Literatura e jogos digitais em sala de aula

Literature and digital games in the classroom

Sílvio Rodrigo de Moura Rocha (Sílvio Ramiro)[1], **Maria Clara Oliveira Silva**[2]

RESUMO: A literatura, historicamente, conforme Candido (2012), esteve vinculada às camadas mais elitizadas da população, pois, além de exigir o domínio da escrita e da leitura, ainda exigia o acesso a um bem cultural caro, como o livro. Entretanto, o advento da internet permitiu a ampliação do acesso a essa arte para uma parcela maior da sociedade, ao possibilitar que qualquer pessoa com um equipamento tecnológico acesse e produza diferentes conteúdos literários nas telas dos dispositivos eletrônicos e dos suportes digitais. Desse modo, a literatura clássica pode, hoje, ser ressignificada, seja pela sua nova forma de ser veiculada em *e-books*, seja pela fusão de diferentes semioses para a produção da sua narrativa, a exemplo do que acontece com os jogos digitais desenvolvidos a partir de textos literários. Assim, a pesquisa de Iniciação Científica relatada neste trabalho desenvolveu a adaptação do conto "Restos de Carnaval", de Clarice Lispector, por meio do *software* Scratch, para programação em blocos, e de aplicativos gratuitos de desenhos, como o Ibis Paint X. Com isso, objetiva-se apresentar essa adaptação do texto literário para a forma de um jogo digital, em âmbito pedagógico, voltado para a área da linguagem, de modo a instigar a leitura da literatura pelos estudantes, promovendo o letramento literário concomitante ao letramento digital. Desse modo, este trabalho demonstra como os jogos digitais, como defende Prensky (2012), podem funcionar como uma ferramenta que, além de sua ludicidade (e também por causa dela), potencializa a inserção dos textos literários em sala de aula.

PALAVRAS-CHAVE: literatura; jogos digitais; letramento literário.

ABSTRACT: Literature, historically, according to Candido (2012), was associated to more elitist layers of population since, it not only used to require a good writing and reading skill but also the access to an expensive cultural asset, as the book. However, the advent of the Internet has permitted to expand the access to this art to a greater part of the society, in enabling any individual to use a technological equipment accesses and produces different literary contents on their electronic device screen and digital supports. Therefore, a new meaning may, currently, be given to the classic literature by its new way of being conveyed in e-books, or by the merger of different semiosis for the production of its narrative, as what happens to the digital games developed from literary texts. Thus, the Scientific Initiation research reported in this paper has developed the adaptation of the tale "Restos de Carnaval", by Clarice Lispector, by means of the Scratch software used for block programming, as well as free drawing applications as the Ibis Paint X. Hence, it aims at introducing this adaptation of the literary text to the way of a digital game in a pedagogical scope, language field-oriented, in order to instigate the literature reading by students, promoting the literary literacy concomitant to the digital one. This way, this work demonstrates how the digital games, according

[1] Professor da Central de Ensino e Desenvolvimento Agrário de Florestal (Cedaf), escola técnica vinculada à Universidade Federal de Viçosa (UFV) *Campus* Florestal. Doutor em Literaturas de Língua Portuguesa pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC Minas). https://orcid.org/0000-0003-2164-5257, E-mail: silviorocha@ufv.br

[2] Estudante do Curso de Direito da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Técnica em Eletrônica pela Central de Ensino e Desenvolvimento Agrário de Florestal (Cedaf), escola técnica vinculada à Universidade Federal de Viçosa (UFV) *Campus* Florestal. https://orcid.org/0009-0001-1969-9718, E-mail: mariaclaraosilva2005@gmail.com.

to Prensky studies (2012), may be a tool that, besides playful (and also because of it), strengthens the insertion of literary texts in the classroom.

KEYWORDS: literature; digital games; literary literacy.

