

# **O USO DE JOGOS EDUCACIONAIS COM ENFOQUE NA GAMIFICAÇÃO COMO AUXÍLIO NO ESTÍMULO DO GOSTO PELA LEITURA EM CRIANÇAS DA APAE<sup>1</sup>**

**Jones Carlos Plate Machado<sup>2</sup>**  
**Ana Trindade Winck<sup>3</sup>**

## **RESUMO**

O presente artigo tem como objetivo analisar o interesse para a literatura infantil e o gosto pela leitura em crianças que frequentam a Apae. Através de revisão sistemática da literatura sobre o tema, pretende-se provocar os educadores especiais e professores que trabalham nestas instituições a fazerem uma reflexão sobre o uso dos recursos midiáticos, como jogos interativos, através da técnica da gamificação para alcançar esse objetivo. Não há relatos na literatura de trabalhos com gamificação em crianças especiais, sendo, portanto necessário maior investigação sobre o assunto. Acreditamos que a utilização de jogos interativos para promover o estímulo à leitura em instituições como a Apae, é um instrumento criativo, que auxiliará no processo de ensino e aprendizagem e no encantamento das crianças, tornando-as apaixonadas pelo hábito de ler, ampliando seus conhecimentos e visão do mundo.

**Palavras-chave:** Mídias; leitura; gamificação; Apae.

## **ABSTRACT**

This article aims to analyze the interest for children's literature and a love of reading in children attending Apae. A systematic review of the literature on the subject is intended to provoke the special educators and teachers working in these institutions to make a reflection on the use of media resources, such as interactive games, through gamification technique to achieve this goal. There are no reports in the literature work with gamification in special children and therefore need further research on the subject. We believe that the use of interactive games to promote encourage reading in institutions such as Apae, is a creative tool that will assist in the teaching and learning process and the enchantment of children, making them passionate habit of reading, expanding their knowledge and worldview.

**Keywords:** media; reading; gamification; Apae.

## **1 INTRODUÇÃO**

A leitura desperta emoções, estimula à imaginação, o intelecto, a sensibilidade, a criatividade, as habilidades linguísticas, levando a criança a melhorar sua comunicação com o mundo, com os outros e consigo mesma. A prática da leitura não pode ser vista

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

<sup>2</sup> Aluno do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

<sup>3</sup> Professora Orientadora, Doutora, Universidade Federal de Santa Maria.

como um simples ato de decodificação de palavras, mas sim, como um processo dinâmico, complexo, que se inicia no “aprender a aprender”. Contudo, a motivação e o incentivo para a leitura devem começar o mais cedo possível, e neste sentido, pais, cuidadores, professores e educadores especiais têm um papel de destaque. As crianças necessitam ouvir e falar com as pessoas de seu convívio, brincarem com os sons e imagens; realizarem experiências e explorarem diversos recursos de leitura para terem sua curiosidade e desejo aguçados pelos livros.

A promoção do gosto pela literatura infantil, para portadores de necessidades especiais, é um desafio maior ainda, mas totalmente possível de ser alcançado com dedicação, entusiasmo e atualização constante. Torna-se necessário buscar recursos para explorar a ludicidade, as potencialidades escondidas, o brincar aprendendo, e isso, favorecerá um maior desenvolvimento crítico e intelectual, estimulará seu imaginário, permitindo assim, muitas vezes, uma melhor compreensão dos seus problemas.

Neste sentido, a utilização das mídias como recursos no ensino da literatura e na promoção da leitura em geral torna-se essencial, pois são instrumentos facilitadores e apoiadores destas práticas, promovendo a inclusão escolar e a acessibilidade, bem como tornam o ambiente escolar e social cada vez menos restritivo, possibilitando uma melhor qualidade de vida para todos aqueles que frequentam a Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAE). Contudo, o desenvolvimento de ferramentas para promover o aprendizado de pessoas com necessidades especiais ainda é modesto. Tornar a literatura atrativa para essas crianças não é uma tarefa fácil, mas com o auxílio de jogos e de práticas de contar histórias espera-se tocá-las de forma mais envolvente e participativa.

Diferentemente, dos jogos, exclusivamente para entretenimento, os educacionais auxiliam no processo de ensino-aprendizagem, atuando como facilitadores, tornando a tarefa de aprender mais rica e prazerosa. Atualmente, um termo vem chamando a atenção daqueles profissionais que trabalham com mídias: é a ludificação ou gamificação; que consiste em usar elementos e características de videogames e aplicá-los em outros contextos, visando promover os benefícios dos jogos em outras áreas, tais como marketing, saúde e educação; aplicando mecanismos, dinâmicas e estruturas de “Game Design” para promover comportamentos desejados e solucionar problemas reais. Ventura (2013) citando Wu afirmou que a gamificação faz uso de mecânicas e dinâmicas dos jogos de videogames, baseiam-se nos fundamentos, nas regras e nos

mecanismos de comportamento, tanto físico como psicológico, motivando e resultando em consequentes gratificações resultantes do feedback.

