

LETRAMENTO LITERÁRIO NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO:

UMA PROPOSTA DE ENSINO GAMIFICADA



Autora: Adriana Dias Ulhoa

Orientadora: Prof.(a): Dra. Débora Leite Silvano

Coorientadora: Prof. (a): Dra. Daniele dos Santos Rosa

VERSÃO DIGITAL

ÍNDICE

- 01** Apresentação
- 02** Ensino Médio Integrado
- 03** Metodologias Ativas
- 04** Gamificação
- 05** Letramento Literário
- 06** Plataforma Classcraft
- 07** Produto Educacional- Letramento Literário no Ensino Médio Integrado: uma proposta de ensino gamificada.
- 08** Apêndice:
 - Quadro 1-Visão geral da proposta
 - Quadro 2-Síntese da proposta de pedagógica
 - Quadro 3-Síntese da estrutura da gamificação
 - Quadro 4-Sugestão de comportamentos positivos e negativos e respectivas pontuações

U38 Ulhoa, Adriana Dias.

Letramento literário no ensino médio integrado: uma proposta de ensino gamificada. / Adriana Dias Ulhoa. – Brasília, 2022.

62 f.:il.

Orientadora: Profa. Dra. Débora Leite Silvano.

Coorientadora: Profa. Dra. Daniele dos Santos Rosa.

Produto Educacional (Mestrado) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília, Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica, 2022.

1. Letramento. 2. Gamificação. 3. Literatura. I. Silvano, Débora Leite. II. Rosa, Daniele dos Santos. III. Título

CDU: 37.013.42

Apresentação

Este ebook foi desenvolvido no Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica em Rede Nacional (PROFEPT) do Instituto Federal de Brasília (IFB). Trata-se de uma Proposta de Ensino gamificada que se enquadra no grupo de produtos voltados para o campo da operacionalização do currículo do Ensino Médio Integrado (EMI), visto que o foco dela gira em torno de estratégias de ensino.

A escolha por um produto voltado para tais estratégias se dá devido ao fato de o “como ensinar” ser um desafio constante no processo educacional, especialmente, na sociedade contemporânea, permeada por mídias que revolucionaram a cultura, as formas de pensar, de agir e de aprender. Assim sendo, pretende-se, com este produto, contribuir para as práticas de ensino no geral e, mais especificamente, para as práticas literárias desenvolvidas no ambiente escolar, posto que estas têm se mostrado, em sua maioria, ineficazes no desenvolvimento de apreciadores e leitores da literatura.

À vista disso, elaborou-se, relacionado à dissertação “A gamificação como estratégia pedagógica no letramento literário: uma experiência no ensino médio integrado”, o produto educacional intitulado **Letramento Literário no Ensino Médio Integrado: uma proposta de ensino gamificada**, que tem como tema a Arte Barroca e Arcade e por objetivo promover o letramento literário a partir da gamificação de experiências leitoras com obras do Barroco e do Arcadismo, ou seja, por meio de estratégias que utilizam a estrutura, os elementos e os pensamentos utilizados nos games.

A escolha por um produto com este conteúdo e a partir dessa metodologia se deu com base em dois pressupostos: a importância da literatura na formação integral e cidadã do indivíduo, assim como no desenvolvimento de uma sociedade e a necessidade da escola, enquanto espaço de cidadania e de formação de leitores, debruçar sobre práticas literárias efetivas, que oportunizem a todos o acesso a fruição e a coautoria literária, e, por consequência, a formação cidadã.

Em face do primeiro pressuposto, posto que o EMI tem como escopo a formação **humana integral e omnilateral**, trazer a literatura como conteúdo é coadunar a formação cidadã proporcionada pela literatura com a formação integral e omnilateral tão almejada pelo EMI. É trazer a literatura como mais um pilar de sustentação nessa formação, uma vez que ela- enquanto ferramenta de empoderamento, de inclusão social e de cidadania- oportuniza a reflexão de processos históricos, sociais, políticos, econômicos e promove o desenvolvimento integral e a cidadania à medida que amplia o repertório literário, cultural e as habilidades discursivas orais e escritas.

Diante do segundo, a necessidade de práticas literárias efetivas, trazer a gamificação para o processo do letramento literário oportuniza, acredita-se, trazer ludicidade, inovação, desafios e o protagonismo do indivíduo para o processo de construção do leitor literário. Além disso, a gamificação, ao promover escolhas, decisões, autonomia, participação ativa, autoria, trabalho em equipe, proporciona o desenvolvimento cognitivo-socioemocional, assim como a apropriação de conteúdos factuais, conceituais, procedimentais e atitudinais, o que contribui, como requer o EMI, para o desenvolvimento integral dos sujeitos.

Ademais, a gamificação promove a ação dessa “geração autora”, a partir de uma realidade muito presente no cotidiano dos jovens, que são os mecanismos dos games. Mecanismos esses que não apenas trazem contextualidade, mas também fundamentos pedagógicos consagrados no processo de aprendizagem, proporcionando, assim, ao EMI, a utilização de princípios necessários a uma aprendizagem efetiva, tais como participação, criatividade, autonomia e contextualidade.

A formação integral e omnilateral refere-se a formação e o desenvolvimento do homem em sua inteireza e enquanto sujeito de trabalho, de ciência e de cultura.



No que tange à construção da proposta, o campo literário foi concebido, principalmente, a partir das ideias e estratégias apresentadas por Cosson (2014 e 2020), que compreende a leitura como um processo dialógico entre leitor, autor, texto e contexto. Ainda segundo o autor, esse diálogo deve acontecer em torno do texto, do contexto e do intertexto que constituem a obra, devendo o processo de leitura percorrer, no mínimo e necessariamente, a motivação, a introdução, a leitura e a interpretação.

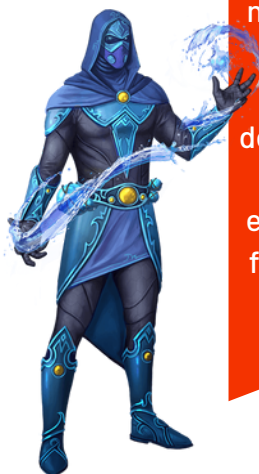
No campo da gamificação, utilizou-se como subsídio, entre outros, os estudos de Fardo (2013), Werbach e Hunter (2012), Gomes e Tedesco (2017), Martins e Giraffa (2018) e Alves (2015). Todos, autores que defendem que a gamificação requer a construção de um arranjo coeso, harmônico e atrativo tanto entre os elementos dos games quanto entre eles e a proposta pedagógica, de maneira que o todo estimule a resiliência, proporcione a ludicidade, a mudança de comportamento e a aprendizagem dos envolvidos.

De mais a mais, a proposta apresentada está estruturada em 11 desafios que abordam a leitura, a contextualização, a interpretação, a compreensão e a apreciação das obras barrocas e árcades; foi elaborada para ser desenvolvida na modalidade híbrida, utilizando para os momentos virtuais a plataforma Classcraft - uma plataforma desenvolvida para a gamificação de experiências de aprendizagem- e foi implementada, com as devidas adaptações devido a pandemia, no 1º ano do EMI no IFB, *campus Ceilândia*.

O Ensino Médio Integrado

O Ensino Médio Integrado configura uma conquista para a classe trabalhadora na busca por uma educação igualitária e de qualidade para todos. Isso porque o EMI traz como perspectiva o rompimento da **realidade dual** e discriminatória sempre presente no Sistema de Ensino Brasileiro, sobretudo, na educação profissional e a propositura de uma educação unitária e cidadã para todos. Nas palavras de Borges (2017) ele oportuniza o fim dessa escola de classe, alicerçada na precarização humana necessária ao capital e a construção de um EMI humanizador e integral, que oportunize ao trabalhador superar a alienação e se perceber produtor da sua própria existência posto que é ele o produtor do trabalho, da ciência e da cultura, dimensões fundamentais da vida.

Trata-se de uma proposta emancipadora e tão ousada frente aos ideários capitalistas que, segundo Ramos (2008), representa uma proposta, antes, ético-política uma vez que as lutas pela sua implementação se entrelaçam com as lutas históricas entre projetos de sociedade submissos e servis ao capitalismo, nos quais impera a implementação de uma educação que sedimenta a exclusão social com a sua dualidade; e projetos de sociedades emancipatórios, nos quais se atua por uma educação libertadora, garantidora de cidadania para classe trabalhadora que dela necessita.



A história da educação brasileira é marcadamente dual. Uma educação para a classe dominante, que permite, segundo Borges (2017, p. 112) “a apropriação de saberes mais complexos, mais elaborados, mais desenvolvidos”, com vista à uma educação integral e a continuidade de estudos. E uma educação, precarizada, para a classe trabalhadora e destinada, muitas vezes, a uma educação profissional à margem da educação básica, ou, ainda que abarcada pelo sistema, uma educação profissional resumida ao adestramento de habilidades e a terminalidade à medida que não oportunizava acesso a conhecimentos necessários para o desenvolvimento da cultura no geral ou para o enfrentamento de estudos futuros e mais avançados.

Alicerçado no pressuposto de que o homem é omnilateral e histórico, isto é, sujeito de trabalho, de ciência e de cultura e produtor da sua própria realidade a partir de suas relações com a natureza e com o outro, o propósito do EMI é construir uma experiência educacional humanizadora, igualitária, de qualidade e promotora de desenvolvimento integral e de cidadania para todos. Para tanto, que se ressalte, é importante e necessário compreendê-lo enquanto projeto pedagógico que tenha o trabalho – no sentido **ontológico** – como princípio educativo.

Em outras palavras, significa efetivar uma proposta educacional que promova em seu currículo e em todas as demais variáveis presentes no processo de ensino-aprendizagem, a indissociabilidade entre trabalho, ciência e cultura; a compreensão de que o trabalho é constituidor da humanidade; a consciência do educando de que ele é promotor da sua própria realidade, da ciência e da cultura e o entendimento das relações de produção com vistas ao “exercício autônomo e crítico de profissões, sem nunca se esgotar a elas” (RAMOS, 2008, p. 5).

Para melhor compreensão do conceito de integração a que o EMI se propõe, fundamentado em Ramos (2008), podem ser apreendidos 3 sentidos substanciais. O primeiro refere-se à integração no sentido de formação humana, que abrange todas as dimensões da vida do indivíduo e que deve estar presente em todo processo formativo, independente da modalidade ou etapa de ensino. Trata-se da formação omnilateral e integral do indivíduo e perpassa pela consciência do educando de que o trabalho, no seu sentido ontológico, surge e se desenvolve para suprir as necessidades humanas, processo que acarreta a geração de novos conhecimentos e novos modos de vida, ou seja, a geração de ciência e cultura o que torna indissociáveis essas dimensões da vida e confirma o homem promotor da sua própria realidade.

Trabalho no sentido ontológico: considera o trabalho "como parte inerente ao ser dos homens, é a condição necessária para sua sobrevivência e subsistência. Além disso, é uma condição permanente, existirá enquanto o homem existir." "(...) traduz-se na necessidade de produzir a existência humana..."

NETO; AZEVEDO;
ARIDE, 2018, p. 47 e
49.



Esse primeiro sentido, que é filosófico, perpassa, segundo Frigotto (2008), pela adoção e a compreensão do trabalho- no sentido ontológico- como princípio educativo e deve perpassar, também, pela compreensão do caráter econômico e específico do trabalho frente aos modos de produção de modo a promover ações, estudos e reflexões que permitam não a mera formação para o mercado, mas, descortinar as relações de trabalho, garantir o conhecimento científico que envolve produto/produção e conhecer das várias técnicas de produção existentes, percebendo o trabalho como fundante do homem e da sociedade. Como produção e liberdade e não como mercadoria.

O segundo sentido refere-se à relação entre o ensino médio/educação básica e educação profissional. É a integração teoria/prática, trabalho manual/intelectual, cultura técnica/cultura geral e a uma proposta pedagógica politécnica. Refere-se a indissociabilidade entre formação básica e profissional, a reestruturação curricular e metodológica, a organização do conhecimento e o desenvolvimento do

processo de ensino-aprendizagem de forma que os conceitos sejam apreendidos como sistema de relações de uma totalidade concreta que se pretende explicar/compreender (RAMOS, 2008, p.22).

O terceiro e último sentido da integração expressa a relação entre as partes específicas e geral, estabelecendo a necessária fusão desses conhecimentos em um currículo integralizado, resultante não da soma das partes - conhecimentos gerais + conhecimentos profissionais-, mas sim da elaboração de uma totalidade, vinculando-os à compreensão dos fenômenos reais, da sua força produtiva.

Posto isso, dá-se a perceber o quão a proposta do EMI é complexa e audaz e o quanto garantir-lhe efetividade exige o delineamento das variáveis presentes no processo educacional em prol da construção de propostas pedagógicas críticas e construtivas de uma sociedade mais justa e participativa. É nesta perspectiva de um EMI emancipador que a Proposta de Ensino aqui apresentada traz conteúdo e objetivo de relevante formação crítica, integral e cidadã para os envolvidos: a literatura e o letramento literário respectivamente. E traz como estratégia a gamificação, que permite ações contextualizadas com a realidade e interesse do estudante e propicia ação, protagonismo, colaboração e autonomia ao processo pedagógico, comportamentos essenciais no desenvolvimento de sujeitos capazes e participativos.

