediação literária, permitindo que os estudantes se expressassem para além do discurso verbal, utilizando o jogo como ferramenta para

a manifestação de múltiplas dimensões da experiência leitora. Nesse sentido, Huizinga (2019) argumenta que durante o jogo algumas pessoas se revelam de maneira muito diferente daquilo que são no mundo do cotidiano. Tal manifestação se apresenta como liberação de um modo de ser contido e que se liberta através da evasão da realidade. Por outro lado, tal liberação proporciona um distanciamento sensível daquilo que se é no jogo e daquilo que se gostaria de ser e não se é no jogo da vida.

Assim, o jogo, em consonância com a prática da leitura literária, favorece a liberdade de expressão no processo de construção do conhecimento coletivo. No âmbito do *Círculo Mágico de Leitura*, os estudantes se desprendem momentaneamente da realidade cotidiana e assumem características de personagens que possibilitam a expressão, sem o receio do julgamento ou da condenação social. Sobre esse fenômeno, Retondar (2013, p. 34) explica que:

> O jogo é profundamente revelador da subjetividade humana, pois o indivíduo, não mais alcançado pelas pressões sociais e pelos julgamentos morais, acaba revelando seus sentimentos e valores mais íntimos na medida em que, ao mesmo tempo que joga, ele também é jogado pelo próprio movimento que detonou, tamanha sua adesão emocional e sua plenitude na vivência de uma ação tão intensa e, ao mesmo tempo, tão rápida (Retondar, 2013, p. 34).

Partindo desse princípio, a *Arena Literária* foi concebida com base em algumas regras simples, com a finalidade de permitir que a imersão dos jogadores no universo literário fosse intensa e significativa. Cada equipe foi orientada a posicionar seus quatro peões, identificados por cores correspondentes à sua casa, na borda do tabuleiro circular. O objetivo consistia em deslocar o maior número possível de peões para o centro do tabuleiro, garantindo, assim, a obtenção de uma moeda de ouro para cada peão que atingisse esse objetivo. O avanço dos peões era determinado pelo lançamento de um dado, sendo que o número sorteado definia tanto a questão a ser debatida pela equipe quanto o número de casas a serem percorridas. Cada número estava relacionado a um aspecto específico da obra literária, orientando a exposição oral da equipe conforme descrito a seguir:

1) **Citação** – Seleção de uma passagem marcante do livro e justificativa de sua relevância para a leitura.

2) **Personagens** – Análise de um personagem da obra, incluindo reflexões

sobre suas atitudes e possíveis identificações pessoais.

3) **Experiência** – Compartilhamento da experiência de leitura, abordando a linguagem do autor e eventuais desafios na compreensão do texto.

4) **Contexto** – Relação entre o contexto da obra e o período histórico em que foi escrita, bem como conexões com a realidade contemporânea.

5) **Cenário** – Análise da importância dos cenários para a ambientação da narrativa e sua influência na história.

6) **Síntese** – Elaboração de uma síntese da leitura e reflexão sobre os aprendizados adquiridos. (*Bônus:* a equipe que tirasse o número 6, teria o poder de eliminar um dos peões de outra equipe da arena).

Figura 26 - *Arena Literária.*

Fonte: Acervo do autor (2024)

A implementação da *Arena Literária* apresentou resultados expressivos, estimulando a participação de estudantes que, anteriormente, demonstravam resistência em expor suas ideias durante a mediação literária. A limitação da exposição oral a um tempo máximo de três minutos tornou os *Círculos de Leitura* mais dinâmicos, promovendo um ambiente de diversidade cultural e resgatando a ludicidade da atividade, reduzindo a tensão e o senso de obrigação característicos

do modelo tradicional de ensino. Afinal, como destaca Retondar (2013, p. 67), “o João e a Maria que brincam-jogam não deixam de ser o que são, apenas ampliam alguns aspectos e limitam outros durante o jogo, sem se desenraizarem da sua história de vida, de sua cultura e de seu lugar na hierarquia da sociedade”.

(3) A etapa final dos encontros do *Clube do Livro*, considerada uma das mais aguardadas pelos participantes, consistiu na realização do *Quiz* Literário. Esse momento foi essencial para consolidar os conhecimentos adquiridos nas discussões e fortalecer a interação entre os estudantes. A dinâmica consistia na resolução de questões elaboradas pelos mediadores de leitura sobre o livro discutido no encontro e seu contexto. Para essa atividade, foi utilizado o aplicativo *Kahoot*, que permitiu a configuração das perguntas, a definição dos tempos de resposta e a exibição de um *ranking* de pontuação em tempo real. Sobre essa experiência, um estudante relatou: “Acho muito bom, incentiva muito os participantes a realmente lerem os livros para conseguir responder” (Estudante G, 2024).

Figura 27 - Jogo de perguntas e respostas feito através do aplicativo *Kahoot*.

Fonte: Acervo do autor (2024)

Durante cada encontro, foram realizadas três rodadas do *Quiz Kahoot,* com cinco questões em cada uma. Os três participantes com maior pontuação em cada rodada compunham o pódio e, além de acumularem moedas de ouro para suas

respectivas equipes, eram premiados com livros e outros materiais literários. Esse modelo de premiação incentivou a participação ativa dos estudantes, promovendo um ambiente dinâmico e motivador. Nesse contexto, um dos participantes disse: “Desde a primeira temporada, o clube me ajudou a manter o ânimo para ler, além de me ajudar graças às recomendações e os desafios, que me motivaram a continuar” (Estudante L, 2024).

Além disso, ao final de cada encontro, foram realizados sorteios de livros literários entre todos os presentes, o que reforçou o compromisso com a prática leitora e incentivou a permanência dos estudantes no projeto. A adoção de elementos de aleatoriedade, como o sorteio, é uma estratégia importante durante a mediação de leitura gamificada, tendo em vista que a sorte coloca todos os participantes numa mesma relação de igualdade de oportunidades. Sendo assim, mesmo que alguns alunos se destaquem na resolução dos desafios literários, o que é natural acontecer, os demais participantes percebem que também podem alcançar a vitória, sobretudo com a colaboração dos demais membros da equipe, exaltando o espírito de coletividade.

Figura 28 - Entrega dos livros sorteados.

Fonte: Acervo do autor (2024)

Outra estratégia utilizada pelos mediadores de leitura foi a utilização da dinâmica gamificada de *Caça ao Tesouro,* concebido no intuito de manter o

engajamento dos participantes ao longo da semana, ainda que não houvesse encontros do *Clube do Livro*. Essa atividade ocorria uma vez por semana, sempre às quartas-feiras às 14h30, mesmo horário dos encontros do clube. Essa prática contribuiu para a institucionalização da *hora da leitura* no IFG - Câmpus Itumbiara, em consonância com as diretrizes da Política Nacional do Livro (Brasil, 2003).

A dinâmica da *Caça ao Tesouro* consistia na divulgação de um enigma semanal, disponibilizado na biblioteca ou por meio da comunidade do *WhatsApp*. A solução do enigma revelava a localização de moedas de ouro escondidas em algum espaço da escola. Os enigmas eram elaborados pelos coordenadores do projeto, de forma a recuperar informações referentes à leitura do livro que seria debatido no encontro seguinte. Dessa maneira, os participantes mais dedicados à leitura tinham maiores chances de encontrar as moedas, incentivando uma relação mais próxima e ativa com as obras literárias. Veja a seguir três exemplos de enigmas propostos aos participantes do *Clube do Livro*:

1) O Enigma da Pedra Filosofal

“Nos confins da Biblioteca Encantada, onde pergaminhos sussurram segredos e livros flutuam sob o olhar severo de Madame Pince, um artefato lendário aguarda aqueles ousados o suficiente para desvendá-lo.

A mística Pedra Filosofal concederá a seu bruxo escolhido duas dádivas imortais: fortuna e imortalidade. Fortuna, pois as moedas douradas que tanto buscam se revelarão aos dignos. Imortalidade, pois seus nomes serão gravados com runas indeléveis no sagrado Hall da Fama do Clube do Livro, onde apenas os verdadeiros mestres da leitura deixam sua marca.

Contudo, Madame Pince, guardiã dos tomos ancestrais, teceu um enigma nas sombras da biblioteca. Dizem que códigos mágicos, ocultos entre as prateleiras que ela vigia, conduzirão os sábios ao destino final. Mas cuidado! Apenas aqueles de espírito astuto e olhos atentos serão capazes de encontrar o caminho até a Pedra Filosofal…

Sigam as pistas, decifrem os mistérios e que a magia dos livros os guie!”

2) O Enigma do Moinho Perdido

“Nos domínios da Fazenda dos Animais, onde o trabalho nunca cessa e os ventos sussurram promessas de glória, ergue-se um grande mistério. Os bichos labutam incansáveis, suas patas e garras dedicadas a um único propósito: a construção do grandioso Moinho de Vento, uma promessa de fartura e conforto para todos. Mas nem tudo é tão simples quanto parece…

O porquinho Garganta, com sua voz melíflua, espalha aos quatro ventos que, apesar das dificuldades, a vida na fazenda nunca foi tão próspera. Quem ousa questionar essa verdade oficial? Ninguém sabe dizer, pois aqueles que levantam dúvidas simplesmente… desaparecem.

Diz-se que o visionário Bola de Neve, arquiteto dos sonhos mais audaciosos, teve sua liberdade arrancada por ideias perigosamente democráticas. Antes de sumir na névoa da história, contudo, deixou um último legado: Coordenadas Secretas, ocultas em algum ponto da fazenda, que revelam a verdadeira localização do Moinho que poderia mudar o destino de todos os animais.

A chave para o mistério ainda existe. Mas apenas os mais astutos e corajosos serão capazes de encontrá-la”.

3) O Cântico da Revolução

“Faça chuva ou faça sol, os animais jamais cessam seu labor. Sobre a terra arada e o suor vertido, a esperança ressoa em cânticos que unem seus corações. Quando se ergueram contra a tirania humana, bradaram versos de liberdade, e agora, inspirados pelos líderes da grande revolta, um novo enigma ecoa pelos campos…

‘Sr. Jones foi explorar,
A força bruta e a produção dos animais,
Sugar todo o trabalho sem enxergar,
Que tanto esforço e labuta eram fatais.

O nome da sua fazenda vai revelar,
Dois lugares nessa escola a ocultar,
E duas moedas de ouro, se souberes buscar…’

Diz-se que nas sombras do passado jaz um segredo oculto. Aqueles que decifrarem o nome original da fazenda encontrarão a trilha até dois locais secretos, onde repousam as moedas douradas que selam o destino da revolução.

A coragem e a astúcia guiarão os que ousarem cantar a verdade oculta. Que a melodia da liberdade os conduza ao prêmio final!"

Em determinados momentos, a intervenção dos mediadores foi necessária para amenizar a ânsia competitiva de alguns participantes, que demonstraram agitação e, em alguns casos, entraram em conflito com participantes de outros grupos. Embora as divergências tenham ocorrido pontualmente, os organizadores do projeto conseguiram mitigar a animosidade por meio do diálogo e do acompanhamento direto da realização dos desafios.

Outra intercorrência que necessitou da atuação direta dos mediadores do clube, foi a manifestação de alguns professores que procuraram os coordenadores do projeto para relatar que os desafios estavam interferindo no andamento de suas disciplinas, já que alguns estudantes acabavam utilizando os horários das aulas para desvendar os enigmas. Sendo assim, além de trazer essa questão para o diálogo junto aos participantes do clube, os desafios foram adaptados para que o tempo de resolução não durasse mais do que o intervalo entre uma aula e outra.

Os resultados da abordagem gamificada de *Caça ao Tesouro* demonstraram um impacto significativo no engajamento dos estudantes. A interação constante, mediada pelos enigmas, fortaleceu o vínculo dos participantes com a leitura e promoveu um ambiente de aprendizado mais dinâmico e colaborativo. A presença regular dos estudantes nos encontros e na biblioteca ao longo da semana, evidenciou a eficácia da ludicidade como ferramenta pedagógica na mediação literária.

Considerando as informações já elencadas no referencial teórico da pesquisa, que nos mostra que as dinâmicas de jogos adaptadas a diferentes contextos só funcionam efetivamente quando há um sistema de pontuação e recompensas bem estruturado, o *Clube do Livro* adotou algumas regras que demonstraram-se essenciais para que os participantes percebessem a equidade do processo e compreendessem que todos possuíam as mesmas condições para alcançar a vitória.

Figura 29 - Moedas literárias (*bibliocoins*) e *Taça das Casas*.

Fonte: Acervo do autor (2024)

Cada tarefa concluída pelos participantes e equipes era recompensada com uma determinada quantidade de moedas literárias, denominadas *bibliocoins*. A estruturação desse sistema de pontuação foi estabelecida da seguinte maneira:

a) A equipe responsável pela contextualização das obras na abertura dos encontros recebia uma *bibliocoin*.

b) Ao decifrar os enigmas propostos semanalmente, as equipes descobriam a localização de duas moedas escondidas na escola.

c) Os vencedores de cada desafio de perguntas e respostas no *Quiz Kahoot* eram recompensados com uma moeda para sua equipe.

d) No desafio da *Arena Literária*, as equipes poderiam acumular até quatro moedas.

Figura 30 - Sistema de pontuação e recompensas.

Fonte: Acervo do autor (2024)

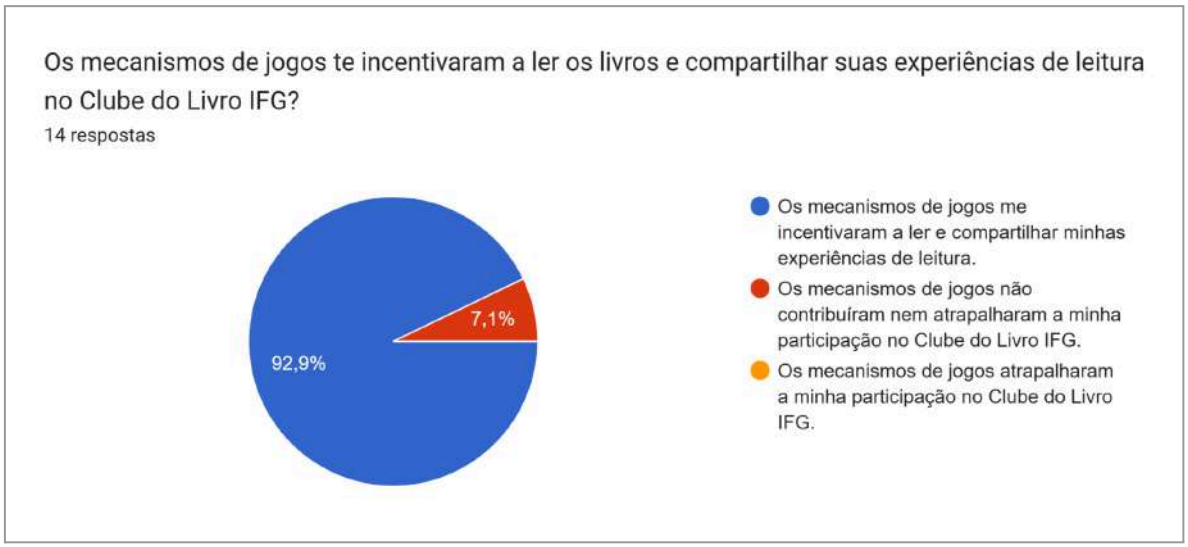
O sistema de pontuação e recompensas foi apresentado aos participantes no primeiro encontro do *Clube do Livro,* além da ampla divulgação na comunidade do *Whatsapp* e no perfil do projeto no *Instagram*. Assim como em qualquer jogo, em um clube de leitura gamificado as regras devem ser claras e precisam ser determinadas desde o início das atividades. A adaptação das dinâmicas pode ocorrer ao longo do processo, mas é necessário que as mudanças sejam definidas em comum acordo entre todos os participantes. Quando o sistema de regras é corrompido por alguma mudança arbitrária dos mediadores de leitura ou imposta sem a discussão coletiva, a resolução dos desafios perde o sentido e os participantes podem se sentir desmotivados a continuar.

Figura 31 - Baú do tesouro para coleta das *bibliocoins*.

Fonte: Acervo do autor (2024)

As *bibliocoins* foram coletadas ao longo de todo o projeto e depositadas no *Baú do Tesouro* referente a cada uma das equipes. No último encontro da temporada, os baús foram abertos e a equipe com o maior número de moedas de ouro foi premiada com a *Taça das Casas*. Além disso, cada participante da equipe vencedora recebeu um *voucher* de cinquenta reais para aquisição de livros de sua preferência.

Gráfico 41 - A gamificação no compartilhamento de experiências literárias.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

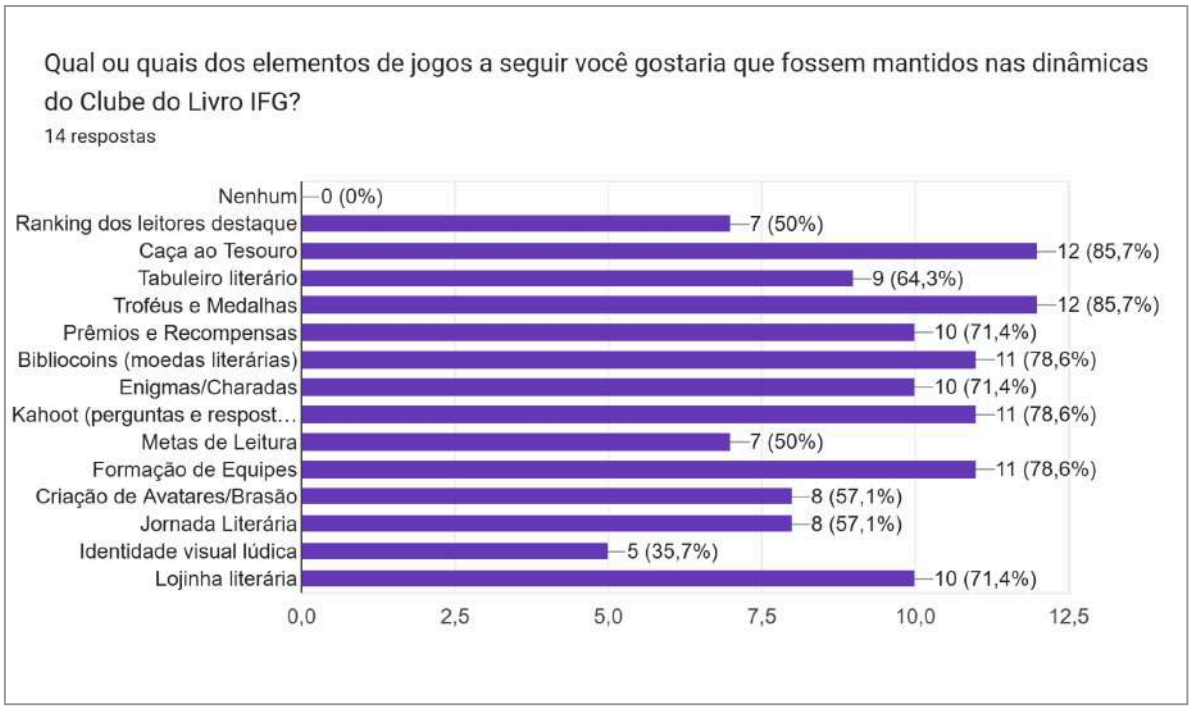
Os dados da pesquisa indicam que a utilização de mecanismos de jogos teve um impacto significativo na motivação dos estudantes para a leitura. Do total de

participantes, 92,9% (13 estudantes) relataram que os elementos gamificados incentivaram a leitura e promoveram o compartilhamento de experiências literárias. Apenas um participante demonstrou indiferença em relação às dinâmicas empregadas. Um dos participantes do *Clube do Livro* relatou:

> Eu entrei no *Clube do Livro* na edição passada e desde o primeiro encontro já gostei bastante. O clube além de nos proporcionar o hábito de leitura, também preza pela convivência com outras pessoas e a competição individual e por equipe, o que nos faz ter mais vontade de ler para descobrir os enigmas (Estudante M, 2024).

Esses dados corroboram estudos que apontam a gamificação como uma estratégia eficaz para engajar estudantes em atividades de aprendizado (Deterding *et al.*, 2011). A pesquisa demonstrou que a adesão às dinâmicas de jogos na mediação literária foi bastante expressiva, mesmo identificando que a maioria dos participantes não mantinham o hábito de jogar jogos eletrônicos em videogames e celulares. Isso indica que a gamificação não deve ser vista como uma estratégia a ser adotada apenas com um público que mantêm a prática dos jogos, mas em qualquer ambiente onde a dimensão lúdica possa ser adotada no processo facilitador da aprendizagem, sem a necessidade de habilidades técnicas específicas.