E esse recurso é de grande valia no trabalho com educandos da Apae, ensinando conteúdos didáticos e promovendo o gosto pela literatura infantil através de jogos, incentivando-os a aprenderem de forma interativa e divertida.

A Apae existe no Brasil há quase 60 anos e atualmente o movimento apaeano tornou-se uma grande rede, que agrega pais, familiares, amigos, pessoas com deficiência, voluntários, profissionais e instituições parceiras públicas e privadas, para a promoção e defesa dos direitos de cidadania da pessoa com deficiência e a sua inclusão social. A sua estrutura é composta por vinte e três Federações das Apaes nos Estados, totalizando mais de duas mil Apaes distribuídas em todo o país, que propiciam atenção integral a cerca de 250.000 pessoas com algum tipo de deficiência. Sendo considerado o maior movimento social do Brasil e do mundo na sua área de atuação.

Sendo assim, a Apae também tem a finalidade de promover o desenvolvimento integral e o processo de aprendizagem da criança, de modo a ampliar suas perspectivas educacionais, bem como a melhoria da qualidade de vida.

Neste artigo é feita uma reflexão sobre como as mídias podem contribuir para dinamizar e facilitar a promoção da acessibilidade e inclusão escolar e despertar o gosto pela literatura em crianças da Apae. O simples uso do rádio, do vídeo ou de um moderno software educacional poderá despertar e potencializar as habilidades desses educandos, favorecendo a construção do conhecimento de forma ampla e integradora.

Despertar o interesse para a literatura infantil em crianças que frequentam a Apae é o objetivo desse trabalho, para tanto, propomos uma revisão sobre o tema, provocando os educadores especiais e professores que trabalham nestas instituições a fazerem uma reflexão sobre o uso dos recursos midiáticos, como jogos interativos, através da técnica da gamificação para promover o gosto da leitura. Mesmo que o uso de recursos midiáticos já faça parte da rotina educacional, faz-se necessário um novo olhar nestas práticas, promovendo a estimulação da leitura através de recursos pouco explorados. Ademais, o uso de jogos educacionais com enfoque na gamificação em crianças que frequentam a Apae é um assunto pouco explorado no meio acadêmico.

## **2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA**

Para uma criança com necessidades especiais, o computador poderá ser usado não somente para a simples transmissão de informações, mas principalmente para construção do conhecimento, resolução de problemas, busca de algo de seu interesse, como apresentado por Souza et al (2005). As autoras realizaram um projeto com pessoas com necessidades especiais objetivando investigar como trabalhar para construir um ambiente Construcionista, Contextualizado e Significativo (CCS), usando como ferramenta o computador a fim de contribuir para a inclusão digital, educacional e social, proporcionando as participantes o desenvolvimento do lado afetivo, com conseqüente melhora da autoestima. Para tanto, realizou um trabalho contextualizado com temas de interesse de cada participante, proporcionando uma aprendizagem dos conteúdos conceituais, mas, sobretudo favorecendo a familiarização com outras pessoas e com a tecnologia.

Schlünzen (2010) em sua tese de doutorado, também observou os benefícios do uso do computador em crianças com necessidades especiais, uma vez que ao realizar os trabalhos utilizando esse recurso midiático, estas conseguiam corrigir facilmente um erro, não precisando reiniciar todo o trabalho, como quando era feito em outro tipo de material. Quando se possui algum problema motor, a correção de um erro se torna mais cansativa e desmotivadora, além disso, após a correção de um erro no trabalho final, se elaborado com o computador, não aparece essa correção. Já com outro tipo de material, a menos que fosse descartado, alguma marca permaneceria visível. Assim, com o uso do computador, o erro não se torna penoso e, com os recursos oferecidos, a elaboração do trabalho se tornará mais tranquila. O erro, portanto, passou a fazer parte do processo de aprendizagem para aprimorar a construção de conhecimento.

A educação inclusiva, a integração e aplicação das mídias no processo educativo de crianças portadoras de deficiência física foram abordadas também por Izidório (2010). Segundo a autora, para essas crianças a interação com o computador, deixa-as mais audaciosas e despidas de insegurança, contribuindo com o seu desenvolvimento intelectual de maneira natural, pois a tentativa, o comando, a construção e a desconstrução do erro e a liberdade do ato de experimentar são ações que favorecem o processo de ensino e aprendizagem.