Metodologias Ativas

As práticas de ensino são fator decisivo no processo pedagógico, visto que elas estão diretamente relacionadas à efetividade da aprendizagem e ao tipo de homem e sociedade que se pretende formar. Ademais, o “como ensinar” é um desafio constante, especialmente na atual sociedade, na qual sujeitos e cultura se desenvolvem sob a influência das tecnologias digitais e, assim, trazem demandas contemporâneas ainda não contempladas no processo escolar. Diante disso, os profissionais do EMI, assim como os profissionais de qualquer outro processo pedagógico, devem se debruçar sobre essas práticas, buscando otimizá-las e atender à necessidade dos envolvidos e aos objetivos vislumbrados com o processo educacional.

Nessa esteira, na busca por práticas mais efetivas, emergem várias vertentes sobre metodologia de ensino que buscam atender às necessidades dessa nova sociedade e desse novo homem, entre elas, as metodologias ativas. Trata-se de uma vertente metodológica que intenta promover uma relação de ensino aprendizagem voltada para a realidade e a necessidade dos envolvidos, para a participação ativa dos aprendizes, para o despertar da curiosidade, o estímulo a tomadas de decisões individuais e coletivas e a propulsão de sujeitos pensantes, reflexivos, críticos, cooperativos e autônomos.

Tais metodologias, segundo Diesel, Baldez e Martins (2017), têm como princípios:



Conhecido os postulados das metodologias ativas, é interessante observar que, embora os estudos e propostas referentes a essas metodologias tenham ganhado força a partir da década de 80, os fundamentos e bases que as sustentam são bem mais antigas, visto que já estavam presentes em pensamentos pedagógicos do século XX, como os de John Dewey (1859-1952), Piaget (1896-1980), Vygotsky (1896-1934) e Freire (1921-1997). Desse modo, essa vertente metodológica converge para a postura pedagógica construtivista-sociointeracionista, o que foi decisivo para a escolha dessa linha metodológica visto que tal postura é a adotada na construção da nossa proposta de ensino.

No mais, cabe destacar que, no caso da nossa proposta de ensino, trouxemos como práticas de ensino a gamificação e o blended learning, por acreditarmos que são metodologias que concorrem para a proposta do EMI de formação de sujeitos e profissionais autônomos, proativos, capazes de conviver, colaborar, construir e lidar com a complexidade da sociedade contemporânea.

Gamificação

O termo gamificação tem sua origem na palavra inglesa "gamification" e se refere ao processo de aplicação de pensamento, design e elementos dos games em situações de não-games, com o objetivo de promover motivação e engajamento em situações da vida real. Na educação, a gamificação pode ser compreendida como uma metodologia/estratégia de ensino que se utiliza de pensamento, da estrutura e de elementos dos games para promover engajamento, ludicidade e um processo de aprendizagem mais prazeroso e efetivo.

O pensamento de game pode ser compreendido como a capacidade de, mais do que reunir elementos dos jogos, imprimir à proposta gamificada uma estrutura, organização e estética (percepção/sensações) que promovam engajamento, diversão e efetividade na aprendizagem. Refere-se à habilidade de pensar uma proposta que promova, por exemplo, sentimentos de escolha; ações/ sensações que despertem a motivação para agir e permanecer; interação; sensação de ganho, de reconhecimento entre os pares, de identidade e de progressão bem como uma estrutura na qual o grau de dificuldades se desenvolva na medida certa e em forma de espiral de modo que, ao desenrolar da experiência, o participante não se desanime por considerar os desafios muito fáceis ou intransponíveis para ele.

Em relação à adoção do design de games, a intenção é utilizar os mecanismos de funcionamento do game para desenhar a proposta de ensino. Significa trazer para a experiência de aprendizagem- de forma coesa, contextualizada- o pensamento, o desenho e os elementos dos games. Elementos esses que, a partir de Werbach e Hunter (2012), podem ser descritos em 3 grupos: a dinâmica, a mecânica e os componentes.

A dinâmica envolve aspectos mais gerais, refletindo a interação entre o jogador e as mecânicas do jogo. Exemplo: restrições à liberdade de ação dos jogadores; emoções provocadas pelo jogo (a curiosidade, a competitividade, a frustração, a diversão, o prazer, a felicidade, o otimismo...); narrativa/história do jogo; progressão e relacionamento/interação entre os participantes.

A mecânica dá estrutura e funcionalidade ao game. São elementos mais específicos dos jogos e direcionam e delimitam as ações dos jogadores. São os desafios; competição; cooperação; feedback; aquisição de recursos/artefatos que auxiliam a progressão do jogo; recompensas etc.

Já os componentes são elementos específicos e concretos, presentes e utilizados na interface do jogo. São eles: conquistas; avatar; emblemas; combate; desbloqueio de conteúdo; ranking; níveis; pontos, missões e outros.

Há de se destacar que a gamificação pode ser realizada por meio da gamificação estrutural ou da gamificação de conteúdo. No primeiro caso, adota-se os elementos dos games sem realizar alterações ou adaptações em relação ao conteúdo. É um modelo criticado por vários estudiosos, como os realizados por Oliveira e Pimentel (2020), que apontam que essa gamificação torna-se semelhante a um sistema de estímulo-resposta, o que torna a experiência uma proposta meramente behaviorista, fugindo ao objetivo inicial de gamificar que seria promover experiências que proporcionem sujeitos ativos, pensantes, reflexivos, críticos e criativos.

No segundo caso, defende-se uma proposta em que o conteúdo também passa pelo processo de gamificação recebendo adaptações, narrativas, avatares, interação e desafios envolvendo o objeto de aprendizagem. Este modelo é o adotado na construção da proposta Letramento Literário no Ensino Médio Integrado: uma proposta de ensino gamificada, visto que ele converge para propostas educacionais sociointeracionistas, defendidas neste estudo.

Outrossim, é necessário ressaltar que uma gamificação bem-sucedida exige conteúdos viáveis de gamificação, planejamento de conteúdos e atividades atraentes e voltados para a dinamicidade, a autonomia e a participação ativa dos sujeitos, independente da gamificação bem como o conhecimento do processo de gamificação e a estruturação coesa, contextualizada e adequada aos interesses e ao desenvolvimento dos participantes.

Cabe ressaltar ainda que lançar mão da gamificação, especialmente no EMI, é estimular não apenas o protagonismo e a autonomia no dia a dia dos jovens, mas também propor uma metodologia que contribui para a formação profissional do indivíduo, à medida que promove processos de escolhas, decisões, pensamento estratégico e trabalho em equipe questões indispensáveis, atualmente, no mundo do trabalho.

De mais a mais, esta proposta traz como metodologia subsidiária o blended learning que permite que a gamificação se beneficie dos recursos tanto do espaço físico quanto do ciberespaço e enriquece a experiência dos estudantes do EMI visto que não abre mão do contato e trabalho direto com as pessoas, o que proporciona o desenvolvimento da capacidade de convivência diária e, ao mesmo tempo, oportuniza conhecimento técnico sobre recursos tecnológicos assim como aprendizagem sobre possíveis uso das tecnologias digitais.

Blended Learning

Para a implementação da gamificação utilizou-se, como metodologia complementar, o *Blended Learning*. Uma metodologia que objetiva promover a aprendizagem em espaços e tempos diversos, a partir de arranjos múltiplos, e que na sua acepção mais disruptiva, proporciona reconfigurações significativas nos papéis de todas as variáveis envolvidas no processo educacional. Bacich e Morán (2015) asseveram que o blended learning ou a metodologia híbrida pressupõe a educação como um “ecossistema aberto e criativo”, no qual os espaços e tempos de aprendizagem, assim como os seus envolvidos ultrapassam os limites escolares, propiciando a construção do conhecimento a qualquer tempo, em qualquer lugar, por vários meios e por todos os envolvidos.

Por combinar espaços, tempos, práticas, pessoas e tecnologias da informação e comunicação no processo de ensino-aprendizagem, tal metodologia proporciona caminhos e possibilidades diversas de aprendizagem que oportunizam a personalização do processo pedagógico. Desse modo, propô-la como metodologia subsidiária no desenvolvimento da gamificação, propiciou-nos conciliar o uso do espaço físico escolar com o uso do ciberespaço, oportunizando, assim, o enriquecimento de possibilidades, pois permitiu a utilização de vários “mapas”.

Há de se considerar, também, que a adoção de tal metodologia permitiu, por um lado, corroborar com a defesa da viabilidade da gamificação no espaço físico e validar o entendimento de que experiências gamificadas não se resumem a aplicação de tecnologia, mas, sobretudo, se manifestam no planejamento. Por outro, permitiu constatar o quanto o ciberespaço pode contribuir e promover facilidades para o desenvolvimento de tal processo.

Além do mais, o *blended learning* oportuniza ao EMI um processo educacional propulsor de autonomia, de conhecimento de ferramentas digitais e do aprender a aprender contínuo e em espaços e situações diversas- o que vai ao encontro da multiplicidade e da dimensão do letramento ora abordado- oportunizando, assim, a promoção de competências importantes para o desenvolvimento profissional dos estudantes.

Letramento Literário

O letramento literário pode ser compreendido como o processo pelo qual não apenas se proporciona a interação e a compreensão crítica da obra literária, mas também se desperta o gozo pela literatura e promove, nos indivíduos, condições para realizarem suas próprias escolhas literárias.

A importância desse processo pode ser evidenciado ao retomarmos a importância da literatura no desenvolvimento dos indivíduos. Candido (2011), importante crítico literário, assevera que a arte literária propicia ao sujeito instruir-se; conhecer e refletir sobre a realidade; enriquecer os conhecimentos e, sobretudo, se humanizar visto que a literatura desperta prazeres, alivia emoções, tensões e sensações porque o faz viver. Desse modo, promover o letramento literário é, portanto, oportunizar tal desenvolvimento, devendo, assim, ser compromisso dos profissionais de literatura, especialmente no EMI, que tem como escopo a formação integral, promover esse processo de fruição e apreensão da arte literária.

Nessa esteira, com vistas a propor o letramento literário, Cosson (2014), autor base da proposta de letramento que se segue, considera a leitura um diálogo entre leitor, autor, texto e contexto e propõe que o letramento literário deve promover esse diálogo a partir de estratégias que propiciem a construção de conexões, releituras, socialização, construções e desconstruções do texto literário. Assim, o estudioso propõe práticas literárias que promovam a leitura crítica, a reflexão em torno do seu contexto histórico e circundante, o desenvolvimento de competências do uso da linguagem e a articulação e debate de ideias que fomentem o desenvolvimento integral -socioafetivo e cognitivo. Para tanto o pesquisador recomenda estratégias que perpassem pela:

- motivação por meio de aguçamento de curiosidades sobre a obra;
- introdução à obra e ao autor;
- leitura individual da obra pelo aluno;
- interpretação geral e pessoal resultante da leitura individual do estudante;
- *contextualização* da obra a partir das ideias vigentes no contexto original e circundante, sem reduzir esse processo a mera identificação de causa e consequência;
- *segunda interpretação* na qual há compartilhamento da leitura e se busca a interpretação mais aprofundada e socializada, envolvendo correlações, reflexão e novas informações;
- *expansão*, última etapa, na qual se promove a intertextualidade com obras anteriores, contemporâneas ou posteriores, a fim de confrontá-las e estimular a reflexão, a capacidade de correlacionar e o pensamento crítico.

A Plataforma Classcraft

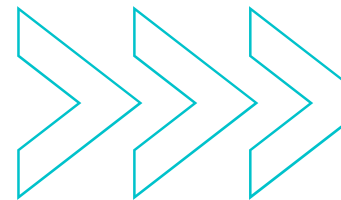
A plataforma Classcraft é uma plataforma gamificada que tem por objetivo trazer a gamificação para o processo educacional visando a motivação, o engajamento e um processo de ensino aprendizagem divertido e prazeroso.

Toda pensada para o processo gamificado, a plataforma dispõe de toda estrutura gamificada, disponibilizando não apenas elementos dos games, mas também configurações e possibilidades de arranjo do planejamento que oportunizam uma experiência gamificada dinâmica, contextualizada e colaborativa.

Disponível no endereço <https://www.classcraft.com/teachers/>, o acesso à plataforma, tanto do professor quanto do aluno, é simples e todo orientado por informações disponibilizadas. Após se cadastrarem e cadastrar a turma, basta que os docentes encaminhem aos participantes o link da plataforma e o passo a passo para se registrarem e iniciarem a experiência. Os estudantes, após se inscreverem, devem escolher seus avatares- magos, guerreiros ou curandeiros- personagens com poderes distintos e complementares que doravante representarão os discentes no mundo virtual.

A navegação do ambiente é intuitiva, repleta de imagens que auxiliam na compreensão e no manuseio do espaço, assim como, na realização das atividades. Há a versão Básica/gratuita, a Premium/professor e a versão Escola e Distritos e, embora as duas últimas versões sejam mais completas, a versão gratuita é suficiente e atende bem e a expectativa para uma experiência gamificada efetiva.

A plataforma dispõe de organização da turma em equipe com intuito de promover a colaboração, a empatia, o respeito à diversidade e estimular o trabalho em equipe e a compreensão da importância de equipes multifacetadas em que habilidades diversas são valorizadas e complementares. Apresenta estímulo e desestímulo a comportamentos por meio de recompensas e punições, que são estabelecidos de acordo com o interesse do professor e variam de valores, conforme o tipo de atitude. Dispõe de espaço para discussão do conteúdo e atividades, diferentes mapas (cenários) para se desenvolver as missões, enredo inicial, espaço para inserção de pais para o acompanhamento de todo o processo e a possibilidade de se vincular o google classroom a ela, o que permite integração das ações promovidas nesses ambientes.



