
RECREIO COM LEITUR@

Lauriana Paiva*
Liliana Mendes**

Resumo: O presente relato pretende descrever o trabalho realizado nas turmas de terceiro ano do Ensino Fundamental¹, num total de 90 alunos, na faixa etária dos 8-9 anos, do Colégio de Aplicação João XXIII, da Universidade Federal de Juiz de Fora – MG, que buscou desenvolver, durante o recreio, uma extensão do trabalho de letramento literário realizado durante as aulas de Língua Portuguesa dos terceiros anos do Ensino Fundamental, propondo ações que ajudassem nossas crianças a se encantarem pela leitura, fazendo descobertas, percebendo as sutilezas da palavra escrita através da (re)contextualização das tecnologias digitais no espaço escolar. Para tal propusemos estações de leitura durante o tempo do recreio. Desenvolvemos, também, utilizando as estratégias de gamificação na educação, um quis game literário com acervo de questões acerca do folclore Latino Americano.

Palavras-chave: Letramento Literário. Recreio escolar. Tecnologias digitais no espaço escolar.

Introdução

A experiência pedagógica aqui relatada teve sua origem a partir de uma situação problema, colocada pela Coordenação Pedagógica do Ensino Fundamental I no Colégio de Aplicação João XXIII, na primeira reunião Pedagógica do ano de 2014, a saber: o grande número de registros de conflitos durante o recreio. Tal situação refletia-se nas aulas subsequentes, o que, em muitos momentos, dificultava o andamento das aulas, pois se perdia muito tempo para resolução dos conflitos ocorridos durante o recreio, o que gerava agitação entre as crianças, dificuldade de concentração, dentre outras questões.

Diante da situação problema, construímos uma proposta de recreio diferenciada com estações de leitura, a que chamamos “Estações de brincar com as letras”. Propusemos as seguintes ações semanais: I) Cantinhos de Leitur@; II) Carrinho de leitura móvel; III) Espaço de Leitura online: conhecendo os Pequenos Escritores de nosso Colégio; IV) Leia para alguém; V) Monitores da leitura; VI) Lanche literário coletivo; VIII) Me conta uma História? – Rodinha de pequenos Contadores de Histórias.

* Professora Doutora do Colégio de Aplicação João XXIII/ Universidade Federal de Juiz de Fora. e-mail: lauriana.g.paiva@gmail.com

** Professora Mestre do Colégio de Aplicação João XXIII/ Universidade Federal de Juiz de Fora. e-mail: liliana.mendes@ufjf.edu.br

¹ Este trabalho foi internacionalmente reconhecido com menção honrosa no Prêmio Práticas Docentes Inovadoras da América Latina e Caribe.



No ano de 2018, o projeto foi retomado com novos contornos. Além das estratégias supracitadas, atreladas ao Recreio com Leitur@, introduzimos ações com uso das estratégias de gamificação na educação. Assim, desenvolvemos uma proposta pedagógica que visava ao uso social das tecnologias digitais, para além dos limites das salas de aula, articulada ao potencial multimídia das tecnologias educacionais no processo de letramento literário. Desta forma, buscamos trabalhar com os alunos a partir de eventos de letramento utilizando, além dos tradicionais suportes de escrita, as tecnologias digitais de informação e comunicação, sendo um dos produtos finais do projeto a construção de um objeto de aprendizagem: o Quiz Game Literário.

O Quiz Game Literário está disponível na internet e pode ser acessado em qualquer dispositivo que esteja conectado. Tem disponível dois quizzes que podem ser jogados por qualquer usuário, pois estão abertos para serem acessados, bastando somente uma identificação no sistema. Esses dois quizzes abertos são relacionados às seguintes temáticas: Histórias do Folclore da América Latina e Literatura Infantil brasileira, com destaque para o autor Monteiro Lobato.

Nosso Quiz Game Literário foi construído por crianças em processo de escolarização, a partir do olhar das mesmas sobre as obras lidas, e diferencia-se por ter o potencial de construção de um banco de questões sobre as histórias do folclore latino-americano, possibilitando, assim, o contato com a literatura popular, de tradição oral, as credences, os costumes e as histórias.