1. INTRODUÇÃO

> Literatura corresponde a uma necessidade universal que deve ser satisfeita sob pena de mutilar a personalidade, porque pelo fato de dar forma aos sentimentos e à visão do mundo ela nos organiza, nos liberta do caos e, portanto, nos humaniza. Negar a fruição da literatura é mutilar a nossa humanidade. (CANDIDO, 2012, p. 35)

Em seu célebre ensaio "O direito à literatura", Antonio Candido (2012) defende que o caráter organizado do texto literário e, por extensão, de todo texto artístico, é responsável, durante o processo de leitura, pela organização mental do leitor, potencializando a sua humanização. Logo, a literatura precisa ser encarada como um direito, como todos os outros defendidos na Declaração Universal dos Direitos Humanos, de 1948. Dessa maneira, este trabalho parte do pressuposto de que os passos dados por todos os outros artistas que fundiram a literatura às outras artes são fundamentais para que o texto literário seja transformador da sociedade, mantendo seu caráter humanizador, como defende Candido.

Paralelamente, para Cosson (2009), por ser a literatura uma prática social, também é responsabilidade da instituição escolar promover o letramento literário, ou seja, ensinar a literatura visando à sua difusão como direito, garantindo que esta não perca o verdadeiro sentido, que é humanizar, e não tomá-la somente como uma disciplina, sem contextualização e discussão. Nesse cenário, as dinâmicas sociais escolares, ao serem transformadas pelo desenvolvimento acelerado da internet e das tecnologias, precisam se adaptar para orientar e oportunizar significação aos estudantes nessas situações em um contexto digital, uma vez que o fluxo de informações e a possibilidade de construção de textos híbridos e multimodais, mais do que uma característica, é uma necessidade do nosso tempo. À vista disso, este trabalho utiliza desse desenvolvimento tecnológico para promover o letramento literário ao adaptar uma obra da literatura clássica para um jogo digital.

Essa adaptação só foi possível graças ao avanço da internet, que permitiu a ampliação do acesso a essa arte para uma parcela maior da sociedade, ao viabilizar que qualquer pessoa com um equipamento tecnológico conectado à rede acessasse e produzisse diferentes conteúdos literários nas telas dos dispositivos. Diversas obras, ao serem digitalizadas, se tornaram públicas e acessíveis, algo que historicamente não era viável. Por consequência, a internet foi um agente facilitador nessa luta para garantir o direito à literatura defendida por Candido. A literatura clássica pode, hoje, por

exemplo, ser ressignificada, seja pela sua nova forma de ser veiculada, seja pela fusão de diferentes semioses para a produção da sua narrativa, a exemplo do que acontece com os jogos digitais desenvolvidos a partir de textos literários.

Os jogos, bem como os textos multimodais (com múltiplas linguagens e semioses), possibilitados pela internet, unem-se a esses novos textos e às releituras dos antigos, causando uma revolução no ensino de língua portuguesa e literatura. Ao ressignificar obras reconhecidas, por meio de jogos, em uma narrativa adaptada para o digital, utiliza-se desses artifícios tecnológicos para instigar o interesse e dar destaque ao aluno na construção dessa narrativa[3].

O projeto de Iniciação Científica que deu origem a este trabalho, portanto, foca no estudante como protagonista do seu aprendizado, alterando o padrão de ensino literário instrucionista, ou seja, aquele em que o aluno aprende o conteúdo por meio da visão de outra pessoa. Com intuito de gerar um maior interesse e também um aprendizado mais eficaz e duradouro, trabalhamos com o conceito construcionista proposto por Papert (2007), no qual os alunos são responsáveis por construir suas próprias estruturas intelectuais, entregando o papel de protagonista ao estudante e, em segundo plano, o papel de mediadores aos professores no processo de aprendizagem. Dessa maneira, quando os alunos estão empenhados de uma forma ativa em um artefato externo e que os interesse, eles estarão mais propensos a desenvolver novas ideias (KAFAI; RESNICK, 1996).