Além do mais, há um sistema de recompensas representado por:

XP (EXperience Points)

são pontos de experiência adquiridos por execução das tarefas, por bom comportamento e que se tornam condição para a mudança de nível.

AP (Action Points)

pontos de ação que representam a energia que participantes despendem ao usar seus poderes. Os Magos podem reabastecer AP dos membros da sua equipe.

HP (Health Points)

permitem que os estudantes se mantenham ativos na missão. A perda de HP enfraquece o personagem e pode levar à penalidade de toda a equipe quando esse poder ficar muito baixo em algum dos membros. Os Guerreiros podem minimizar a perda de HP e os Curandeiros podem curar para restaurar o HP dos colegas de equipe quando ficar perigosamente baixo.

PP (Power Points)

jogadores ganham PP ao subirem de nível e esses podem ser usados para aprender novos poderes.

Há ainda o GP (Gold Pieces) que são moedas de ouro obtidas quando os participantes estão indo bem nos desafios. Tais moedas permitem conquistar animais de estimação e adquirir equipamentos e roupas novas para a personalização dos personagens.

A plataforma também conta com ferramentas de aula, conforme descritas no quadro abaixo, que são recursos que promovem ações a serem realizadas pelos estudantes ou ações que impactam de alguma forma a realização das atividades e favorecem a dinamização das aulas e a promoção do entrosamento entre as equipes.

Quadro - Ferramentas de aula presentes na plataforma

FERRAMENTAS DE AULA	DEFINIÇÃO
A roda do destino	Ferramenta que escolhe aleatoriamente um estudante ou uma equipe para a realização de alguma tarefa.
Os cavaleiros de Vay	Permite ativar eventos aleatórios para serem cumpridos pela turma. O cumprimento de tal evento gera GP ou XP e o não-cumprimento gera danos.
O Vale de Markus	Permite controlar o volume de barulho em sala.
Batalhas do chefe	São desafios para toda a classe. Auxiliam na preparação para as avaliações. Funciona como um QUIZ/ uma revisão sobre algo ou um tema e os participantes são recompensados ao participarem e perdem HP caso errem as questões.
Santuário dos Antigos	Espaço dedicado ao envio de mensagens para os companheiros de missão. Os participantes ganham recompensas quando são gentis com os colegas e punição, caso sejam desagradáveis ou descorteses.
A montanha branca	Ferramenta que propicia temporizador- contagem regressiva- para a realização de alguma ação proposta.
Correndo pela floresta	Ferramenta que disponibiliza cronômetro para controle do tempo gasto em uma atividade.
Tesouro de Tavuros	Requer uma conta Premium e permite a conversão de notas em XP.

Quadro elaborado pela autora a partir dos dados coletados da plataforma Classcraft

Ainda em relação à Classcraft, é interessante considerar que o “pensar de gamer”, os recursos e combinações nela presentes são estruturados de tal maneira que permite ao professor compreender o funcionamento da gamificação assim como utilizar conceitos de vários de seus recursos- com as devidas adaptações- em experiências gamificadas realizadas em outros ambientes virtuais ou até mesmo em ambientes físicos. É possível, por exemplo, utilizar as ferramentas de aula acima abordadas e as bonificações e punições relacionadas a comportamentos durante um processo gamificado em sala de aula.



Para melhor conhecer a Classcraft, o seu funcionamento e as suas potencialidades, acesse os artigos, tutoriais e espaço para ajuda e interação da comunidade brasileira - Classcraft, disponível em:

<https://help.classcraft.com/hc/en-us>

Produto Educacional

Considerações gerais:

O produto educacional ora apresentado é uma proposta de ensino gamificada intitulada “Letramento Literário no Ensino Médio Integrado: uma proposta de ensino gamificada”, que tem por objetivo promover o letramento literário, como tema o Barroco e o Arcadismo e, como base para a sua construção, a gamificação.

Implementada, com adaptações devido à pandemia, no 1º ano do Ensino Médio Integrado do Instituto Federal de Brasília no *Campus Ceilândia*, a proposta está estruturada em 11 atividades/desafios que abordam a leitura, a contextualização, a interpretação, a compreensão e a apreciação das obras barrocas e árcades.

As atividades de literatura têm como alicerce os estudos de Cosson (2014), que busca promover um diálogo entre o autor, texto, contexto e intertexto por meio de estratégias que propiciem o protagonismo da leitura de obras completas; a participação ativa dos envolvidos; o desenvolvimento da oralidade, da capacidade de análise, da memória e da escrita; a interpretação individual, coletiva e socializada assim como, de maneira contextualizada e adequada, o conhecimento do autor, da historicidade e da estética da obra.

A proposta é desenvolvida na modalidade híbrida de ensino- em sala de aula e online- utilizando-se para os momentos virtuais a plataforma Classcraft. Ao todo são 11 desafios distribuídos em 19 níveis que são alcançados à medida que os estudantes pontuam o mínimo necessário- 5000XP- para o alcance da etapa seguinte. Para tanto, os participantes pontuam- ao vencer os desafios e ao apresentarem bons comportamentos e realizarem ações diversas solicitadas durante a jornada. Além das pontuações obtidas, os participantes são premiados com moedas de ouro (GP) que permitem customizar os avatares, ganhar e treinar animais de estimação assim como adquirir novos poderes. Quanto mais alto o nível que o estudante alcança, melhores recursos e maiores poderes ele obtém.

Durante a jornada, os participantes também podem perder pontos devido a punições por comportamentos negativos. Nesse caso, como os XP representam a aprendizagem, recomenda-se evitar retirá-los e optar pela remoção de pontos de saúde (HP). A duração das atividades é de 50 minutos quando se tratar de aula presencial e a duração das atividades online, como tal modelo permite que cada um tenha seu ritmo, foi calculada com base no tempo médio necessário para a execução das atividades a partir do número tarefas e da complexidade que elas trazem. A utilização desse cálculo tem como intenção dar uma noção ao docente do tempo aproximado necessário para que os participantes executem os desafios.

A avaliação dos discentes ocorrerá durante todo o processo, a partir da observação quanto ao interesse e o envolvimento dos estudantes, quanto ao desempenho nas atividades e quanto à percepção que eles têm da experiência, a ser registrada, facultativamente, a cada desafio por meio de emojis ou mensagem na sala ou no campo dedicado a discussões na plataforma e, necessariamente, ao final da atividade por meio da avaliação disponibilizada pelo docente.

É importante destacar que, embora a proposta, por razões diversas, tenha sido destinada somente para a disciplina de literatura, ela pode ser desenvolvida interdisciplinarmente, abrangendo todas as disciplinas ou, especialmente, abrangente as áreas de história, literatura, artes e geografia que têm muito campo explorado nos desafios propostos.

Cabe destacar, também, que apesar da proposta estar voltada para o letramento literário, ela pode ser vista como como um protótipo “estruturas flexíveis e vazadas que permitem modificações por parte daqueles que queiram utilizá-las em outros contextos que não o das propostas iniciais (Roxane, 2012, p.8)”, visto que serve de base estrutural ou de entendimento para o processo de gamificação para a produção de novas experiências gamificadas com conteúdo diverso.

Por fim, pode-se destacar, ainda, que a proposta é desenvolvida na modalidade híbrida, mas pode ser perfeitamente adaptada para ser executada apenas em ambiente físico, bastando para tanto, a partir da compreensão dos conceitos dos elementos utilizados, utilizá-los no formato dos recursos disponíveis. Pode-se, por exemplo, promover a narrativas permitindo que os estudantes escolham seus personagens/avatars; converter as notas em pontuações; propor situações de batalha por meio de disputas em equipe; elaborar painel de ranking no mural e utilizar eventos aleatórios- como usar adereço no punho ou na cabeça - durante a aula, com o intuito de dinamizá-la.

Aula Preparatória ou Inicial

A aula preparatória ou inicial destina-se a esclarecimentos sobre a proposta de ensino junto aos alunos. É o momento de apresentação da proposta com as orientações iniciais sobre o que é a atividade, seu tema, seus objetivos e a sua dinâmica, o que é a Classcraft, o passo a passo para o primeiro acesso e para a navegação na plataforma. Os docentes, neste momento ou em seguida, podem enviar para o email dos discentes o link da plataforma e o código de acesso para que eles possam acessá-la, se registrarem e customizar os seus avatares.

Aula preparatória ou inicial

Objetivos:

- Explicar o funcionamento de uma experiência gamificada.
- Divulgar as orientações necessárias.
- Apresentar o enredo e a missão.

Duração:

- Média de 20 minutos para o docente concluir a explicação e orientação sobre a proposta e a plataforma.
- Média de 15 minutos para que os discentes acessem, se inscrevam e escolham/montem o Avatar.

Conteúdo:

- Gamificação, orientações sobre a plataforma Classcraft e sobre a proposta de ensino – conteúdo, número de desafios, funcionamento, enredo e missão.
- Acesso, inscrição e conhecimento da plataforma.

Espaço de realização:

- Primeiro momento: Sala de Aula.
- Segundo momento: Plataforma

Pontuação:

- Inscrição, escolha e montagem do avatar: 100 XP E 8 GP

Critério para pontuar:

- Inscrição na plataforma, escolha e montagem do Avatar.

Mudança de nível:

- Não há mudança de nível.

Recursos:

- Dispositivo de Tecnologia, informação e comunicação.

Desenvolvimento:

1º MOMENTO- Local: EM SALA DE AULA.

- O professor apresenta a proposta de ensino e seus objetivos para os alunos, explicando-os o que é a gamificação, como ela funciona, qual a plataforma que será utilizada para suporte, estrutura e dinâmica da plataforma e da proposta, assim como os conteúdos de ensino propostos e orientações para acesso, inscrição e início da Missão.
- O professor informa que enviou um email para os discentes com o link da plataforma e o código de acesso para que eles possam acessá-la, se registrarem e customizarem os seus avatares.

2º Momento- Local: Plataforma:

- Os estudantes acessam a página de cadastro e efetivam o seu registro, inserindo o código de estudante recebido e escolhendo o nome a ser usado durante a jornada, podendo ser o próprio nome, o email ou um codinome de livre escolha.
- Os participantes, agora cadastrados, acessam a plataforma, escolhem seus avatares, customizam-nos e têm o primeiro acesso à missão e ao seu enredo.

Titulo da missão: O Resgate: uma missão em meio a desafios literários.

Objetivo da missão: Resgatar os sábios líderes, mentores, anciãos e os valiosos livros do arquipélago de Soleia.

Enredo da Missão

Hidra, feiticeiro perverso, habitante do mundo dos Kerbária, invadiu o Arquipélago de soleia, sequestrou seus líderes de escola, anciãos e mentores responsáveis pela formação dos jovens curandeiros, guerreiros e magos. Roubou também todos os livros existentes nas ilhas. A intenção dele é retirar toda fonte de conhecimento das Tribos de Soleia, a fim enfraquecê-las, dominar a todos e reinar absoluto no mundo de Elmara.

Os curandeiros de Elda, os magos de Karaz e guardiões de Morian devem se unir e partir, o mais rápido possível, em busca dos seus sábios mentores e dos seus valiosos livros. Eles precisam resgatá-los até a próxima lua cheia ou a memória dos povos de toda a Elmara começará a se apagar e a dominação de Hidra será certa e eterna!

O ponto de partida das tribos é um mapa com a marca de Hidra, encontrado após o ataque às ilhas, que poderá levar até o cativo. Junte a sua equipe e comece a sua jornada! O tempo é precioso!

1º Desafio – O Rio das Tormentas

Objetivo do desafio:

- Atravessar o Rio das Tormentas.

Pontuação do desafio:

- 5000 XP E 200 GP.

Critério para vencimento do desafio:

- O estudante deve obter 50%, no mínimo, de acertos das questões propostas ao final do desafio.

Pontuação/premiação obtida por recursos/mecanismos diversos:

- 90 a 100 XP e 20 a 25 GP por comportamento positivo.
- 50 XP e 20 GP por entrega da atividade nas primeiras 48 horas.

Enredo do desafio:

A jornada para a equipe de Resgate não parece ser fácil. o caminho que leva ao provável cativo é marcado por trechos perigosos e desafiadores que exigirão habilidades especiais e muito cuidado. O primeiro deles é o Rio das tormentas. Um rio perigoso, pedregoso, cheio de correnteza e cachoeiras. Você e sua equipe devem ser habilidosos ao fazer a travessia. Caso contrário, a missão de vocês se encerrará por aqui.

Punições situações diversa:

- - 1 a -3 HP por comportamento negativo.

Mudança de nível:

- Alcançar 5000 XP eleva, automaticamente, o participante para o nível 2.

Objetivos pedagógicos:

- Ler o soneto “Labirinto de suas desconfianças” de Gregório de Matos.
- Interpretar o soneto “Labirinto de suas desconfianças”.
- Identificar o contexto histórico, estilístico, poético, temático e a presentificação da obra.
- Desenvolver a capacidade leitora e crítica.
- Relacionar a contrarreforma- enquanto fator contextual-com as manifestações artísticas Barroca.
- Comparar as temáticas do soneto e do texto da tirinha “Mafalda e o consumismo”.
- Analisar criticamente as temáticas exploradas nos dois textos apresentados.
- Compreender a distinção entre Cultismo e Conceptismo.