Não é demais acrescentarmos que, para além do Projeto Recreio com Leitur@, o emprego do Quiz Game Literário também se deu como atividade extra. O uso dessas dinâmicas como atividade extracurricular nos possibilitou a construção de novas estratégias para aprofundamento no tocante aos elementos literários dos gêneros textuais trabalhados, como também possibilitou nossas pesquisas nas quais buscamos desenvolver experiências pedagógicas com uso das tecnologias digitais.

1 Pressupostos teóricos

[...] como determinar o momento exato em que começa uma história? Tudo começou desde sempre, a primeira linha da primeira página de todo romance remete a alguma coisa que já sucedeu fora do livro.

Ítalo Calvino

Ao pensar nos encaminhamentos possíveis para construção teórica com vistas ao desenvolvimento do presente projeto educativo, fizemos um percurso pautado na tentativa de delimitarmos o eixo central constitutivo de nossa prática pedagógica, que teve como fundamentos histórico-ontológicos as práticas de leitura com vistas ao letramento literário no espaço escolar e a (re)contextualização das tecnologias digitais neste espaço, a fim de tecermos os fios teóricos que subsidiaram nossa prática educativa.



Assim, dentre as muitas abordagens introdutórias que poderíamos utilizar para iniciarmos a discussão sobre recreio + leitura + tecnologia para pensarmos a estruturação de uma prática inovadora no tocante às práticas de leitur@s, retomamos a etimologia dos termos.

Em consulta a dicionários, podemos depreender que a palavra “recreio”, origina-se da forma regressiva do recrear, denotando aquilo que fora produzido para ocasionar divertimento, diversão, prazer, brincadeira. “Recrear” vem do latim recreare; indica a possibilidade de proporcionar recreio, de divertir, causar alegria, prazer ou brincar.

Ao mapearmos o que as crianças gostariam de vivenciar neste tempo escolar para sua diversão, prazer e brincadeiras, dentre as atividades colocadas o “escutar histórias” e a “leitura” e jogos eletrônicos foram apontados pelas crianças.

Sobre o uso das tecnologias digitais, em estudos anteriores (MENDES; PAIVA-GUTTIERREZ, 2013) apontamos que a interação com as novas tecnologias digitais na sociedade não produzem apenas novas formas de acesso à informação, mas possibilitam também novas formas de produção da informação e, por conseguinte, novas práticas sociais de leitura e de escrita (digital), advindas da interação com os novos meios de comunicação e informação, produzindo assim, novos gêneros textuais e impulsionando um “novo estado ou condição para aqueles que exercem práticas de escrita e de leitura na tela” (Soares, 2002 p.145).

Para Soares “o letramento na cultura do texto impresso diferencia-se substancialmente do letramento na cultura do texto manuscrito. Atualmente, a cultura do texto eletrônico traz uma nova mudança no conceito de letramento” (Soares, 2002, p.150). Há um novo letramento, que tem sido chamado de letramento digital e que pode ser compreendido como

[...] um certo estado ou condição que adquirem os que se apropriam da nova tecnologia digital e exercem práticas de leitura e de escrita na tela, diferente do estado ou condição – do letramento – dos que exercem práticas de leitura e de escrita no papel. (SOARES, 2002, p.151)

A nova forma de estar e compreender o mundo vem modificando a(s) infância(a) no tempo espaço atual a partir do uso social que as crianças da geração digital estão a fazer das novas tecnologias. Tal constatação nos fez refletir acerca da importância de ampliarmos a perspectiva do letrar que norteava nossa prática pedagógica nos anos iniciais, buscando alfabetizar letrando digitalmente. Por isso, nos propusemos a trabalhar na escola situações semelhantes às existentes no ambiente social, implicando, por exemplo, trabalhar o texto para além de seu suporte no papel, para além do impresso, torna-se fundamental.

Assim, buscamos refletir acerca deste desafio educacional, qual seja: o alfabetizar letrando digitalmente, desde os anos iniciais do ensino fundamental, as crianças da geração net (Tapscott, 1999). A dimensão de alfabetizar letrando digitalmente que defendemos, a partir dos



desdobramentos do projeto apresentado busca superar o fetiche tecnológico que prioriza o domínio do uso da ferramenta na sua dimensão técnica instrumental, mudando o foco para o aspecto pedagógico, no que diz respeito ao processo de letramento.

