

LiGa

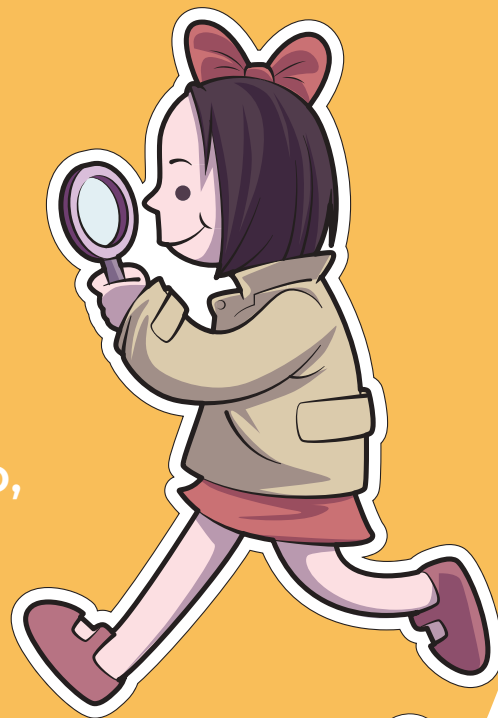
LITERATURA E GAMEFICAÇÃO



Aprendizagem e engajamento: a combinação perfeita na sala de aula.

O projeto educacional **LiGa – Literatura e Gameificação** promove o contato com a literatura por meio dos processos de gameificação, com atividades que envolvem a área de linguagens e valorizam a aprendizagem pela experiência.





No LiGa — Literatura e Gameficação, a leitura é o ponto de partida para experiências livres e significativas com a obra, permitindo o vínculo afetivo e a fruição literária.

Com estratégias de **gameficação**, o projeto motiva, engaja e desenvolve competências leitoras, como **interpretação**, **análise crítica** e **criatividade**. Os estudantes são convidados a criar textos, imagens e narrativas, individualmente ou em grupo, explorando diferentes gêneros e linguagens.

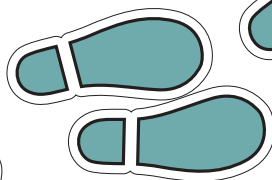
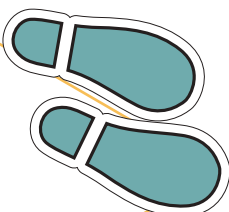
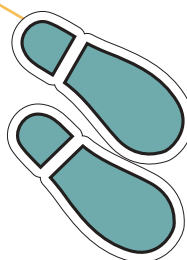
A curadoria privilegia obras que estimulam a interação com múltiplas linguagens — texto escrito, oral e visual — em consonância com a BNCC, ampliando as práticas de leitura e autoria.



LiGa – Literatura e Gameficação é voltado para os **anos iniciais** do Ensino Fundamental. Com ele, estudantes do **1º ao 5º ano** podem se **conectar com obras literárias** por meio de propostas gameficadas.



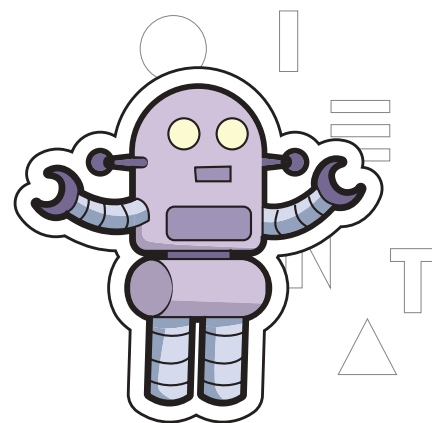
*



União da literatura com o mundo dos jogos

A união da literatura com o mundo dos jogos surge da percepção de que há similaridades entre eles, especialmente seus **limiares entre realidade e fantasia**: com eles, podemos nos transportar sem ao menos sair do lugar, nos identificar e nos emocionar com personagens ou vivenciar papéis que, na vida real, não teríamos a chance de exercê-los.