Santarosa (2002) também contribuiu, ao relatar suas experiências sobre a inclusão digital afirmou que as ferramentas de comunicação e interconexão abrem um

leque de oportunidades, principalmente para crianças que possuem desenvolvimento diferenciado.

Neste sentido, Alves et al (2006) também relataram sua experiência no estímulo à leitura na Apae de Florianópolis em 2004. Ao integrarem toda a comunidade escolar no projeto, com o uso dos espaços da biblioteca e brinquedoteca da instituição conseguiram aumentar o interesse e o hábito da leitura entre os educandos.

Da mesma forma, Souza (2010) analisou as dificuldades de interação de pessoas com necessidades especiais com jogos educativos e investigou as diferentes áreas do conhecimento que podem influenciar o desenvolvimento de jogos computacionais como objetos de aprendizagem adaptados a essas pessoas. Seus experimentos foram realizados em duas instituições mineiras: Instituto Girassol e Apae. Na Apae de Itajubá – MG, o estudo foi desenvolvido no laboratório de informática por professores que foram orientados pelos pedagogos e psicólogos da instituição. O estudo da autora objetivou recolher dados fundamentais para o desenvolvimento de jogos educativos efetivamente usáveis e acessíveis às pessoas com necessidades especiais e principalmente que apoiem o aprendizado. Além disso, foi avaliada e discutida a viabilidade dos jogos educativos para o apoio ao aprendizado desses educandos. Ainda, a autora apresentou as heurísticas ou critérios de avaliação usados no estudo: qualidade de software - ISO/IEC 9126-1, avaliação de objetos de aprendizagem, acessibilidade na web para pessoas com deficiência cognitiva - WebAIM e interface homem-computador (IHC).

As heurísticas são basicamente, instruções que servem de orientação para seleção ou desenvolvimento de jogos educativos apropriados a pessoas com necessidades educativas especiais, podendo ser utilizadas tanto por profissionais da educação durante a escolha de jogos educativos, quanto por desenvolvedores de software. O trabalho de Souza (2010) foi extremamente enriquecedor por se diferenciar principalmente, no que diz respeito à combinação de diferentes áreas de estudo com a observação das dificuldades de interação dos educandos com jogos educativos desenvolvidos, assim como em relação à combinação dos diversos aspectos considerados da literatura sobre qualidade dos softwares educacionais.

Ademais, os resultados apresentados em relação ao aprendizado desses educandos em relação ao conteúdo do jogo avaliado indicam que os jogos educativos, quando apropriados às dificuldades de aprendizagem, interação e outros tipos de limitações, podem ser mais eficientes ao processo de aprendizagem.

O uso de recursos midiáticos em instituições como a Apae também é um importante aliado na inclusão educacional e social dessas crianças, como demonstrou Warschauer (2006). Para este, os recursos físicos como computadores e conectividade, os recursos digitais, os recursos humanos e os recursos sociais como a estrutura comunitária, institucional e da sociedade, quando empregados como facilitadores do acesso às mídias com o intuito de promover, adaptar e criar conhecimento favorece um círculo virtuoso para ampliar e fomentar novos recursos. Ainda, Warschauer (2006) complementa que projetos de inclusão que se utilizam das mídias devem estar abertos à inovação e à flexibilidade para que sejam proveitosamente aplicados a realidades locais, satisfazendo assim necessidades da economia e da nossa sociedade.

Ademais, novas formas de trabalhar com os jogos como a “gamificação” também poderão contribuir para inclusão escolar e estímulo à leitura em crianças com necessidades especiais. Navarro (2013) analisou o processo de transformação do conceito do termo de jogo até a gamificação, deslocando o jogo do contexto de distração e colocando-o como principal atividade nos meios profissionais, escolares e sociais da vida. Para a autora, gamificação pode ser compreendida basicamente pela aplicação de elementos, mecanismos, dinâmicas e técnicas de jogos no contexto fora do jogo, ou seja, na realidade do dia a dia profissional, escolar e social de cada indivíduo. Afirmou ainda, que o jogo moldou-se à sociedade, fazendo da gamificação um agente transformador da cultura, sendo assim, agora será a vez da sociedade se moldar a esse contexto, onde o jogo atua como elemento presente no dia a dia, na vida real, criando novas possibilidades para a nossa realidade em constante formação.