Gráfico 42 - Adesão às dinâmicas gamificadas de mediação literária.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Quando perguntados sobre quais dinâmicas deveriam ser mantidas no

projeto, os estudantes apontaram, em ordem de preferência, as seguintes atividades:

- **Caça ao Tesouro, troféus e medalhas**: 85,7% dos participantes (12 estudantes) indicaram essa dinâmica como uma das mais envolventes. Essa estratégia, ao integrar desafios e recompensas, potencializa a imersão no processo de leitura, estimulando a resolução de problemas e o trabalho em equipe.
- **Sistema de pontuação com moedas de ouro, uso do aplicativo *Kahoot* e divisão por equipes**: 78,6% dos participantes (11 estudantes) demonstraram preferência por esses mecanismos, que agregam um aspecto competitivo saudável às atividades, reforçando o engajamento.
- **Proposição de enigmas e distribuição de recompensas baseadas no desempenho**: Essa abordagem foi destacada por 71,4% dos participantes (10 estudantes), evidenciando a relevância da ludicidade e do reconhecimento de esforços individuais e coletivos no desenvolvimento da leitura.

Figura 32 - Equipe *Sonserina* (verde) vencedora da *Taça das Casas*.

Fonte: Acervo do autor (2024)

A análise dos resultados aponta que a combinação entre competição e colaboração, por meio da gamificação, cria condições favoráveis para a formação de leitores mais engajados. Ademais, o uso de elementos como desafios, recompensas e *rankings* reforça a dinamicidade das atividades e contribui para a manutenção do interesse dos participantes ao longo do tempo.

Por fim, ao refletirmos sobre a relação entre prazer e aprendizado, Paulo Freire (2001) ressalta que a leitura e o estudo deveriam ser encarados como experiências que despertam alegria e prazer, ao invés de serem vistos como obrigações penosas. O autor pontua que:

> Se estudar, para nós, não fosse quase sempre um fardo, se ler não fosse uma obrigação amarga a cumprir, se, pelo contrário, estudar e ler fossem fontes de alegria e de prazer, de que resulta também o indispensável conhecimento com que nos movemos melhor no mundo, teríamos índices melhor reveladores da qualidade de nossa educação (Freire, 2001, p. 267).

A educação, portanto, deve ser estruturada de forma a estimular a curiosidade e o encantamento pelo conhecimento, promovendo a liberdade criativa e a autonomia dos sujeitos. A leitura literária associada aos mecanismos de jogos, nesse contexto, se apresenta como um meio potente para a emancipação intelectual e social, pois permite que o leitor experimente novos mundos, desenvolva sua imaginação e construa novas perspectivas sobre a realidade. Nesse contexto, um dos estudantes relatou:

> Não tenho palavras o bastante para agradecer pela criação desse projeto que divertiu, engajou e instruiu de forma leve e dinâmica tantas pessoas ao longo desses anos. Foi uma enorme alegria e satisfação participar dos encontros, dos debates em que argumentei e dos enigmas que todos nós quase perdemos a cabeça para resolver (Carta do(a) Estudante H, 2024).

Os resultados obtidos demonstram que a gamificação exerce um papel relevante na promoção da leitura entre os estudantes, tornando a experiência literária mais envolvente e interativa. A alta adesão às dinâmicas propostas indica que a continuidade e aprimoramento dessas estratégias podem fortalecer ainda mais o interesse pela leitura e contribuir para a formação de hábitos literários mais consistentes. Estudos futuros podem explorar a relação entre diferentes perfis de estudantes e suas preferências por mecanismos específicos de gamificação, ampliando o conhecimento sobre a efetividade dessas práticas no contexto educacional.

5 PRODUTO EDUCACIONAL

O produto educacional desenvolvido no âmbito desse estudo é uma resposta ao problema da pesquisa de como promover a prática da leitura e o letramento literário entre jovens estudantes do ensino médio, utilizando a gamificação como prática pedagógica para a mediação de leitura.

Consonante à linha de pesquisa *Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica*, o produto educacional fruto deste estudo foi concretizado pela publicação de um livro digital intitulado: *Círculo Mágico de Leitura: a gamificação na mediação literária*. O livro é destinado à formação de professores, bibliotecários e demais mediadores de leitura das escolas de ensino médio, especialmente das instituições de ensino da Rede Federal de Educação Profissional e Tecnológica.

Figura 33 - Livro digital: *Círculo Mágico de Leitura.*

Fonte: Acervo do autor (2024)

A compreensão do *Círculo Mágico de Leitura* parte da interseção entre a pedagogia crítica dos *Círculos de Cultura*, a didática dos *Círculos de Leitura* e as interações lúdicas do *Círculo Mágico*. Essa prática inovadora busca criar um espaço simbólico de interação, no qual os leitores se envolvem em experiências imersivas

de leitura e discussão literária, potencializando a interpretação e a reflexão crítica sobre os textos lidos.

Figura 34 - Base epistemológica para o *Círculo Mágico de Leitura*.

Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

A ideia central do produto educacional consiste na difusão dos *Círculos Mágicos de Leitura* como uma inovadora prática pedagógica a ser implementada nas escolas de ensino médio do país, com o objetivo de fomentar a prática da leitura literária. Sendo assim, o livro digital foi concebido em formato de material didático formativo para apoio no processo de formação continuada de profissionais da educação, para atuarem como mediadores de leitura dentro das escolas.

5.1 *Círculo Mágico de Leitura*: a Gamificação na Mediação Literária

No *Círculo Mágico de Leitura*, as pessoas são como gostariam de ser, mas não são. Isso desperta a possibilidade da transformação. Aquilo que parecia, até certo ponto, impossível, passa a ser um objetivo que, mesmo quando não alcançado, transporta os leitores-jogadores para uma realidade superada. Não se trata apenas de ser feliz o tempo todo, ou de fazer apenas as coisas na base da motivação e do entusiasmo, mas perceber que mesmo na adversidade e dentro das nossas limitações, podemos encontrar situações de afeto, acolhimento, alegria e experiências de evolução social e pessoal.

Dessa forma, a literatura assume um papel fundamental na formação leitora e cidadã, permitindo que os estudantes desenvolvam habilidades interpretativas, argumentativas e criativas. A inserção de elementos gamificados nesse processo fortalece a dinâmica interativa dentro dos clubes de leitura, tornando a experiência mais envolvente e motivadora para os jovens leitores.

Paulo Freire (2023) destaca a necessidade de que educadores adotem uma postura inventiva na criação de métodos pedagógicos, maximizando as possibilidades de transformação dentro dos limites estruturais impostos pelo contexto educacional. Essa abordagem exige que o ensino parta do universo cultural dos estudantes, reconhecendo e valorizando suas identidades como componentes fundamentais do processo de aprendizagem. Ao situar os discentes como sujeitos de saberes significativos, a prática pedagógica não apenas fortalece sua autoestima e pertencimento, mas também promove uma educação crítica e emancipadora. Dessa forma, o espaço educacional se torna um ambiente de diálogo e construção coletiva do conhecimento, alinhando-se à perspectiva freireana de uma educação libertadora. O autor explica que:

> "[...] esses educadores têm que inventar e criar métodos com os quais utilizem ao máximo o espaço limitado de mudança possível que tem a seu dispor. Precisa utilizar o universo cultural de seus alunos como ponto de partida, fazendo com que eles sejam capazes de reconhecer-se como possuidores de uma identidade cultural específica e importante" (Freire, 2023, p. 149).

Partindo dessa orientação de Paulo Freire (2023), o *Círculo Mágico de Leitura* surge como uma inovadora proposta pedagógica para a implementação de clubes de leitura nos moldes dos *Círculos de Cultura*, com ênfase na interação lúdica entre os participantes. Dessa forma, compreende-se que a participação dentro desse espaço literário simula uma experiência de jogo, na qual os leitores assumem papéis, constroem interpretações e interagem de maneira ativa com os textos e com os demais leitores.

Paulo Freire (2023, p. 62) ressalta que o conhecimento não é criado apenas pela vontade de quem acredita possuí-lo, seja por meio da caneta ou da voz. Ele surge na interação entre o autor e o leitor, durante a leitura, assim como no diálogo entre professor e aluno, quando estão juntos em sala de aula.. Esse entendimento permeia a compreensão da dinâmica do *Círculo Mágico de Leitura*, pois nesse

espaço, a construção do conhecimento ocorre na interação dialógica entre os educadores e educandos.

Freire (2023, p. 149) enfatiza ainda que os educadores precisam desenvolver e inovar em métodos que aproveitem ao máximo as possibilidades de transformação dentro das limitações que enfrentam. Para isso, devem partir do repertório cultural de seus alunos, ajudando-os a perceber e valorizar sua identidade cultural única e significativa.

A relação entre a leitura do mundo e a leitura da palavra, se estabelece dentro do *Círculo Mágico de Leitura* ao permitir que os participantes desenvolvam um olhar crítico sobre as narrativas que lhes são apresentadas. Isso se conecta à perspectiva freireana que preconiza que "o conhecimento emerge das relações sociais" (Freire, 2023b), exigindo dos educadores uma postura sensível às condições históricas, sociais e culturais dos estudantes.

Sendo assim, o *Círculo Mágico de Leitura* se estabelece como uma possibilidade concreta para o desenvolvimento do letramento literário entre jovens oriundos da classe trabalhadora e de minorias, promovendo habilidades de leitura e escrita que os tornem questionadores e críticos dentro do ambiente escolar. Assim, essa inovadora prática pedagógica oferece "uma linguagem de esperança e de transformação dos que lutam no presente por um futuro melhor" (Freire, 2023, p. 41).

5.2 Justificativa e Objetivos

A literatura pode ser um caminho viável na formação de jovens estudantes enquanto sujeitos autônomos, críticos e humanizados. Porém, convencer ou motivar estes jovens a ingressarem ou manterem seu interesse no universo da literatura é um desafio cada vez maior, dadas as infinitas possibilidades e parafernálias tecnológicas em constante evolução, que seduzem e capturam a sua atenção em intensidade cada vez maior.

Sabemos que os jogos fazem parte da construção cultural e histórica da sociedade. Somos seres lúdicos e nossa existência se dá a partir de elementos de ludicidade, principalmente quando crianças e adolescentes. Mesmo sem perceber, estamos expostos a mecanismos de jogos no nosso cotidiano, quando utilizamos as milhas do cartões de crédito, quando recebemos bônus e recompensas por tarefas

bem executadas, quando a professora parabeniza seu aluno pela nota na prova, nas brinquedotecas presentes em bares e restaurantes, quanto participamos de um programa de fidelidade, quando passamos de série na escola, ao criarmos avatares nas redes sociais. Estes elementos são alguns daqueles que constituem dinâmicas de gamificação, ou seja, estratégias e mecanismos de jogos, num contexto fora do jogo, com o objetivo de gerar engajamento, motivar ações, promover aprendizagem e resolver problemas.

Percebendo a capacidade da gamificação em motivar e engajar os jovens no contexto do ensino da literatura, desenvolveu-se uma inovadora prática pedagógica baseada na utilização de mecanismos e estratégias de jogos a partir de universos literários, com a finalidade de estimular uma formação integral e a conexão entre as obras literárias e os jovens leitores, por meio da imersão lúdica.

Além de formar leitores literários através dos clubes de leitura, a formação de mediadores de leitura, que irão formar novos leitores, poderá ser uma estratégia que irá gerar um impacto social ainda maior. Pensando nisso, o produto educacional é destinado ao apoio à formação continuada de professores da área de linguagens, bibliotecários e demais potenciais mediadores de leitura, com o objetivo de orientá-los no processo de implementação de clubes de leitura gamificados nas escolas de ensino médio, especialmente as da Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica.

5.3 Metodologia do Produto Educacional

A metodologia do produto educacional é baseada numa busca do pesquisador em construir um caminho para a promoção da prática leitora entre jovens estudantes, formando mediadores de leitura nas escolas, contrapondo o questionamento de Freire (2023), que afirma que a construção do conhecimento está reservada aos teóricos das universidade, aos professores de escolas básicas que apenas reproduzem esse conhecimento, enquanto os estudantes o recebem, passivamente, sob a forma de migalhas, em todos os níveis de escolaridade.

Sendo assim, o livro concebido sob a forma de material didático formativo, busca formar mediadores de leitura dentro das escolas, de forma que professores, bibliotecários e demais profissionais da educação, sejam capazes e estejam

engajados na implementação clubes de leitura gamificados em seus ambientes de trabalho.

Figura 35 - Percurso metodológico do Produto Educacional.

Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Para que os *Círculos Mágicos de Leitura* possam ser replicados nas escolas de ensino médio, os profissionais precisam ser esclarecidos a respeito dos conceitos teóricos utilizados na implementação da prática pedagógica, bem como das

estratégias de gamificação que poderão ser adotadas nas mediações literárias, a fim de promover o letramento literário entre os estudantes. Sendo assim, o livro foi dividido em sete capítulos que conectam os conceitos teóricos à prática pedagógica:

Capítulo 1: A literatura e os jogos na formação integral de jovens estudantes.

Capítulo 2: O *Círculo Mágico de Leitura:* uma inovadora prática pedagógica.

Capítulo 3: Os *Círculos de Cultura* na leitura crítica do mundo.

Capítulo 4: Os *Círculos de Leitura* e o letramento literário.

Capítulo 6: A gamificação na mediação literária.

Capítulo 7: Recriando e replicando o *Círculo Mágico de Leitura*.

De acordo com as definições determinadas pela área de ensino da Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), o produto educacional se enquadra na categoria de material didático formativo para o ensino. A publicação será registrada com número de ISBN emitido pela Câmara Brasileira do Livro, e também será depositada no repositório da EduCAPES.

O conteúdo do livro é resultado da experiência gerada a partir da realização do projeto de ensino *Clube do Livro*, constituindo-se de análises e reflexões que surgiram a partir dos resultados e discussões gerados por esse estudo de caso, recuperando ideias e conceitos elencados no referencial teórico.

A linguagem, a diagramação e a identidade visual do produto educacional foram desenvolvidas no intuito de provocar a curiosidade e estimular a replicação do *Círculo Mágico de Leitura* nos espaços formais e informais de ensino, como salas de aula, bibliotecas, laboratórios, auditórios, praças, áreas de convivência, etc.

Quadro 06 - Planejamento do produto educacional.

Nome do Mestrando: Eduardo Pereira Resende		
Orientador: Prof. Dr. Alessandro Silva de Oliveira		
Linha de Pesquisa no ProfEPT: Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica (EPT)		
1	Tema da Pesquisa de Mestrado	A gamificação como prática pedagógica para o letramento literário em clubes de leitura.

		Pesquisa aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa do IFG. CAAE: 75342123.0.0000.8082.	
2	Pergunta-problema da pesquisa	Como promover o letramento literário entre jovens estudantes do ensino médio, utilizando a gamificação como prática pedagógica para a mediação de leitura?	
3	Espaço da Pesquisa: educação formal ou não-formal	Educação formal: Biblioteca do IFG - Câmpus Itumbiara.	
4	Nível e modalidade de Ensino	Cursos técnicos integrados ao ensino médio, na modalidade presencial.	
5	Tipo ou categoria do produto educacional	Material didático formativo.	
6	Modalidade do produto educacional	Material textual em formato de livro digital (*e-book*), na modalidade de material didático, para implementação de projetos de ensino nos moldes dos clubes de leitura.	
7	Título do produto educacional	*Círculo Mágico de Leitura: a gamificação na mediação literária.*	
8	Identifique somente os itens e espaços relacionados ao seu Produto, Tecnologia, ou Processo Educacional:	a. Instituição	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás.
		b. Instância da instituição	Departamento de Áreas Acadêmicas.
		c. Câmpus	IFG - Câmpus Itumbiara.
		d. Espaço(s) administrativo(s)	Biblioteca.
		e. Setor da instituição	Biblioteca.
		f. Cursos	Cursos Técnicos Integrado ao Ensino Médio em Química e Eletrotécnica.
		g. Nível de Ensino	Educação Básica.
		h. Modalidade de educação	Ensino Médio Integrado.
		i. Laboratório	Não se aplica.
		j. Espaço relacionado ao ensino	Biblioteca.
		k. Espaço relacionado à pesquisa	Biblioteca.
		l. Espaço relacionado à extensão	Biblioteca.
		m. Espaço de educação não formal	Não se aplica.
		n. Espaço virtual de educação	Formulários virtuais de pesquisa e avaliação, aplicativo de mensagens e redes sociais institucionais.

9	Metodologia do produto educacional	a. Recorte espacial e temporal (local e período de realização da pesquisa do produto educacional)	Avaliação realizada no período de 03/02/2025 a 14/02/2025, através de formulário eletrônico.
		b. Universo e a amostragem da pesquisa	A avaliação foi realizada por 3 professores e 3 servidores técnico-administrativos do IFG-Câmpus Itumbiara, totalizando 6 respondentes.
		c. equipamentos e materiais que pretende utilizar para a realização da pesquisa	Envio do produto educacional por e-mail para apreciação e aplicação de pesquisa de avaliação via formulário virtual *Google Forms*.
		d. Instrumentos de coleta de dados.	Questionário semiestruturado aplicado através de formulário virtual.
0	Estratégias e recursos metodológicos para o desenvolvimento do produto educacional	O produto educacional emerge da pesquisa desenvolvida a partir do referencial teórico e do estudo de caso realizado no projeto de ensino *Clube do Livro*. Como resultado, temos um livro em formato de material didático formativo, com orientações para implementação de clubes de leitura, tendo a gamificação como estratégia pedagógica para a mediação de leitura entre jovens estudantes.	
1	Sujeitos ou especialistas que participaram da validação do produto educacional	A validação do produto educacional acontece em 2 instâncias. Primeiro pelos professores da área de linguagens, bibliotecários e mediadores de leitura do IFG - Câmpus Itumbiara. Posteriormente pela banca de defesa da dissertação, composta por 3 professores doutores, incluindo o orientador do trabalho, um membro externo e 1 professor do Programa de Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica, do IFG - Câmpus Anápolis.	
2	Estratégia metodológica e instrumentos de validação do produto educacional	O produto educacional foi validado em 1ª instância após a sua aplicação e avaliação através de pesquisa de opinião direcionada ao público-alvo, que recebeu o livro com antecedência e prazo suficiente para que fosse devidamente apreciado. A 2ª instância de validação será realizada pela banca de defesa da dissertação.	

Fonte: Adaptado de Brito (2023)

5.4 Avaliação, Validação e Publicação

A avaliação do produto educacional foi aplicada a três servidores técnico-administrativos e três docentes lotados exclusivamente no IFG - Câmpus Itumbiara, que participaram direta ou indiretamente do projeto de ensino *Clube do Livro*.

Os avaliadores tiveram um prazo de quinze dias para a leitura e análise do produto educacional. A avaliação foi realizada por meio de um formulário virtual disponibilizado na plataforma *Google Forms*, no qual puderam registrar

considerações sobre os objetivos, a estrutura, a apresentação, o layout, a relevância e a aplicabilidade do conteúdo. Para a análise quantitativa dos dados, utilizou-se a escala Likert (Rocha, 2024), com pontuação variando de uma a cinco estrelas: uma para “Totalmente insatisfeito”, duas para “Insatisfeito”, três para “Neutro”, quatro para “Satisfeito” e cinco para “Totalmente satisfeito”. Ao final do formulário, os avaliadores puderam redigir um texto com elogios, críticas ou sugestões de melhorias. Aproveitando esse espaço para discorrer com maior liberdade sobre suas impressões a respeito do material didático, um dos avaliadores respondeu:

> O *e-book* "Círculo Mágico de Leitura: a gamificação na mediação literária" é um excelente material didático para introduzir a discussão do tema "mediação da leitura" fundamentada nos princípios da gamificação atrelada ao ensino de literatura. É possível observar que o autor utilizou diversos aspectos como precisão conceitual, clareza da exposição, equilíbrio textual e iconográfico e adequação da linguagem ao público-alvo que demonstram claramente o rigor metodológico adotado ao longo do desenvolvimento do guia didático. No geral, o E-book apresenta um método sólido e eficaz para aprimorar a compreensão e o engajamento com a leitura, principalmente pelo fato do autor trazer ao final do guia didático um capítulo destinado à recriação e replicação do "Círculo Mágico de Leitura" de sua autoria. Isso demonstra a preocupação do autor com a reprodutibilidade de sua proposta em diferentes realidades educacionais (Avaliador A, 2025).

Todas as questões receberam a avaliação máxima (“Totalmente satisfeito”), demonstrando que o produto educacional contempla o tema proposto, está adequado ao processo de ensino-aprendizagem, promove reflexão sobre o tema, apresenta linguagem apropriada para um material didático formativo, permite envolvimento ativo no processo educativo e fornece informações necessárias, objetivas e esclarecedoras. Um dos avaliadores destacou: “O e-book está moderno, dinâmico e extremamente didático, proporcionando uma experiência de aprendizado envolvente e acessível” (Avaliador B, 2024).