Em contrapartida, é uma realidade no Brasil a falta de interesse pela literatura, principalmente a tradicional, presente em livros impressos. A pesquisa "Retratos da Leitura no Brasil", liderada pelo Instituto Pró-Livro, demonstra que 48% dos entrevistados declaram serem não leitores[4]. Essa estatística vem se mantendo desde o início da pesquisa, em 2007, com oscilações de, no máximo, 5 pontos percentuais, sendo a menor taxa 45% (em 2007) e a maior 50% (em 2011). Assim, para os fins deste trabalho, podemos considerar que, aproximadamente, 50% da população brasileira tem baixo acesso à leitura de livros, confirmando que a falta de interesse pela leitura é uma tônica no cenário social e educacional do país.

Nesse contexto, no campo escolar, é necessário propiciar metodologias de ensino e aprendizagem mais atrativas para docentes e discentes, por meio, por exemplo, das narrativas digitais, intertextuais e dos jogos digitais e educacionais. Assim, a construção do saber, a partir de artefatos gerados pelo interesse do próprio discente, como obras de arte ou um programa de computador, estaria diretamente ligada ao termo "construcionismo". Nesse aspecto, o jogo digital é

[3] Neste trabalho, a partir de Crawford (1982), Huizinga (2003) e Prensky (2012), consideramos que jogo digital é uma atividade lúdica, desenvolvida em ambiente eletrônico e virtual, composta por personagens, desafios, regras e narrativa, com finalidade de alcançar algum objetivo final.

[4] Importante ressaltar que a pesquisa considera, desde 2007, como leitor "aquele que leu, inteiro ou em partes, pelo menos 1 livro nos últimos 3 meses" e como não leitor "aquele que declarou não ter lido nenhum livro nos últimos 3 meses, mesmo que tenha lido nos últimos 12 meses" (INSTITUTO PRÓ-LIVRO, 2020, p. 19).

uma outra ferramenta para instigar o interesse dos alunos em obras literárias, já que está de acordo com o estilo de aprendizagem dos estudantes atuais, sendo motivadora, por ser divertida, e bastante versátil, porque pode ser adaptada a quase todas as disciplinas e habilidades a serem aprendidas, sendo muito eficaz se for adequadamente utilizada, com finalidade lúdica e educacional bem delimitas (PRENSKY, 2012).

Todavia, a maior parte das pesquisas realizadas e divulgadas, tendo como objeto os jogos digitais, são voltadas para o campo das ciências exatas; dessa forma, as áreas de linguagens e ciências humanas acabam ficando mais distanciadas de práticas pedagógicas por meio das tecnologias contemporâneas. Nessa perspectiva, foi relevante utilizar os jogos digitais como uma ferramenta alternativa para o ensino da literatura, atrelando letramento literário e letramento digital.

Desse modo, o objetivo do projeto é apresentar a adaptação do texto literário "Restos de Carnaval", de Clarice Lispector, em forma de jogo digital, por meio do software Scratch, em âmbito pedagógico, voltado para a área da linguagem, de modo a instigar a leitura da literatura pelos estudantes. Para isso, foi adaptado o conto de Clarice Lispector, usando o Scratch e aplicativos gratuitos de desenhos, como o Ibis Paint X, visando à inserção dos textos literários em sala de aula de uma maneira mais atrativa, promovendo o letramento literário (COSSON, 2006) e o direito de acesso às artes e à literatura (CANDIDO, 2012).