Ainda sobre gamificação, um exemplo claro sobre o assunto é apresentado por MacGonigal (2012) no livro *A Realidade em Jogo*. O autor descreve a Nike++, um aplicativo de monitoramento de corrida e uma plataforma emocional muito conhecido entre os corredores. Este sistema fornece uma vasta quantidade de estatísticas para comparar a corrida de uma pessoa com outra, fazendo que as pessoas se motivem para correr mais e comparar seus desempenhos. Este sistema gera um feedback instantâneo para o jogador, gera ranking, além de vários outros elementos típicos dos games para manter os corredores e jogadores envolvidos, motivando-os.

Os conceitos de gamificação também podem ser encontrados na construção de histórias em quadrinhos hipermídias, como relatou Fadel et al (2014), tanto como na forma de motivação da criança, como na elaboração da própria mecânica do quadrinho. Neste artefato podemos destacar características típicas e essenciais dos jogos, que

estimulam a participação voluntária da criança como: Meta, que está atrelada a aprendizagem proposta; Regras, no que tange a forma de interação da criança com a estória e o ambiente; Sistema de Feedback, nas avaliações durante o ato de ler.

A motivação e o engajamento também foram estudados por Santos (2013), que identificou os requisitos emocionais que podem ser utilizados para criar um ambiente educacional baseado em games. Para este, as respostas emocionais são o que levam o jogador a sentir motivação, e para tanto, deverá ser considerado o ritmo, pois as emoções liberadas em pequenas doses conseguem manter a motivação. Assim, a emoção despertada pelo jogo cria um ritmo mais harmonioso, adaptando-se às necessidades de cada usuário, respeitando assim o seu limite e estimulando-o a continuar aprendendo mais enquanto participa do jogo. Sendo, portanto importantíssimo, ao planejar atividades com o uso de jogos para as crianças da Apae, pois cada uma tem seu ritmo de compreensão e aprendizado.

## **2.1 AS MÍDIAS E O ESTÍMULO DA LEITURA**

Existem várias maneiras de incentivar a criança a gostar de ler, bem como a criar o hábito de leitura. Os profissionais da educação que acompanham as crianças com necessidades especiais devem criar situações de ensino e aprendizagem em que estas tenham contato com a literatura infantil, com atividades ricas em oportunidades, desafiadoras, que permitam as crianças explorar, interagir, compreender e se encantar. Essas atividades tornaram-se mais interessantes e enriquecedoras num ambiente informatizado, pois assim, será exigida a compreensão do que fizeram e ao mesmo tempo do que precisam fazer para alcançar o objetivo proposto. Piaget citado por Souza & Barros (2012), já afirmara o papel do professor como mediador, aquele que tem o papel de extrair o conhecimento das crianças, promover a interação, fazendo-as pensar com autonomia e iniciativa, identificando seu pensamento e acompanhando-o. Assim, a construção do conhecimento bem como o estímulo ao gosto pela leitura deverá estar conectada a realidade das crianças, em uma interação com o mundo e com o professor mediador, conforme descreve Moran (2000):

O conhecimento não é fragmentado, mas interdependente, interligado, intersensorial. Conhecer significa compreender todas as dimensões da realidade, captar e expressar essa totalidade de forma cada vez mais ampla e integral. Conhecemos mais e melhor conectando, juntando, relacionando, acessando o nosso objeto de todos os pontos de vista, por todos os caminhos, integrando-os da forma mais rica possível. (MORAN, 2000, p.18)

E para Silva & Mendes (2012) as dinâmicas e jogos quando bem elaborados e aplicados, proporcionam resgate do lúdico, permitindo maior espontaneidade, resultando em maior envolvimento com os objetivos propostos. Neste sentido Macedo et al (2002) também apontam que o jogar favorece a aquisição de conhecimento, pois o sujeito aprende sobre si próprio (como age e pensa), sobre o próprio jogo (o que o caracteriza, como vencer), sobre as relações sociais relativas ao jogar (tais como competir e cooperar) e, também, sobre conteúdos (semelhantes a certos temas trabalhados no contexto escolar).

Portanto, estimular o gosto pela leitura através de jogos interativos é de grande relevância, uma vez que o educador poderá adaptar os jogos e conteúdos em um contexto didático, lúdico e prazeroso, sempre tendo em vista as necessidades específicas de cada criança.

Para Moratori (2003) um programa educacional, que possua modelo de ambiente o jogo, caracteriza-se geralmente por conter telas de visual atrativo, com músicas e animações, sendo de fácil interação do usuário com o sistema, possibilitando assim, variações de ambiente e de níveis de dificuldade e atividades, devendo ainda ser executado em tempo real, fornecendo respostas imediatas, desafiando a curiosidade e o interesse para a exploração do jogo.