Este **poder que os livros literários e os jogos têm** de ressignificar o tempo-espço em que vivemos, é proposto no **LiGa** por meio da construção de um “círculo mágico”, uma ambientação, feita pelo professor, que indica aos estudantes que é hora de mergulhar nesses universos e se divertir.

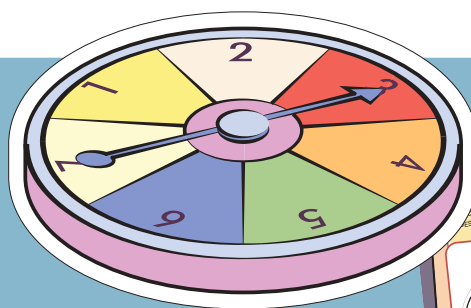


Toda orientação para o uso do projeto é oferecida em treinamentos organizados pela Movimenta Educação, com treinadores especialistas.

Como a gameficação acontece?

O **LiGa** propõe **atividades gameficadas analógicas**, ou seja, não são necessários equipamentos ou qualquer conhecimento prévio sobre games digitais para utilizá-lo.

A lógica dos games é inserida nas propostas utilizando estratégias, estruturas e nomenclaturas que encontramos em diversos tipos de jogos. Os estudantes são estimulados por meio destas estratégias e de **peças de interação lúdica**, como o uso de cartas e adesivos ricamente ilustrados.



Sobre o autor

Victor Prado é game designer, especialista em gameficação, doutorando em Informática pela UFRJ e fundador e CEO da For Games – Educação e Cultura Gamer.

A **For Games** possui experiência na realização de serviços de fomento cultural e educacional na área de jogos, pioneiros na implantação de **gameficações**, torneios e gincanas socioeducativas e na formação de professores e jovens *gamers* para o desenvolvimento de jogos desde 2015. Victor vem realizando oficinas e palestras sobre **games e gameficação** em colégios e espaços culturais do Rio de Janeiro, como o Sesc, Senai, Red Bull, TEDxRio, a Secretaria Estadual de Educação do Rio de Janeiro e secretarias municipais de educação.



O passo a passo de cada gameficação é indicado ao professor por meio de **infográficos** no **Livro do Professor**, explicitando os materiais e condutas necessárias a cada aula.

Exemplo de Infográfico:



UNIDUNITÉ

Objetivo do Estudante

Entender a gameficação - o objetivo e o funcionamento do cartaz - sem revelar a surpresa de que os grupos se juntam.

Resultado

Turma dividida em três grupos, com os prisma coloridos.

Objetivo do Estudante

Continuar a corrida. Aula com movimentação bônus: o grupo vencedor chega ao fim do jogo.

Resultado

Grupo vencedor chega ao final do mapa mas não há comemoração oficial. Alunos percebem que não é uma corrida!

Objetivo do Estudante

Continuar a corrida - agora em dois grandes grupos.

Resultado

Cada grupo usa duas peças lúdicas, cada uma determina uma atividade obrigatória.

Objetivo do Estudante

Continuar a corrida. Aula com movimentação bônus: o grupo vencedor irá chegar ao fim.

Resultado

Cada grupo usa duas peças lúdicas, cada uma determina uma atividade obrigatória.

Objetivo do Estudante

O "grupão" precisa usar as 3 peças lúdicas para realizar 3 atividades obrigatórias.

Resultado

O "grupão" conclui a corrida andando as casas remanescentes.

Objetivo do Estudante

O "grupão" precisa usar as três peças lúdicas para realizar três atividades obrigatórias.

Resultado

O "grupão" conclui a corrida andando as casas remanescentes.

AULA 1

AULA 2

AULA 3

AULA 4

AULA 5

AULA 6

AULA 7

AULA 8

Materiais

Ficha 1

Prisma

Cartaz (mapa)

Peças de interação lúdica

Fim da Aula:

Grupos andam uma casa e o grupo vencedor anda +1.

NOTA

Explicar como a dinâmica de "corrida" funciona - com as atividades começando ao mesmo tempo e o "bônus" para o grupo que acabar primeiro. Para a melhor experiência, os estudantes não devem saber que os grupos se unem.