Conteúdo:

- Leitura do soneto “Labirinto de suas desconfianças” de Gregório de Matos
- Contextualização histórica, estilística, poética, temática e presentificadora da obra e da Arte Barroca.

Duração:

- Momento presencial, duração de 50’
- Embora, por ser momentos online, a duração dependa do ritmo do estudante, o tempo médio necessário para execução da atividade, levando-se em consideração a quantidade de tarefas e o grau de complexidade, é de 30 minutos.

Espaço de realização:

- Primeiro momento: sala de aula.
- Segundo momento: plataforma.

Recursos:

- Dispositivo de Tecnologia, informação e comunicação; atividades xerocadas.

Desafio/Atividade:

1º MOMENTO- Local: Sala de aula.

- O professor disponibiliza – no telão ou impressa- e explora a tirinha Mafalda e o consumismo, na qual a Mafalda demonstra uma crise de identidade diante do consumismo e da influência das tecnologias.



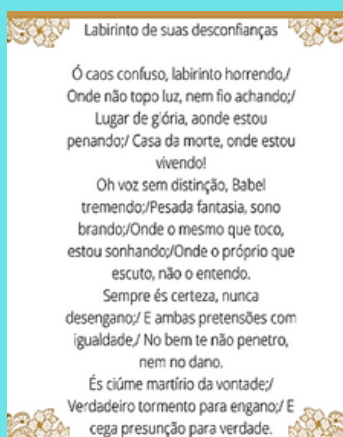
Mafalda e o consumismo (Foto: Reprodução/Quino)

<https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2020/09/7-tirinhas-de-mafalda-para-refletir-sobre-os-tempos-atuais.html>

- *Leitura, seguida da exploração oral, a partir das questões apresentadas no quadro abaixo, e que deverá durar no máximo 15 minutos:*

*O que vocês entenderam da tirinha?
A Mafalda está enfrentando algum um problema? Algum conflito? Qual?
O que te leva a pensar que é esse o problema?*

- *Entregar do Soneto "Labirinto de suas desconfianças" para cada aluno,*



http://www.cespe.unb.br/interacao/Poemas_Selecionados_%20Gregorio_de_Matos.pdf

- Realização da leitura silenciosa pelos alunos, lendo, na sequência e em voz alta, o professor e um ou mais alunos.
- Interpretação oral do soneto, utilizando-se das questões dispostas no quadro a seguir.

Vocês entenderam o soneto?
 O que vocês entenderam?
 Vocês conhecem o autor?
 Vocês encontraram alguma semelhança entre o soneto e a tirinha da Mafalda?

- Para encerrar o momento presencial desta atividade, o professor deve destacar para os alunos que o soneto lido é uma obra Barroca, de um dos autores mais famosos dessa escola e que eles aprofundarão o conhecimento sobre o tema e o autor nas aulas futuras, tanto online quanto presencial. Os alunos também serão avisados de que, ao final da aula, as atividades da plataforma serão disponibilizadas.

2º MOMENTO- Local: Plataforma.

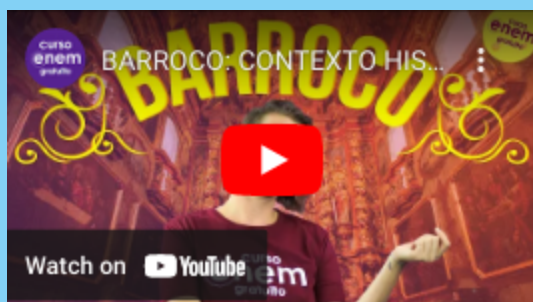
- Ao acessar a plataforma os alunos encontram o seguinte comando:

Para atravessar o Rio das Tormentas, você deve ler o soneto Labirinto das desconfianças e demonstrar conhecimento sobre a Arte Barroca. Para isso, inicialmente, você verá 2 vídeos que apresentam o contexto e as principais características desse movimento. Em seguida, você deverá realizar a tarefa proposta para afiar os seus conhecimentos.

Vídeos:



Barroco: contexto histórico e características -
 Prof(a). Camila Zuchetto
 Duração: 11:07"



Barroco- Escola Literária-
 Prof. (a): Tatianny Leite
 Duração: 9:23"



- Em seguida, os jovens são direcionados para a última tarefa do desafio:

Agora que você já leu o soneto e assistiu aos vídeos sobre a arte e o contexto Barroco, vejamos se você entendeu pontos importantes para a compreensão da literatura Barroca. Lembre-se de que se você se sair bem nestas questões, conseguirá atravessar o Rio das Tormentas com sucesso e continuar a sua jornada!

Clique no link abaixo para acessar a atividade e bom trabalho!



bit.ly/3WeRPBe

Avaliação:

Será realizada durante todo o desafio, observando-se o interesse e o envolvimento dos estudantes, o desempenho nas atividades e, facultativamente pelo estudante, por meio de emojis ou mensagem na sala ou no campo dedicado a discussões na plataforma.

2º Desafio: O Vale das Sombras

Objetivo do desafio:

- Transpor o Vale das sombras.

Pontuação do desafio:

- 5000 XP E 200 GP.

Critério para vencimento do desafio:

- Concluir a atividade, independente do rendimento na tarefa.

Pontuação/premiação obtida por recursos/mecanismos diversos:

- 90 a 100 XP e 20 a 25 GP por comportamento positivo.

Enredo do desafio:

O Vale da Sombra é escuro, sombrio e cheio de mistérios e armadilhas. Todos que adentram seu interior sem a permissão de Scamander - seu guardião - nunca mais são vistos. Só há um meio de atravessá-lo com segurança: Scamander autorizar a sua passagem e a da sua equipe. Porém, ele só permite travessia daqueles que consigam ensinar-lhe algo novo. Algo que, sábio como é, há muito já não seja por ele conhecido. Vocês devem ser certos ao trazer os novos conhecimentos para o guardião, pois ele dá uma única chance aos que ousam se arriscar.

Punições situações diversa:

- - 1 a -3 HP por comportamento negativo.

Mudança de nível:

- Alcançar 5000 XP eleva, automaticamente, o participante para o nível 3.

Objetivos pedagógicos:

- Ler o soneto "Ao dia do juízo" - Gregório de Matos.
- Identificar as principais características da obra Barroca e os principais elementos que a compõem.
- Relacionar informações sobre concepções filosóficas e artísticas do Barroco partindo da tela de Michelangelo.
- Identificar aspectos comuns à pintura e à literatura do período Barroco.
- Relacionar os recursos expressivos a seus efeitos de sentido.
- Relacionar aspectos formais da arte barroca, como o rebuscamento e a dramaticidade, ao seu contexto histórico-cultural.
- Identificar recursos expressivos, como figuras de linguagem nas obras barrocas.
- correlacionar o contexto da época às ideias refletidas na temática e na estética barroca.
- Compreender relação da estrutura da escrita com as ideias que se pretende transmitir na obra.

Conteúdo:

- Contextualização histórica, temática e estética Barroca

Duração:

Embora, por ser momentos online, a duração dependa do ritmo do estudante, o tempo médio necessário para execução da atividade, levando-se em consideração a quantidade de tarefas e o grau de complexidade, é de 20 minutos.

Espaço de realização:

- Plataforma

Recursos:

- Dispositivo de Tecnologia, informação e comunicação.

Desafio/Atividade:

DESENVOLVIMENTO:

- Os alunos acessam a plataforma e, após lerem o enredo do desafio, leem e seguem as orientações presentes na atividade a ser realizada.
- Comando inicial:

Você precisa impressionar Scamander. Para isso, aproveite os conhecimentos sobre o Barroco que você adquiriu ao atravessar o Rio das Tormentas e ensine a ele algumas características do Barroco. Para isso, veja os vídeos indicados, leia o texto disponibilizado e utilize as questões abaixo para demonstrar para o guardião tudo o que você sabe.

Vídeos:



5 minutos sobre Barroco
Prof.: Joãozinho
Duração: 5:23"



O Melô do Barroco
Prof.(a): Joãozinho
Duração: 3:45"



- Em seguida, baseado em uma atividade do livro didático da turma, os participantes são convidados a lerem o texto Características da Literatura Barroca no qual há uma análise do quadro "Disposição de Cristo" (1602-1603) do pintor Michelangelo Merisi da Caravaggio e a apresentação do soneto "A D. Sancho Dávila, Bispo de Jáen", do espanhol Luis de Góndora Argote com o objetivo de que os jovens percebam a presença da estética Barroca nas múltiplas manifestações artísticas da época.

Características da Literatura Barroca*



Acesso ao texto

bit.ly/3SKJylz

- Para encerrar, os alunos respondem a um questionário gamificado, semelhante a jogos de trilha, uma vez que o aluno, ao acertar a questão, é direcionado para a questão seguinte e, ao errar, retorna a questão errada até que consiga respondê-la corretamente.



Características do Barroco- Desafio 2

Vamos ver se você está afiado nas características do Barroco? Para isso, responda as questões. Bom trabalho!

bit.ly/3SQTief

Avaliação:

Será realizada durante todo o desafio, observando-se o interesse e o envolvimento dos estudantes, o desempenho nas atividades e, facultativamente pelo estudante, por meio de emojis ou mensagem no campo dedicado a discussões na plataforma

3º Desafio: As Muralhas da Morte- A escalada

Objetivo do desafio:

- Escalar as muralhas da morte

Pontuação do desafio:

- 10000 XP E 100 GP

Critério para vencimento do desafio:

- Concluir o QUIZ, independente da pontuação.

Pontuação/premiação obtida por recursos/mecanismos diversos:

- 90 a 100 XP e 30 GP por comportamento positivo.

Enredo do desafio:

As Muralhas da morte, uma cordilheira assim conhecida pela dificuldade de ser escalada e transposta, são altas, íngremes, de grande extensão e consideradas extremamente perigosas para quem se aventura a vencê-las. Muitos morrem tentando escalá-las ou tentando transpor a sua imensidão. A altura, a longa jornada para travessia, o caminho-irregular e perigoso- cheio de animais peçonhentos é um convite ao perigo. O seu desafio agora traz 2 obstáculos: você precisa, primeiro, escalar e, depois, atravessar a cordilheira. Reúna a sua equipe e comece a escalada, o tempo não está a seu favor.

Punições situações diversa:

- -1 a 2HP por comportamento negativo.

Mudança de nível:

- A obtenção dos 10000 XP pela execução do desafio somado eleva, automaticamente, o participante para o nível 5.

Objetivos pedagógicos:

- Conhecer a vida e a obra do Padre Antônio Vieira e de Gregório de Matos.
- Conhecer a noção de Gongorismo, ligada ao poeta espanhol Luís de Góngora.
- Relacionar as ideias da época às produções da época.
- Identificar os elementos linguísticos históricos e teológicos no sermão de Padre Vieira.
- Identificar recursos expressivos, como figuras de linguagem nas obras barrocas.
- Relacionar os recursos expressivos a seus efeitos de sentido
- Identificar os recursos expressivos e seus efeitos nos textos de Gregório de Matos.

Conteúdo

- Estética e contextualização histórica Barroca.
- Contextualização biográfica do Padre Antônio Vieira e de Gregório de Matos

Duração

Embora, por ser momentos online, a duração dependa do ritmo do estudante, o tempo médio necessário para execução da atividade, levando-se em consideração a quantidade de tarefas e o grau de complexidade, é de 40 minutos.

Espaço de realização:

- Plataforma

Recursos:

- Dispositivo de Tecnologia, informação e comunicação.

Desafio/Atividade:

DESENVOLVIMENTO:

- Os alunos acessam a plataforma e, após lerem o enredo do desafio, leem e seguem as orientações presentes na atividade a ser realizada
- Comando inicial

Vamos começar? Verifique o seu equipamento de escalada e tenha muito cuidado! Para te ajudar nesta empreitada, você terá como companhia os dois autores mais famosos do Barroco no Brasil. O Padre Antônio Vieira, português que veio para o Brasil com a missão de catequizar os índios, e Gregório de Matos, fidalgo brasileiro, que se tornará um grande expoente da Literatura Barroca. Aproveite para conhecer um pouco da vida dos dois e algumas de suas obras. Primeiro, assista aos vídeos abaixo.

Vídeos:



Padre Antônio Vieira
Prof.(a): Camila Zuchetto
Duração: 7:40"



Gregório de Matos
Prof.(a): Camila Zuchetto
Duração: 9:52"



- Em seguida os jovens são desafiados a responderem um QUIZ com 8 questões, valendo 200 pontos cada, no prazo de 18 minutos. O quiz foi elaborado e instalado na plataforma QUIZMAKER, utilizando-se dos recursos: tempo máximo para conclusão da atividade, obrigatoriedade de responder o item antes de avançar e impossibilidade de correção imediata quando verificado que a resposta está incorreta, podendo, entretanto, refazê-lo quantas vezes desejar, só bastando para isso, logar novamente.



bit.ly/3SPg0Z3

Avaliação:

Será realizada durante todo o desafio, observando-se o interesse e o envolvimento dos estudantes, o desempenho nas atividades e, facultativamente pelo estudante, por meio de emojis ou mensagem no campo dedicado a discussões na plataforma.

4º Desafio: As Muralhas da Morte- A travessia

Objetivo do desafio:

- Atravessar a cordilheira Muralhas da morte.