Para a construção do jogo é necessário fazer uso de tecnologias de informação. Para isto precisamos compreender a essência destas tecnologias e como elas podem interagir entre si. Franciosi (1997) destacou os requisitos básicos de qualidade didático-pedagógica no planejamento de um software educacional:

- possuir objetivos bem definidos;
- encadeamento lógico do conteúdo;
- adequação do vocabulário;
- possibilidade de formação de conceitos;
- correção da palavra escrita, tanto a ortografia quanto a gramática;
- feedback apropriado;
- clareza e concisão dos textos apresentados;
- possibilidade de acesso direto a diferentes níveis do programa;
- possibilidade de o professor incluir/excluir/alterar conteúdos do sistema.

Cabe ao profissional da educação escolher ou criar jogos com essas características, objetivando estimular a leitura das crianças, podendo utilizar a técnica

da gamificação para melhorar os resultados. Na gamificação a meta é criar um envolvimento entre a criança e determinada situação ou problema, despertando o interesse, o engajamento e a realização própria, bem como uma eficiência maior na realização da atividade, ampliando seus conhecimentos e estimulando o gosto pela leitura. Portanto, a gamificação, não implica somente em produzir um game que aborde um determinado problema, recriando situações dentro do mundo virtual, mas sim, em usar as mesmas estratégias, os mesmos métodos e pensamentos que possam ser utilizados para resolução de eventos situados no mundo virtual em comparação a situações do mundo real (Fardo, 2013).

As dificuldades que os educadores especiais e professores poderão se deparar são muitas, pois estas instituições recebem crianças com as mais variadas patologias e níveis de aprendizagem e compreensão. Sameshima & Deliberato (2009) analisaram as habilidades expressivas de um determinado grupo de alunos com paralisia cerebral, que não falavam, durante as atividades envolvendo jogos. Com base nos resultados deste estudo constatamos que jogos proporcionaram ao grupo de alunos com paralisia cerebral o uso das diferentes habilidades expressivas, como o uso de gestos representativos, expressões corporais e faciais, vocalizações, fala articulada, bem como a combinações destas habilidades. Portanto os profissionais da educação e da saúde que trabalham com crianças sem a oralidade devem estar atentos a todas essas outras formas de comunicação para que o processo de interação possa ocorrer de forma efetiva.

### **3 METODOLOGIA**

Partindo da premissa que a escola não é mais o único espaço de aprendizagem e socialização das crianças com necessidades especiais, a proposta desta pesquisa foi buscar alternativas para o estímulo à leitura, através de jogos educacionais, com enfoque na gamificação; nas instituições em que as mesmas passam grande parte do seu tempo: a Apae.

Este tema foi escolhido porque são raros os trabalhos acadêmicos que tratam sobre a estimulação da leitura em crianças especiais, e mais especificamente sobre como a gamificação pode auxiliar nesta tarefa.

Esta pesquisa tem base exploratória e utilizou-se de revisão sistemática da literatura, realizada nos meses de agosto a novembro de 2014. O tema geral da pesquisa teve foco na gamificação e o estímulo à leitura em crianças da Apae. Foi então realizada

uma busca prévia no Google Acadêmico utilizando as seguintes palavras-chave: “gamificação e estímulo à leitura” e “gamificação e crianças da Apae”. Nenhum artigo científico nas bases de dados brasileiras fora encontrado com essas palavras-chave específicas. Então fora realizada outra busca de referências utilizando as palavras: “gamificação”, “leitura” e “Apae”.

Após a coleta, os artigos foram selecionados pela pertinência e relevância ao tema principal por meio da leitura dos títulos e resumos. Como critérios de exclusão foram considerados a não disponibilidade dos artigos para leitura na internet e falta de relevância com a temática deste artigo. Com os dados obtidos e apoio de livros da área citados nos artigos da revisão bibliográfica, possibilitou-se a construção da proposta inicial do presente artigo, atingindo o público alvo: os professores e educadores especiais da Apae.

Em razão da pouca disponibilidade de artigos relacionados com o tema, sugere-se trabalhos futuros com o uso da gamificação, bem como experimentos em instituições como a Apae, que possibilitem a criação de métodos para automatizar o trabalho e desenvolvimento de ferramentas que permitam o professor criar e modificar jogos com intuito de promover o estímulo à leitura.