2. DESENVOLVIMENTO

Para a adaptação da obra, foram analisadas semelhanças e diferenças entre as narrativas e os jogos digitais que possibilitaram essa fusão, tornando essa adaptação mais atrativa a um cenário pedagógico. Inicialmente, foi analisado o contexto socioespacial do conto de Clarice, que é ambientado em um carnaval de Recife e retrata o anseio de uma menina por essa festa, além de sua vontade para se tornar uma mulher e abandonar sua meninice. Contudo, ninguém se importa com o seu carnaval de criança, já que todos estão preocupados com o estado grave de saúde da sua mãe, o que gera uma culpa na criança, resultando no conflito central da obra. Luiz Antônio Assis Brasil (2019) afirma que a questão essencial da personagem é uma característica da personalidade que o sujeito carrega de modo permanente e que, quando reage a fatores externos expressos na ficção, provoca o conflito. Sendo assim, o desejo incessante por esse desabrochar pode ser visto como essa questão essencial, pois, além de ser algo inerente à personagem por toda a obra, também é necessário para deflagrar o conflito.

Paralelamente, Kelley (1988) define que os jogos são maneiras e regras que especificam um objetivo a ser conquistado. Nesse sentido, os jogos precisam de um objetivo para existirem tanto

quanto uma boa narrativa necessita de uma personagem que possua uma questão essencial. A partir dessa perspectiva, o desejo da personagem em desabrochar e se tornar uma mulher se tornou o objetivo principal do jogo, que é encontrar as cinco pétalas perdidas de uma rosa. Outro aspecto que contribuiu para a escolha do objetivo central é o fato de a autora utilizar da figura da rosa em todo o conto, seja pela fantasia usada pela menina, seja pela metáfora do desabrochar da flor, como no seguinte trecho: "Como se enfim o mundo se abrisse de botão que era em grande rosa escarlate."(LISPECTOR, 1996).

Crawford (1982) aponta para elementos fundamentais dos jogos digitais: conflito, interação e representação. Bem como o objetivo, ou a motivação principal do personagem, o conflito é um fator semelhante à narrativa ficcional. Dessa maneira, a culpa gerada pela falta de tempo para as fantasias da menina ocasionada pela doença da matriarca é o principal dilema da personagem. No jogo, essa situação foi adaptada por meio de diálogos, baseados na obra original, e pela diminuição da saturação da imagem. Assim, na primeira aparição da mãe, as cores dela e do cenário estavam normais; na segunda, estavam opacas; e, na terceira, estavam em preto e branco. Assim, faz-se uma analogia da perda das cores com a deterioração da saúde da personagem no decorrer do tempo.

Figura 1 – Captura de tela do jogo digital.

Fonte: Os autores (2023).

Contudo, esse obstáculo não se tornou prático, pois não apresentou um impasse real contra o objetivo de encontrar as pétalas. Sendo assim, foi preciso criar *minigames* no decorrer do jogo para dificultar a conquista de cada pétala. Exemplo disso são as adaptações dos jogos estilo *puzzles* e charadas, utilizadas em nosso jogo no Scratch.

O segundo aspecto defendido por Crawford (1982) para a fundamentação de um jogo é a sua interação. Essa característica, diferentemente das anteriores, ainda mais do que na ficção escrita, permite que o leitor não apenas seja observador da história, mas sim interaja com ela. Essa interação só é possível ser realizada por meio de regras preestabelecidas de um programa, no caso o Scratch, que é um software de programação em blocos. Sob essa ótica, a teoria construcionista de Papert (2007) pôde ser potencializada pelo uso dos jogos, tendo em vista ser uma ferramenta que

permite o desenvolvimento intelectual do aluno, à medida que ele mesmo se torna responsável pela escolhas que faz durante a construção do jogo. Por fim, a representação defendida pelo pesquisador também corrobora com a ideia de que o jogo potencializa o protagonismo do estudante no seu processo de ensino. Assim, por se tratar de um ambiente digital, a utilização de vários recursos, combinados como imagens, animações e sons, aumenta a imersão[5] do jogador, que usufrui de sensações mais materializadas e presentificadas do que, por exemplo, em uma narrativa apenas verbal.

Para a representação do restante da narrativa, foi essencial construir uma ordem cronológica da história baseada no conto e selecionar os outros elementos que poderiam ser representados em imagens, animações e sons, os quais contribuiriam para um jogo mais interativo e lúdico. Nesse sentido, serão explicados os principais aspectos do jogo e quais foram as motivações para essas escolhas.