Ainda de acordo com a avaliação, o livro digital segue uma sequência lógica de ideias, aborda um tema atual e apresenta um volume de texto adequado. Quanto ao *layout* e à apresentação, o produto educacional conta com figuras e ilustrações que enriquecem a compreensão do texto, além de dispor de uma diagramação adequada para a leitura e o aprendizado. Os avaliadores indicaram ainda que o livro contribui para a ampliação do conhecimento na área do ensino de literatura e desperta o interesse de outros pesquisadores e profissionais pelo tema. Outro avaliador registrou:

> A proposta do e-book é excelente. Reúne aspectos teóricos necessários ao trabalho de docentes, bibliotecários e mediadores de leitura de modo geral. A presença da teoria é formativa e essencial para embasar o trabalho desses mediadores, garantindo que as atividades propostas não se desvinculem da formação literária e leitora dos estudantes (Avaliador C, 2024).

A aplicação da avaliação por meio de formulário constituiu a primeira instância de validação do produto educacional. A segunda instância será concluída durante a banca de defesa da dissertação de mestrado deste pesquisador, na qual os professores integrantes da banca realizarão a validação final com base nos resultados da pesquisa apresentada. Serão considerados elementos de validação a relevância do projeto, o cumprimento das normas e procedimentos do Programa de Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica, o registro em repositório institucional, a publicização do produto e dos resultados obtidos, bem como o acesso livre ao material.

O material formativo foi registrado na Câmara Brasileira do Livro como material bibliográfico em formato digital sob o número de ISBN (Padrão Internacional de Numeração de Livro) 978-65-01-35776-8. Após a última instância de validação na banca de defesa, o livro será depositado no portal de produtos educacionais EduCAPES e, posteriormente, submetido ao Repositório Digital do IFG (REDI/IFG).

A divulgação do produto educacional será realizada na comunidade acadêmica do IFG - Câmpus Itumbiara, em eventos e ações da instituição. O material também será incorporado aos produtos e serviços do Sistema Integrado de Bibliotecas do IFG (SIBI/IFG). O livro digital será promovido virtualmente por meio das redes sociais da instituição, do SIBI/IFG e do *Clube do Livro*, além de ser divulgado em sites e endereços eletrônicos oficiais. Para ampliar seu alcance entre as instituições da Rede Federal de Educação Profissional e Tecnológica, o produto educacional será disponibilizado para compor o acervo de bibliotecas, permitindo a apreciação e utilização por servidores, alunos e a comunidade externa.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente dissertação teve como objetivo analisar a aplicação de estratégias de gamificação na mediação literária, através do projeto de ensino *Clube do Livro* do Instituto Federal de Goiás (IFG) - Câmpus Itumbiara. A partir da implementação desse projeto, buscou-se compreender de que forma os elementos lúdicos e interativos poderiam contribuir para o fomento à prática da leitura, no intuito de fortalecer o engajamento dos estudantes com a literatura.

A junção dos três pilares teóricos, *Círculos de Cultura, Círculos de Leitura* e *Círculo Mágico*, demonstrou-se totalmente aderente ao contexto do ensino de literatura. A simplicidade, a clareza e a inclusão dos participantes na criação de um *Círculo Mágico de Leitura* tornam essa prática pedagógica replicável em qualquer contexto educacional, podendo trazer resultados expressivos na promoção do letramento literário entre jovens estudantes.

Os resultados obtidos ao longo da pesquisa indicam que a gamificação apresentou impacto positivo na motivação dos participantes, tornando a experiência de leitura mais envolvente e interativa. Observou-se que a inserção de dinâmicas como desafios, pontuação, colaboração, competição e recompensas contribuiu significativamente para o fortalecimento do vínculo dos estudantes com o clube e para o desenvolvimento e consolidação do hábito de leitura.

Identificou-se que a maior adesão ao *Clube do Livro* ocorreu entre estudantes com idade média de 16 anos, cursando o 2º ano do ensino médio, predominantemente do sexo feminino, refletindo uma tendência nacional de maior engajamento das mulheres com a prática da leitura literária. Ademais, constatou-se que a participação foi motivada não apenas pelo interesse na leitura, mas também pelo aspecto social proporcionado pelo clube, que promoveu espaços de interação, trocas de experiências e compartilhamento de vivências literárias.

Outro aspecto relevante identificado foi a importância da autonomia na participação dos estudantes. A decisão de não vincular a participação no clube a avaliações formais de aprendizado, permitiu que os encontros fossem percebidos como um espaço de liberdade, prazer e experimentação. Essa abordagem está em consonância com os princípios da pedagogia freireana, que enfatiza a importância do diálogo e da participação ativa dos sujeitos no processo de aprendizagem.

Apesar dos avanços obtidos, a pesquisa também revelou desafios significativos, como a necessidade de flexibilização dos encontros em função de fatores externos, como o acúmulo de atividades acadêmicas e a deflagração da greve nacional dos servidores da educação, que impactou diretamente no cronograma de execução do projeto. A adaptação das dinâmicas para os formatos virtual e híbrido demonstrou bastante resistência por parte dos participantes, que revelaram sua preferência pelos encontros presenciais.

Além disso, o estudo demonstrou a importância do envolvimento ativo dos mediadores de leitura durante as atividades de gamificação dentro do clube, com o objetivo de evitar conflitos e solucionar possíveis divergências que eventualmente surgem durante os debates. A utilização de mecanismos de jogos tende a criar um ambiente colaborativo, mas também competitivo, e os mediadores de leitura possuem a responsabilidade de equilibrar os ânimos dos participantes.

O produto educacional desenvolvido, um material didático intitulado *Círculo Mágico de Leitura*, representa uma contribuição relevante para a educação profissional e tecnológica, fornecendo diretrizes para a implementação de clubes de leitura gamificados em contextos escolares diversos. Sua validação por docentes e bibliotecários reforça sua viabilidade como uma ferramenta pedagógica replicável em outras instituições de ensino.

Diante dos achados desta pesquisa, conclui-se que a gamificação pode ser uma estratégia eficaz na promoção do letramento literário e na mediação da leitura entre jovens estudantes. O caráter lúdico das atividades favoreceu o engajamento e proporcionou uma experiência enriquecedora, reafirmando a literatura como um direito fundamental e um espaço de formação crítica e cidadã.

Espera-se que este estudo contribua para o debate sobre metodologias inovadoras no ensino de literatura e para a ampliação de iniciativas que incentivem a formação de leitores autônomos e reflexivos, em sintonia com os desafios educacionais contemporâneos. Por fim, sugere-se a realização de novas pesquisas que explorem outras aplicações da gamificação na educação, bem como avaliações de longo prazo sobre o impacto dessas práticas na consolidação do hábito de leitura entre os jovens. Que o *Círculo Mágico de Leitura* possa inspirar futuros projetos que busquem tornar a leitura uma experiência prazerosa, engajante e acessível a todos os estudantes.

REFERÊNCIAS

ALVES, F. **Gamification:** como criar experiências de aprendizagem engajadoras. São Paulo: DVS Editora, 2015.

ARROYO, Miguel. Trabalho: educação e teoria pedagógica. *In:* FRIGOTTO, Gaudêncio (org.). **Educação e crise do trabalho:** perspectivas de final de século. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

BARROS, M. H. T. C. de; BORTOLIN, S.; SILVA, R. J. da. **Leitura:** mediação e mediador. São Paulo: FA, 2006.

BOGDAN. R.C.; BIKLEN, S.K. **Qualitative research for education: an introduction to theory and methods.** Boston, Allyn and Bacon, 1982.

BORTOLIN, S. **A leitura literária nas Bibliotecas Monteiro Lobato de São Paulo e Salvador**. 2001. 233 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Filosofia e Ciências, 2001. Disponível em: http://hdl.handle.net/11449/93715. Acesso em: 12 abr. 2023.

BORTOLIN, S.; SANTOS, Z. P. dos. Clube de leitura na biblioteca escolar: manual de instruções. **Informação@Profissões**, [*S. l.*], v. 3, n. 1-2, p. 147–172, 2015. Disponível em: https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/infoprof/article/view/21012. Acesso em: 20 nov. 2023.

BRASIL. Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.** Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9394.htm. Acesso em: 10 jul. 2023.

BRASIL. Lei 10.753, de 30 de outubro de 2003. **Política Nacional do Livro.** Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.753.htm. Acesso em: 10 jul. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão. Conselho Nacional da Educação. **Base Nacional Comum Curricular:** educação é a base. 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 10 jul. 2023.

BRASIL. Decreto 9.099, de 18 de julho de 2017. **Programa Nacional do Livro e do Material Didático.** Disponível em: https://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/2017/decreto-9099-18-julho-2017-785224-publicacaooriginal-153392-pe.html. Acesso em: 23 ago. 2023.

BRASIL. Lei 12.244, de 24 de maio de 2010. **Dispõe sobre a universalização das bibliotecas nas instituições de ensino do país.** Disponível em: https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/2010/lei-12244-24-maio-2010-606412-publicacaooriginal-127238-pl.html. Acesso em: 11 set. 2023.

CANDIDO, A. O direito à literatura. *In:* CANDIDO, A. **Vários escritos**. 5. ed. Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul, 2011.

COSSON, Rildo. **Como criar círculos de leitura na sala de aula.** São Paulo: Contexto, 2021.

COSSON, R. **Círculos de leitura e letramento literário.** São Paulo: Contexto, 2022a.

COSSON, R. **Letramento literário:** teoria e prática. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2022b.

CRUZ JUNIOR, G. Vivendo o jogo ou jogando a vida? Notas sobre jogos (digitais) e educação em meio à cultura ludificada. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, [*S.l.*], v. 39, n. 3, p. 226-232, jul. 2017. Disponível em: https://doi.org/10.1016/j.rbce.2017.02.012. Acesso em: 13 jun. 2024.

CURVO, E. F.; MELLO, G. J.; LEÃO, M. F. A gamificação como prática de ensino inovadora: um olhar para as teorias epistemológicas. **Cuadernos de Educación y Desarrollo**, *[S. l.]*, v. 15, n. 6, p. 4972–4994, 2023. DOI: 10.55905/cuadv15n6-008. Disponível em: https://ojs.cuadernoseducacion.com/ojs/index.php/ced/article/view/1301. Acesso em: 21 jan. 2025.

DETERDING, S.; KHALED, R.; NACKE, L. E.; DIXON, D. **Gamification:** Toward a Definition, CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings, Vancouver, BC, Canada, 2011.

FADEL, L. M. *et al.* (org.). **Gamificação na educação.** São Paulo, Pimenta Cultural, 2014.

FOUCAULT, M. **A Arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense, 1986.

FREIRE, P. Carta de Paulo Freire aos professores. **Estudos Avançados**, São Paulo, Brasil, v. 15, n. 42, p. 259–268, 2001. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/eav/article/view/9805. Acesso em: 12 dez. 2024.

FREIRE, P. **A importância do ato de ler:** em três artigos que se completam. 52. ed. São Paulo: Cortez, 2021.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido.** 85. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2023a.

FREIRE, P. **Alfabetização:** leitura do mundo, leitura da palavra. Tradução de Lólio Lourenço de Oliveira. 12. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2023b.

FRIGOTTO, G. A polissemia da categoria trabalho e a batalha das ideias nas sociedades de classe. **Revista Brasileira de Educação.** v. 14, n. 40, p. 168- 194, jan./abr. 2009.

FRIGOTTO, G.; CIAVATTA, M.; RAMOS, M.. O trabalho como princípio educativo no projeto de educação integral de trabalhadores. **Excertos**, v. 5, 2005. Disponível em:

http://redeescoladegoverno.fdrh.rs.gov.br/upload/1392215839. Acesso em: 03 abr. 2023.

GALLIAN, Dante. **A literatura como remédio.** Os clássicos e a saúde da alma. São Paulo: Martin Claret, 2018.

GIL, A. C. **Estudo de caso.** São Paulo: Atlas, 2009.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

HUIZINGA, J. ***Homo Ludens:*** o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2019.

INSTITUTO PRÓ-LIVRO. **Retratos da leitura no Brasil.** 6. ed. 2024. Disponível em: https://www.prolivro.org.br/. Acesso em: 27 nov. 2023.

KAPP, K. M. **The gamification of learning and instruction:** game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em educação:** abordagens qualitativas. 2. ed. Rio de Janeiro: E.P.U., 2013.

MANACORDA, M. A. **O princípio educativo em Gramsci.** Porto Alegre: Artmed, 1990.

MONTEIRO, E. M. L. M.; VIEIRA, N. F. C. Educação em saúde a partir de círculos de cultura. **Rev. Bras. Enferm.** Brasília, maio-jun, 2010. v.63, n.3. p. 397-403. Disponível em: https://doi.org/10.1590/S0034-71672010000300008. Acesso em: 12 maio 2024.

MORAES, T. N; NAKAMOTO, P. T. Educação em Jogo: os possíveis aspectos negativos do uso da gamificação nos processos de ensino na educação profissional e tecnológica. **Educação**, n° 01, vol. 49, 2024. p. 227. Disponível em: https://doi.org/10.5902/1984644470598. Acesso em: 17 abr. 2024.

MOREIRA, C. dos S. **A gamificação como estratégia para a formação de leitores literários no ensino fundamental**. 90 f.: il. 2018. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Línguas) – Universidade Federal do Pampa, Campus Bagé, Bagé, 2018. Disponível em: https://repositorio.unipampa.edu.br/jspui/handle/riu/4640. Acesso em: 12 dez. 2024

ORLANDI, T. R. C.; DUQUE, C. G.; MORI, A. M.; ORLANDI, M. T. de A. L. Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação. **Biblios Journal of Librarianship and Information Science**, *[S. l.]*, n. 70, p. 17–30, 2018. Disponível em: https://biblios.pitt.edu/ojs/biblios/article/view/447. Acesso em: 12 dez. 2024.

QUINTANA, M. **Espelho mágico**. Porto Alegre: Editora Globo, 2005.

RETONDAR, J. **Teoria do jogo:** a dimensão lúdica da existência humana. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

ROCHA, Sarah Lais. **Validação de produtos educacionais em ensino em saúde**. Orientador: Robson José de Souza Domingues. 2024. 304 f. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Ensino em Saúde na Amazônia (PPG-ESA), Centro de Ciências Biológicas e da Saúde (CCBS), Universidade do Estado do Pará, Belém, 2024.

SAVIANI, D. **Sobre a concepção de politecnica.** Rio de Janeiro: Fiocruz, 1989.

SOBRAL, D. A. P. da S.; SANTANA, R. M. Gamificação como estratégia pedagógica para a compreensão leitora. **Revista Fórum Identidades**, Itabaiana-SE, v. 39, n. 1, p. 195–210, 2024. Disponível em: https://periodicos.ufs.br/forumidentidades/article/view/v39p195. Acesso em: 12 dez. 2024.

ULHOA, Adriana Dias. **A gamificação como estratégia pedagógica no letramento literário: uma experiência no ensino médio integrado.** Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal de Brasília, Brasília, 2022. Dispoível em: https://sucupira-legado.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=13261294. Acesso em 12/12/2024.

APÊNDICE A – PRODUTO EDUCACIONAL

EDUARDO RESENDE
ALESSANDRO SILVA DE OLIVEIRA

CÍRCULO MÁGICO *de leitura*

A GAMIFICAÇÃO NA MEDIAÇÃO LITERÁRIA

INSTITUTO FEDERAL
Goiás
Câmpus
Anápolis

INSTITUTO FEDERAL
Goiás

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
SISTEMA INTEGRADO DE BIBLIOTECAS

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAÇÃO NO REPOSITÓRIO DIGITAL DO IFG - ReDi IFG

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610/98, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, a disponibilizar gratuitamente o documento no Repositório Digital (ReDi IFG), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, em formato digital para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IFG.

Identificação da Produção Técnico-Científica

[ ]	Tese	[ ]	Artigo Científico
[ ]	Dissertação	[ ]	Capítulo de Livro
[ ]	Monografia – Especialização	[ ]	Livro
[ ]	TCC - Graduação	[ ]	Trabalho Apresentado em Evento
[X]	Produto Técnico e Educacional - Tipo: Material didático formativo (e-Book)		

Nome Completo do Autor: Eduardo Pereira Resende
Matrícula: 20231060150116
Título do Trabalho: *Círculo Mágico de Leitura: a Gamificação na Mediação Literária*

Autorização - Marque uma das opções

1. (X) Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG (acesso aberto);
2. ( ) Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG somente após a data ___/___/_____ (Embargo);
3. ( ) Não autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG (acesso restrito).

Ao indicar a opção **2 ou 3**, marque a justificativa:

( ) O documento está sujeito a registro de patente.
( ) O documento pode vir a ser publicado como livro, capítulo de livro ou artigo.
( ) Outra justificativa: _____

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O/A referido/a autor/a declara que:

i. o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
ii. obteve autorização de quaisquer materiais inclusos no documento do qual não detém os direitos de autor/a, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
iii. cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás.

gov.br Documento assinado digitalmente
EDUARDO PEREIRA RESENDE
Data: 10/03/2025 15:46:50-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Anápolis, 10 de março de 2025

_____
Assinatura do Autor e/ou Detentor dos Direitos Autorais

Copyright © 2025 Eduardo Pereira Resende

Capa Eduardo Resende
Imagens Acervo do autor
Diagramação Eduardo Resende
Orientador Alessandro Silva de Oliveira

Produto Educacional resultado da Dissertação de Mestrado: *A gamificação como prática pedagógica para o letramento literário em clubes de leitura,* do Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica do Intituto Federal de Goiás - Campus Anápolis.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

433g Resende, Eduardo Pereira

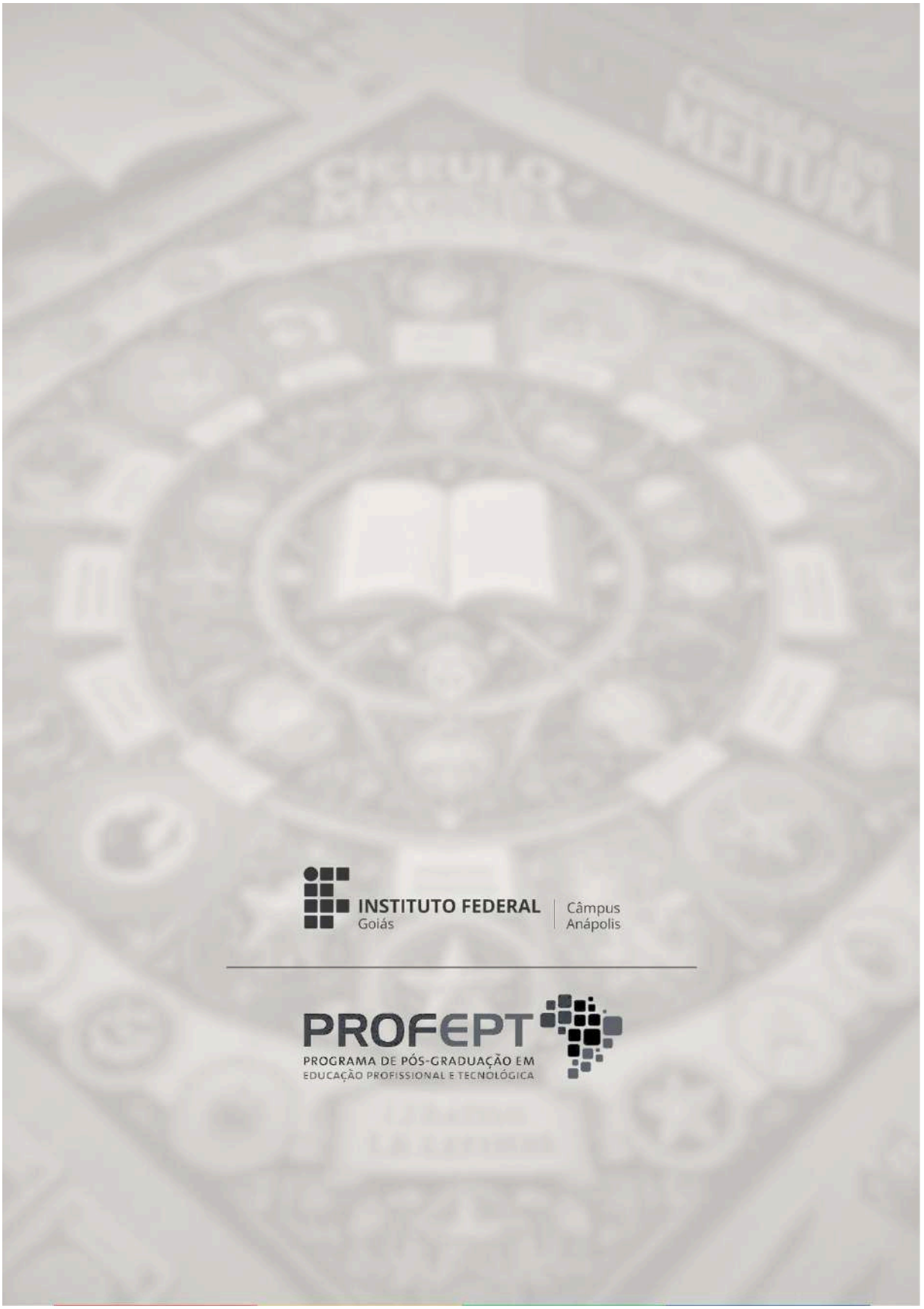
Círculo mágico de leitura: a gamificação na mediação literária. / Eduardo Pereira Resende, Alessandro Silva de Oliveira. -- Uberlândia, 2025.
48 p. : il. color.