Pensando, pois, na experiência pedagógica em questão, na qual almejamos utilizar as tecnologias digitais de comunicação e informação de forma significativa e reflexiva a partir do trabalho interdisciplinar de Língua portuguesa nos terceiros anos do Ensino Fundamental, acreditamos que um dos caminhos possíveis seria através da gamificação das práticas de letramento literário, com o desenvolvimento do Quiz game Literário.

A gamificação é um processo do qual se aplica a mecânica de jogos em atividades, tornando-as mais atrativas. Gamificação é um processo potente e flexível para ser aplicado em situações de conflitos que possam ser resolvidas diante do comportamento humano. Este termo indica a utilização da estrutura de um jogo para envolver os usuários a resolver os problemas existentes (Zichermann; Cunningham, 2011). O contexto apropriado para desenvolver a gamificação é baseada em fatores de como os jogadores possam buscar soluções para resolver os desafios de acordo com as regras propostas para chegar ao resultado esperado. A interatividade, feedback, pensamento abstrato e reação emocional, são condições necessárias na estrutura da gamificação (Kapp, 2012).

O processo da gamificação, de transformar algo existente em um modelo de integração com a mecânica de um jogo, gera uma motivação maior entre os participantes, o que comete na maior participação e interesse pela aplicação. Gamificação abstrair os conceitos que os profissionais atuantes no mercado de criação de jogos utilizam para promover a experiência dos usuários, de maneira que agrega valor em todo o processo de uso da gamificação, como no planejamento, desenvolvimento, aplicação e resultados.

Os elementos da gamificação possuem três características: dinâmicas, mecânicas e componentes. As dinâmicas de jogos são os termos da maneira de como o jogo se desenvolve. As mecânicas de jogos são os elementos mais específicos, orientando as ações dos usuários em uma direção almejada. Os componentes são as aplicações que podem ser visualizadas e usadas na interface do jogo. A partir de tais pressupostos o Quiz game Literário foi desenvolvido para nosso trabalho.

2 Metodologia

O projeto aqui relatado teve como principal objetivo *desenvolver uma prática de letramento literário com uso das práticas de leitura online, e das estratégias de gamificação na educação durante o recreio, como uma extensão do trabalho de letramento literário realizado durante as aulas de Língua Portuguesa dos terceiros anos do Ensino Fundamental.*



Tendo em vista tal objetivo, os pressupostos teóricos e a problematização identificada para esta prática de ensino, buscamos desenvolver a presente proposta partindo de ações que chamamos de *estações do brincar com as letras*, pautadas na ideia da extensão do trabalho de letramento literário com as crianças, propondo práticas de leitura fora das aulas regulares de Língua Portuguesa, no tempo-espço do recreio. Foram elas:

I) Cantinhos de Leitur@;

Como o próprio nome já diz, o cantinho da leitura é um lugar reservado à leitura dos mais diferentes gêneros. Acontecia na Sala de leitura², tendo como suporte tablets com livros digitais. Com os cantinhos de leitura também foi possível trabalhar com os alunos o aprendizado coletivo, respeito (silêncio quando o colega estiver contando ou lendo a história), bem como noção de tempo (tempo para relaxar, para ler, para socialização das histórias).

II) Espaço de Leitura online: conhecendo os Pequenos Escritores de nosso Colégio;

Em nosso colégio há um dos muitos Infocentros instalados pelo Governo Federal no âmbito dos Programa de Inclusão Digital. Uma vez por semana, durante o tempo do Recreio, este espaço era reservado aos alunos dos terceiros anos, a partir de inscrição prévia, para que pudessem navegar e viajar pelas páginas dos livros digitais construídos pelos alunos dos anos anteriores e publicados na Biblioteca Virtual Infantil³.

III) Quiz Game Literário;

O quiz game literário foi produzido especialmente para o projeto Recreio com Leitur@. O design do quiz para a presente prática pedagógica foi projetado para ser leve e objetivo, utilizando de algumas imagens para deixar o design mais interessante para os usuários de acordo com a faixa etária. No planejamento do design, foi projetado em desenvolver interfaces que pudessem ser menos complexas na usabilidade, para conseguir obter sucesso na aceitação dos usuários, minimizando as chances de erros que os próprios poderiam realizar durante a interatividade entre quiz x usuário.