3. O JOGO

No conto, a personagem tem uma certa estranheza em relação a pessoas mascaradas: quando vê algum desses indivíduos, vai subitamente para o mundo da sua imaginação. No jogo, esse medo teve dois propósitos: i) levar a personagem para esse mundo dos sonhos depois de conversar com uma mulher mascarada; e ii) fazer com que essas pessoas mascaradas fossem os vilões dos *puzzles* no sonho, pois o mundo interior da menina "não era feito só de duendes e príncipes encantados, mas de pessoas com o seu mistério" (LISPECTOR, 1996).

Nesse mundo imaginário, a garota não precisa se preocupar com os conflitos da realidade, portanto pode expressar seus desejos, sendo a primeira vez, na narrativa digital, em que ela tem o seu vestido colorido. Além disso, toda essa fase do jogo é baseada em seis cores que são fundamentais para a superação e funcionamento dos quatro puzzles. A cada desafio concluído nessa fase, a personagem consegue uma pétala; como a rosa é uma metáfora para o desabrochar da mulher, a cada conquista, ela ganha também uma característica considerada feminina pela sociedade, a exemplo de brincos, cabelo frisado e maquiagem. Contudo, como todas essas conquistas ocorreram em um sonho, quando ela acorda, todos os adereços somem e ela volta a estar com um vestido branco em um cenário colorido.

[5] O conceito de "imersão", para Ryan (*apud* Gomes, 2005), embora seja distinto do de "presença", constrói-se aliado a este, uma vez que "[imersão] insiste no fato de estarmos dentro de uma substância material, presença, no fato de estarmos em frente a uma entidade bem delimitada" (RYAN *apud* GOMES, 2005). Assim, neste trabalho, é importante entender a imersão como uma construção simbólica de um personagem a partir do fato de que este ser virtual pode ser, em partes, controlado pelo jogador, o qual se identifica com os conflitos do personagem para superar desafios, seguir regras, percorrer a narrativa até seu objetivo final.

Figura 2 – Captura de tela do jogo digital.

Fonte: Os autores (2023).

Essa antítese, entre a falta de cor, representada pelo vestido, e o colorido, pelo carnaval, refletem visualmente o conflito da narrativa. Esse é só um dos exemplos de como as cores, a falta ou seu exagero, foram usadas em todo o jogo como uma das principais ferramentas para transmitir as sensações das personagens. Assim, nos momentos de maiores angústias, ela está sem cor; e, nos de maior felicidade, ou no sonho, está colorida.

Outro elemento importante foi a fantasia que ela nunca tivera e tanto desejava. No jogo, ela recebe uma ligação para ir até a casa da sua amiga, pois sobrou papel crepom que daria para fazer uma fantasia de rosa. No entanto, para isso, é preciso mover peças, que representam pessoas no carnaval, em um espaço delimitado, com o objetivo de levar a menina da sua casa até a casa da amiga. Esse jogo se repete três vezes. Nessa primeira, são poucas peças/pessoas com cores claras. O segundo momento será após a confecção da fantasia, e, portanto, o momento de maior alegria da narrativa para a personagem, uma vez que "pela primeira vez na vida eu teria o que sempre quisera: ia ser outra que não eu mesma" (LISPECTOR, 1996). Consequentemente, é a primeira vez que ela está completamente colorida, além de usar os mesmos adereços femininos do sonho, logo está mais próxima do seu objetivo de abandonar a meninice.