Pontuação do desafio:

- 10000 XP E 200 GP

Critério para vencimento do desafio:

- Concluir a atividade, independente do rendimento na tarefa.

Pontuação/premiação obtida por recursos/mecanismos diversos:

- 90 a 100 XP e 20 a 25 GP por comportamento positivo.
- 20 GP por entrega da atividade nas primeiras 48 horas.

Enredo do desafio:

Vencida a escalada das Muralhas da Morte, é chegada a hora de atravessar essa cordilheira. Preparem-se, agora, para a caminhada. É um longo percurso. Mas fiquem tranquilos, vocês são verdadeiros heróis e conseguirão, mais uma vez, vencer os obstáculos.

Punições situações diversa:

- -1 HP a -2HP por comportamento negativo.

Mudança de nível:

- A obtenção dos 10000 XP pela execução do desafio eleva, automaticamente, o participante para o nível 7.

Objetivos pedagógicos:

- Despertar o interesse pela leitura da obra de Gregório de Matos.
- Ler o soneto "O poeta descreve a Bahia" - Gregório de Matos.
- Interpretar o soneto "O poeta descreve a Bahia".
- Realizar a contextualização presentificadora tanto em relação ao conflito de identidade presente no homem barroco e no homem contemporâneo, quanto em relação à sociedade Baiana da época e a sociedade atual.
- Revisar, conjuntamente com o professor, o contexto histórico e estético do Barroco

Conteúdo:

- Leitura e interpretação do soneto "O poeta descreve a Bahia"

Duração:

- Momento presencial, duração de 50'
- Embora, por ser momentos online, a duração dependa do ritmo do estudante, o tempo médio necessário para execução da atividade, levando-se em consideração a quantidade de tarefas e o grau de complexidade é de 25 minutos.

Espaço de realização:

- Primeiro momento: Sala de aula
- Segundo momento: Plataforma

Recursos:

- Dispositivo de Tecnologia, informação e comunicação.

Desafio/Atividade:

1º Momento- Em sala de aula:

- Realização do feedback sobre as aulas anteriores. Nessa retomada, o professor deve utilizar questões prévias para direcionar a discussões, como as questões apresentadas no quadro a seguir:

Qual soneto havia sido discutido na primeira atividade; o que foi discutido sobre ele; o que eles, ao pesquisarem e realizarem as atividades online, entenderam do Barroco; quais ideias ou quais acontecimentos ocorriam na sociedade da época, que propiciaram a manifestação da arte barroca; qual era a maior angústia do homem barroco e como ele representava esse sentimento na arte, especialmente na escrita; o porquê do uso de tanta hipérbole, antítese, paradoxo.

- Logo depois, o professor deve rerepresentar o soneto "Labirinto de suas desconfianças", fazer uma leitura e questionar quais novas ideias e impressões os alunos formaram, ou não, após os conhecimentos sobre o contexto da obra- inclusive, sobre a vida do autor - e quais características do Barroco eles identificaram no texto.
- Para encerrar a discussão, prevista para durar 30 minutos, deve-se apresentar as seguintes questões:

O homem Barroco apresentava uma angústia existencial, uma crise de identidade em relação ao que era terreno e ao que era celestial. E em relação aos dias atuais, você, assim como na tirinha da Mafalda, também vê uma crise de identidade no homem contemporâneo? Qual e por quê?

2º Momento: Plataforma

- Comando inicial:

Muito bem! Vocês venceram a escalada das Muralhas da Morte! Agora chegou o momento da travessia. Espero que não tenham despendido muita energia, pois agora é hora de atravessarem a cordilheira e isso exige muito esforço. A obra de Gregório de Matos ajudará você a vencer essa caminhada. Para tanto, você precisa conhecer um pouco da poesia desse autor e, por isso, trouxemos para você e a sua equipe um de seus sonetos. Garanto a vocês que será enriquecedor. Conclua as atividades a seguir e verá!

Comece assistindo ao vídeo do professor de Literatura Brasileira da USP, João Adolfo Hansen, que dá algumas informações e orientações importantes para quem lê Gregório de Matos. Em seguida, responda os questionamentos iniciais da atividade, leia o Soneto proposto e responda a questão final.

Vídeo:



Para ler Gregório de Matos
Prof.: Adolfo Hansen
Duração: 4:07"

- Na sequência, os alunos devem, no formulário google disponibilizado, ler as orientações e responder as questões iniciais como também Ler e tecer análise crítica sobre o Soneto "O poeta descreve a Bahia" .



Sonetos de Gregório de Matos - Desafio
4

bit.ly/3DL2RqN

Avaliação:

Será realizada durante todo o desafio, observando-se o interesse e o envolvimento dos estudantes, o desempenho nas atividades e, facultativamente pelo estudante, por meio de emojis ou mensagem no campo dedicado a discussões na plataforma.

5º Desafio: O labirinto

Objetivo do desafio:

- Encontrar a saída do labirinto.

Pontuação do desafio:

- 10000 XP E 100 GP

Critério para vencimento do desafio:

- Concluir a atividade, independente do rendimento na tarefa.

Pontuação/premiação obtida por recursos/mecanismos diversos:

- 90 a 1000 XP e 20 a 25 GP por comportamento positivo.
- 10 XP e 20 GP por entrega da atividade nas primeiras 48 horas.

Enredo do desafio:

Localizado ao sul das Muralhas da Morte, o labirinto é um lugar que, dificilmente, quem entra, sai. Conta a lenda que os antigos, para se protegerem dos ataques inimigos, construíram o labirinto para ser o portal da cidade. Assim, só os moradores daquelas paragens sabiam sair dele. Preste muita atenção no caminho para vocês não se perderem e fiquem andando em círculos. Mais uma coisa: não se assustem com o número de esqueletos que irá encontrar. São de aventureiros que não nunca conseguiram sair do labirinto. Esperamos vocês do outro lado!

Punições situações diversa:

- -1 a -3HP por comportamento negativo.

Mudança de nível:

- A obtenção dos 10000 XP pela execução do desafio eleva, automaticamente, o participante para o nível 9.

Objetivos pedagógicos:

- Despertar o interesse pela leitura.
- ler o poema "Epílogo" - Gregório de Matos.
- Conhecer a versão musicada do poema Epílogo.
- Comparar a sociedade baiana da época em que Gregório Escreveu o soneto Epílogo com a sociedade baiana atual.
- Analisar as semelhanças e diferenças da sociedade baiana na época Barroca e atual.
- Pesquisar sonetos de Gregório de Matos.
- Ler e musicalizar outra obra do autor.
- Desenvolver a criatividade.

Conteúdo:

- Soneto "Epílogo" de Gregório de Matos, poesia e musicalização

Duração:

Nesta atividade, em específico, a estimativa do tempo pode variar consideravelmente, pois, como haverá a musicalização e gravação de um poema, o tempo de execução dependerá dos recursos que serão utilizados para esse processo e a disponibilidade deles. Entretanto, presume-se que para a escolha do soneto e a realização da gravação, considerando-se os recursos disponíveis, a duração média da atividade é de 30 minutos.

Espaço de realização:

- Plataforma

Recursos:

- Dispositivo de Tecnologia, informação e comunicação; instrumentos musicais.

Desafio/Atividade:

DESENVOLVIMENTO:

- Comando inicial:

Para te ajudar nesta empreitada, trouxemos para vocês poesia e música. A atividade que vai te ajudar a encontrar a saída do labirinto é a musicalização de um poema do Gregório de Matos. Vamos lá?

Embora a obra de Gregório de Matos tenha sido escrita há mais de 300 anos, muito ainda se fala sobre ela pela atualidade de alguns temas e pela capacidade do autor ao trabalhar com as palavras. O autor se utiliza muito do cultismo - jogos de palavras, jogos sonoros, linguísticos, brincar com rimas, sonoridade, com a musicalidade das palavras- em sua obra. Pois bem, o Museu de Língua Portuguesa de São Paulo também resolveu explorar e brincar com as palavras de Gregório de Matos e produziu um trabalho no qual musicou um de seus poemas. Assista ao resultado:

- Os alunos acessam o formulário google disponível, contendo a letra e a musicalização do soneto Epilogo e a atividade a ser cumprida para que concluem o desafio.



The image shows a screenshot of a Google Form titled "Música e Poesia- Desafio 5". The form contains a small image of a labyrinth and a URL: bit.ly/3T0me7H. The text on the form reads: "Embora a obra de Gregório de Matos tenha sido escrita há mais de 400 anos, muito ainda se fala sobre ela pela atualidade de alguns temas e pela capacidade do autor ao trabalhar com as palavras. O autor se utilizava muito do cultismo - jogos de palavras, jogos sonoros, linguísticos, brincar com rimas, sonoridade, com a musicalidade das palavras- em sua obra. Pois bem, o Museu de Língua Portuguesa de São Paulo também resolveu explorar e brincar com as palavras de Gregório de Matos e produziu um trabalho no qual musicou um de seus poemas. Assista ao resultado:"

Avaliação:

Será realizada durante todo o desafio, observando-se o interesse e o envolvimento dos estudantes, o desempenho nas atividades e, facultativamente pelo estudante, por meio de emojis ou mensagem no campo dedicado a discussões na plataforma.

6º Desafio: A Esfinge- 1ª Etapa

Objetivo do desafio:

- Responder a primeira das 3 questões feitas pela esfinge.

Pontuação do desafio:

- 10000 XP E 100 GP

Critério para vencimento do desafio:

- Concluir a atividade, independente do rendimento na tarefa.

Pontuação/premiação obtida por recursos/mecanismos diversos:

100 GP por envio de kudos gentis para pelo menos 5 colegas.

Enredo do desafio:

Uma pedra com formato de um rosto masculino egípcio, a esfinge é uma espécie de portal que transportará você e toda sua equipe para kerbária, o mundo de Hidra, onde provavelmente estão os prisioneiros e todos os livros roubados. Para passar por ela todo viajante tem que responder a três perguntas. Acertando, as pessoas conseguem chegar ao destino sem correr nenhum perigo. Mas se erram, a esfinge devora quantos estiverem por perto, não restando ninguém para contar a história.

Punições situações diversa:

- - 1 a -3HP por comportamento negativo.

Mudança de nível:

- A obtenção dos 10000 XP pela execução do desafio eleva, automaticamente, o participante para o nível 11.

Objetivos pedagógicos:

- Desenvolver o gosto pela leitura.
- Desenvolver a capacidade de antecipação frente a um texto a ser lido e a capacidade de promover a intertextualidade.
- Ler o soneto "A Jesus Cristo"- Gregório de Matos.
- Interpretar o soneto "A Jesus Cristo"
- Desenvolver a capacidade e autonomia para pesquisa.

Conteúdo:

- Leitura e interpretação do soneto "A Jesus Cristo" - Gregório de Matos

Duração:

Embora, por ser momentos online, a duração dependa do ritmo do estudante, o tempo médio necessário para execução da atividade, levando-se em consideração a quantidade de tarefas e o grau de complexidade é de 20 minutos.

Espaço de realização:

- Plataforma

Recursos:

- Dispositivo de Tecnologia, informação e comunicação.

Desafio/Atividade:

DESENVOLVIMENTO.

- Comando inicial

Para a sorte da sua equipe, a esfinge também tem o poder de ler pensamentos, então diante do pedido travessia de vocês, ela decide, ao ver que andaram estudando sobre o Barroco, verificar se os esforços despendidos por vocês até aqui valeram a pena. Então, ela pede, como primeiro desafio, que você apresente um poema de Gregório de Matos para ela. Então, mãos à obra. Façam as atividades abaixo para não correrem o risco de serem devorados.

- Realizar a atividade proposta, envolvendo a leitura e a interpretação do Soneto A Jesus Cristo e a escolha de outro soneto com o mesmo tema do soneto ora abordado para anexar na tarefa.



Um pouco mais de poesia- Desafio 6

bit.ly/3sIrPRb

Avaliação:

Será realizada durante todo o desafio, observando-se o interesse e o envolvimento dos estudantes, o desempenho nas atividades e, facultativamente pelo estudante, por meio de emojis ou mensagem no campo dedicado a discussões na plataforma.

7º Desafio: A Esfinge- 2ª Etapa

Objetivo do desafio:

- Responder a segunda pergunta das 3 realizadas pela Esfinge.

Pontuação do desafio:

- 10000 XP E 80 GP

Critério para vencimento do desafio:

- Concluir a atividade, independente do rendimento na tarefa.

Pontuação/premiação obtida por recursos/mecanismos diversos:

90 a 100 XP por comportamento positivo

Enredo do desafio:

Muito bem! Você agradou a Esfinge e passou com sucesso no primeiro teste. Prepare-se para o segundo. A Esfinge não brinca e você não tem tempo a perder.

Punições situações diversa:

- - 1 a -3HP por comportamento negativo.

Mudança de nível:

- A obtenção dos 10000 XP pela execução do desafio eleva, automaticamente, o participante para o nível 13.

Objetivos pedagógicos:

- Desenvolver o gosto pela leitura.
- ler o soneto A inconstância dos bens do mundo.
- Interpretar o soneto A inconstância dos bens do mundo.
- Desenvolver a capacidade de reflexão, a capacidade avaliativa e crítica de leitor.

Conteúdo:

- Leitura e interpretação do soneto "A inconstância dos bens do mundo"- Gregório de Matos

Duração:

Embora, por ser momentos online, a duração dependa do ritmo do estudante, o tempo médio necessário para execução da atividade, levando-se em consideração a quantidade de tarefas e o grau de complexidade é de 25 minutos.