² Em nossa escola há uma Sala de leitura, que foi decorada com tapetes literários construídas pelos alunos do Ensino Médio da escola em uma oficina realizada durante a FLIJ 2017 (Feira Literária do João XXIII) que ministramos juntamente com professora de Língua Portuguesa, Raquel Pinheiro.

³ Desenvolvemos uma proposta pedagógica que visava ao uso social da leitura e da escrita, para além dos limites das salas de aula, e articulada ao potencial multimídia das tecnologias educacionais. Assim, buscou-se trabalhar com os alunos a partir de eventos de letramento, sendo o produto final do projeto a construção de uma Biblioteca Digital Infantil, que tem como diferencial das demais existentes o fato do acervo ser composto por textos construídos por crianças no processo de escolarização, cuja escrita extrapola a didatização dos gêneros textuais, num processo no qual os alunos são levados a perceberem que o texto produzido por eles a ser veiculado pelo suporte digital, deverá estar adequado à proposta dos gêneros discursivos a serem produzidos. Trabalho premiado no Concurso Professores do Brasil (2012), categoria Inclusão Digital, com destaque nacional.



O principal objetivo foi criar interfaces que gerassem um alto grau de satisfação aos alunos, logo, foi preciso selecionar, criteriosamente, os melhores elementos a serem usados. É importante que as interfaces do quiz sejam de fácil interpretação, para que o usuário possa se sentir independente no momento do uso, sem precisar, a todo instante, de ajuda de terceiros para a navegação.

O quiz pode ser acessado através do link: <https://crinklier-massed.000webhostapp.com/>, <https://goo.gl/kX7Rrc> ou diretamente do *site* de nossos projetos de incentivo a produção escrita e a leitura: <http://www.ufjf.br/ciberteca/bibliotecas-virtuais/game-quiz/>

IV) Carrinho de leitura móvel;

Consistiu num carrinho de supermercado reciclado, que circulava semanalmente pelos pátios do Colégio durante o recreio, oportunizando o despertar para o mágico mundo da leitura. O acervo do “carrinho” continha livros de poesias, fantoches, textos informativos, narrativas fantásticas, obras de literatura infanto-juvenil contemporânea, clássicos literários, gibis.

V) Lanche coletivo literário;

Um verdadeiro banquete de livros recheados com muitas histórias e imaginação. Sentados em tapetes literários construídos por crianças, com dizeres literários, os alunos socializaram livros pessoais e o lanche.

VI) Me conta uma História? Rodinha de pequenos Contadores de Histórias.

Sentados em tapetes literários, organizados em rodas, as crianças contavam histórias da tradição oral que marcaram sua infância. As rodas de histórias, ocorridas durante o recreio, tiveram o objetivo de proporcionar o gosto e o hábito de ouvir histórias.

A leitura e escuta da criança pelas próprias crianças geraram descobertas, e todos assumiram o papel de pequenos contadores de histórias, ampliando seus repertórios literários, o que consiste numa importante estratégia de formação leitora.

Além das atividades supracitadas, foram desenvolvidas ações anuais que extrapolaram a dimensão pedagógica e ganham uma conotação social com a arrecadação de livros e alimentos para famílias carentes do nosso município, através das Campanhas “Leia para sonhar” e “Você tem fome de quê?”.

Outra ação desenvolvida foi o Intercâmbio Literário. O Intercâmbio consistiu de uma parceria de nosso Colégio com a Biblioteca Municipal de Juiz de Fora, a Secretaria de Educação do Município de Rio Novo e a Comissão Organizadora da Festa Literária de Minas Gerais (FLIMINAS). Foram acolhidos 90 estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental da rede municipal de ensino da cidade de Rio Novo em nosso colégio, durante um dos dias da Semana de Ciências Humanas, e na Biblioteca Municipal Murilo Mendes, onde as crianças participaram de varias atividades voltadas à



leitura. Em contrapartida, nossos alunos dos terceiros anos do Ensino Fundamental viajaram⁴ para cidade de Rio Novo, na ocasião da FLIMINAS, e vivenciaram espaços diferenciados programados especialmente para recebê-los.