Nesse contexto, esse jogo tem mais pessoas que estão com cores vibrantes, representando a felicidade de estar nessa festa. Entretanto, em seguida, ela recebe a notícia de que a mãe piorou subitamente de saúde; logo, da situação de êxtase da personagem, ela vai para a de maior culpa e tristeza do conto. Por fim, na terceira vez do jogo, as peças são de cores saturadas e não harmônicas, com o objetivo de gerar uma sensação de desconforto; dessa maneira, o carnaval que a deixava entusiasmada, agora a sufoca. Nessa parte da trama, também usufruiu-se da música para potencializar essa sensação, tanto de entusiasmo quanto de estranheza. Vale ressaltar que os sons

foram uma ferramenta utilizada em outros momentos, como canções e frevos típicos do carnaval de Recife, uma vez que a obra é ambientada na cidade.

Figura 3 – Captura de tela do jogo digital.

Fonte: Os autores (2023).

No conto, depois de ter descoberto a doença da mãe, ela precisa ir à farmácia comprar um remédio; entretanto, quando volta, começa a chover, representando um grande problema. A fantasia é de papel crepom, que, se é molhado, estraga e desbota; nesse sentido, começa um jogo em que ela precisa desviar dos pingos de chuva. No entanto, chega um momento em que a chuva fica muito forte e a personagem não consegue mais desviar dos pingos, então foi feita uma animação em que não só a fantasia é descolorida pela água, mas também a garota perde a sua cor, externando como ela se sente: “eu fora desencantada; não era mais uma rosa, era de novo uma simples menina” (LISPECTOR, 1996).

Figura 4 – Captura de tela do jogo digital.

Fonte: Os autores (2023).

Além de desenhos feitos de maneira autoral, também foram criadas essas animações para dar mais verossimilhança ao jogo, pois é papel de uma animação editar a realidade, exagerando-a e colocando-a em uma ordem que faça sentido (WILLIAMS, 2016). As principais animações são as que representam o andar das personagens, a troca de cenários para a conquista das pétalas, a repetição de imagens, com poucas alterações entre elas, para dar a sensação de pequenos movimentos ou a respiração das personagens em partes do jogo onde precisava de ações mais fluidas.

Posteriormente à descoloração total da criança no jogo, a mãe tem uma melhora, então a menina se arruma novamente para o carnaval, mas, mesmo assim, ela continua sem cor, ficando somente os adereços considerados femininos com uma coloração mais forte do que era antes para representar como ela estava se sentindo uma farsa devido à culpa: "eu não era uma flor, era um palhaço pensativo de lábios encarnados. Na minha fome de sentir êxtase, às vezes começava a ficar alegre, mas com remorso lembrava-me do estado grave de minha mãe e de novo eu morria." (LISPECTOR, 1996). Assim, o desfecho do conto acontece quando um menino joga confete na personagem e ela se reconhece como uma rosa. No jogo, acontece de uma forma um pouco diferente da narrativa original, pois ela ainda encontra o menino e ele ainda joga confetes nela; entre esses, continha a pétala que faltava para concluir o desafio digital; consequentemente, para ela desabrochar. Todavia, logo depois de o menino jogar os papéis, é trocado o cenário, deixando-a sozinha e aparecendo a quinta pétala. Quando a menina finalmente pega a flor, é feita uma animação em que ela deixa de estar naquela representação sem cor e com os adereços marcantes para outra animação em que ela está sem esses acessórios, colorida, e com o vestido com todas as cores que foram a base para os jogos na sua imaginação.

Figura 4 – Captura de tela do jogo digital.

Fonte: Os autores (2023).