Bibliografia
ISBN 978-65-01-35776-8

1.Letramento literário. 2. Gamificação. 3. Clubes de Leitura. 4. Educação Profissional e Tecnológica. I. Título. II. Oliveira, Alessandro Silva de. III. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás.

CDD 028.9

Bibliotecário: Eduardo Pereira Resende
CRB-6/4303


INSTITUTO FEDERAL
Goiás
Câmpus
Anápolis
PROFEPT
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

Ao Victor Hugo,
que antes mesmo de vir ao mundo,
escreveu o capítulo mais bonito
da história da minha vida.

APRESENTAÇÃO

Este guia didático tem como objetivo oferecer aos bibliotecários, docentes e mediadores de leitura, um caminho estruturado para a implementação do *Círculo Mágico de Leitura*, um método inovador que integra mecanismos de jogos ao ensino de literatura. A proposta é tornar a mediação literária uma experiência interativa e significativa, promovendo o engajamento dos leitores e fortalecendo a leitura como prática social.

O guia baseia-se em três pilares teóricos fundamentais: os *Círculos de Leitura* de Rildo Cosson (2022a), os *Círculos de Cultura* de Paulo Freire (2023a) e o conceito de *Círculo Mágico* de Johan Huizinga (2019). Ao unir esses referenciais com estratégias de gamificação, buscamos proporcionar um ambiente de aprendizagem dinâmico e colaborativo, onde a literatura proporciona a construção de um espaço de diálogo e conhecimento.

O livro aborda desde a fundamentação teórica até estratégias práticas para a criação e expansão dos *Círculos Mágicos de Leitura*. Além de oferecer diretrizes metodológicas, o guia apresenta exemplos de atividades gamificadas que podem ser adaptadas a diferentes contextos. Esperamos que esta obra inspire novas iniciativas e contribua para a formação de leitores críticos e humanizados.

CÍRCULO MÁGICO de leitura

APRESENTAÇÃO

Este guia emergiu da pesquisa acadêmica para dissertação de mestrado, *A gamificação como prática pedagógica para o letramento literário em clubes de leitura*, do mesmo autor.

A pesquisa consistiu num estudo de caso do projeto de ensino *Clube do Livro*, realizado no Instituto Federal de Goiás (IFG) - Câmpus Itumbiara, com o objetivo de promover a prática da leitura e o letramento literário entre jovens estudantes do ensino médio.

Como resultado do estudo, surgiu um novo conceito de prática pedagógica: o *Círculo Mágico de Leitura,* que consiste na implementação de clubes de leitura dentro das escolas, unindo elementos lúdicos da gamificação com a literatura.

Dessa forma, espera-se que este material sirva de apoio à formação de novos mediadores de leitura, permitindo que a literatura alcance cada vez mais pessoas e a leitura literária possa ser instrumento de transformação social.

CÍRCULO MÁGICO de leitura

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1
A LITERATURA E OS JOGOS NA FORMAÇÃO INTEGRAL DE JOVENS ESTUDANTES **08**

CAPÍTULO 2
O CÍRCULO MÁGICO DE LEITURA: UMA INOVADORA PRÁTICA PEDAGÓGICA **11**

CAPÍTULO 3
OS CÍRCULOS DE CULTURA NA LEITURA CRÍTICA DO MUNDO **14**

CAPÍTULO 4
OS CÍRCULOS DE LEITURA E O LETRAMENTO LITERÁRIO **17**

CAPÍTULO 5
O CÍRCULO MÁGICO: O JOGO COMO ELEMENTO CULTURAL **20**

CAPÍTULO 6
A GAMIFICAÇÃO NA MEDIAÇÃO LITERÁRIA **23**

CAPÍTULO 7
RECRIANDO E REPLICANDO O CÍRCULO MÁGICO DE LEITURA **32**

CÍRCULO MÁGICO de leitura

A LITERATURA E OS JOGOS

NA FORMAÇÃO INTEGRAL DE JOVENS ESTUDANTES

CÍRCULO MÁGICO de leitura

A LITERATURA E OS JOGOS
NA FORMAÇÃO INTEGRAL DE JOVENS ESTUDANTES

A literatura corresponde a uma necessidade universal que deve ser satisfeita sob pena de mutilar a personalidade, porque pelo fato de dar forma aos sentimentos e à visão do mundo, ela nos organiza, nos liberta do caos e portanto nos humaniza. Negar a fruição da literatura é mutilar a nossa humanidade.
Candido, 2011

A literatura, fonte inesgotável da imaginação e da liberdade, se ergue como um direito humano fundamental. Paulo Freire (2023b), assevera que a emancipação do homem só se concretizará quando a imaginação for reconhecida como um direito inalienável. Em consonância, Antonio Candido (2011) defende que o acesso irrestrito às obras literárias deveria ser garantido a todos, pois a literatura, ao moldar sentimentos e visões de mundo, organiza o caos e humaniza.

Contudo, em uma sociedade permeada por desigualdades, o público popular é frequentemente afastado desse patrimônio cultural. Candido (2011) adverte que o aprisionamento das classes trabalhadoras a uma cultura segmentada fere o direito à literatura, perpetuando um abismo que separa o erudito do popular.

Paulo Freire (2023a), em sua pedagogia libertadora, propõe uma educação inquieta, investigativa e dialógica, que rejeita verdades absolutas e busca transformar a realidade. A literatura, dentro dessa concepção, não deve ser mera ferramenta de instrução, mas um meio de emancipação, de compreensão da história pessoal e coletiva. Henry Giroux (2021) reforça essa ideia ao destacar que a pedagogia crítica permite que os marginalizados reivindiquem a autoria de suas prórpias vidas.

A LITERATURA E OS JOGOS NA FORMAÇÃO INTEGRAL DE JOVENS ESTUDANTES

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.
Johan Huizinga, 2019

Para Paulo Freire (2023b), ler o mundo antecede a leitura da palavra, e compreender a própria existência é essencial para construir consciência crítica. A literatura, ao permitir esse encontro entre subjetividade e realidade, torna-se caminho de humanização.

A interseção entre literatura e jogos cria oportunidades inovadoras para o ensino e a aprendizagem. A literatura e os jogos desempenham um papel fundamental na formação lúdica dos jovens estudantes, proporcionando experiências que estimulam a imaginação, a criatividade e o pensamento crítico.

A leitura de obras literárias permite que os jovens explorem diferentes mundos, personagens e narrativas, ampliando sua compreensão do mundo e desenvolvendo a empatia. Da mesma forma, os jogos, especialmente aqueles baseados em narrativas interativas, desafiam os estudantes a tomar decisões, resolver problemas e se envolver ativamente no processo de aprendizagem, tornando o conhecimento mais dinâmico e significativo.

Assim, a implementação de clubes de leitura e práticas pedagógicas inovadoras, como os *Círculos Mágicos de Leitura*, despontam como alternativas para tornar a experiência literária um direito de todos. Afinal, como escreveu Mário Quintana, que tristes seriam os caminhos, não fosse a presença distante das estrelas.

CÍRCULO
MÁGICO
de leitura
UMA INOVADORA
PRÁTICA PEDAGÓGICA
Círculo Mágico de Leitura: a gamificação na mediação literária 11
CÍRCULO
MÁGICO
de leitura

O CÍRCULO MÁGICO DE LEITURA
UMA PRÁTICA PEDAGÓGICA

O Círculo Mágico de Leitura é uma nova prática pedagógica que busca promover a leitura e o letramento literário entre jovens estudantes, a partir da teoria crítica de Paulo Freire, utilizando a didática dos Círculos de Leitura de Rildo Cosson, e engajando o aprendizado por meio da gamificação e do Círculo Mágico de Johan Huizinga.
Eduardo Resende, 2024

A literatura se entrelaçou ao jogo e ao diálogo e desenhou o *Círculo Mágico de Leitura*, uma prática pedagógica que nasceu sob a luz dos *Círculos de Cultura* de Paulo Freire (2023a), pela didática dos *Círculos de Leitura* de Rildo Cosson (2022a) e pelo elemento lúdico do *Círculo Mágico* de Johan Huizinga (2019). Esse espaço não apenas celebra a leitura, mas fez dela um ato de comunhão, um campo fértil para o florescimento do pensamento crítico e da sensibilidade humana.

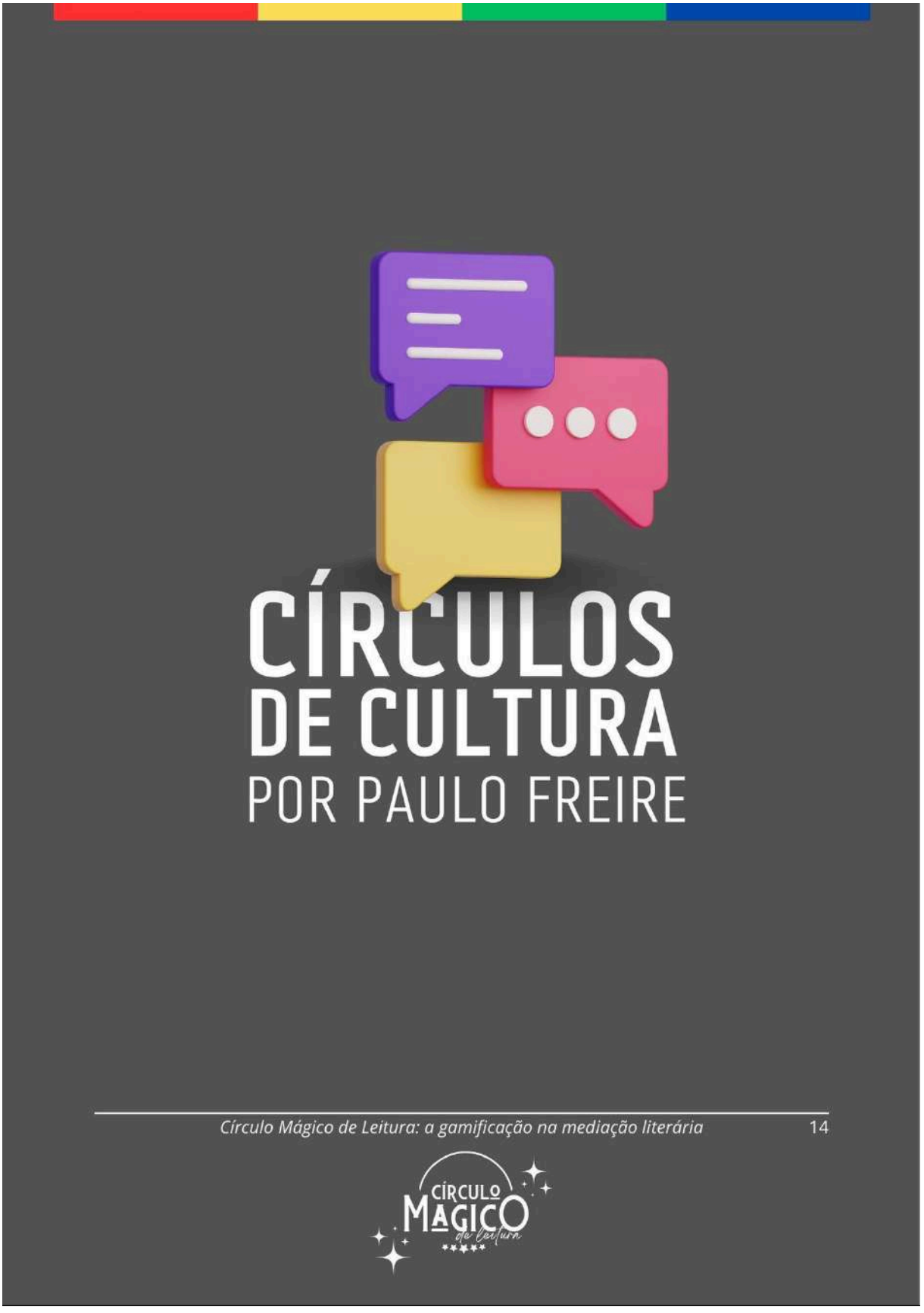
Nos *Círculos Mágicos de Leitura*, os estudantes mergulham nas páginas dos livros e, a partir delas, erguem pontes para suas próprias experiências. Entre desafios lúdicos e debates vibrantes, emerge um espaço onde a palavra é ação, o texto é espelho, e a leitura, uma aventura coletiva.

O CÍRCULO MÁGICO DE LEITURA
UMA PRÁTICA PEDAGÓGICA

As comunidades de jogadores geralmente tendem a tornar-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo. A sensação de estar separadamente juntos, numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais, conserva sua magia para além da duração de cada jogo
Johan Huizinga, 2019

Inspirada na pedagogia crítica, a iniciativa assume o compromisso de formar leitores emancipados, cultivando uma relação dialética entre linguagem e mundo. Como em um rito de passagem, cada encontro desvelava novas camadas de significação, levando os participantes a questionar, refletir e recriar o real. A gamificação, por sua vez, adiciona ao processo uma dimensão de encantamento, transformando o aprendizado em uma experiência pulsante, onde o prazer e o conhecimento se encontram na expressão da linguagem literária.

CÍRCULO MÁGICO de Leitura


CÍRCULOS
DE CULTURA
POR PAULO FREIRE
Círculo Mágico de Leitura: a gamificação na mediação literária 14
CÍRCULO MÁGICO de leitura

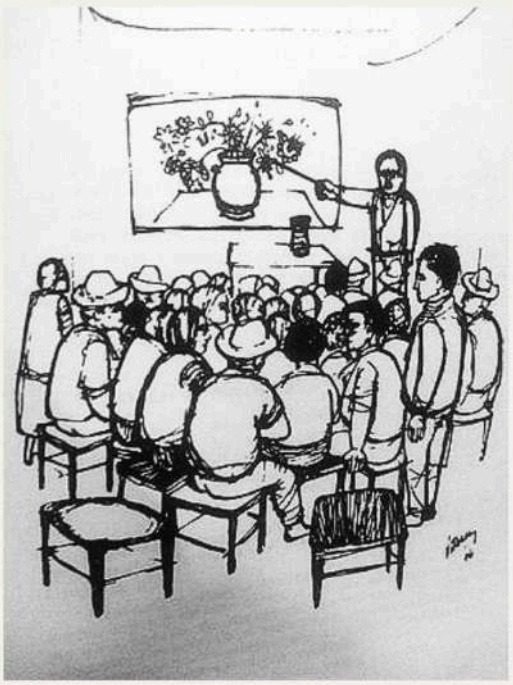
OS CÍRCULOS DE CULTURA
NA LEITURA CRÍTICA DO MUNDO

O Círculo de Cultura revive a vida em profundidade crítica. A consciência emerge do mundo vivido, objetiva-o, problematiza-o, compreende-o como projeto humano. Todos juntos, em círculo, e em colaboração, elaboram o mundo e, ao reconstruí-lo, apercebem-se de que, embora construído também por eles, esse mundo não é verdadeiramente para eles.
Paulo Freire, 2023

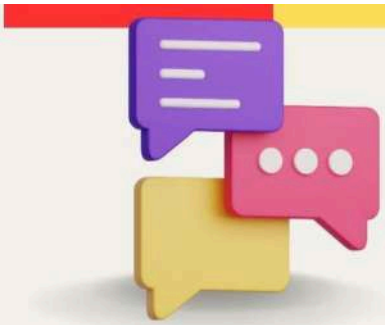
Nas entrelinhas de uma educação emancipatória, onde a palavra se torna semente e o diálogo é terra fértil, Paulo Freire (2021) semeia um ideal: a libertação pelo saber. O autor ilumina o caminho da alfabetização crítica, não como mera decodificação de símbolos, mas como instrumento de emancipação, capaz de romper as correntes invisíveis da dominação.

Nos *Círculos de Cultura*, a educação abandona sua forma bancária e se transmuta em prática dialógica, onde cada voz, antes silenciada, descobre-se autora de sua própria história. Os temas geradores, retirados do cotidiano dos participantes, tornam-se pontes entre o vivido e o refletido, e a palavra, antes muda, aprende a nomear o mundo.

Representação de um Círculo de Cultura



Fonte: extraído do livro *Educação como Prática da Liberdade* de Paulo Freire (2022)



OS CÍRCULOS DE CULTURA
NA LEITURA CRÍTICA DO MUNDO

Antes, não sabíamos que sabíamos. Agora, sabemos que sabíamos. Por saber hoje que sabíamos, podemos saber ainda mais.
Paulo Freire citando um participante do *Círculo de Cultura*, 2023

A alfabetização, segundo Freire (2023b), é faca de dois gumes: pode libertar ou perpetuar a opressão. Por isso, é preciso desvelar as estruturas de poder que se escondem nas palavras, ensinar não apenas a ler textos, mas a interpretar a própria existência, a enxergar as contradições que moldam a realidade e a transformá-la pela ação consciente.

Os *Círculos de Cultura* foram concebidos inicialmente por Paulo Freire para promover a alfabetização de adultos, porém esse método pode ser utilizado em diversos contextos, como na mediação literária. Nesse caso, é importante ficar atento às três etapas:

1.INVESTIGAÇÃO TEMÁTICA: o coordenador busca no universo vocabular dos participantes, temas centrais de suas biografias.

2.TEMA GERADOR: os participantes tomam consciência do mundo vivido a partir da reflexão conjunta sobre o tema.

3.PROBLEMATIZAÇÃO: os participantes buscam superar a primeira visão sobre o tema a partir da reflexão crítica, buscando a tranformação.

Na fusão entre os *Círculos de Cultura* e os *Círculos de Leitura*, e no sopro lúdico do jogo, desenha-se uma nova possibilidade: a de uma educação viva, que resiste, que provoca, que desperta. Neste espaço simbólico e real, as vozes antes dispersas encontram ressonância, e os que antes apenas liam o mundo, agora o escrevem com as próprias mãos.

CÍRCULOS DE LEITURA

POR RILDO COSSON

CÍRCULO MÁGICO de leitura

OS CÍRCULOS DE LEITURA
E O LETRAMENTO LITERÁRIO

A leitura de textos literários, para ser feita com prazer, exige um conjunto de fatores, que podem variar desde a forma de organização do espaço em que se lê, o acervo impresso ou eletrônico à disposição do leitor, até a postura dos profissionais que fazem a mediação por meio de produtos, serviços e atividades culturais
Sueli Bortolin, 2006

Os *Círculos de Leitura* despontam como refúgios e forjas, espaços onde a palavra não apenas se lê, mas se vive. São nos clubes onde a literatura encontra sua pulsação coletiva, alimentada pela troca de olhares, vozes e percepções. A estrutura desses encontros compreende quatro passos principais:

1.ESCOLHA DOS TEXTOS: seleção de obras de acordo com contexto, interesses e nível de proficiência leitora dos participantes;

2.LEITURA COMPARTILHADA: além da leitura silenciosa individual, podemos ler trechos da obra em conjunto;

3.ANÁLISE CRÍTICA: espaço para os participantes expressarem suas interpretações, sentimentos e reflexões;

4.PRODUÇÃO CRIATIVA: estimular a criação a partir da leitura, como escrita, ilustrações e dramatização.

Círculo Mágico de Leitura: a gamificação na mediação literária 18

CÍRCULO MÁGICO da leitura

OS CÍRCULOS DE LEITURA
E O LETRAMENTO LITERÁRIO

O letramento literário é um processo singular de construção de sentidos e, sendo a literatura essencialmente palavra, carregada de experiência de mundo, não há limites temporais ou espaciais para um mundo feito de palavras -- o exercício da liberdade que nos torna humanos.
Rildo Cosson, 2022

Como destaca Candido (2011), a literatura é um meio de ampliar nossa humanidade, tornando-nos mais sensíveis ao outro e à sociedade. Em um país assolado pela precariedade do acesso à leitura, os clubes de leitura surgem como resistência, como antídotos contra a alienação e a exclusão, permitindo que jovens leitores não apenas decifrem textos, mas se reconheçam e se reinventem por meio deles. Na criação de um *Círculo de Leitura*, alguns princípios básicos devem ser obresvados:

1.PARTICIPAÇÃO ATIVA DOS ESTUDANTES: os participantes devem ser encorajados a contribuir com suas perspectivas.

2.MEDIAÇÃO REFLEXIVA DOS COORDENADORES: o papel do mediador é facilitar as discussões, propondo questões que intiguem a reflexão crítica.

3.VALORIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA LEITORA: reconhecer e respeitar as experiências prévias dos participantes com a leitura.