Esta parceria visava ao letramento literário em todos os seus aspectos, desenvolvendo, nos alunos, o hábito da leitura, aproximando-os dos escritores e suas obras, incentivando a leitura em todas as suas possibilidades e atividades lúdicas, e também a prática da escrita através dos registros das memórias e vivências no Diário de Bordo do intercâmbio, a partir do desdobramento do trabalho em ambiente escolar.

Ao desenvolver as ações do projeto *Recreio com Leitur@*, buscamos motivar não somente os nossos alunos, mas toda comunidade escolar a participar de atividades diferenciadas no tocante às práticas leitoras. Deste modo, embora o projeto tenha tido como público alvo os alunos do turno da tarde, do Ensino Fundamental I, esses mesmos alunos, além de alunos do Ensino Médio da escola, participaram do projeto atuando como monitores, sob nossa coordenação, estruturando e organizando as ações semanais. O projeto contou com três tipos de monitoria, a saber:

1) **Monitores Kids - Os Caça leitores**

Os caça leitores consistiam de um grupinho de alunos que eram devidamente identificados, e tinham a função de convidar colegas a se envolverem em práticas de leitura no espaço-tempo do recreio. Assim, durante toda semana um novo grupo de monitores kids ficava responsável por caçar novos leitores.

Cada monitor recebia um crachá, marcadores de livros e um bernal com gibis que eram distribuídos a cada novo leitor que conseguia “caçar” durante o recreio. Tinham a atribuição de observar as crianças durante o recreio conversar com elas perguntando se não queriam ler algum gibi que traziam no bernal literário e assim, ganhar um marcador de livro.

2) **Monitores Junior**

Os monitores Junior do projeto eram discentes do Ensino Médio do Colégio, que no contraturno das aulas, sob nossa coordenação, desenvolviam as ações previstas no projeto. No caso do *Recreio com Leitur@*, o monitor acompanhava as reuniões de planejamento das atividades, auxiliava na organização dos espaços da escola e/ou materiais que seriam utilizados durante o recreio, de modo a garantir que os alunos interessados participassem das atividades oferecidas. Além disso, preparavam e confeccionavam materiais a serem utilizados nos espaços de leitura montados

⁴ Vide matéria veiculada pela imprensa sobre Intercâmbio Literário em: <http://www.ufjf.br/joaouxiii/2018/09/10/joao-xxiii-promove-primeiro-intercambio-literario/> e também no site: <https://www2.ufjf.br/noticias/2018/09/08/alunos-do-joao-xxiii-participam-de-intercambio-literario-em-rio-novo/>.



durante o recreio (a exemplo dos marcadores). Atuavam, também, na produção de um portfólio com a memória das experiências formativas vivenciadas, com objetivo de registrar as ações do projeto. Além é claro de, acompanharem os alunos do turno da tarde no recreio escolar.

3) Monitor Virtual - Pequeno Mediador de Leitura

A utilização do quiz como recurso didático proporcionou a realização de novos quizzes literariamente temáticos. Começamos a pensar num novo formato para monitores no espaço escolar, a partir de uma situação específica que se colocava: desde 2017, fomos desafiadas a trabalharmos com alunos com altas habilidades na área da Linguagem. Optamos, naquele ano, quando o aluno estava matriculado no terceiro ano do Ensino Fundamental, pelo desenvolvimento de projetos diferenciados de enriquecimento curricular a partir da contação de histórias. Na ocasião desenvolvemos a proposta de construção de um Canal no *Youtube*, com histórias contadas por este e por outros alunos, compartilhando seus repertórios de histórias e suas práticas leitoras utilizando, assim, as tecnologias digitais de comunicação e informação a partir do trabalho interdisciplinar terceiro ano do Ensino Fundamental. Esse canal nomeamos *Clubinho de Históri@s*.

Já no ano de 2018, ao começarmos a pensar o Quiz Game Literário, amadurecemos a ideia de termos uma espécie de pequeno monitor *online*, que funcionasse como um pequeno mediador de leitura, tendo como pressuposto que “os mediadores de leitura são aquelas pessoas que estendem pontes entre os livros e os leitores, ou seja, que criam as condições para fazer com que seja possível que um livro e um leitor se encontrem.” (REYES; YOLANDA, 2018, *online*)

Assim, o Monitor Virtual, nosso *Pequeno Mediador de Leitura*, tinha a função de ler previamente algumas obras e desenvolver algumas questões a partir de seu olhar sobre a mesma. As questões são previamente discutidas conosco, inseridas no sistema. Posteriormente gravamos vídeos para ser colocado no sistema.