Dessa maneira, quando finalmente concluiu o objetivo do jogo, ela também se desabrochou, para isso não foi preciso todos aqueles aspectos que usava para se parecer com uma visão estereotipada do que é ser uma mulher. Além disso, o fato de o vestido ter as cores do seu mundo imaginário representa que seu desejo foi realizado, já que ela, enfim, era uma rosa.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluímos, por meio da pesquisa e do desenvolvimento metodológico do trabalho, que é possível adaptar narrativas para o meio digital através dos jogos, em um suporte para programação em blocos, como o Scratch. Isso pode ser feito, em especial, com as narrativas mais lineares, como o conto trabalhado de Clarice, visto que, por meio dos jogos, dos desenhos, das animações e dos sons, foi possível criar uma nova obra sem que se perdessem os principais aspectos cronológicos e simbólicos da narrativa original. No caso deste trabalho, foi possível transpor as emoções da personagem da narrativa literária para a digital, por meio da contraposição entre imagens em cores e em preto e branco; além disso, ao longo da narrativa digital, a personagem também conquista as pétalas, simbolizando o seu processo de paulatina transformação em rosa, objeto de seu desejo durante o conto de Clarice. O obstáculo da chuva também foi um elemento concreto utilizado, como forma de materializar a dificuldade que ela enfrenta ao voltar à casa, após ir à farmácia comprar remédio para a mãe. Como seu vestido era de papel crepom, se ele molhasse, ela seria despida; desse modo, desviar dos pingos de chuva é uma saída para criar os empecilhos concretos necessários aos jogos digitais. Assim, no plano do jogo, os aspectos psicológicos e afetivos da personagem clariceana, além de sua rotina familiar, puderam ganhar contornos mais visualizáveis, para dar corpo mais imagético e verossimilhante ao jogo.

Por outro lado, o software Scratch apresentou algumas limitações, tendo em vista que, por ser um programa voltado, majoritariamente, para a educação na área das ciências exatas, ele não possuía diversas ferramentas e comandos, como códigos para usar uma figura já animada dentro do programa. Além de dificultar diretamente a programação do jogo, isso dificultou também a parte criativa e a execução, pois quase não há ferramentas para animação, sendo necessário mudar algumas propostas iniciais por causa dessas barreiras. É necessário que, em projetos futuros, utilizem-se outros softwares de programação em blocos, para que se mantenha uma programação mais fácil e eficiente e que não represente um obstáculo para o desenvolvimento criativo do jogo. Entretanto, mesmo com essas limitações, é interessante utilizar dessa arte e tecnologia como uma ferramenta para o letramento literário, a fim de que seja instigado o interesse dos alunos por obras literárias, como defendem Candido (2012) e Cosson (2006), ao tratarem a literatura como um direito humano.

REFERÊNCIAS

BRASIL, L. **Escrever ficção:** um manual de criação literária. 1. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

CANDIDO, A. O direito à literatura. *In:* LIMA, Aldo (org); et al. **O direito à literatura**. Recife: Editora Universitária da UFPE, 2012.

COSSON, R. **Letramento literário:** teoria e prática. São Paulo: Contexto, 2006.

CRAWFORD, C. (1982). **The Art of Digital Game Design**. Washington State University, Vancouver, 1982.

GOMES, Renata Correia Lima Ferreira. O design da narrativa como simulação imersiva. *In:* A. Lemos; C. Berger; M. Barbosa,(eds). Livro da XIV Compós 2005: **Narrativas Midiáticas Contemporâneas**. Porto Alegre: Sulina, pp. 69-81

HUIZINGA, J. **Homo ludens:** o jogo como elemento da cultura. 5ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 2003.

KAFAI, Y. B.; RESNICK, M. (Ed.). **Constructionism in Practice:** Designing, Thinking, and Learning in A Digital World. 1. ed. Londres: Routledge, 1996.

KELLEY, D. **The Art of Reasoning**. New York: W. W. Norton, 1988.

INSTITUTO PRÓ-LIVRO. **Retratos da Leitura no Brasil**. 5ª ed. São Paulo, 2020. Disponível em: https://www.prolivro.org.br/5a-edicao-de-retratos-da-leitura-no-brasil-2/a-pesquisa-5a-edicao/. Acesso em: 23 jul. 2024.

PAPERT, S. **A máquina das crianças:** repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artmed, 2007.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Senac, 2012.

WILLIANS, R. **Manual de animação:** manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de Stop motion e de internet. 1. ed. São Paulo: Senac, 2016.