Materiais

Ficha 2

Prisma

Cartaz (mapa)

Peças de interação lúdica

Fim da Aula:

Grupos andam uma casa e o grupo vencedor anda todas as casas, até a linha de chegada. Seus integrantes se juntam aos demais. Os grupos remanescentes passam a usar também a peça de interação lúdica do grupo vencedor.

NOTA

Antes da atividade, anunciar que há uma movimentação bônus: o grupo que realizar primeiro a atividade do dia completa o percurso. Essa informação é importante para a progressão das atividades.

Materiais

Ficha 3

Prisma

Cartaz (mapa)

Peças de interação lúdica

Fim da Aula:

Grupos andam uma casa e o grupo vencedor anda +1.

Materiais

Ficha 4

Prisma

Cartaz (mapa)

Peças de interação lúdica

Fim da Aula:

Grupos andam uma casa e o grupo vencedor anda todas as casas até a linha de chegada. Agora, a turma forma um único grupo, que usa as três peças de interação lúdica.

Materiais

Ficha 5

Prisma

Cartaz (mapa)

Peças de interação lúdica

Fim da Aula:

Todos os grupos concluíram a corrida. A personagem Tudumpedaço fica completa.

Materiais

Prisma

Cartaz (mapa)

Fim da Aula:

Conclusão da gameficação com a criação do Legado do Projeto - a bandeira de prismas. Entrega dos adesivos, incluindo o adesivo do sumário.

Os estudantes realizam as atividades em diferentes agrupamentos: ora são feitas coletivamente, outras em pequenos grupos e por vezes individualmente, especialmente os registros realizados no Diário da Jornada, que é o Livro do Aluno.

Quais materiais compõem o kit do projeto?

1. Kit do Professor:

1.1 Livro do Professor

Cada Livro do Professor está organizado da seguinte forma:

- Texto introdutório sobre o significado da leitura de literatura na escola.
- Texto introdutório sobre a gameificação da aprendizagem, com vídeos complementares.
- Justificativa pedagógica de cada livro literário.
- Passo a passo da mecânica de gameificação de cada livro literário.
- Competências e habilidades da BNCC para cada livro literário.
- Cronograma de aulas.
- Seção “Para saber mais”, para o professor ampliar seus conhecimentos com temas relativos ao livro de literatura e potencializar as experiências.
- Plano de aula das oito aulas para cada um dos quatro livros literários que contém no kit do ano escolar — com descrições dos materiais, das atividades (antes, durante e depois da aula) e com miniaturas do caderno de atividades do estudante.

1.2 Livros Literários

São quatro livros diferentes por ano escolar do Ensino Fundamental Anos Iniciais. Cada livro de literatura passou por uma curadoria especializada e é trabalhado por meio de uma jornada gameificada.

1.3 Materiais Complementares

São os materiais necessários para que a mecânica da gameificação aconteça, de acordo com cada livro literário e ano escolar. Eles variam a cada kit e podem incluir: adesivos; spinners, baralhos, dados, cartazes, álbum de figurinhas, prismas de identificação dos grupos, entre outros.

2. Kit do Aluno:

2.1 Diário da Jornada

O caderno de atividades do estudante está organizado de forma a promover a individualização da aprendizagem e da gameificação, além do reconhecimento e da valorização da jornada específica de cada estudante. Ele contém as fichas de cada aula gameificada, as atividades da seção “Para fazer mais” e espaços para registros extras.

2.2 Guia da família

O Guia da Família convida a criança e seus familiares a interagirem e se divertirem. Em formato similar a um almanaque, seu conteúdo desmistifica o universo dos games e mostra que a literatura está presente em nosso dia a dia. Aborda, de forma lúdica, tópicos como: benefícios proporcionados pelos jogos, cuidados com os games, elementos da cultura popular na literatura, e os usos educacionais e sociais dos jogos.

2.3 Livros Literários

São quatro livros de literatura escolhidos de acordo com cada faixa etária (os mesmos que vão no kit do professor).