Elegemos um autor, Monteiro Lobato, pela relevância do autor na história Literatura Infantil Brasileira, é mundialmente um dos maiores escritores do gênero. Entretanto, o que percebemos é que a atual geração não conhece sua e sim a adaptação televisiva do mesmo. Daí achamos necessário termos um pequeno mediador de leitura que fosse uma ponte entre os livros de Lobato e os pequenos leitores da geração digital.

2.1 - ETAPAS METODOLÓGICAS

Dentre os muitos caminhos metodológicos a serem seguidos para o desenvolvimento da experiência pedagógica aqui relatada, percorremos as etapas que se seguem:

1ª Etapa: Avaliação Diagnóstica: Levantamento junto a Coordenação Pedagógica dos maiores índices de ocorrência durante recreio:



Fizemos uma **avaliação diagnóstica** com alunos, tentando ouvi-los no sentido de compreendermos os comportamentos e tentarmos olhar este espaço do recreio escolar a partir do que as crianças desejavam para ele.

2ª Etapa: Planejamentos das Estações de Brincar com as letras (leitura) durante o recreio, detalhadas no subitem anterior.

3ª Etapa: Sensibilização e conscientização dos alunos sobre o que deve e não deve ser feito no horário do recreio.

4ª Etapa: Apresentação da proposta e confecção junto com alunos de cartazes sobre o Projeto Recreio com Leitur@. Os cartazes foram expostos nos corredores da escola, em frente às salas de aula, sinalizando o incentivo à leitura durante espaço do recreio.

5ª Etapa: Implantação do piloto do projeto, momento em que as atividades foram aplicadas conforme o planejado e onde foram (re)avaliadas as ações e participação de todos os envolvidos no Projeto, bem como os reajustes necessários⁵.

6ª Etapa: Lançamento do Projeto

7ª Etapa: Organização semanal das estações de brincar com as letras. I) Cantinhos de Leitur@; II) Carrinho de leitura móvel; III) Espaço de Leitura *online*: conhecendo os Pequenos Escritores de nosso Colégio; IV) Quiz Game Literário; V) Leia para alguém; VI) Lanche literário coletivo; VII) Me conta uma História? Rodinha de pequenos Contadores de Histórias.

8ª Etapa: Intercâmbio Literário intermunicipal.

9ª Etapa: Encerramento anual com as *Campanhas sociais da leitura*

10ª Etapa: Avaliação

Considerações finais

Não é pouco recorrente o fato de ao perguntarmos às crianças o que mais gostam na escola elas dizerem que é o tempo do recreio, marca presente na rotina escolar. Assim começamos a pensar que o pátio da escola poderia também ser um espaço de aprendizagens para além da sala de aula. Quais seriam as lições do recreio? Indagamos.

O subprojeto Recreio com Leitur@, através do desenvolvimento de espaços diferenciados de brincadeira com as letras através da leitura durante o recreio, corrobora com a construção do hábito de ler como algo importante e prazeroso e que deve ser estimulado desde a infância. Vivemos num país no qual, segundo dados da quarta edição da pesquisa Retratos da Leitura no Brasil (2016), apesar de apontar uma ligeira melhora nos índices, 44% da população brasileira não lê, e 30% nunca comprou um livro.

⁵ Fotos do piloto do projeto Recreio com Leitur@ 2018 vide:

<https://drive.google.com/drive/folders/15lQjQud2JbDBWk0tg9-ZvKkTY5g4jlvp>



Acreditamos que através de projetos como o que desenvolvemos, que tem como um dos propósitos a promoção do letramento literário, os alunos tiveram a oportunidade de se apropriarem da leitura, incorporá-la e, dessa forma, muito pudemos contribuir para que a literatura se tornasse um hábito, possibilitando que o gosto pela leitura fosse construído gradualmente e não imposto pelas leituras da/para a escola.