#### **4 O USO DA GAMIFICAÇÃO EM CRIANÇAS DA APAE: UM DESAFIO**

A nossa sociedade está imersa em tecnologias digitais, cada vez mais presentes no cotidiano da grande maioria da população; sejam desde o controle remoto da televisão, passando pelo telefone celular, computador, tablets, games, smartphones, televisão digital, ipads, entre tantos outros. Assim, um simples livro de papel, muitas vezes, torna-se pouco atrativo diante de tantos recursos midiáticos disponíveis, e o gosto pela leitura acaba sendo pobremente estimulado, realidade esta, verificada principalmente em crianças com necessidades especiais.

Nesta lógica, utilizar conceitos de gamificação no dia a dia escolar poderá tornar a difícil tarefa de ensinar literatura infantil para crianças com necessidades especiais mais divertida, não sendo meramente um ato de “passar informação”, mas sim uma construção do conhecimento, capaz de mudar comportamentos, a nível educacional, social e de saúde.

O termo gamificação foi usado pela primeira vez pelo britânico Nick Pelling (Medina, 2013) e ao trabalharmos com a essa técnica, devemos ter claro o seu

significado, que basicamente, se resume em usar mecânicas de jogos e princípios de game design, em áreas ou momentos que não sejam um jogo, para influenciar e motivar; objetivando também o engajamento, o aprender se divertindo, tornando as atividades mais atrativas e menos cansativas (Mcgonical, 2012). Para tanto é preciso fornecer recompensas, pontos, ranking, níveis e medalhas para obter a atenção das crianças no objetivo pedagógico. Não é, portanto, algo específico dos jogos, contudo os jogos educacionais são particularmente eficazes e poderão ser utilizados com crianças da Apae para ensino da literatura infantil e estímulo ao gosto da leitura.

Para Fadel et al (2014) o foco da gamificação é conseguir o envolvimento emocional da criança ou adulto, dentro das diversas tarefas realizadas. Para isso são utilizados mecanismos dos jogos que passam a serem percebidos como elementos que geram prazer, desafios e engajamento. Assim, metas, regras e sistemas de “feedback” dos jogos, são essenciais para proporcionar o envolvimento voluntário com o ambiente do jogo. E, é este envolvimento que queremos para estimular as crianças com necessidades especiais a adquirirem o hábito da leitura e tornar gosto pela mesma para sempre.

Contudo, é preciso responsabilidade e conhecimento para escolher ou criar um jogo educativo com enfoque na gamificação; torna-se imprescindível considerar sempre as habilidades, limitações, níveis de conhecimento de cada criança, pois, caso contrário a atividade poderá gerar frustração, apatia, ansiedade e isolamento das mesmas. Assim faz-se uma sugestão aos professores e educadores que atuam dentro da Apae para utilizarem esses recursos no dia a dia com as crianças e relatem resultados obtidos. Pois são raros os estudos envolvendo essa temática. Embora existam muitos jogos criados com a finalidade de ensinar algum conteúdo didático, a gamificação vai além, é usar recursos dos jogos e não criar apenas um jogo. E através da dessa técnica o professor poderá colocar a estratégia de jogos, para que as crianças entendam atividades mais complexas, estimulando o gosto pela leitura, motivando-as e melhorando seu desempenho escolar e social. Contudo, são raros os jogos, com ou sem gamificação, que têm o objetivo de incentivar a leitura seja para crianças nas classes regulares, ou para aquelas que frequentam instituições como a Apae. São exemplos simples de gamificação a premiação com estrelinhas para quem retirar mais livros na biblioteca; a confecção de personagens em cartolina que vão tomando vida no momento de contar a estória; entre tantos outros que a imaginação e a criatividade podem lançar.

Mesmo que a gamificação seja a palavra da moda nos meios do marketing da educação e dos negócios, o resgate do desejo de aprender na escola vai além dos elementos que compõem a gamificação (Fadel et al, 2014).

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A criança com necessidades especiais, muitas vezes, apresenta uma resposta maior as atividades propostas do que o esperado, surpreendendo-nos com seu progresso, dedicação e interesse; contudo, exige uma doação e envolvimento maior do educador. Sendo assim, ao lançarmos o desafio do estímulo à leitura para as mesmas, podemos extrair o melhor delas; provocando-as a interagir com o meio, com a família e com os colegas. Atividades envolvendo as mídias, particularmente os jogos, contribuem neste sentido. Embora existam muitos jogos criados com essa finalidade de ensinar algum conteúdo didático, a gamificação vai além, é usar recursos dos jogos e não criar apenas um jogo. E através da dessa técnica o professor poderá colocar a estratégia de jogos, para que as crianças entendam atividades mais complexas, estimulando o gosto pela leitura, motivando-as e melhorando seu desempenho escolar e social.