Espaço de realização:

- Plataforma

Recursos:

- Dispositivo de Tecnologia, informação e comunicação.

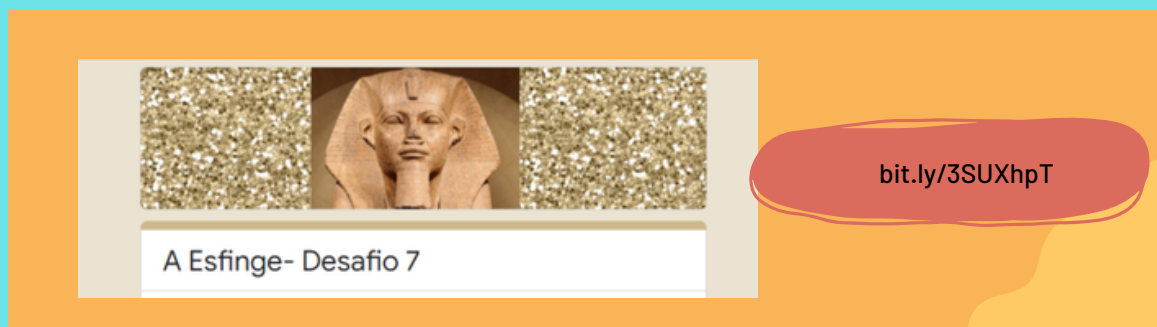
Desafio/Atividade:

DESENVOLVIMENTO.

- Comando inicial

Agora a Esfinge trouxe o poema "A inconstância dos bens do mundo" de Gregório de Matos e deseja que você lhe responda algumas questões. Leia com muita atenção o soneto, pois uma leitura bem feita te garantirá as respostas das questões levantadas pela Esfinge.

- Os jovens devem realizar a atividade disponibilizada no google formulário. Os educandos devem ler o soneto "a Inconstância dos bens do mundo" e interpretá-lo.



Avaliação:

Será realizada durante todo o desafio, observando-se o interesse e o envolvimento dos estudantes, o desempenho nas atividades e, facultativamente pelo estudante, por meio de emojis ou mensagem no campo dedicado a discussões na plataforma.

8º Desafio: A Esfinge- 3ª Etapa

Objetivo do desafio:

- Responder a terceira pergunta das 3 realizadas pela Esfinge.

Pontuação do desafio:

- 10000 XP E 80 GP

Critério para vencimento do desafio:

- Concluir a atividade, independente do rendimento na tarefa.

Pontuação/premiação obtida por recursos/mecanismos diversos:

O cavaleiro de Vay: 80XP e 50 GP pelo cumprimento do evento aleatório de postagem do nome de um autor do Barroco não citado nas atividades até o momento.

Enredo do desafio:

É isso aí! Você chegou até aqui com sucesso. Este é o último teste da Esfinge e, se você vencer, transporá o portal e chegarão à Kerbária com segurança. Boa sorte!

Punições situações diversa:

- - 1 a -3HP por comportamento negativo.

Mudança de nível:

- A obtenção dos 10000 XP pela execução do desafio eleva, automaticamente, o participante para o nível 15.

Objetivos pedagógicos:

- Ler Atos de arrependimento e suspiros de amor.
- Interpretar Atos de arrependimento e suspiros de amor.
- Realizar a contextualização poética, identificando os jogos de palavras presentes no soneto em questão.

Conteúdo:

- Leitura e interpretação do soneto Atos de arrependimento e suspiros de amor- Gregório de Matos
- Cultismo

Duração:

Embora, por ser momentos online, a duração dependa do ritmo do estudante, o tempo médio necessário para execução da atividade, levando-se em consideração a quantidade de tarefas e o grau de complexidade é de 20 minutos.

Espaço de realização:

- Plataforma

Recursos:

- Dispositivo de Tecnologia, informação e comunicação.

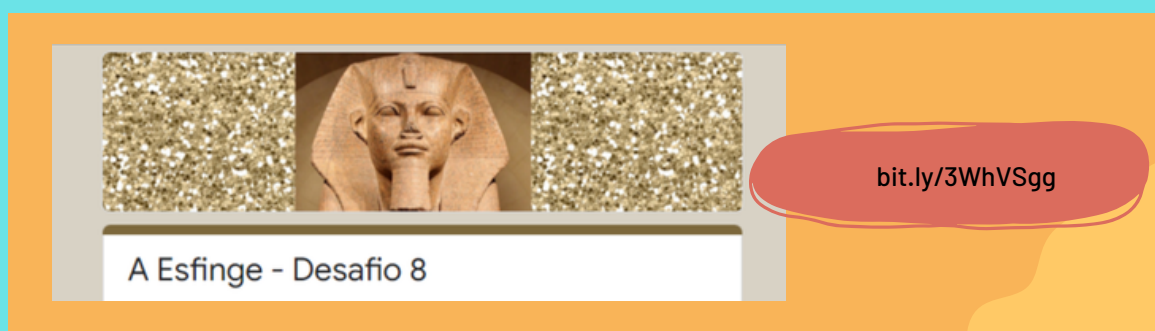
Desafio/Atividade:

DESENVOLVIMENTO.

- Comando inicial

A Esfinge escolheu agora o soneto "Atos de arrependimento e suspiros de amor" do autor e te desafia a interpretá-lo e a, principalmente, descobrir qual o jogo de palavras que Gregório desenvolveu na obra. Para cumprir o seu desafio, vá ao google formulário anexado, leia o soneto e faça o que se pede. Bom trabalho!

- Formulário google



Avaliação:

Será realizada durante todo o desafio, observando-se o interesse e o envolvimento dos estudantes, o desempenho nas atividades e, facultativamente pelo estudante, por meio de emojis ou mensagem no campo dedicado a discussões na plataforma.

9º Desafio: A armadilha

Objetivo do desafio:

- Sair com vida da armadilha que caiu.

Pontuação do desafio:

- 5000 XP E 100 GP

Critério para vencimento do desafio:

- Obter, no mínimo, 50% da pontuação na atividade.

Pontuação/premiação obtida por recursos/mecanismos diversos:

Não há pontuação extra

Enredo do desafio:

Parabéns! Vocês já estão em Kerbária. O tempo está se esgotando! Faltam 3 sóis para chegar a lua cheia. Se até lá vocês não tiverem encontrado os reféns e os livros, Kérbária e suas tribos nunca mais serão como antes. O caminho está tranquilo. Nenhum obstáculo aparente. Mas, de repente, você se descuida, pisa em uma armadilha e cai em um fosso que parece não ter fim. Para sua sorte você consegue se agarrar a um tronco caído e fincado de um lado ao outro daquele tenebroso abismo. Seus amigos estão em choque, mas precisam agir rápido. Você precisa manter a calma e usar as suas habilidades para permanecer agarrado ao tronco e facilitar seu salvamento.

Punições situações diversa:

- Não há punição por comportamento negativo.

Mudança de nível:

- A obtenção dos 7000 XP pela execução do desafio somado eleva, automaticamente, o participante para o nível 16.

Objetivos pedagógicos:

- Ler o Sermão da Sexagésima.
- Identificar as ideias que permeiam o Sermão em destaque.
- Despertar o prazer pela leitura.

Conteúdo:

- Padre Antônio Vieira
- O Sermão da Sexagésima

Duração:

Para assistir ao vídeo disponibilizado e responder as questões apresentadas, estima-se a duração média de 30 minutos. Contudo, não há tempo estimado para a duração da leitura do "Sermão da Sexagésima", posto que variará de acordo com a familiaridade ou não do estudante com a obra.

Espaço de realização:

- Plataforma

Recursos:

- Dispositivo de Tecnologia, informação e comunicação.

Desafio/Atividade:

DESENVOLVIMENTO.

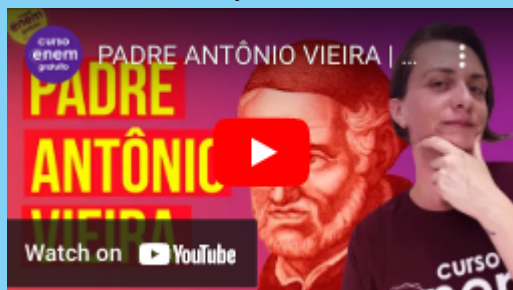
- Comando inicial

Muito bem. É chegada a hora de agir. Para garantir o sucesso do seu salvamento, você e seus amigos precisam conhecer um pouco mais sobre o Padre Antônio Vieira e seus sermões. Em especial, vocês irão conhecer, mais detalhadamente, o Sermão da Sexagésima, uma das mais célebres obras do autor, que ajudará vocês a passarem por este desafio. Para vencê-lo, vocês devem responder algumas questões envolvendo essa obra e, para tanto, sugere-se que, antes, vocês assistam ao vídeo proposto - e já conhecido por vocês- e, depois cliquem no link disponibilizado para conhecerem na íntegra o Sermão da Sexagésima.

- Vídeo:



Padre Antônio Vieira
Prof.(a): Camila Zuchetto
Duração: 7:39"



Link de acesso ao texto completo do
Sermão da Sexagésima:

bit.ly/3DpIIFf

Agora, vamos às questões? Boa sorte, pessoal!

- Formulário



A armadilha- Desafio 9- Padre Antônio
Vieira e o Sermão da Sexagésima

bit.ly/3fhiexC

Avaliação

Será realizada durante todo o desafio, observando-se o interesse e o envolvimento dos estudantes, o desempenho nas atividades e, facultativamente pelo estudante, por meio de emojis ou mensagem no campo dedicado a discussões na plataforma.

10º Desafio: A emboscada

Objetivo do desafio:

- Lutar e vencer a batalha contra os guerreiros enviados por Skamander

Pontuação do desafio:

- 10000 XP E 100 GP

Critério para vencimento do desafio:

- Concluir a atividade, independente do rendimento na tarefa.

Pontuação/premiação obtida por recursos/mecanismos diversos:

Não há pontuação extra

Enredo do desafio:

Ufa! Você está a salvo. Vocês caminham para o desfecho da missão. Um jovem se aproxima de vocês e diz que vocês parecem cansados e, por isso, ele gostaria de oferecer uma boa refeição para vocês, antes de seguirem caminho. Vocês ficam apreensivos, mas estão cansados, com fome e um descanso seguido de uma boa refeição pode renovar as forças para vocês seguirem. Vocês então aceitam o convite e o acompanham até um descampado cercado de plantas de onde avistam uma cabana. Mas, antes mesmo de chegarem ao destino, são surpreendidos pelos guerreiros de Hidra que começam a atacá-los. Era uma emboscada! Vocês precisam vencer essa batalha ou fugir dos ataques antes que seja tarde demais.

Punições situações diversa:

- -1 a -3HP por comportamento negativo.

Mudança de nível:

- A obtenção dos 10000 XP pela execução do desafio somado eleva, automaticamente, o participante para o nível 18.

Objetivos pedagógicos:

- Identificar o contexto histórico, estilístico, e temático do Arcadismo.
- Ler a obra "Marília de Dirceu".
- Identificar a ideia principal da obra em comento.

Conteúdo:

- O Arcadismo: contexto, recursos expressivos, principais autores
- "Marília de Dirceu"

Duração:

Para assistir ao vídeo disponibilizado e responder as questões apresentadas, estima-se a duração média de 40 minutos. Contudo, não há tempo estimado para a duração da leitura "Marília de Dirceu", posto que variará de acordo com a familiaridade ou não do estudante com a obra.

Espaço de realização:

- Plataforma

Recursos:

- Dispositivo de Tecnologia, informação e comunicação.

Desafio/Atividade:

DESENVOLVIMENTO.

- Comando inicial

Agora, para ajudar nesta batalha, você precisará demonstrar um pouco de conhecimento sobre outra Escola Literária: O Arcadismo. Para isso, comece assistindo aos 2 vídeos disponibilizados e, depois, responda as questões apresentadas no link abaixo.



5 minutos sobre Arcadismo
Prof.: Joãozinho
Duração: 6:11"



Arcadismo ou Neoclassicismo
Prof. (a): Camila Zuchetto
Duração: 14:45"



- Segundo comando

Pois bem, conhecido um pouco sobre o Arcadismo, é hora de falar brevemente sobre uma das obras árcades mais importantes da literatura brasileira- "Marília de Dirceu"- de Tomas Antônio Gonzaga. Você já teve algum contato com essa obra? Consegue descrever a sua ideia principal e algumas de suas características? Pois bem, você está convidado a fazer uma leitura dela para conhecer um pouco mais sobre esse trabalho. Mas, antes de você iniciar a sua leitura, trouxemos, como degustação para te inspirar, alguns trechos recitados da obra. "Marília de Dirceu" é um poema dividido em três partes. A primeira tem 33 liras, a segunda tem 38 liras e a terceira tem nove liras e 14 sonetos. Você ouvirá agora a lira I da Parte I e a lira XXXVII da Parte II.

A título de informação, lira, no campo literário, é a "«estrofe de cinco versos, o segundo e o quinto decassílabos e os restantes hexassílabos, com um esquema fixo de rimas consoantes»" (<https://bit.ly/3DM1vMv>). É importante destacar, também, que, enquanto literatura arcadista, a obra é revestida da estética própria deste movimento: o bucolismo, o pastoralismo, o amor e a mulher idealizados, as referências greco-romanas, a temática cotidiana, a valorização da natureza, o equilíbrio e a busca da perfeição, e a intenção de evidenciar a pureza e a ingenuidade humana. Posto isso, vamos lá? Aprecie os vídeos abaixo:



Saboreou as degustações? Espero que sim! Agora é a sua vez. Clique no link abaixo e boa leitura: "Marília de Dirceu" te aguarda!