Enquanto educadoras, construir o trabalho do Recreio com Leitur@ foi muito enriquecedor, pois se num primeiro momento almejávamos que os alunos tivessem atitudes mais respeitadas com os colegas durante o tempo do recreio, foi muito prazeroso para nós vivenciar experiências nas quais os alunos “saborearam” letras, “brincaram” com as palavras (re)descobriram sentimentos ao se deleitarem com cada história lida ao pé das árvores ou nas rodas de leitura *online* nos tablets, nas diferentes atividades desenvolvidas de maneira mais sugestiva, atrativa e desvinculada de regras e compromissos obrigatórios.

Acreditamos que este projeto teve sua relevância instalada no atual momento sócio histórico, quando propusemos a recontextualização dos jogos no processo de formação do leitor, especialmente no tocante a novas abordagens teórico metodológicas com as tecnologias presentes no espaço escolar. Desta forma, pensar a estruturação pedagógica do trabalho com a língua portuguesa na escola nos remeteu a pensar o uso dos gêneros discursivos digitais, e como estratégia de ensino sua leitura e produção para além de sua didatização no espaço escolar, afinal, as instituições de ensino, mais do que trabalhar com textos produzidos para ensinar, devem possibilitar aos estudantes a leitura, a interpretação e a produção de textos que circulem socialmente.

Ademais, julgamos muito ricas as ações anuais que extrapolaram a dimensão pedagógica e ganharam uma conotação social como a arrecadação de livros e alimentos para famílias carentes do nosso município, através das *gincanas sociais da leitura*.

A presente experiência pode ser multiplicada e ressignificada em outros contextos de ensino, que valorizem a promoção da leitura. Por essa razão, não é demais acrescentarmos que este projeto fortaleceu e ratificou a importância do Colégio de Aplicação como uma escola na qual historicamente vem contribuindo como um espaço para a formação dos profissionais para trabalho na área educacional, seja através da abertura de possibilidade dos estágios curriculares, seja através de bolsas de treinamento profissional, seja pela divulgação de experiências inovadoras para as demais redes de ensino.

Referências

BARRETO, Raquel Goulart. **Formação de professores, tecnologias e linguagens: mapeando velhos e novos (des) encontros**. São Paulo: Loyola, 2002^a



BATISTA, Deniele Pereira; PAIVA-GUTTIERREZ, Lauriana. A função político-social dos colégios de aplicação: demandas, desafios e possíveis caminhos. In: FERRARI, Anderson.; LACERDA, José Luiz. (Orgs.). **Colégio de Aplicação João XXIII-UFJF 50 anos: história, experiência, desafios e potencialidades**. Juiz de Fora: Editora C.A. João XXIII. 2016. p. 162-184. CD-ROM.

KAPP, K. M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. [S.l.]: John Wiley & Sons, 2012.

KLEIMAN, Angela B. & MORAES, Silvia E. **Leitura e interdisciplinaridade: tecendo redes nos projetos da escola**. Campinas, SP, Mercado das Letras, 2002.

PAIVA, Lauriana Gonçalves. **Do giz colorido ao data show: uma conexão desconectada**. Juiz de Fora. Editora da UFJF, 2010.

PAIVA, Lauriana Gonçalves. **O choque tecnológico na Educação: entre a modernização do velho e o velho na modernização**. 2011. 321 f. Tese (Doutorado em Políticas Públicas e Formação Humana)- Faculdade de Educação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio Janeiro, 2011.

PAIVA-GUTTIERREZ, Lauriana Gonçalves. **O fetiche tecnológico na Educação**. Juiz de Fora. Editora da UFJF, 2014.

REYES, Yolanda. **Mediadores da Leitura**. último Acesso: 17/08/2018. Disponível em: (<http://ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/mediadores-de-leitura>).

SOARES, Magda. **Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura**. Educação e Sociedade, Campinas, v. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002.

SALERNO, Silvana. **Histórias da América Latina**. Viagem e Aventura. Planeta Jovem. 2013.

VIEIRA, Maria Alexandra Nogueira. **Educação e Sociedade da Informação: uma perspectiva crítica sobre as TIC num contexto escolar**. 2005. Dissertação (Mestrado em Educação)- Universidade do Minho, Braga, 2005.

ZICHERMANN, G.; Cunningham, C. **Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps**. [S.l.]: "O'Reilly Media, Inc.". 2011.