CÍRCULO MÁGICO de Leitura

CÍRCULO MÁGICO

POR JOHAN HUIZINGA

CÍRCULO MÁGICO
O JOGO COMO ELEMENTO CULTURAL

O Círculo Mágico do jogo é o espaço onde a realidade cotidiana é suspensa e novas regras são criadas, permitindo uma experiência única de imersão e significado.
Johan Huizinga, 2019

O jogo, como uma centelha ancestral, arde na essência da cultura humana, sendo mais que um mero passatempo: é um direito, uma necessidade tão vital quanto o próprio ato de sonhar. Nele, pulsa o espírito infantil que nunca nos abandona, aquela vontade de criar mundos, de desafiar limites, de dançar com a incerteza.

Como defende Huizinga (2019), no jogo reside um potencial criador, uma teia de ritmos e contrastes que nos conecta ao sagrado, à arte, ao mito e à razão. Ele não é apenas um resquício da infância, mas um elo entre o tangível e o etéreo, onde a honra, a beleza e a dignidade se entrelaçam em ritos e gestos.

Retondar (2013), por sua vez, argumenta que a experiência lúdica não pode ser separada das engrenagens da vida cotidiana: o jogo e o trabalho, o sonho e a ação, a lógica e a poesia são faces da mesma moeda, sustentando-se mutuamente no equilíbrio da existência.

Representação de um *Círculo Mágico*.

Fonte: Reprodução do *site*: https://farmfoodfamily.com (2024)

CÍRCULO MÁGICO
O JOGO COMO ELEMENTO CULTURAL

Os conceitos, prisioneiros das palavras, são sempre inadequados em relação à torrente da vida; portanto, apenas a palavra-imagem, a palavra figurativa, é capaz de dar expressão às coisas. O que a linguagem poética [literária] faz é, essencialmente, jogar com as palavras. Ordena-as de maneira harmoniosa, injeta mistério em cada uma delas, de modo tal que cada imagem passa a encerrar a solução de um enigma.
Johan Huizinga, 2019

Ao refletir sobre a relação entre jogo e cultura, percebemos que a civilização nasce brincando. Antes de erigir templos e esculpir monumentos, o homem já inventava narrativas, já se reunia em torno do fogo para contar histórias e criar sentido em meio ao caos. A literatura, assim como o jogo, é uma forma de suspender a realidade, de ordenar a desordem do mundo em versos, enredos e metáforas que nos transportam além do imediato.

No cerne desse pensamento, emerge a ideia do *Círculo Mágico*, onde a vida real se dissolve momentaneamente para dar espaço ao encantamento. Nele, os leitores, como jogadores em um tabuleiro invisível, entram em sintonia com a lógica da ficção, compartilhando a experiência de uma verdade recriada. É nesse espaço simbólico que a literatura e o jogo se entrelaçam, pois ambos convidam ao mergulho na imaginação, oferecendo um refúgio e, ao mesmo tempo, uma provocação: o desafio de transformar a fantasia em realidade.

A literatura, como bem nos lembra Cosson, não se reduz a um mero instrumento de aprendizado. Ela é cor, cheiro, sabor e intensidade. Assim como o jogo, é uma experiência libertadora que permite ao indivíduo escapar, questionar e reinventar-se. Sob essa ótica, os clubes de leitura, inspirados na ludicidade, tornam-se verdadeiros *Círculos Mágicos*, nos quais jovens podem reencontrar-se consigo mesmos e com sua humanidade, resgatando o prazer de sonhar e de criar.

Assim, entre palavras e regras, entre histórias e desafios, a humanidade persiste em seu jogo eterno: reinventar-se a cada nova página, a cada nova partida, perpetuando o jogo infinito da cultura e da existência.

A GAMIFICAÇÃO NA MEDIAÇÃO LITERÁRIA

A GAMIFICAÇÃO NA MEDIAÇÃO LITERÁRIA

Gamificação é uso de mecânicas baseadas em jogos, da sua estética e lógica para engajar as pessoas, motivar ações, promover a aprendizagem e resolver problemas.
Karl Kapp, 2015

A literatura e o jogo, como dois rios que se encontram, correm juntos na história da humanidade, alimentando a imaginação e a tessitura cultural dos povos. Entretanto, enquanto o jogo lança o participante ao centro da ação, permitindo-lhe escolher seu destino, a literatura tradicionalmente coloca o leitor como um espectador contemplativo.

Mas e se fosse possível mesclar esses universos? A gamificação, qual sopro criador, surge como ponte entre esses mundos, permitindo que os leitores se tornem personagens vivos dentro das narrativas.

A gamificação distingue-se da brincadeira por estabelecer um sistema estruturado de regras e dinâmicas, enquanto se diferencia dos jogos sérios, cuja finalidade primordial está atrelada à simulação de cenários para treinamento e capacitação profissional.

O ato de jogar, como bem nos lembra Huizinga (2019), antecede a própria cultura, sendo um impulso humano inato, manifestado desde os primórdios da infância. O jogo contém em si regras, desafios, imprevisibilidade e um pacto de imersão no *Círculo Mágico*, onde a realidade se curva ao prazer do lúdico. Retondar (2013) corrobora essa visão ao destacar o papel do jogo como alívio, catarse e aprendizado, promovendo uma educação mais humanizada e significativa.

A GAMIFICAÇÃO NA MEDIAÇÃO LITERÁRIA

Gamificar não é o mesmo que criar jogos, e sim conferir a situações de não jogo um espírito lúdico mediante a apropriação e mobilização de conhecimentos e técnicas do design de games.
Gilson Cruz Junior, 2017

Alves (2015) delineia o *pensamento de jogo*, um conceito que transcende o mero entretenimento e se projeta como estratégia didática, incorporando competição, cooperação, exploração e narrativa. Assim, a gamificação se revela como ferramenta capaz de capturar a atenção dispersa da juventude contemporânea, imersa em estímulos digitais incessantes.

Ao contemplar essa realidade, Barros, Bortolin e Silva (2006) desvelam um equívoco comum: a crença de que a leitura se limita aos livros impressos, quando, na verdade, ela se manifesta em múltiplas formas – nos jogos, no cinema, na música, e até mesmo em uma receita culinária inspirada em personagens literários. Dessa forma, o livro não é antagonista da tecnologia, mas um aliado precioso no engajamento dos estudantes.

Paulo Freire (2023a) ressoa nessa discussão ao afirmar que a educação deve ser um ato dialógico, onde educadores e educandos compartilham a construção do saber, distanciando-se de um tecnicismo estéril. A gamificação, nesse contexto, deve ser inclusiva, garantindo o acesso equitativo a seus benefícios, sem se restringir ao universo digital.

A GAMIFICAÇÃO NA MEDIAÇÃO LITERÁRIA

Gamificação é aprender a partir dos games, encontrar elementos dos games que podem melhorar uma experiência sem desprezar o mundo real. Encontrar o conceito central de uma experiência e tornar mais divertida e engajadora.
Flora Alves, 2015

O conceito de gamificação, embora popularizado recentemente, tem raízes mais profundas. De Huizinga a McGonigal, de Zichermann a Kapp, estudiosos defendem que a fusão entre elementos lúdicos e educação pode impulsionar o aprendizado e transformar a realidade.

A *Teoria do Flow*, cunhada por Csikszentmihalyi, revela o poder do engajamento total, onde o tempo se dissolve e a imersão atinge seu ápice. Tal fenômeno encontra eco na proposta dos clubes de leitura gamificados, que buscam envolver os participantes de forma ativa na construção dos significados literários.

ELEMENTOS DE GAMIFICAÇÃO

Fonte: Alves (2015)

Ao trilhar essa jornada, percebe-se que a gamificação não é um mero artifício, mas um convite ao encantamento, um portal onde o leitor se torna protagonista e a literatura, um universo a ser desbravado com olhos ávidos e coração desperto.

A gamificação, esse feitiço moderno do ensino, estrutura-se sobre três pilares fundamentais: dinâmica, mecânica e componentes (Alves, 2015).

A GAMIFICAÇÃO NA MEDIAÇÃO LITERÁRIA

DINÂMICAS DE GAMIFICAÇÃO

A dinâmica ocupa o topo da pirâmide, pois confere coerência à experiência, garantindo que as interações não se tornem caóticas.

CONSTRIÇÕES: as constrições são as limitações propositais incluídas no jogo com o objetivo de forçar tomadas de decisões estratégicas, evitando caminhos óbvios e estimulando o pensamento crítico.

EMOÇÕES: a conexão emotiva entre o jogador e o jogo, e dos jogadores entre si é fundamental para que eles queiram continuar jogando. A oscilação de emoções entre tristeza e alegria, raiva e calma, recompensa e decepção, geram uma tensão que provocam a imersão dos jogadores na narrativa.

STORYTELLING: o storytelling é um termo que tem sido amplamente utilizado no mundo inteiro, em diversas áreas do conhecimento, como no marketing, na publicidade, no treinamento corporativo, na produção de conteúdo, nas redes sociais, em apresentações profissionais, na psicologia e até na terapia. Podemos afirmar que storytelling é uma técnica que utiliza a criatividade para contar histórias, com o objetivo de captar a atenção e engajar um público específico.

PROGRESSÃO: no jogo, não basta que o jogador evolua com o tempo, mas é necessário que ele sinta essa progressão e que ela seja nítida e esteja visível. Isso faz com que ele queira prosseguir.

RELACIONAMENTO: a interação entre membros de uma equipe ou entre oponentes refletem as dinâmicas sociais e estimulam a participação durante os jogos.

A GAMIFICAÇÃO NA MEDIAÇÃO LITERÁRIA

MECÂNICAS DE GAMIFICAÇÃO

A mecânica da gamificação são os elementos que trazem movimento e provocam a ação durante o jogo.

DESAFIOS: são pequenos objetivos propostos ao longo do jogo, para que os jogadores alcancem o estado de vitória.

SORTE: a sorte dá um toque de aleatoriedade no jogo, colocando todos em estado de igualdade.

COOPERAÇÃO E COMPETIÇÃO: embora pareçam opostas, o fato de estarem engajados numa mesma tarefa, seja para uma construção conjunta ou para a superação do outro, os jogadores são estimulados a socializarem.

FEEDBACK: os jogadores precisam saber, constantemente, se estão trilhando o caminho certo para atingirem os seus objetivos.

AQUISIÇÃO DE RECURSOS: ao longo do jogo é interessante que os jogadores tenham a possibilidade de acumular recursos, como moedas, que poderão ser trocados por recompensas específicas.

RECOMPENSAS: são benefícios que os jogadores conquistam e podem ser representados por moedas, distintivos, vidas, medalhas, evolução do personagem, artefato de poder, etc.

TURNOS: é a existência de jogadas alternadas entre os jogadores, de forma que todos possam participar.

ESTADOS DE VITÓRIA: não está presente apenas no final do jogo, mas permeia todas as atividades, quando um jogador ou equipe avança de nível, conquista um território, acumula mais pontos, elimina mais invasores, recebe uma recompensa, entre outros.

A GAMIFICAÇÃO NA MEDIAÇÃO LITERÁRIA

COMPONENTES DE GAMIFICAÇÃO

Os componentes representam a base da pirâmide e englobam os elementos concretos do jogo, permitindo que a dinâmica e a mecânica funcionem de maneira organizada

AVATARES/BRASÕES: a representação visual de um jogador ou equipe, distinguindo-o dos demais e atribuindo a ele uma personalidade.

EMBLEMAS/DISTINTIVOS: representações visuais de que algum resultado foi alcançado ou algum poder ou privilégio foi adquirido.

COLEÇÕES: conjunto de elementos conquistados e acumulados ao longo da jornada e que em conjunto representam o desbloqueio de algum benefício ou a realização de algum objetivo.

RANKING OU PLACAR: representa a posição dos jogadores ou equipe em relação ao restante dos participantes, considerando-se a sua evolução e a quantidade de pontos acumulados.

NÍVEIS: os níveis possuem representações visuais que identificam os jogadores de acordo com o seu desenvolvimento, através de cores, emblemas, barras de progresso.

PONTOS: a realização de tarefas ao longo do jogo deve ser recompensada com pontos ou outros elementos representativos de progresso, que servem de parâmetro para a classificação no ranking.

MOEDAS: elemento que pode servir como representação lúdica dos pontos e que permite transações por recompensas ou desbloqueio de conteúdos e ambientes.

TEMPORIZADOR: cronograma, cronômetro, relógio, ampulheta ou qualquer representação visual que indique um tempo determinado para a realização das tarefas e cumprimento dos objetivos.

REPRESENTAÇÃO LÚDICA: a representação lúdica envolve todos os sentidos, como a utilização de efeitos sonoros e trilhas, de cores e movimentos, de cheiros e texturas, e até mesmo da experiência gustativa através de comidas que se encaixam com o contexto do jogo.

A GAMIFICAÇÃO NA MEDIAÇÃO LITERÁRIA

Gamificação é aprender a partir dos games, encontrar elementos dos games que podem melhorar uma experiência sem desprezar o mundo real. Encontrar o conceito central de uma experiência e tornar mais divertida e engajadora.
Flora Alves, 2015

No vasto território do letramento literário, onde as palavras se entrelaçam como fios de um tapete mágico, a gamificação ergue-se como uma ponte entre a curiosidade e o engajamento. No coração desse método, pulsa a motivação – força motriz que, segundo Alves (2015), nasce de anseios internos ou da busca por reconhecimento externo. Se a motivação intrínseca floresce no prazer da descoberta, a extrínseca se alimenta do olhar alheio e das recompensas que pavimentam o caminho do aprendizado.

Huizinga (2019) nos recorda que o jogo é mais do que mero entretenimento: é palco de conquistas, campo de desafios e espelho das dinâmicas sociais. Nesse cenário, os clubes de leitura surgem como arenas de partilha, onde a motivação extrínseca acende o desejo de pertencer, e a intrínseca conduz à imersão no universo dos livros.

A engrenagem lúdica opera em múltiplos níveis: desafios moldam heróis, a sorte sopra ventos de imprevisibilidade, e a cooperação ou a competição dão ritmo ao jogo. Entre moedas acumuladas, rankings disputados e distintivos conquistados, a jornada gamificada ressoa o próprio sentido da literatura – uma travessia entre o desconhecido e o revelado.

Assim, o mediador literário veste a capa de maestro, conduzindo essa sinfonia de leitores-jogadores, ajustando notas, criando harmonias e garantindo que cada um, ao seu modo, encontre na literatura um espaço de pertencimento e aventura. Pois, afinal, ler e jogar são dois lados da mesma moeda: ambos nos fazem heróis de nossas próprias histórias.

A GAMIFICAÇÃO NA MEDIAÇÃO LITERÁRIA

Gamificação é aprender a partir dos games, encontrar elementos dos games que podem melhorar uma experiência sem desprezar o mundo real. Encontrar o conceito central de uma experiência e tornar mais divertida e engajadora.
Flora Alves, 2015

Mas de que valem regras sem aqueles que as desafiem? Aqui entra a alma dos jogadores, esses viajantes de diferentes temperamentos e perfis. Bartle os traduziu em tipos de jogadores: os predadores, os conquistadores, os exploradores e os comunicadores:

Fonte: Adaptado de Alves (2015)

1.PREDADORES: *são jogadores cuja participação no jogo não se limita à busca pela vitória, mas à superação dos adversários. Tendem a assumir posições de liderança.*

2.CONQUISTADORES: *seu objetivo principal é obter reconhecimento social por meio do sucesso nas partidas ou da conquista de metas estabelecidas.*

3.EXPLORADORES: *seu envolvimento está pautado na experiência do processo, caracterizando-se pela curiosidade e pelo desejo de compreender todas as possibilidades oferecidas pela dinâmica lúdica.*

4.COMUNICADORES: *frequentemente, priorizam suas relações interpessoais em detrimento da competitividade, uma vez que seu aprendizado ocorre, predominantemente, por meio da troca de experiências com outros participantes.*

CÍRCULO
MÁGICO
de leitura
RECRIANDO E REPLICANDO
Círculo Mágico de Leitura: a gamificação na mediação literária 32
CÍRCULO
MÁGICO
de leitura

10 Passos
PARA RECRIAR E REPLICAR
UM CÍRCULO MÁGICO DE LEITURA

Paulo Freire (2023), ao propor os *Círculos de Cultura,* salienta que suas experiências devem ser recriadas, e não transplantadas. A proposta do *Círculo Mágico de Leitura* segue o mesmo princípio. Não é necessário que a prática pedagógica seja seguida com o rigor técnico de um manual de instruções, mas que as experiências sejam recriadas e replicadas, respeitando-se sempre as limitações de cada contexto, o nível de proficiência dos leitores e sua bagagem cultural.

1 FORME UMA EQUIPE DE MEDIADORES

Forme uma equipe de mediadores de leitura com dois ou três integrantes, sejam eles professores, bibliotecários ou demais interessados na criação de um clube de leitura. A diversidade de perfis profissionais garante uma abordagem multidisciplinar na mediação literária, permitindo que diferentes perspectivas sejam integradas ao processo de leitura e discussão das obras.

2 UTILIZE UMA IDENTIDADE VISUAL LÚDICA

Em um clube de leitura gamificado, a construção de uma identidade visual lúdica desempenha um papel essencial na criação de um ambiente acolhedor e instigante.

Os mediadores devem integrar elementos estéticos dos jogos às estratégias de divulgação, tanto nos meios digitais quanto nos espaços físicos da escola.

3 CONSTRUA UMA JORNADA LITERÁRIA

Proponha um calendário literário com as datas prováveis das reuniões e insira os participantes nas discussões sobre as escolhas das obras. Na ocasião, defina em conjunto, os temas geradores que serão problematizados durante os debates sobre as obras selecionadas. Recomenda-se a escolha de três ou quatro livros por semestre, com o objetivo de valorizar a profundidade da experiência de leitura. Determine o intervalo de no mínimo 1 mês entre uma leitura e outra.

Elabore um cronograma de leitura para cada livro, estabelecendo metas semanais, como a leitura de 12 páginas por dia, prevendo períodos de descanso nos finais de semana. O cronograma deve servir apenas como parâmetro para os participantes, e não como um mecanismo de avaliação.

4 ORGANIZE O ESPAÇO DOS ENCONTROS

Abuse da inspiração nos universos literários, como *Harry Potter, Percy Jackson, O Senhor dos Anéis e Guerra dos Tronos*, para decorar e preparar o espaço de mediação.

Essa estratégia ajuda a desvincular o momento da leitura ao ambiente da sala de aula tradicional. O espaço lúdico deve ser ao mesmo tempo acolhedor e inclusivo.

5 PROPONHA A FORMAÇÃO DE EQUIPES

Proponha que os participantes do *Círculo Mágico de Leitura* se dividam em equipes. O ideal é que sejam formados até 4 grupos de 3 a 5 integrantes. A formação das equipes permanecerá inalterada durante toda a jornada literária. Estimule os participantes a criarem avatares ou desenharem brasões que irão representar a sua equipe durante os desafios literários, identificando-os com cores diferentes através de pulseiras, bandeiras, forros e até roupas coloridas.

A cooperação e a competição são estratégias de gamificação que estimulam o engajamento dos participantes. Seja para uma construção conjunta ou para a superação do outro, os jogadores são estimulados a socializarem.

6 DESENVOLVA UM SISTEMA DE PONTUAÇÃO

As regras do jogo garantem que as interações entre os participantes não se tornem caóticas. Portanto, é fundamental estabelecer um sistema de pontuação já no primeiro encontro, de forma que todos estejam de acordo a segui-lo.

Cada desafio literário cumprido dentro do *Círculo Mágico de Leitura* é recompensado com certa quantidade de moedas de ouro (*bibliocoins*), que representam a pontuação. Ao final, a equipe que acumular o maior tesouro vence a jornada literária e ganha um troféu. Os mediadores podem propor a resolução de enigmas, jogos de perguntas e respostas e jogos de tabuleiros para a distribuição das moedas.

CLUBE DO LIVRO
2024/1

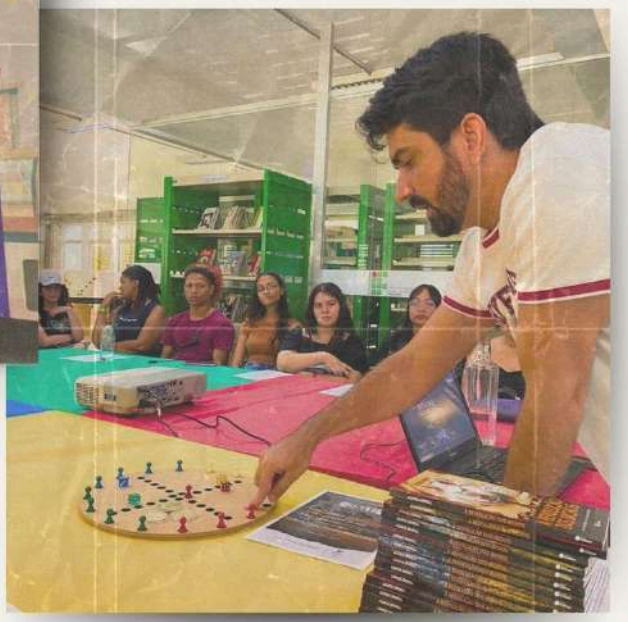
Sistema de Coleta de Bibliocoins

Apresentação do livro pela equipe	4x	₿
Jogos Literários/Enigmas	9x	₿ ₿
Quiz KAHOOT	4x	₿ ₿ ₿
Arena Literária	4x	₿ ₿ ₿ ₿
TOTAL		**50 Bibliocoins**

7 UTILIZE MECANISMOS DE JOGOS NA MEDIAÇÃO DE LEITURA

Proponha a formatação de um tabuleiro, com a finalidade de guiar os participantes ao longo da jornada literária. Defina as regras, utilize peões coloridos para representar cada um dos participantes. Os dados podem ajudar a definir a prioridade e ordem de participação ou o número da questão a ser respondida em cada rodada.