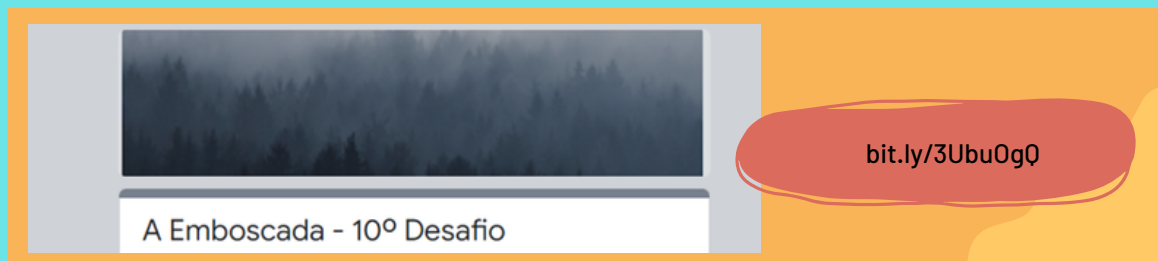


Link de acesso ao texto:

bit.ly/3U6IAIW

Desafio/Atividade:

- E então, agora que concluiu a leitura, você gostou do poema "Marília de Dirceu"? A obra correspondeu a sua expectativa? Você compreendeu o texto? Para saber se sim, procure explorar ao máximo o que você constatou a partir da leitura da obra. Verifique se você identificou o tema. Se você distinguiu qual era a relação entre Marília e Dirceu. Se você é capaz de descrever como Dirceu idealizava Marília, qual o modo de vida que o autor ambicionava viver com ela, por que o poeta estava impossibilitado de estar com Marília... Enfim, explore ao máximo o que você entendeu e sentiu ao imergir na obra. Feito isso, é hora de você completar o nosso desafio respondendo as questões disponibilizadas no google formulário . Clique nele e mãos à obra!
- Os estudantes devem responder o formulário disponibilizado na atividade:



Avaliação:

Será realizada durante todo o desafio, observando-se o interesse e o envolvimento dos estudantes, o desempenho nas atividades e, facultativamente pelo estudante, por meio de emojis ou mensagem no campo dedicado a discussões na plataforma.

11º Desafio: A hora do resgate

Objetivo do desafio:

- Vencer a Batalha final e resgatar os prisioneiros e os livros de Kerbária

Pontuação do desafio:

- 20000 XP E 200 GP

Critério para vencimento do desafio:

- Cumprir todas as exigências do desafio tanto no momento online quanto no momento presencial.

Pontuação/premiação obtida por recursos/mecanismos diversos:

- Não há pontuação extra

Enredo do desafio:

Excelente! Vocês encontraram o cativo dos prisioneiros e os livros roubados. Você e a sua equipe estão frente a frente com Hidra. É hora da batalha final. Usem os poderes e habilidades de vocês e vençam essa luta o mais rápido possível, pois faltam poucas horas para a lua cheia nascer e se Hidra conseguir ganhar tempo, de nada adiantará terem chegado até aqui.

Punições situações diversa:

- Não há punição para comportamento negativo.

Mudança de nível:

- Os jovens concluem o nível 18 e 19 com sucesso e , assim, conseguem retornar para a casa, concluindo a missão.

Objetivos pedagógicos:

- Ler obras de Gregório de Matos.
- Desenvolver o hábito de leitura.
- Revisar características do Barroco e do Arcadismo.
- Enviar mensagens, promovendo, assim, a aproximação e a interação entre os colegas.
- Avaliar a proposta.

Conteúdo:

- Literatura, conhecimento e entretenimento

Duração:

- Embora, por ser momentos online, a duração dependa do ritmo do estudante, o tempo médio necessário para execução da atividade, levando-se em consideração a quantidade de tarefas e o grau de complexidade é de 40 minutos.
- Momento presencial, duração de 50 '

Espaço de realização

- Primeiro momento: Plataforma
- Segundo momento: Sala de aula

Recursos

- Dispositivo de Tecnologia, informação e comunicação.

Desafio/Atividade

DESENVOLVIMENTO:

1º Momento: Local Plataforma

- Comando inicial:

Muito bem! Vocês estão no momento final da missão. É hora de mostrar um pouco do que aprenderam nesta jornada. Para isso, a batalha final de vocês envolverá envio de kudos para os colegas, um Recital de Poesias e a realização de um caça-palavras. Prestem atenção nas orientações que poderão ajudar vocês a concluírem com sucesso a missão de resgate:

1º) Envie, durante a semana, 3 kudos para pessoas especiais que estiveram com você nesta jornada.

2º) Para o Recital de Poesias, primeiro você deve escolher um poema do Gregório de Matos no link: http://www.cespe.unb.br/interacao/Poemas_Sele... . Em seguida você deve recitá-lo, gravando a sua leitura. Por fim, você deve postar a gravação no formulário abaixo, no espaço "Recital de Poesias".

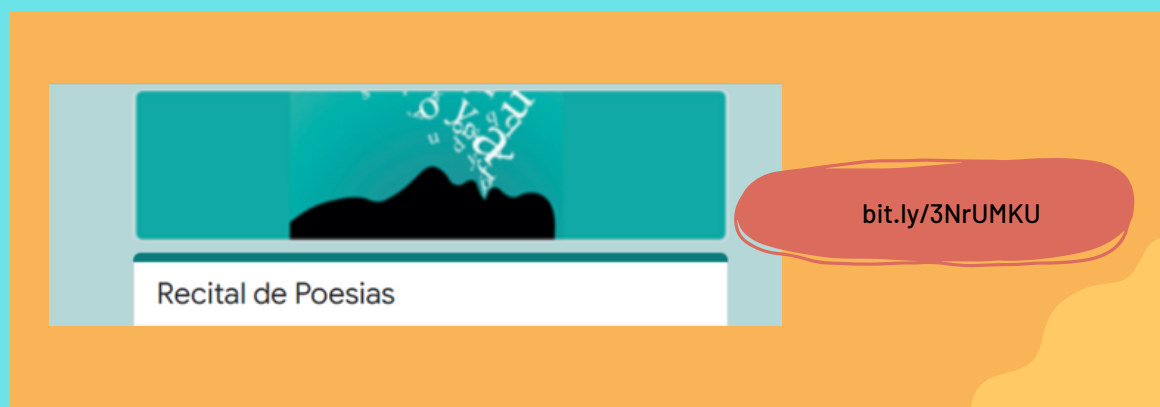
3º) A atividade do caça-palavras está em PDF. Para resolvê-la, você deve acessar, com 2 cliques, o arquivo a seguir, clicar em imprimir e escolher a opção salvar em PDF.

bit.ly/3TRZgww

4º) Após baixá-la, você deve ler as "pistas" apresentadas, encontrar e circular as respostas e anexar o arquivo - já respondido- no espaço destinado a ele no formulário google disponibilizado.

Vamos lá! Mãos à obra! Desse trabalho final depende a liberdade do povo de Elmara!

Formulário



Desafio/Atividade

2º Momento: local - sala de aula

O professor explica que haverá uma competição entre as equipes, que elas cumprirão a atividade coletivamente quando a tarefa não exigir participação individualizada e que, quando a atividade exigir participação individual, usar-se-á a Roda do Destino para a escolha dos representantes de cada equipe. Explicará, também, que a disputa envolve questões sobre o Barroco, o Arcadismo, seus autores e suas obras e que os 25 minutos iniciais serão dedicados a responder questões e realizar as ações solicitadas e os 25 minutos finais, serão dedicados à volta para a casa que se concluirá com a avaliação da gamificação.

- Questões e comandos para o primeiro do momento da competição:

1. Qual o movimento religioso estava acontecendo que influenciou fortemente a literatura e resultou nas obras Barrocas.
2. Como era o homem Barroco e como isso refletia na escrita dos textos da época?
3. Qual das obras que você teve contato durante esse trabalho que você mais gostou, por que?
4. Recite um poema que a você ou a sua equipe disponibilizou durante as atividades:
5. Por que surge o Arcadismo?
6. Cite 3 características do Arcadismo:

- O docente anuncia o resultado da competição com a liberação da pontuação necessária para a conclusão da missão e informa que, vencida a missão, é hora de todos retornarem para casa.
- ENREDO:

Bravo! Muito bem! Você e sua equipe foram fantásticos e cumpriram a missão com sucesso! Reféns libertados e acervo de livros recuperados! Elmara e seu povo não correm mais perigo. Agora é hora de voltar para casa e comemorar! Parabéns!



Avaliação Final

- Os jovens são convidados a escolherem um emoji que representa a sua avaliação da proposta colá-lo no painel disponibilizado em sala.
- Na sequência, há uma conversa informal na qual os jovens são convidados a falar o que acharam da experiência.

Apêndice

Quadro 1 - Visão geral da proposta

Título do produto	Letramento Literário no Ensino Médio Integrado: uma proposta de ensino gamificada
Ano	1º ano do Ensino Médio Integrado
Área	Linguagem e suas tecnologias: literatura
Tema	Barroco e Arcadismo
Objetivo Geral	Promover o letramento literário a partir da gamificação de experiências leitoras com obras do Barroco e do Arcadismo.
Objetivo específico:	<ul style="list-style-type: none">• Ler obras Barrocas e Árcades.• Interpretar obras Barrocas e Árcades.• Identificar o contexto político, histórico e social que proporcionou o Barroco e o Arcadismo.• Relacionar as principais características da obra Barroca e da obra Árcade à realidade sócio-política e cultural da época.• Relacionar os principais elementos das obras Barroca e Árcade à realidade sócio-política e cultural da época.• Conhecer sobre a vida de Gregório de Matos e Padre Antonio Vieira.• Identificar os recursos expressivos utilizados e seus efeitos nos textos de Gregório de Matos, do Padre Antonio Vieira e do Tomas Antônio Gonzaga.• Recitar sonetos de Gregório de Matos.• Musicalizar obras de Gregório de Matos.• Promover a aproximação entre os colegas no processo de leitura e interpretação de obras literárias.• Comparar a realidade do contexto em que a obra foi produzida com a realidade do contexto atual.
Conteúdo	Barroco e Arcadismo
Modalidade de Ensino:	Híbrida
Título da Missão	O resgate: uma missão em meio a desafios literários
Plataforma	Classcraft
Nº de desafios	11 desafios
Nº de níveis	19 níveis a serem alcançados com a conclusão dos desafios.
Avaliação	Ocorrerá durante todo o processo, a partir da observação quanto ao interesse e o envolvimento dos estudantes, quanto ao desempenho nas atividades e quanto à percepção que eles têm da experiência, a ser registrada, facultativamente, a cada desafio por meio de emojis ou mensagem na sala ou no campo dedicado a discussões na plataforma e, necessariamente, ao final da atividade por meio da avaliação disponibilizada pelo docente.

Fonte: Elaborado pela autora.

Quadro 2 - Síntese da proposta de pedagógica

Atividade	Tema/objetivos:
Atividade 1	Leitura e interpretação do soneto “Labirinto de suas desconfianças” de Gregório de Matos e a contextualização histórica, estilística, poética, temática e presentificadora da obra e da Arte Barroca.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none">• Ler o soneto “Labirinto de suas desconfianças” de Gregório de Matos.• Interpretar o soneto “Labirinto de suas desconfianças”.• Identificar o contexto histórico, estilístico, poético, temático e a presentificação da obra.• Desenvolver a capacidade leitora e crítica.• Relacionar a contrarreforma- enquanto fator contextual-com as manifestações artísticas Barroca.• Comparar as temáticas do soneto e do texto da tirinha “Mafalda e o consumismo”.• Analisar criticamente as temáticas exploradas nos dois textos apresentados.• Compreender a distinção entre Cultismo e Conceptismo.
Atividade 2	Contextualização histórica, temática e estética Barroca
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none">• Ler o soneto “Ao dia do juízo”- Gregório de Matos.• Identificar as principais características da obra barroca e os principais elementos que a compõem.• Relacionar informações sobre concepções filosóficas e artísticas do Barroco partindo da tela de Michelangelo.• Identificar aspectos comuns à pintura e à literatura do período Barroco.• Relacionar os recursos expressivos a seus efeitos de sentido.• Relacionar aspectos formais da arte barroca, como o rebuscamento e a dramaticidade, ao seu contexto histórico-cultural.• Identificar recursos expressivos, como figuras de linguagem nas obras barrocas.• correlacionar o contexto da época às ideias refletidas na temática e na estética barroca.• Compreender relação da estrutura da escrita com as ideias que se pretende transmitir na obra.

Atividade

Tema/objetivos:

Atividade 3

Estética e contextualização histórica Barroca e contextualização biográfica do Padre Antônio Vieira e de Gregório de Matos

Objetivos específicos

- Conhecer a vida e a obra do Padre Antônio Vieira e de Gregório de Matos.
- Conhecer a noção de Gongorismo, ligada ao poeta espanhol Luís de Góngora.
- Relacionar as ideias da época às produções da época.
- Identificar os elementos linguísticos históricos e teológicos no sermão de Padre Antonio Vieira.
- Identificar recursos expressivos, como figuras de linguagem nas obras barrocas.
- Relacionar os recursos expressivos a seus efeitos de sentido
- Identificar os recursos expressivos e seus efeitos nos textos de Gregório de Matos.