Podemos, portanto, considerar o jogo com um recurso pedagógico relevante, haja vista que, é uma das formas iniciais de construção do conhecimento pela criança. E a ludicidade resultante das práticas envolvendo a gamificação contribuem e influenciam positivamente o desenvolvimento da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente e construção sólida do conhecimento.

No entanto, para obtermos uma experiência exitosa em relação ao uso de gamificação no estímulo à leitura, torna-se necessário repensar a forma de ensinar a literatura infantil, investir na formação continuada dos profissionais em educação para uso da tecnologia, uma vez que é uma área em permanente e de rápida evolução, além de investimentos em recursos tecnológicos nas instituições. Torna-se pertinente também, a realização de mais pesquisas sobre o impacto do uso de jogos com enfoque na gamificação no estímulo da leitura nas crianças da Apae, pois os trabalhos sobre com essa temática são escassos. E para a construção de um jogo narrativo que tenha como objetivo de aprendizagem o estímulo à leitura, torna-se necessário investir em personagens e tramas que irão cativar emocionalmente a criança; obstáculos para os personagens para que ela explore durante a navegação; assim como “links” que

possibilitem conhecer mais sobre o conteúdo e o retorno à resposta certa ou errada, que determinará a continuação da estória. (Fadel et al, 2014)

Outro ponto importantíssimo para o sucesso no uso da gamificação com crianças da Apae é a escolha do jogo educacional ou outra forma de gamificação; estes deverão ser de fácil entendimento e adequado às limitações e potencialidades das diferentes crianças desta instituição. Especificamente, a interatividade do jogo deve proporcionar que a criança participe, atue e intervenha na atividade para conseguir obter o resultado esperado. E para essa tarefa o professor precisará, na maioria das vezes, ser o “web design”, e criar o jogo que se adapte a realidade de cada criança específica, pois no mercado atualmente não existem jogos que tenham o propósito de estímulo à leitura para crianças especiais.

Nesta perspectiva, a utilização de jogos interativos para promover o estímulo à leitura em instituições como a Apae, é um instrumento criativo e didático que o educador tem em suas mãos, para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem e encantar as crianças, tornando-as apaixonadas pelo hábito de ler, ampliando seus conhecimentos e visão do mundo.

## 5 REFERÊNCIAS

ALVES FD et al. O ato de ler para alunos da educação especial. EXTENSIO - Revista Eletrônica de Extensão Número 4, ano 2006.

FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Cláudia Regina; VANZIN, Tarcísio. **Gamificação na Educação**. São Paulo. Pimenta Cultural, 2014, 300 p.

FARDO, Marcelo Luis. **A Gamificação aplicada em ambiente de aprendizagem**. Novas Tecnologias na Educação. CINTED-UFRGS V. 11 N° 1, Jul/2013. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/41629/26409>>. Acesso em 4 de novembro de 2014.

FRANCIOSI, Beatriz Regina Tavares. **Modelagem de Software Educacional**. (Notas de Aula – Curso de Pós Graduação em Informática na educação). Porto Alegre: II/PUCRS, 1997.

IZIDÓRIO, Fabiana Barbosa. **Mídias na escola: alunos portadores de deficiência física frente ao uso de computadores**. Anais do V Encontro de Pesquisa em Educação em Alagoas. Ago-Set 2010.

JORGE, Vera. **Falar e ler para encantar**. Lisboa: Escola Superior de Educação João de Deus. 2010

KAPP, Karl M. **The Gamification of learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education**. Editora Pfeiffer. 2012.302 p.

MACEDO, Lino; PETTY, Ana Lúcia Sicoli.; PASSOS, Norimar Christe. **Aprender com Jogos e situações-problema**. Porto Alegre. Artmed, 2000.

MCGONIGAL, Jane. **Realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo**. Rio de Janeiro. Best Seller, 2012. 378 f.

MEDINA, Bruno et al. **Gamification, Inc. Como reinventar empresas a partir de jogos**. Rio de Janeiro, MJV Press, 2013, 120p.

MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. José Manuel Moran, Marcos T. Massetto, Marilda Aparecida Behrens. Campinas, SP: Papirus, 2000.

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** Rio de Janeiro, 2003 33f Disponível em: <[http://ucbweb2.castelobranco.br/webcaf/arquivos/23678/15577/t\\_2003\\_patrick\\_barbosa\\_moratori.pdf](http://ucbweb2.castelobranco.br/webcaf/arquivos/23678/15577/t_2003_patrick_barbosa_moratori.pdf)> Acesso em 26 de setembro de 2014.