Inserir os participantes na criação do jogo, contribui para sua imersão no universo literário, gerando senso de pertencimento e realização que culmina na formação de uma comunidade leitora comprometida e engajada.



Utilize aplicativos gratuitos, como o *Kahoot*, para promover um jogo de perguntas e repostas a respeito da obra literária que está sendo debatida.

8 DISTRIBUA RECOMPENSAS

Proponha uma premiação para a equipe vencedora ao final da jornada literária. Utilizar troféus, moedas de ouro (*bibliocoins*) e medalhas é uma excelente estratégia que não exige significativo investimento financeiro e ainda pode ser feito artesanalmente.

As recompensas não precisam ser reservadas apenas para o último encontro do *Círculo Mágico de Leitura*. Premiar os participantes pelos desafios cumpridos ao longo da jornada, além de estimular a prática da leitura, mantêm os participantes ativos e motivados.

CÍRCULO MÁGICO de Leitura

9 SORTEIE LIVROS E OUTROS PRÊMIOS LITERÁRIOS

A adoção de elementos de aleatoriedade, como o sorteio, é uma estratégia importante durante a mediação de leitura gamificada, tendo em vista que a sorte coloca todos os participantes numa mesma relação de igualdade de oportunidades.

Mesmo que alguns alunos se destaquem na resolução dos desafios literários, o que é natural acontecer, os demais participantes percebem que também podem alcançar a vitória, sobretudo com a colaboração dos demais membros da equipe, exaltando o espírito de coletividade.

Dê prioridade aos livros e demais prêmios literários, como marcadores de página, luminárias de leitura, vale presente, etc. Afinal, o objetivo de um *Círculo Mágico de Leitura* é promover a prática leitora prazerosa através dos mecanismos lúdicos dos jogos.

10 VALORIZE A EXPERIÊNCIA DE LEITURA

No *Círculo Mágico de Leitura*, a literatura se desenha como um território encantado, onde cada leitor é ao mesmo tempo viajante e cartógrafo, desbravando sentidos ocultos nas entrelinhas do verbo. Entrelaçando o diálogo libertador de Freire, a mediação sensível dos *Círculos de Leitura* de Cosson e o lúdico convite ao jogo de Huizinga, essa jornada transforma a leitura em um rito de descoberta, um caminho onde palavras ganham corpo e ressoam em vozes múltiplas.

Mais que decifrar textos, os jovens ali reunidos reinventam o mundo, esculpindo significados com o cinzel da imaginação. A narrativa se torna partilha, a interpretação se veste de afeto, e o pensamento crítico dança ao ritmo da empatia e do pertencimento. Entre desafios e encantos, a literatura se revela não como obrigação, mas como aventura, levando cada leitor a um espelho onde encontra não apenas histórias, mas a si mesmo.

Se estudar, para nós, não fosse quase sempre um fardo, se ler não fosse uma obrigação amarga a cumprir, se, pelo contrário, estudar e ler fossem fontes de alegria e de prazer, teríamos índices melhor reveladores da qualidade de nossa educação.

Paulo Freire, 2023b, p. 83

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, F. **Gamification:** como criar experiências de aprendizagem engajadoras. São Paulo: DVS Editora, 2015.

BARROS, M. H. T. C. de; BORTOLIN, S.; SILVA, R. J. da. **Leitura:** mediação e mediador. São Paulo: FA, 2006.

BORTOLIN, S. **A leitura literária nas Bibliotecas Monteiro Lobato de São Paulo e Salvador.** 2001. 233 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Filosofia e Ciências, 2001. Disponível em: http://hdl.handle.net/11449/93715. Acesso em: 12 abr. 2023.

BORTOLIN, S.; SANTOS, Z. P. dos. Clube de leitura na biblioteca escolar: manual de instruções. **Informação@Profissões**, [S. l.], v. 3, n. 1-2, p. 147–172, 2015. Disponível em: https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/infoprof/article/view/21012. Acesso em: 20 nov. 2023.

CANDIDO, A. O direito à literatura. In: CANDIDO, A. **Vários escritos.** 5. ed. Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul, 2011.

COSSON, Rildo. **Como criar círculos de leitura na sala de aula.** São Paulo: Contexto, 2021.

COSSON, R. **Círculos de leitura e letramento literário.** São Paulo: Contexto, 2022a.

COSSON, R. **Letramento literário: teoria e prática.** 2. ed. São Paulo: Contexto, 2022b.

CRUZ JUNIOR, Gilson. Vivendo o jogo ou jogando a vida? Notas sobre jogos (digitais) e educação em meio à cultura ludificada. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, [S.l.], v. 39, n. 3, p. 226-232, jul. 2017. Disponível em: https://doi.org/10.1016/j.rbce.2017.02.012. Acesso em: 13 jun. 2024.

CURVO, E. F.; MELLO, G. J.; LEÃO, M. F. A gamificação como prática de ensino inovadora: um olhar para as teorias epistemológicas. **Cuadernos de Educación y Desarrollo**, [S. l.], v. 15, n. 6, p. 4972–4994, 2023. DOI: 10.55905/cuadv15n6-008. Disponível em: https://ojs.cuadernoseducacion.com/ojs/index.php/ced/article/view/1301. Acesso em: 21 jan. 2025.

DETERDING, S.; KHALED, R.; NACKE, L. E.; DIXON, D. **Gamification:** Toward a Definition, CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings, Vancouver, BC, Canada, 2011.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FADEL, L. M. et al. (org.). **Gamificação na educação.** São Paulo, Pimenta Cultural, 2014.
FOUCAULT, M. A Arqueologia do saber. Rio de Janeiro: Forense, 1986.

FREIRE, P. **A importância do ato de ler:** em três artigos que se completam. 52. ed. São Paulo: Cortez, 2021.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido.** 85. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2023a.

FREIRE, P. **Alfabetização:** leitura do mundo, leitura da palavra. Tradução de Lólio Lourenço de Oliveira. 12. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2023b.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens:** o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2019.

KAPP, K. M. **The gamification of learning and instruction:** game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

ORLANDI, T. R. C.; DUQUE, C. G.; MORI, A. M.; ORLANDI, M. T. de A. L. Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação. **Biblios Journal of Librarianship and Information Science**, [S. l.], n. 70, p. 17–30, 2018. Disponível em: https://biblios.pitt.edu/ojs/biblios/article/view/447. Acesso em: 12 dez. 2024.

RETONDAR, J. **Teoria do jogo:** a dimensão lúdica da existência humana. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

SOBRAL, D. A. P. da S.; SANTANA, R. M. Gamificação como estratégia pedagógica para a compreensão leitora. **Revista Fórum Identidades,** Itabaiana-SE, v. 39, n. 1, p. 195–210, 2024. Disponível em: https://periodicos.ufs.br/forumidentidades/article/view/v39p195. Acesso em: 12 dez. 2024.

ULHOA, Adriana Dias. **A gamificação como estratégia pedagógica no letramento literário:** uma experiência no ensino médio integrado. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal de Brasília, Brasília, 2022. Dispoível em: https://sucupira-legado.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=13261294. Acesso em 12/12/2024.

ANEXO A – PROJETO DE ENSINO *CLUBE DO LIVRO*

INSTITUTO FEDERAL
Goiás
Câmpus Itumbiara

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE GOIÁS
CÂMPUS ITUMBIARA
DEPARTAMENTO DE ÁREAS ACADÊMICAS

PROJETO DE ENSINO

Clube do Livro: a gamificação na mediação de leitura

Proponentes: Cloves da Silva Junior
Eduardo Pereira Resende

ITUMBIARA-GO
2024

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás
Av. Furnas, nº 55, Village Imperial, CEP 75.524-010 – Itumbiara, Goiás
Fone: (64) 2103-5600

INSTITUTO FEDERAL
Goiás
Câmpus Itumbiara

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE GOIÁS
CÂMPUS ITUMBIARA
DEPARTAMENTO DE ÁREAS ACADÊMICAS

PROPOSTA DE PROJETO DE ENSINO

IDENTIFICAÇÃO DA INSTITUIÇÃO
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás (IFG), Câmpus Itumbiara. Departamento de Áreas Acadêmicas do Câmpus Itumbiara.

CURSOS ATENDIDOS
• Curso Técnico em Eletrotécnica Integrado ao Ensino Médio em Tempo Integral; • Curso Técnico em Química Integrado ao Ensino Médio em Tempo Integral.

IDENTIFICAÇÃO DOS PROPONENTES
Cloves da Silva Junior (Coordenador) Eduardo Pereira Resende (Coordenador)

TÍTULO DO PROJETO
Clube do Livro: a gamificação na mediação de leitura.

EMENTA DO PROJETO
Formação de leitores literários críticos, autônomos e humanizados. Leitura, análise e socialização de experiências de leitura de obras literárias nacionais e/ou estrangeiras, considerando-se a bibliodiversidade. Leitura subjetiva. Imagens da leitura e do leitor.

PÚBLICO-ALVO DO PROJETO
O público alvo do projeto são os estudantes dos cursos técnicos integrados ao Ensino Médio em Química e em Eletrotécnica do IFG Câmpus Itumbiara, com faixa etária estimada entre 13 e 17 anos. Se houver interesse e disponibilidade de vagas, também poderão participar os servidores da instituição.

CARGA HORÁRIA
27 horas.

PERÍODO DE REALIZAÇÃO
04 de março a 26 de junho de 2024.

LOCAL E DATA DA PROPOSIÇÃO DO PROJETO
Itumbiara-GO, 09 de fevereiro de 2024.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 4
2 JUSTIFICATIVA 5
3 OBJETIVOS 8
4 INTEGRANTES DA EQUIPE 8
5 CARGA HORÁRIA 8
6 DESCRIÇÃO DO CONTEÚDO 8
7 RESULTADOS ESPERADOS 9
8 METODOLOGIA 9
9 AVALIAÇÃO DO PROCESSO 11
10 CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO 11
11 ORÇAMENTO 13
12 ESTRATÉGIAS DE DIVULGAÇÃO 13
13 REFERÊNCIAS 14

1 INTRODUÇÃO

A formação de leitores é um processo que nunca está acabado, tendo em vista que nós leitores dificilmente estaremos plenamente formados se considerarmos que, frequentemente, surgem na cena literária novos escritores que possuem projetos estéticos e estilos diferentes, e que exigem novas leituras, um novo modo de lidar com o texto, com a sua linguagem. Portanto, falar em formação de leitores é pensar em um processo que se desenvolve continuamente e que se apoia nas leituras anteriores que fizemos para constituir o nosso repertório de leitura.

Apesar das inúmeras possibilidades de formação que a leitura literária proporciona, a formação de leitores e a construção da prática do letramento literário dentro da escola são um grande desafio para os educadores na atualidade. Os jovens estudantes estão cada vez mais expostos a recursos digitais e parafernálias tecnológicas que capturam cada vez mais a sua atenção, colocando o hábito da leitura literária em segundo plano em suas rotinas de atividades diárias.

Diante deste cenário, propomos a continuação do projeto de ensino Clube do Livro, um clube de leitura que utiliza mecanismos de jogos como prática pedagógica para promover o letramento literário entre os alunos dos cursos técnicos integrados ao ensino médio. O intuito final do projeto é o de colaborar para o processo contínuo de formação da competência leitora de nossos estudantes, utilizando a gamificação para gerar motivação e engajamento.

Foram selecionadas 4 (quatro) obras literárias nacionais e/ou estrangeiras para discussões periódicas que acontecerão no hall da biblioteca do câmpus. O intuito principal é o de colaborar para o aprofundamento das habilidades e competências que envolvem a leitura, além de propor novas leituras e perspectivas dos textos. Para concretizar a mediação de leitura e construir pontes entre as obras literárias e os estudantes, serão propostos jogos literários durante os encontros presenciais e nos interstícios entre um encontro e outro, de forma que a interação dos participantes entre si e com suas leituras sejam cada vez mais profundas e imersivas.

A partir da socialização das experiências de leitura, a equipe responsável pelo projeto (composta por coordenadores e colaboradora) contribuirá para o adensamento das perspectivas de leitura dos participantes, a partir de problematizações das questões fundamentais abordadas em cada obra literária, sejam elas de nível temático ou formal, isto é, as questões estruturais que a compõem.

Durante o período de execução do projeto (de março a junho de 2024), os participantes serão avaliados continuamente para que suas habilidades de leitura sejam potencializadas e aperfeiçoadas. Vale ressaltar também que a distribuição da carga horária do projeto compreenderá tanto os encontros mensais quanto os momentos de leitura individual e/ou coletiva, além dos jogos literários que serão propostos aos estudantes.

2 JUSTIFICATIVA

A antropóloga francesa Michèle Petit, cujas pesquisas são referência nos estudos sobre leitura, tem apresentado importantes reflexões sobre a relação entre os jovens e a leitura, bem como sobre o ato de ler. Em uma de suas reflexões, ela diz: "quando não se teve a sorte de dispor de livros em casa, de ver seus pais lerem, de escutá-los contar histórias, as coisas podem mudar a partir de um encontro. Um encontro pode dar a ideia de que é possível ter outro tipo de relação com os livros" (PETIT, 2013, p. 25).

Entendemos que a escola pode ser esse espaço de novos encontros com a leitura, pois pode figurar como um espaço de democratização do acesso aos livros, tendo em vista que nem sempre as pessoas conseguem acessá-los em outros espaços da sociedade, como a casa, por exemplo. Então, para promover novos encontros com os livros, é de extrema importância que a mediação seja conduzida por profissionais leitores (docentes e técnicos-administrativos) em processo contínuo de formação, para que eles possibilitem outras relações com os livros, principalmente para aqueles estudantes que não tiveram boas experiências.

Nesse contexto, uma questão importante a ser tratada é uma prática recorrente na sociedade que insiste em disseminar o velho discurso que assevera que os jovens/estudantes não leem e/ou não gostam de ler. Geralmente, isso tem como base algumas práticas de leitura que não são usuais nesta segunda década do século XXI e também o próprio conceito do que é considerado literatura.

João Luís Ceccantini (2016, p. 84) explica que esse discurso de que os jovens não leem ou não gostam de ler tem como base épocas passadas em que as práticas de leitura eram diferentes daquelas que são frequentes no século XXI. Para ele, "[...] é preciso também pensar a leitura no conjunto de outras práticas culturais em que o jovem contemporâneo está mergulhado [...]" (CECCANTINI, 2016, p. 89). Portanto, qualquer perspectiva que leve em consideração a formação do leitor necessita ser endossada pelas práticas culturais das quais o jovem participa, ou seja, é

importante observar os movimentos realizados por esses leitores, a forma como socializam suas leituras, quais são as leituras comuns em seus grupos de amigos.

Diferentemente desse discurso da não leitura, Neide Luzia de Rezende (2013, p. 10, grifos da autora), com base em pesquisas realizadas em escolas principalmente públicas do estado de São Paulo, afirma que de acordo com os docentes dessas escolas "[...] os alunos não leem mas como apontam nossas pesquisas sobre as práticas de leitura dos estudantes, não é possível afirmar *genericamente* que eles não leem, mas sim que *geralmente* resistem a ler o que a escola quer que eles leiam".

Em seu estudo, Ceccantini (2016, p. 89) identifica ainda que "[...] dificilmente um jovem lê um livro 'de forma isolada' [...] tanto no sentido de ler um livro e se restringir a ele ou de ler um livro na solidão e apenas para si mesmo". Isso aponta para a transformação das práticas de leitura ao longo dos anos: a imagem do leitor solitário começa a ceder lugar para as práticas de leitura e socialização das experiências leitoras de forma coletiva, o que tem relação direta com o surgimento de grupos como o clube do livro.

A criação de um clube do livro, também conhecido como clube de leitura ou roda de leitura, será pautado na ideia de que os clubes geram a sensação de pertencimento e a possibilidade das pessoas se conectarem em função de desejos e experiências em comum. Afinal é fundamental, "[...] antes de mais nada, aprender a ler o mundo, compreender o seu contexto, não numa manipulação mecânica de palavras, mas numa relação dinâmica que vincula linguagem e realidade" (FREIRE, 1986, p. 8).

Segundo Annie Rouxel e Gérard Langlade (2013, p. 20), "ninguém permanece impunemente exposto muito tempo ao contato de obras literárias; tanto é verdade que toda leitura gera ressonâncias subjetivas, experiências singulares", as quais podem ser positivas ou negativas de acordo com a relação estabelecida entre livro e leitor (o não gostar, o não entender, considerando as barreiras que costumam dificultar a leitura para determinados leitores).

Portanto, a leitura coletiva de obras literárias colabora para a construção de um espaço de troca das experiências de leitura e também das dificuldades e dos medos apresentados por cada leitor, seja em relação à construção do texto ou à temática. Segundo Rouxel (2013, p. 23):

> A sala de aula representa assim o papel de regulador. Ela é o espaço intersubjetivo onde se confrontam os diversos "textos de leitores", a fim de estabelecer o texto do grupo, objeto se não de uma negociação, ao menos de um consenso. A presença da turma é essencial na formação dos jovens leitores: lugar de debate interpretativo

> (metamorfose do conflito de interpretação), ela ilumina a polissemia dos textos literários e a diversidade dos investimentos subjetivos que autoriza.

Embora nossa proposta não seja desenvolvida propriamente em uma sala de aula, entendemos que o clube do livro também atua como espaço intersubjetivo em que estão presentes as percepções e textos de leitores diversos. Nesse contexto, o mediador (ou mediadores) deve encorajar uma leitura subjetiva do texto, mas também "[...] ensinar os alunos a evitarem uma subjetividade desenfreada, fonte de delírio interpretativo" (ROUXEL, 2013, p. 22), ou seja, questionar os estudantes sobre possíveis evidências de suas afirmações no texto.

De acordo com Rezende (2013, p. 8):

> Permitir a flutuação das impressões singulares das crianças e dos jovens durante a leitura tem sido – e sempre foi – considerado procedimento incompatível com a escola, inócuo e até mesmo prejudicial ao ensino da literatura, uma vez que remeteria a uma subjetividade sem ancoragem no texto – uma "viagem" do leitor aprendiz. As representações desse tipo de leitura que circulam na sociedade e em especial no meio educacional [...] trazem marcas de uma visão "psicológica" da leitura, malvista e mal-afamada, que não cumpriria a função formativa, objetiva e universal, própria da escola. Entretanto, trata-se de um terreno acidentado, repleto de paradoxos, uma vez que ninguém em sã consciência pode negar o caráter singular e individual – subjetivo, portanto – da leitura, em especial da leitura literária.

A partir disso, percebemos a importância das flutuações para a formação do leitor, para consolidação de seu vínculo com o livro. Nesse sentido, as viagens do leitor aprendiz, conforme aponta a citação acima, também são essenciais porque possibilitam releituras posteriores que podem ser realizadas após a aquisição de outras experiências que modifiquem o olhar sobre o texto. Vale ressaltar também que o impedimento das flutuações, mesmo em contexto escolar, pode propiciar o distanciamento entre leitor e livro.

Por todo o exposto, consideramos que a proposta de prosseguir com o clube do livro no IFG – Câmpus Itumbiara pode continuar a colaborar tanto para a construção de um espaço de democratização do acesso aos livros (assim como a biblioteca da instituição) quanto para conceber um ambiente em que os estudantes sintam-se confortáveis para socializar suas experiências de leitura a partir da mediação da equipe do projeto.

3 OBJETIVOS

Geral

- Propiciar um espaço de formação contínua da competência leitora dos estudantes a partir de discussões a respeito das características formais e temáticas de obras literárias nacionais e estrangeiras, interligando o texto literário às percepções de mundo, tendo a gamificação como recurso metodológico para a mediação de leitura.

Específicos

- Estimular o hábito da leitura de textos literários de diferentes gêneros e temas;
- instigar o pensamento crítico e o compartilhamento das percepções e experiências de leitura;
- promover a formação de uma comunidade literária a partir da junção da literatura com mecanismos de jogos;
- incentivar a autonomia no processo educativo objetivando o letramento literário;
- promover a integração entre os participantes para as discussões sobre obras literárias;
- fomentar a circulação de livros literários;
- disseminar a ideia de que a literatura é um elemento essencial para a formação humana;
- contribuir para o desenvolvimento das habilidades de expressão oral;
- gerenciar canais virtuais de divulgação do projeto e incentivo à leitura;
- possibilitar a formação de novos mediadores de leitura literária.