Atividade 4

Leitura e interpretação do soneto "O poeta descreve a Bahia"

Objetivos específicos

- Despertar o interesse pela leitura da obra de Gregório de Matos.
- Ler o soneto "O poeta descreve a Bahia".
- Interpretar o soneto "O poeta descreve a Bahia".
- Realizar a contextualização presentificadora tanto em relação ao conflito de identidade presente no homem barroco e no homem contemporâneo, quanto em relação à sociedade Baiana da época e a sociedade atual.
- Revisar, conjuntamente com o professor, o contexto histórico e estético do Barroco.

Atividade 5

Soneto "Epílogo" de Gregório de Matos, poesia e musicalização

Objetivos específicos

- Despertar o interesse pela leitura.
- Ler o poema "Epílogo" de Gregório de Matos.
- Conhecer a versão musicada do poema "Epílogo".
- Comparar a sociedade baiana da época em que Gregório escreveu o soneto "Epílogo" com a sociedade baiana atual.
- Analisar as semelhanças e diferenças da sociedade baiana na época barroca e atual.
- Pesquisar sonetos de Gregório de Matos.
- Ler e musicar outra obra do autor.
- Desenvolver a criatividade.

Atividade 6

Leitura e interpretação do soneto "A Jesus Cristo" - Gregório de Matos

Objetivos específicos

- Desenvolver o gosto pela leitura.
- Desenvolver a capacidade de antecipação frente a um texto a ser lido e a capacidade de promover a intertextualidade.
- Ler o soneto "A Jesus Cristo".
- Interpretar o soneto "A Jesus Cristo".
- Desenvolver a capacidade e autonomia para pesquisa.

Atividade**Tema/objetivos:****Atividade 7**

Leitura e interpretação do soneto "A inconstância dos bens do mundo" - Gregório de Matos

Objetivos específicos

- Desenvolver o gosto pela leitura.
- Ler o soneto "A inconstância dos bens do mundo".
- Interpretar o soneto "A inconstância dos bens do mundo".
- Desenvolver a capacidade de reflexão, a capacidade avaliativa e crítica de leitor.

Atividade 8

Leitura e interpretação do soneto "Atos de arrependimento e suspiros de amor" - Gregório de Matos e Cultismo

Objetivos específicos

- Ler "Atos de arrependimento e suspiros de amor".
- Interpretar "Atos de arrependimento e suspiros de amor".
- Realizar a contextualização poética, identificando os jogos de palavras presentes no soneto em questão.

Atividade 9

Padre Antônio Vieira e o "Sermão da Sexagésima"

Objetivos específicos

- Ler o "Sermão da Sexagésima".
- Identificar as ideias que permeiam o sermão em destaque.
- Despertar o prazer pela leitura.

Atividade 10

O Arcadismo: contexto, recursos expressivos, principais autores e "Marília de Dirceu"

Objetivos específicos

- Identificar o contexto histórico, estilístico, e temático do Arcadismo.
- Ler a obra "Marília de Dirceu".
- Identificar a ideia principal da obra em comentário.

Atividade 11

Literatura, conhecimento e entretenimento

Objetivos específicos

- Ler obras de Gregório de Matos.
- Desenvolver o hábito de leitura.
- Revisar características do Barroco e do Arcadismo.
- Enviar mensagens, promovendo, assim, a aproximação e a interação entre os colegas.
- Avaliar a proposta.

Quadro 3 - Síntese da estrutura da gamificação

O resgate: uma missão em meio a desafios literários		
Elementos	Descrição	Temas/objetivos pedagógicos
Missão:	Resgatar os sábios e os valiosos livros do arquipélago de Soleia.	
	<p>Hidra, feiticeiro perverso, habitante do mundo dos Kerbária, invadiu o Arquipélago de soleia, sequestrou seus líderes de escola, anciãos e mentores responsáveis pela formação dos jovens curandeiros, guerreiros e magos. Roubou também todos os livros existentes nas ilhas. A intenção dele é retirar toda fonte de conhecimento das Tribos de Soleia, a fim enfraquecê-las, dominar a todos e reinar absoluto no mundo de Elmara.</p> <p>Os curandeiros de Elda, Os magos de Karaz e guardiões de Morian devem se unir e partir, o mais rápido possível, em busca dos seus sábios mentores e dos seus valiosos livros. Eles precisam resgatá-los até a próxima lua cheia ou a memória dos povos de toda a Elmara começará a se apagar e a dominação de Hidra será certa e eterna! O ponto de partida das tribos é um mapa com a marca de Hidra, encontrado após o ataque às ilhas, que poderá levar até o cativo. Junte a sua equipe e comece a sua jornada! O tempo é precioso!</p>	
Desafio 1:	O Rio das Tormentas- Travessia do rios da Tormentas: perigoso, pedregoso, cheio de correnteza e cachoeiras.	Leitura do soneto "Labirinto de suas desconfianças" de Gregório de Matos e a contextualização histórica, estilística, poética, temática da Arte Barroca.
Desafio 2:	O Vale das Sombras- Transpor o Vale da Sombra que é escuro, sombrio e cheio de mistérios e armadilhas. Todos que adentram seu interior sem a permissão de Scamander - seu guardião - nunca mais são vistos.	Contextualização histórica, temática e estética do Barroco.
Desafio 3:	As Muralhas da Morte - Escalada Escalar as Muralhas da morte, uma cordilheira assim conhecida pela dificuldade de ser escalada e transposta, pois são altas, íngremes e de grande extensão.	Estética e contextualização histórica Barroca e contextualização biográfica do Padre Antônio Vieira e de Gregório de Matos.

Quadro 3 - Síntese da estrutura da gamificação

Elementos	Descrição	Temas/objetivos pedagógicos
Desafio 4:	As Muralhas da Morte - Travessia Atravessar essa cordilheira.	Leitura e interpretação do soneto "O poeta descreve a Bahia".
Desafio 5:	O Labirinto- Sair do Labirinto que é um portal de passagem obrigatória para chegar ao destino da missão.	Soneto "Epílogo" de Gregório de Matos, poesia e musicalização.
Desafio 6:	A esfinge - 1ª Etapa Responder a primeira das três perguntas feitas pela Esfinge.	Leitura e interpretação do soneto "A Jesus Cristo" - Gregório de Matos.
Desafio 7:	Esfinge - 2ª Etapa Responder a segunda das três perguntas feitas pela Esfinge.	Leitura e interpretação do soneto "A inconstância dos bens do mundo" - Gregório de Matos.
Desafio 8:	A esfinge - 3ª Etapa Responder a terceira das três perguntas feitas pela Esfinge.	Leitura e interpretação do soneto "Atos de arrependimento e suspiros de amor" - Gregório de Matos.
Desafio 9:	A armadilha -A armadilha Se livrar da armadilha em que foram pegos.	Padre Antônio Vieira e o "Sermão da Sexagésima".
Desafio 10:	A emboscada - Vencer os inimigos que armaram uma emboscada para prendê-los.	O Arcadismo: contexto, recursos expressivos, principais autores e "Marília de Dirceu".
Desafio 11:	A hora do resgate - Vencer a batalha final e, assim, libertar seus anciãos e recuperar o acervo de livros.	Literatura, conhecimento e entretenimento.

Quadro 3 - Síntese da estrutura da gamificação

Elementos	Descrição	Temas/objetivos pedagógicos
Personagens	Magos, Curandeiros e Guardiões	
Níveis:	19 níveis	
Pontos possíveis: (Recurso da plataforma)	XP - Pontos de experiências HP - Pontos saúde AP - Pontos de ação	
Pontuação para pular de nível:	5000XP	
Condição para progresso:	Alcançar 5000XP resultantes da conclusão das atividades e apresentação de comportamentos já estabelecidos.	
Feedback:	Pontuação e punição	
Interação/colaboração:	Desafios coletivos e interação social via mensagens e discussões.	
Liberdade para falhar:	Liberdade de refazer as atividades quantas vezes forem necessárias e, assim, aumentar a pontuação.	
Restrições:	Cronômetro na atividade do QUIZ	
Liberdade de escolha	Liberdade de escolha, em alguns desafios, da obra com a qual iria trabalhar.	
Prêmio:	Moedas de ouro e XP	

Quadro 4-Sugestão de comportamentos positivos e negativos e respectivas pontuações:

Comportamentos positivos	Comportamentos negativos
Participar ativamente da aula presencial - 80 xp	Atrapalhar as aula com conversa excessiva.
Participar dos chats ou dos espaços de dúvidas e discussões da plataforma com frequência - 100 xp	Perturbar ou atrapalhar o trabalho do colega.
Dedicar às atividades em sala - 100 xp	Ser mal educado com os colegas.
Dedicar às atividades na plataforma - 100 xp	Enviar mensagens grosseiras para os colegas.
Trabalhar em equipe - 100 xp	Demonstrar desinteresse com as tarefas.
Respeitar a opinião dos colegas - 100 xp	Não colaborar com o trabalho em equipe.
Dialogar para buscar soluções durante as atividades - 95 xp	Responder grosseiramente o professor.
Dialogar para resolver conflitos- 100xp	Não dialogar para resolver os conflitos.
Demonstrar autonomia na realização das atividades-90 xp	Não respeitar a opinião dos outros.
Concluir as atividades em sala em tempo hábil- 80 xp	Desrespeitar os trabalhos produzidos pelos colegas.
Realizar as leituras esperadas- 100 xp	Não realizar as leituras esperadas.
Realizar análise crítica das obras lidas - 100 xp	Atrapalhar a execução dos desafios pela equipe.

Fonte: Elaborado pela autora

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. Gamification – como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática. Edição Kindle. São Paulo, DVS Editora, 2015.

BACICH, Lilian; Moran, José. Aprender e ensinar com foco na educação híbrida. Revista Pátio, nº 25, junho, 2015, p. 45-47.

BORGES, Lilian Faria Porto. Educação, escola e humanização em Marx, Engels e Lukács. Revista Educação em Questão. Natal, v.55, n.45, p.101-126, jul./set. 2017. Disponível em: < <https://bit.ly/3gr9jnW> >. Acesso em: 02 de mai. 2019.

CANDIDO, Antonio. “O direito à literatura” In: Vários escritos 5 ed. Rio de Janeiro: Ouro Sobre Azul, 2011. Disponível em: < <https://bit.ly/2Qt8ZdM> >. Acesso em: 10 de jan. 2020.

COSSON, Rildo. Círculos de leitura e letramento literário. 1 ed. 4ª reimpressão, São Paulo, Contexto, 2020.

COSSON, Rildo. Letramento literário: teoria e prática. São Paulo, Contexto. 2014, Edição do Kindle.

DIESEL, Aline; BALDEZ, Alda Leila Santos; MARTINS, Silvana Neumann. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. Revista Thema, Pelotas- RS, Volume 14 , Nº 1 , Pág. 268 a 288, 2017. Disponível em: < <https://bit.ly/3luwMYU> >. Acesso em: 10 mai. 2020.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de Caxias do Sul, Rio Grande do Sul, 2013.

FRIGOTTO, Galdêncio. Concepções e mudanças no mundo do trabalho e o ensino médio. Centro de Educação Tecnológico do Estado da Bahia, 2008. Disponível em: < <https://bit.ly/2Ga7Jul> >. Acesso em: 20 de ago. 2019.

GOMES, Tancicleide; TEDESCO, Patricia. Gamificando a sala de aula: desafios e possibilidades em uma disciplina experimental de Pensamento Computacional no ensino fundamental. In: WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA, 23. , 2017, Recife. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2017. p. 1-10. DOI: <https://doi.org/10.5753/cbie.wie.2017.1>

MARTINS, Cristina; GIRAFFA, Lucia Maria Martins. Possibilidades de ressignificações nas práticas pedagógicas emergentes da gamificação. ETD- Educação Temática Digital, Campinas, v.20 n.1 p. 5-26 jan./mar.2018.

NETO, N.; AZEVEDO, R.; ARIDE, P. Trabalho como princípio educativo: uma busca pela definição do conceito e sua relação com o capitalismo. Educação Profissional e Tecnológica em Revista, v. 2, nº 2, 2018. Disponível em: <<https://ojs.ifes.edu.br/index.php/ept/article/view/387/346>>. Acesso em: 15 dez. 2021.

OLIVEIRA, Josefa Kelly Cavalcante de; PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. Epistemologias da gamificação na educação: teorias de aprendizagem em evidência. Revista da FAEEBA - Educação e Contemporaneidade, Bahia, v.29, n57, p236-250, 2020.

Fonte: Elaborado pela autora.

RAMOS, Marise. Concepção do Ensino Médio Integrado. In: Seminário da Secretaria de Educação do Pará, Pará em 08 e 09/05/2008. Disponível em: < <https://bit.ly/31vQ9cd> >. Acesso em 05 de out. de 2019.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (org.). Multiletramentos na escola. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

WERBACH, K.; HUNTER, D. For the win: how game thinking can revolutionize your business. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.

O Resgate: uma missão em meio a desafios literários

Autora: Adriana Dias Ulhoa

Orientadora: Prof.(a): Dra. Débora Leite Silvano

Coorientadora: Prof. (a): Dra. Daniele dos Santos Rosa