NAVARRO, Gabrielle. **Gamificação: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade**. Trabalho de conclusão do curso Especialização (lato sensu) em Mídia, Informação e Cultura. USP/SP. 2013. 26f.

SILVA, Sandra Coelho; MENDES, Mônica Hoehme. **Dinâmicas, jogos e vivências: ferramentas úteis na (re)construção psicopedagógica do ambiente educacional**. Rev. Psicopedagogia 2012, 29 (90), 340-55.

SANTAROSA, Lucila Maria Costi. **Inclusão Digital: espaço possível para pessoas com necessidades educativas especiais**. Cadernos de Educação Especial, Univ. Federal de Santa Maria. Rio Grande do Sul. 2002. Disponível em < <http://coralx.ufsm.br/revce/ceesp/2002/02/a1.htm>>

SCHLÜNZEN, Elisa Tomoe Moriya. **Mudanças nas Práticas Pedagógicas do Professor: Criando um Ambiente Construcionista, Contextualizado e Significativo para Crianças com Necessidades Especiais Físicas**. 2000.252f. Tese (Doutorado em Educação)-PUCSP, 2000.

SANTOS, E; ALVES, L. **Práticas pedagógicas e tecnologias digitais**. Rio de Janeiro: Editora: E-papers, 2006, 328 p., ISBN: 85-7650-083-3.

SANTOS, Ivson Henrique Bezerra dos. **Identificando requisitos emocionais para criar um ambiente educacional baseados em games**. Monografia-Programa de Pós-graduação em Ciência da Computação do Centro de Informática da Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2013.38f.

SAMESHIMA, Fabiana Sayuri; DELIBERATO, Débora. **Habilidades expressivas de um grupo de alunos com paralisia cerebral na atividade de jogo**. Revista da Sociedade Brasileira de Fonoaudiologia, 2009, Vol.14(2), p.219.

SOARES, Magda. **Linguagem e escola – uma perspectiva social**. 10ª ed. São Paulo: Ática, 1988.

SOUZA, Daniela Cristina Barros de SANTOS, Danielle Aparecida do Nascimento dos. **Uso das tecnologias de informação e comunicação para pessoas com necessidades educacionais especiais como contribuição para inclusão social, educacional e digital**. Cadernos Centro de Educação. Edição 2005, nº 25. Disponível em < <http://coralx.ufsm.br/revce/ceesp/2005/01/a2.htm>>. Acesso em 10 de outubro de 2014.

SOUZA, Dislane Carvalho; BARROS, Marcelo Diniz Monteiro. **Jogos interativos: uma possibilidade no ensino de ciências para a educação de jovens e adultos**. III Encontro Nacional de Ensino de Ciências da Saúde e do Ambiente. Niterói/RJ, 2012. Disponível em: <<http://www.ensinosaudeambiente.com.br/eneciencias/anaisiiieneciencias/trabalhos/T59.pdf>> Acesso em 9 de outubro de 2014.

SOUZA, Fabrícia Ferreira de. **Desenvolvimento de Objetos de Aprendizagem do Tipo Jogo: Análise das dificuldades de interação de Pessoas com Necessidades Educativas Especiais**. 2010.99 f. Tese (Mestre em Ciências em Ciência e Tecnologia da Computação)- Programa de Pós-Graduação em Ciências em Ciência e Tecnologia da Computação, Universidade Federal de Itajubá, Itajubá MG, 2010.

SOBREIRA V; JUNQUEIRA MS; ARAUJO MA. **Enriquecendo o aprendizado com cursos de libras EAD com jogos educacionais digitais e seus desafios de produção.** Simpósio Internacional de Educação a Distância 2014. Disponível em: <<http://sistemas3.sead.ufscar.br/ojs/index.php/2014/article/view/850/409>>. Acesso em 25 de outubro de 2014

TÍBULA, Ivanilde Maria. **APAE educadora a escola que buscamos: proposta orientadora das ações educacionais** Federação Nacional das APAES, 2001. 56 p.

TRAÇA, Maria Emília. **Fio da Memória.** Ed. Porto Editora. 1998, 176 p.

VENTURA, Mário, AZEVEDO, José, MOUTINHO, Nuno. **Aparição de novos paradigmas na educação-transmedia, remix e gamification.** VI Encontro Ibérico, edição 2013.

WARSCHAUER, Mark. **Tecnologia e Inclusão Social.** A exclusão digital em debate. São Paulo: Senac, 2006.