4 INTEGRANTES DA EQUIPE

Cloves da Silva Junior (Coordenador)
Eduardo Pereira Resende (Coordenador)

5 CARGA HORÁRIA

27 horas

6 DESCRIÇÃO DO CONTEÚDO

Leitura, análise e socialização de experiências de leitura de obras literárias nacionais e/ou estrangeiras, a partir de diversas temáticas e gêneros literários. A formação do leitor de textos literários. Leitura subjetiva. Imagens da leitura e do leitor. Formação de leitores críticos, autônomos e humanizados. Aspectos lúdicos dos jogos e da literatura na construção de experiências humanizadas.

7 RESULTADOS ESPERADOS

A partir dos encontros presenciais periódicos e demais atividades que integram este projeto, esperamos que os estudantes-participantes possam aperfeiçoar suas competências leitoras a partir da socialização de suas experiências de leitura e das discussões das obras, considerando os aspectos temáticos e formais. Esperamos também a melhoria das habilidades de expressão oral, considerando que as atividades demandarão a formulação de discursos orais para a exposição de pontos de vista a respeito das obras literárias escolhidas.

Além disso, esperamos formar novos mediadores de leitura literária que sejam capazes de atuar em outros espaços (dentro e fora da nossa instituição) para promover a importância dos hábitos de leitura a partir das ações que serão desenvolvidas no projeto, seja na organização das rodas de conversa ou nos jogos literários.

8 METODOLOGIA

O Clube do Livro chega na sua 3ª edição com um plano de ações desenvolvido a partir das experiências vivenciadas nas edições anteriores, propondo ainda estratégias e métodos que foram aperfeiçoados ao longo do tempo, com a finalidade de atrair e manter os participantes engajados ao longo de todo o projeto.

Dito isso, o Clube do Livro irá implementar a metodologia da gamificação enquanto recurso pedagógico de apoio à mediação de leitura, unindo literatura e mecanismos de jogos como estratégia de motivação e engajamento.

Segundo Kapp (2012, p. 10), a "gamificação é o uso de mecânicas baseadas em jogos, da sua estética e lógica para engajar as pessoas, motivar ações, promover a aprendizagem e resolver problemas". No contexto literário, significa que podemos utilizar elementos de jogos como ranking, pontos, níveis, avatares, moedas e recompensas, com o objetivo de estimular o hábito da leitura e a imersão dos estudantes no universo de cada obra literária.

Sendo assim, o projeto será realizado ao longo do primeiro semestre de 2024, iniciando as inscrições no dia 04 de março e concluindo suas atividades no dia 26 de junho. Neste período, serão realizados 5 encontros presenciais na biblioteca do câmpus, onde acontecerão as rodas de conversa a partir da leitura de 4 obras literárias selecionadas previamente pela equipe organizadora.

Os encontros terão duração de 2 (duas) horas e serão realizados às quartas-feiras, de 14:30h às 16:30h, para o compartilhamento das experiências de leitura dos participantes e para a discussão

das questões centrais de cada obra literária. De forma ordenada, haverá espaço para que os participantes exponham seus pontos de vista, leiam trechos do livro e discutam entre si sobre certos aspectos das obras literárias. Conforme aponta Rildo Cosson (2018, p. 126), "discutir em sala de aula implica que os alunos falem uns para os outros, que exponham a sua posição sobre o assunto e ouçam a posição do outro, que interajam entre si e com o professor".

Durante os encontros e entre um encontro e outro, serão disponibilizados aos participantes alguns jogos literários com perguntas, enigmas e desafios referentes às obras literárias selecionadas. Em cada um dos encontros também será sorteado um livro entre os participantes presentes. Os estudantes serão divididos em equipes, que acumularão prêmios e moedas fictícias, vencendo ao final a equipe com maior engajamento. No último encontro, os participantes da equipe vencedora receberão troféus de leitores destaques da temporada.

As inscrições serão realizadas pelos interessados através do preenchimento de formulário próprio a ser disponibilizado no balcão de atendimento da biblioteca, entre os dias 04 e 12 de março. Serão admitidos, por ordem de inscrição, 16 (dezesseis) estudantes para participação no projeto, mais 04 (quatro) estudantes em lista de espera, que poderão ser chamados caso haja alguma desistência já no 1º Encontro do Clube. A limitação de vagas é necessária para assegurar que nos encontros presenciais haja espaço de discussão para que todos e todas apresentem suas considerações sobre as obras, além de que os recursos para recompensas e premiações nos jogos literários são limitados à quantidade de inscritos.

O primeiro encontro é de fundamental importância para o andamento das atividades do projeto, tendo em vista que neste momento serão esclarecidas todas as dúvidas dos participantes, bem como quais serão as dinâmicas dos jogos literários, apresentação das obras que serão lidas e debatidas nos encontros, estratégias de leitura e análise dos textos e o cronograma das atividades.

Nos demais encontros, haverá três momentos distintos de interação: 1. Contextualização da leitura (15 minutos); 2. Roda de Conversa (60 minutos); 3. Jogos Literários (45 minutos). No último encontro, além destes momentos, haverá a premiação, com troféus, dos participantes da equipe que conseguir acumular a maior quantidade de moedas literárias (*bibliocoins*), a partir da resolução dos jogos que serão propostos. Também será realizada uma avaliação geral sobre o projeto, juntamente com a discussão da última obra literária, para que os participantes apresentem os pontos positivos e negativos da organização das ações, no intuito de aperfeiçoarmos o projeto para edições futuras.

9 AVALIAÇÃO DO PROCESSO

Os estudantes inscritos no projeto serão avaliados por meio da frequência de no mínimo de 75% para a emissão do certificado, equivalente à presença em pelo menos 4 (quatro) dos 5 (cinco) encontros. Além da frequência, serão avaliadas também a participação contínua nas discussões durante os encontros das obras literárias selecionadas e as respostas aos jogos literários propostos.

10 CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

As 27 horas do projeto serão distribuídas da seguinte forma: 10 horas referentes aos 5 encontros presenciais a serem realizados ao longo do primeiro semestre, para as discussões das obras literárias (2 horas para cada encontro); 12 horas para leitura das 4 obras (3 horas por livro) e 5 horas para resolução dos jogos literários. De 04 a 12 de março será feita a divulgação do projeto e, concomitantemente, serão realizadas as inscrições por meio de formulário disponibilizado no balcão de atendimento da biblioteca.

Para os encontros no primeiro semestre, o cronograma será o seguinte:

INSTITUTO FEDERAL
Goiás
Câmpus Itumbiara

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE GOIÁS
CÂMPUS ITUMBIARA
DEPARTAMENTO DE ÁREAS ACADÊMICAS

ATIVIDADE	DATA	LOCAL	DESCRIÇÃO
Inscrições	De 4/3 a 12/3 *(ou até esgotarem as vagas)*	Balcão de Atendimento da Biblioteca	Serão disponibilizadas 16 vagas. O estudante deverá preencher a *Ficha de Inscrição* disponível no balcão de atendimento da biblioteca.
1º ENCONTRO *(presencial)*	**Dia 13/3** *(quarta-feira)* **às 14:30h**	**Hall da Biblioteca**	Apresentação das dinâmicas do clube e dos jogos literários.
			Apresentação das obras escolhidas e cronograma das atividades.
Jogo Literário 1	Dia 20/3 *(quarta-feira)*	Comunidade WhatsApp	As equipes deverão retirar os jogos literários que serão disponibilizados no balcão de atendimento da biblioteca.
Jogo Literário 2	Dia 27/3 *(quarta-feira)*		
Jogo Literário 3	Dia 3/4 *(quarta-feira)*		
2º ENCONTRO *(presencial)*	**Dia 10/4** *(quarta-feira)* **às 14:30h**	**Hall da Biblioteca**	Roda de Conversa sobre o livro **A revolução dos bichos,** de George Orwell.
			Jogos literários e sorteio de livro.
Jogo Literário 4	Dia 17/4 *(quarta-feira)*	Comunidade WhatsApp	As equipes deverão retirar os jogos literários que serão disponibilizados no balcão de atendimento da biblioteca.
Jogo Literário 5	Dia 24/4 *(quarta-feira)*		
3º ENCONTRO *(presencial)*	**Dia 8/5** *(quarta-feira)* **às 14:30h**	**Hall da Biblioteca**	Roda de Conversa sobre o livro **80 degraus,** de Luís Dill.
			Jogos literários e sorteio de livro.
Jogo Literário 6	Dia 15/5 *(quarta-feira)*	Comunidade WhatsApp	As equipes deverão retirar os jogos literários que serão disponibilizados no balcão de atendimento da biblioteca.
Jogo Literário 7	Dia 29/5 *(quarta-feira)*		
4º ENCONTRO *(presencial)*	**Dia 5/6** *(quarta-feira)* **às 14:30h**	**Hall da Biblioteca**	Roda de Conversa sobre o livro **Capitães da areia,** de Jorge Amado.
			Jogos literários e sorteio de livro.
Jogo Literário 8	Dia 12/6 *(quarta-feira)*	Comunidade WhatsApp	As equipes deverão retirar os jogos literários que serão disponibilizados no balcão de atendimento da biblioteca.
Jogo Literário 9	Dia 19/6 *(quarta-feira)*		
5º ENCONTRO *(presencial)*	**Dia 26/6** *(quarta-feira)* **às 14:30h**	**Hall da Biblioteca**	Roda de Conversa sobre o livro **Harry Potter e a Pedra Filosofal,** de J.K. Rowling.
			Jogos literários e sorteio de livro.
			Entrega da **TAÇA DAS CASAS.**

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás
Av. Furnas, nº 55, Village Imperial, CEP 75.524-010 – Itumbiara, Goiás
Fone: (64) 2103-5600

INSTITUTO FEDERAL
Goiás
Câmpus Itumbiara

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE GOIÁS
CÂMPUS ITUMBIARA
DEPARTAMENTO DE ÁREAS ACADÊMICAS

CLUBE DO LIVRO - 3ª TEMPORADA
LIVROS E TEMAS

ATIVIDADE	DATA	LIVRO	TEMA GERADOR
1º ENCONTRO *(presencial)*	**Dia 13/3** *(quarta-feira)* **às 14:30h**	**Como cultivar uma vida de leitura** C.S. Lewis	Como cultivar uma vida de leitura?
2º ENCONTRO *(presencial)*	**Dia 10/4** *(quarta-feira)* **às 14:30h**	**A revolução dos bichos** George Orwell	Qual a importância da leitura crítica numa sociedade de informações manipuladas?
3º ENCONTRO *(presencial)*	**Dia 8/5** *(quarta-feira)* **às 14:30h**	**80 degraus** Luís Dill	Qual é o seu maior medo e o que você pode fazer para enfrentá-lo?
4º ENCONTRO *(presencial)*	**Dia 5/6** *(quarta-feira)* **às 14:30h**	**Capitães de areia** Jorge Amado	Como construir uma história de sucesso numa sociedade tão desigual?
5º ENCONTRO *(presencial)*	**Dia 26/6** *(quarta-feira)* **às 14:30h**	**Harry Potter e a Pedra Filosofal** J.K. Rowling	Da Alquimia à Química: desvendando a origem da Pedra Filosofal.

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás
Av. Furnas, nº 55, Village Imperial, CEP 75.524-010 – Itumbiara, Goiás
Fone: (64) 2103-5600

11 ORÇAMENTO

O projeto será realizado no Hall de entrada da Biblioteca, com o suporte de equipamentos disponíveis neste setor, além de materiais de consumo que serão custeados pela equipe organizadora e possíveis parceiros.

Espaço físico da Biblioteca:

- Hall de entrada.

Equipamentos da Biblioteca:

- 01 Projetor;
- 01 Tela de Projeção;
- 01 TV;
- 02 Mesas de Reuniões;
- 20 Cadeiras;
- 01 Notebook/Computador;
- 01 Extensão Elétrica.

Materiais de Consumo (recursos próprios e parcerias).

- 04 livros literários;
- 04 troféus;
- 5 caixas de bombons;
- 200 salgados;
- 3 refrigerantes de 2 litros;
- 50 impressões em folhas sulfite A4.

12 ESTRATÉGIAS DE DIVULGAÇÃO

A divulgação do projeto será realizada a partir dos canais oficiais do Câmpus Itumbiara por meio do setor de Comunicação Social, tanto na página oficial da instituição quanto nos perfis das seguintes redes sociais: Facebook e Instagram.

Além disso, haverá divulgação no perfil do Clube do Livro, criado em 2021 para a disseminação de informações do clube quando foi desenvolvido como projeto de extensão durante o período de ensino remoto emergencial. Esse perfil continuará a ser utilizado neste projeto de

ensino para compartilhar dicas de leitura, indicar o livro do mês e também apresentar comentários dos participantes a respeito das obras lidas.

13 REFERÊNCIAS

CECCANTINI, João Luís. Mentira que parece verdade: os jovens não leem e não gostam de ler. In: FAILLA, Zoara. *Retratos da Leitura no Brasil 4*. Rio de Janeiro: Sextante, 2016.

COSSON, Rildo. *Círculos de leitura e letramento literário*. São Paulo: Contexto, 2018.

FREIRE, Paulo. *A importância do ato de ler*: em três artigos que se completam. 13. ed. São Paulo: Cortez, 1986.

KAPP, K. M. *The gamification of learning and instruction*: game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

PETIT, Michèle. *Leituras*: do espaço íntimo ao espaço público. Trad. Celina Olga de Souza. São Paulo: Editora 34, 2013.

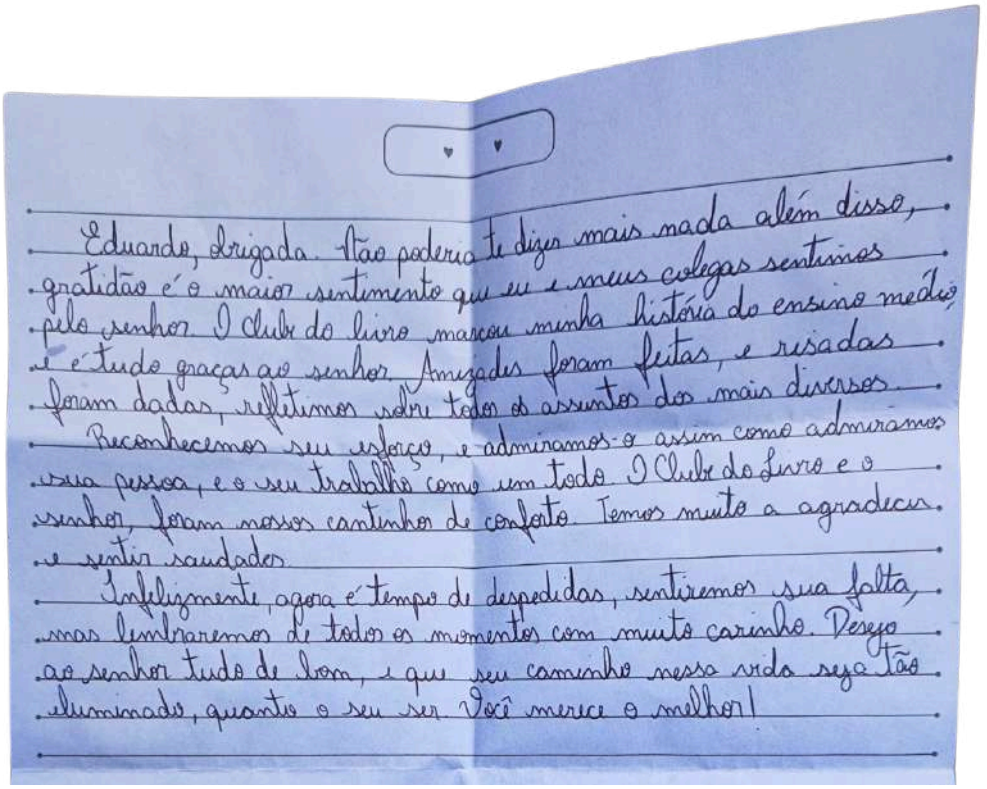
REZENDE, Neide Luzia de. Apresentação ao leitor brasileiro. In: ROUXEL, Annie; LANGLADE, Gérard; REZENDE, Neide Luzia de. (Orgs.). *Leitura subjetiva e ensino de literatura*. Trad. Amaury C. Moraes et al. São Paulo: Alameda, 2013.

ROUXEL, Annie. Aspectos metodológicos do ensino da literatura. In: DALVI, Maria Amélia; REZENDE, Neide Luzia de; JOVER-FALEIROS, Rita. (Orgs.). *Leitura de literatura na escola*. São Paulo: Parábola, 2013.

ROUXEL, Annie; LANGLADE, Gérard. Apresentação dos coordenadores franceses. In: ROUXEL, Annie; LANGLADE, Gérard; REZENDE, Neide Luzia de. (Orgs.). *Leitura subjetiva e ensino de literatura*. Trad. Amaury C. Moraes et al. São Paulo: Alameda, 2013.

ANEXO B – CARTAS DOS ESTUDANTES

Figura xx - Carta do(a) Estudante A



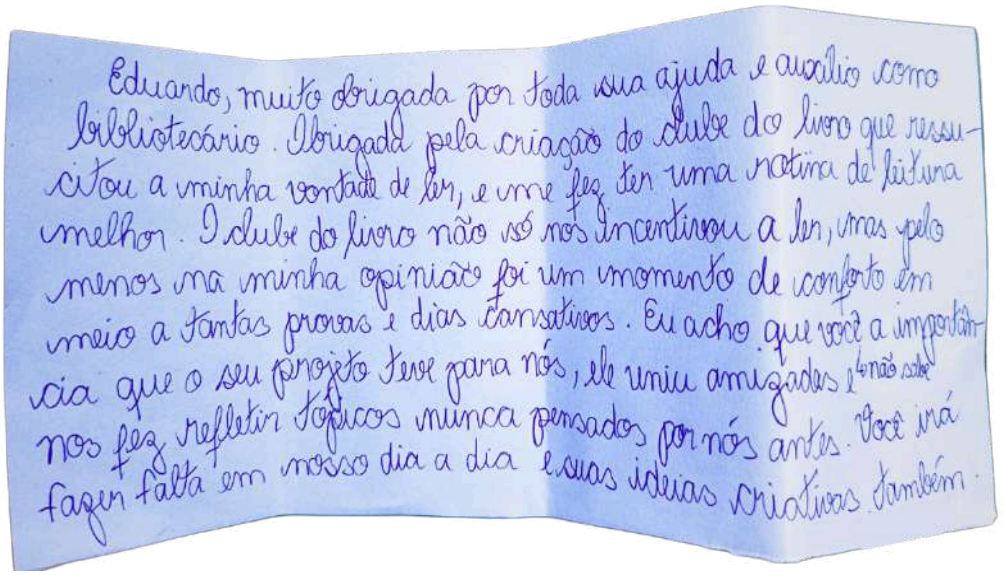
Eduardo, obrigada. Não poderia te dizer mais nada além disso, gratidão é o maior sentimento que eu e meus colegas sentimos pelo senhor. O Clube do livro marcou minha história do ensino médio e é tudo graças ao senhor. Amizades foram feitas, e risadas foram dadas, refletimos sobre todos os assuntos dos mais diversos.

Reconhecemos seu esforço, e admiramos-o assim como admiramos sua pessoa, e o seu trabalho como um todo. O Clube do Livro e o senhor, foram nossos cantinhos de conforto. Temos muito a agradecer e sentir saudades.

Infelizmente, agora é tempo de despedidas, sentiremos sua falta, mas lembraremos de todos os momentos com muito carinho. Desejo ao senhor tudo de bom, e que seu caminho nessa vida seja tão iluminado, quanto o seu ser. Você merece o melhor!

Fonte: Acervo do autor (2024)

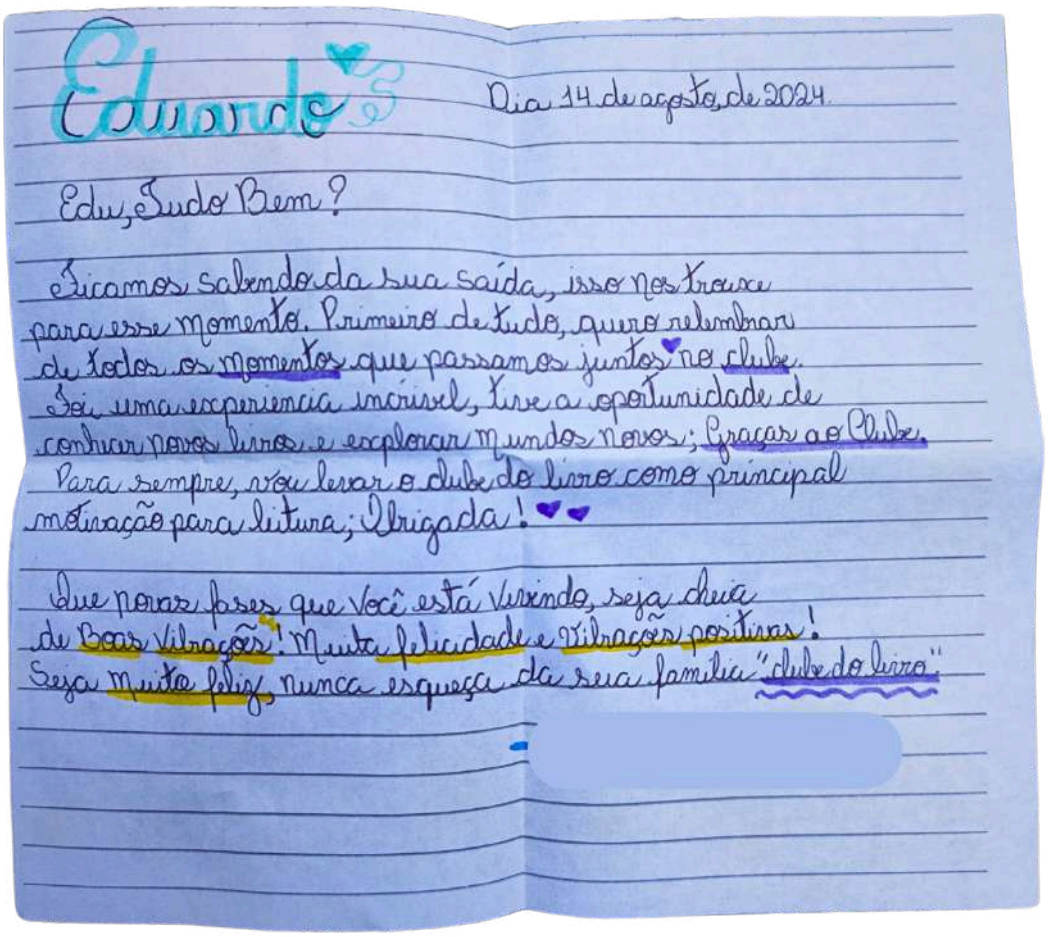
Figura xx - Carta do(a) Estudante B



Eduardo, muito obrigada por toda sua ajuda e auxílio como bibliotecário. Obrigada pela criação do clube do livro que ressuscitou a minha vontade de ler, e me fez ter uma rotina de leitura melhor. O clube do livro não só nos incentivou a ler, mas pelo menos na minha opinião foi um momento de conforto em meio a tantas provas e dias cansativos. Eu acho que você a importância que o seu projeto teve para nós, ele uniu amizades e não só nos fez refletir tópicos nunca pensados por nós antes. Você irá fazer falta em nosso dia a dia e suas ideias criativas também.

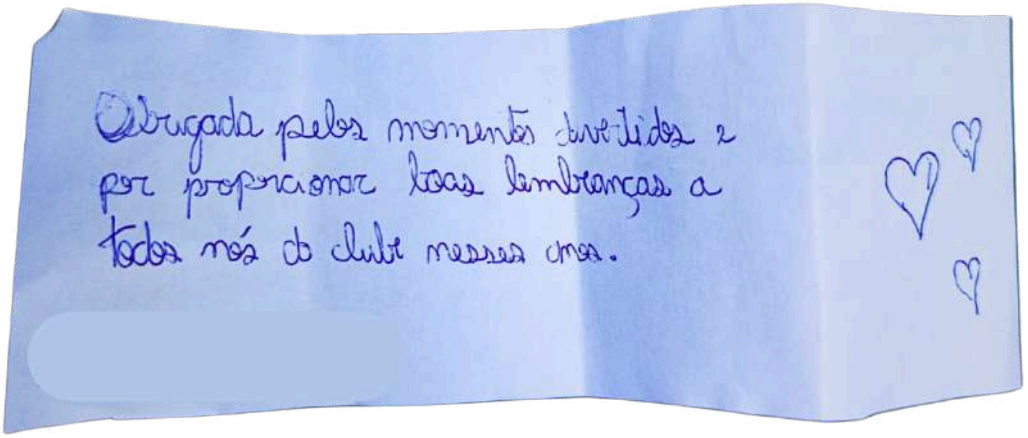
Fonte: Acervo do autor (2024)

Figura xx - Carta do(a) Estudante C



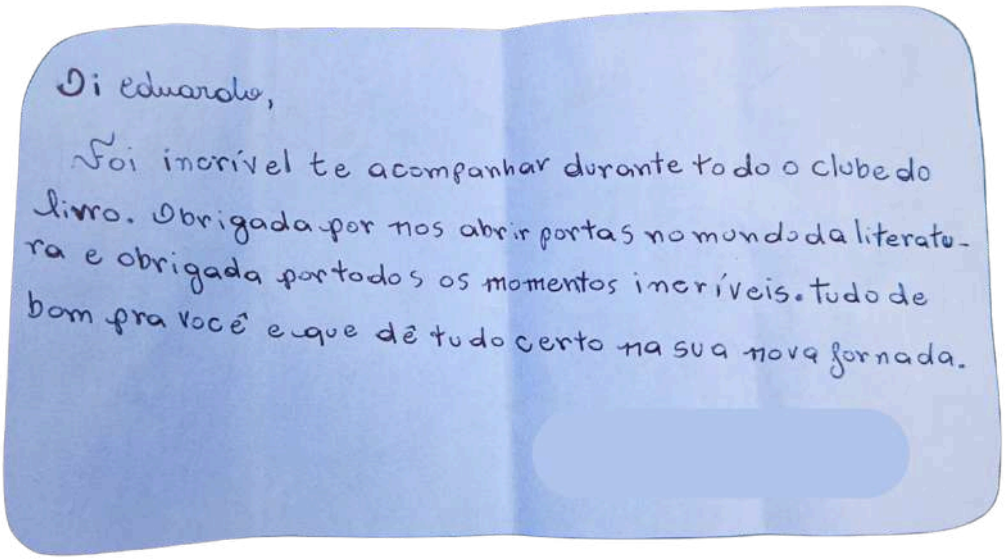
Fonte: Acervo do autor (2024)

Figura xx - Carta do(a) Estudante D



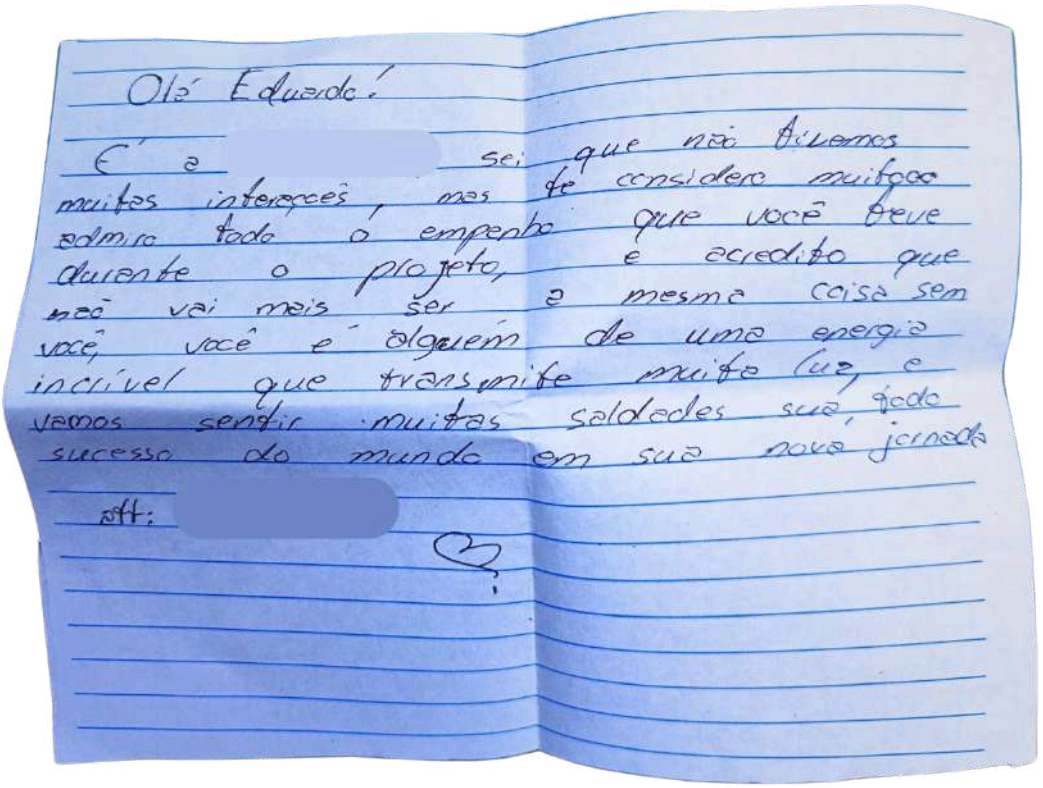
Fonte: Acervo do autor (2024)

Figura xx - Carta do(a) Estudante E



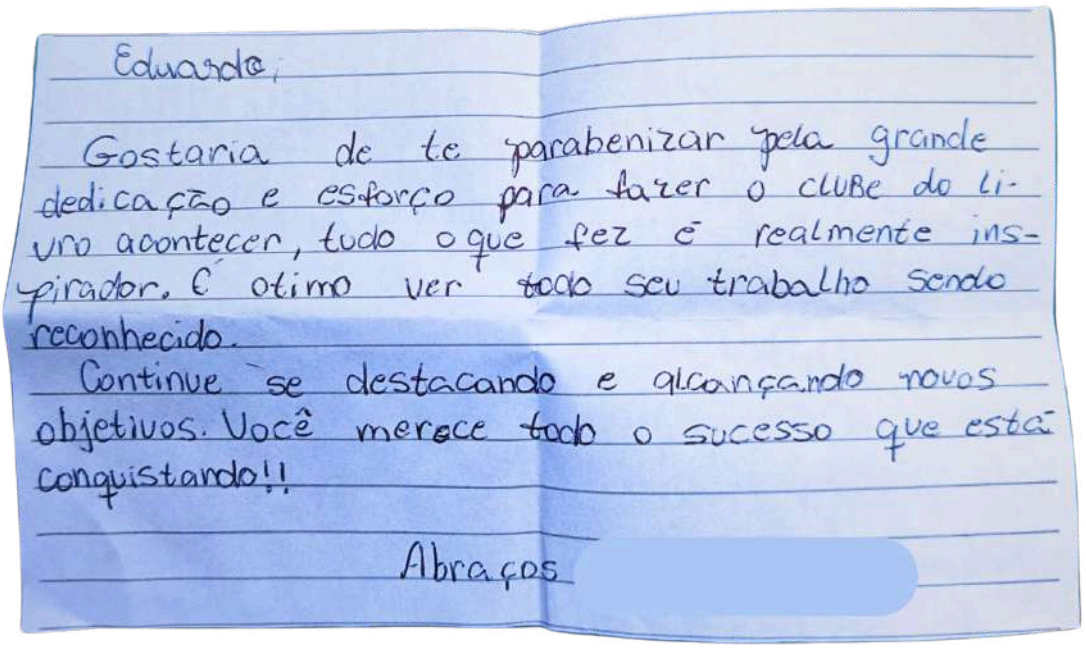
Fonte: Acervo do autor (2024)

Figura xx - Carta do(a) Estudante F



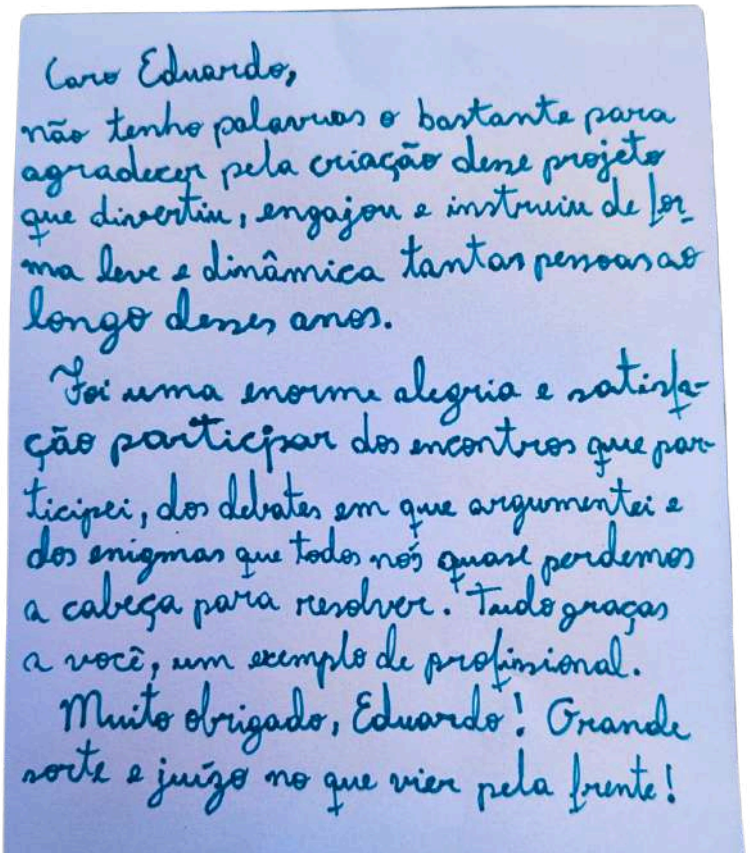
Fonte: Acervo do autor (2024)

Figura xx - Carta do(a) Estudante G



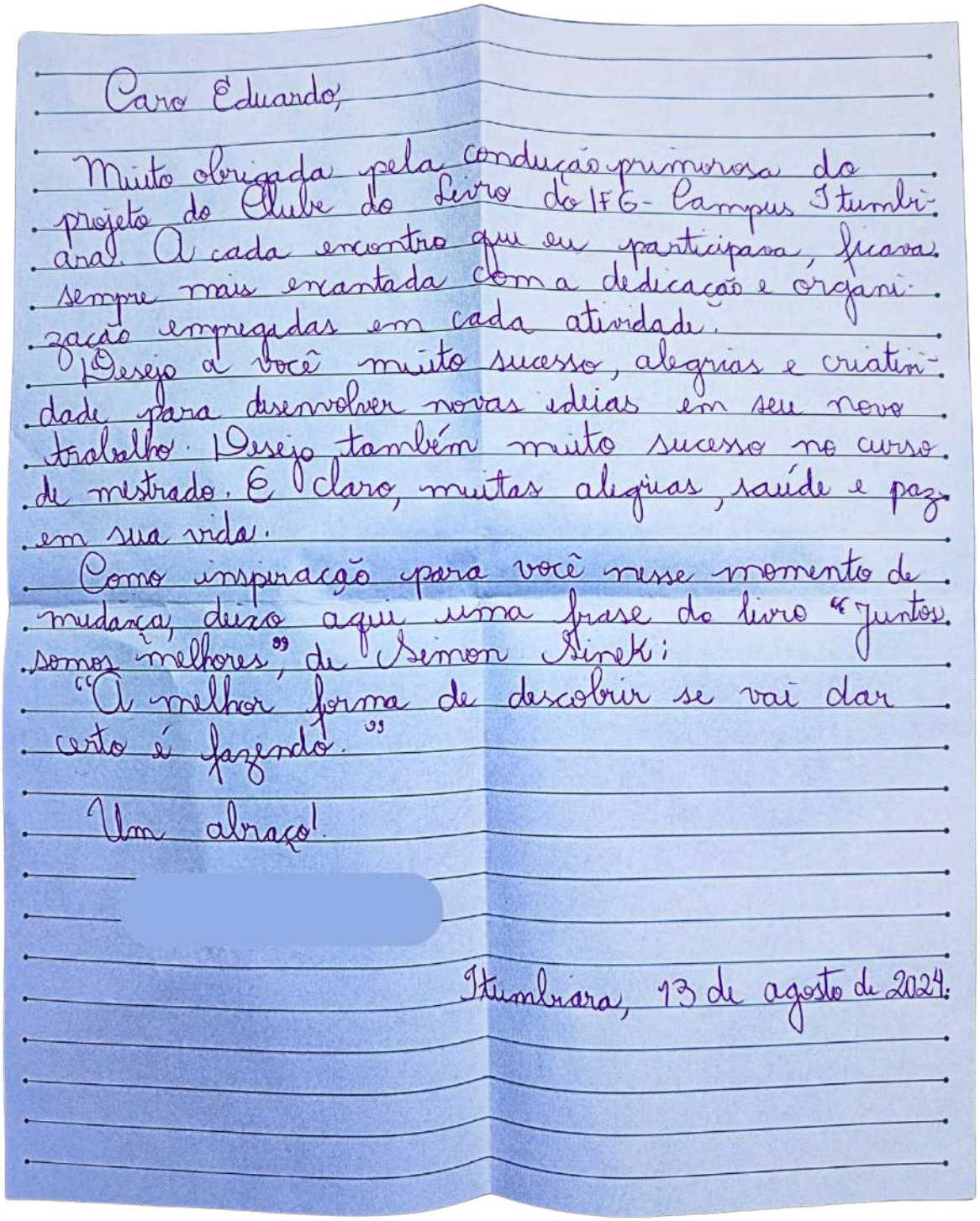
Fonte: Acervo do autor (2024)

Figura xx - Carta do(a) Estudante H



Fonte: Acervo do autor (2024)

Figura xx - Carta do(a) Estudante I



Caro Eduardo,

Muito obrigada pela condução primorosa do projeto do Clube do Livro do IFB - Campus Itumbiara. A cada encontro que eu participava, ficava sempre mais encantada com a dedicação e organização empregadas em cada atividade.

Desejo a você muito sucesso, alegrias e criatividade para desenvolver novas ideias em seu novo trabalho. Desejo também muito sucesso no curso de mestrado. E claro, muitas alegrias, saúde e paz em sua vida.

Como inspiração para você nesse momento de mudança, deixo aqui uma frase do livro "Juntos somos melhores", de Simon Sinek:

"A melhor forma de descobrir se vai dar certo é fazendo."

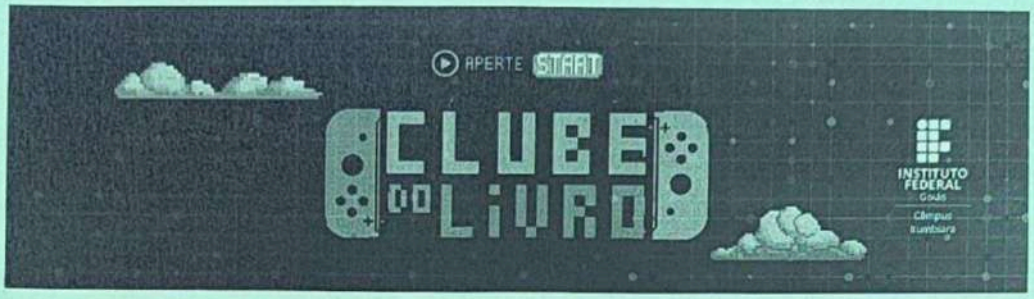
Um abraço!

[redacted]

Itumbiara, 13 de agosto de 2024.

Fonte: Acervo dos autor (2024)

ANEXO C – FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO



FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO

Projeto de Ensino: Clube do Livro IFG / Câmpus Itumbiara
3ª Temporada | 2024/1
Biblioteca Maria Gabriela Pacheco Pardey

NOME COMPLETO

E-MAIL PRINCIPAL	WHATSAPP

MATRÍCULA	ANO/PERÍODO

VÍNCULO COM O IFG CÂMPUS ITUMBIARA

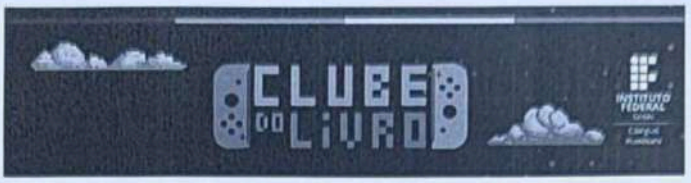
- [x] Aluno/a do curso Técnico Integrado em Química
- [ ] Aluno/a do curso Técnico Integrado em Eletrotécnica
- [ ] Servidor/a
- [ ] Outros_____

Estou ciente de que a equipe do *Clube do Livro IFG* poderá divulgar imagens e informações referentes à minha partiipação neste Projeto de Ensino.

Assinatura do Participante

*Siga o perfil **@clubedolivroifg** no Instagram e fique por dentro de tudo o que acontece no Clube.*

ANEXO D – LISTA DE FREQUÊNCIA



LISTA DE FREQUÊNCIA DO ENCONTRO 1

Data: 13/03/2024

Obra literária: *Como cultivar uma vida de leitura?*, de C. S. Lewis e diálogos sobre formação de leitores.

	Participantes	Assinatura
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

Cloves da Silva Junior
Coordenador do projeto

Eduardo Pereira Resende
Coordenador do projeto

Elizabete de Paula Pacheco
Colaboradora