O LiGa é composto por um kit para o professor e um kit do aluno para cada estudante. São cinco diferentes conjuntos, um para cada ano escolar contemplado no projeto. Cada conjunto é acompanhado de quatro livros literários, escolhidos para a faixa etária.



O que você precisa em um só lugar:

**via
dupla**
DIGITAL

Suporte digital necessário para a implementação do projeto educacional LiGa na escola.



Curadoria das obras literárias

A curadoria de livros que acompanha cada kit considerou **temas que seriam pertinentes a cada faixa etária** e obras que abrangem diversas formas de **expressão literária e artística**. Os principais temas de cada livro são:

1º ano:

- **Eu, supermalvado** — comportamento, agressividade, bullying, animais, superpoderes.
- **Meus tipos esquecíveis** — livro de imagens, brincadeiras com linguagem, expressões inusitadas, humor, associação de ideias, literalidade e metaforicidades.
- **Um dia de chuva** — conto de fadas, infância, literatura, incentivo à leitura.
- **Tudumpedaço** — identidade, perfeição, personalidade, individualidade, humor.

3º ano:

- **Barriga de baleia** — solução de problemas, aventura, fantasia, medo, amizade.
- **Patinho feio** — conto clássico, rejeição, identidade, autoimagem.
- **A rua do fantasma** — fantasma, escolha, amizade, mistério, aventura.
- **O que não viu Chapeuzinho Vermelho** — conto de fadas, entendimento, ponto de vista, perspectiva narrativa.

5º ano:

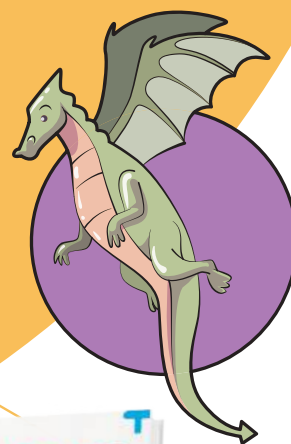
- **Invasão marciana** — o outro, solidariedade, comunicação, respeito, memórias, história.
- **Poemas ilustrados** — poesia, reflexões em perspectiva filosófica, recursos literários, temas universais, múltiplos sentidos de linguagem poética.
- **O sonho de Lu Shzu** — trabalho infantil, relações sociais, infância, desejo, furto.
- **Aos olhos do mar** — prosa, poética, travessia, relação, ação, descoberta.

2º ano:

- **Uma ideia no bolso** — sonho, imaginação, criatividade, histórias.
- **Alice cai-cai** — aventura, intertextualidade, fábula moderna, curiosidade, família.
- **Nino, o rei de todo o mundo** — aventura, faz de conta, universo simbólico, poder, controle.
- **E se eu tomasse minha sopa?** — conto, imaginação, inventividade, pensamento mágico, confronto, fantasia e imaginação.

4º ano:

- **Quem procura acha!** — provérbios, ditos populares, sentido próprio ou literal, sentido figurado, cultura popular, arte narrativa.
- **Os outros** — singularidade, alteridade, diferença, coletivo, individual, perspectiva.
- **Contos-pulga** — contos, história de circo, tempo, amizade, amor.
- **Bombásticas naturalis** — botânica, discurso formal e informal, informativo, enciclopédia, verbete.



Por meio da bibliodiversidade oferecida nesta seleção, encontramos livros com diferentes relações entre texto e imagem (o que permite múltiplas construções de sentidos), além de tipologias textuais diversas: conto, fábula, provérbios, verbetes, poesia, prosa, entre outros.



*

Qual a frequência de uso do projeto em sala de aula?

Sugere-se que o LiGa seja utilizado **uma vez por semana** ao longo do ano letivo: são quatro livros e quatro gameficações compostas por oito aulas (**uma gameficação por bimestre**).

Ano Escolar	LIVRO 1 (1º bimestre)	LIVRO 2 (2º bimestre)	LIVRO 3 (3º bimestre)	LIVRO 4 (4º bimestre)
1º Ano	Eu, supermalvado (8 aulas)	Meus tipos esquecíveis (8 aulas)	Um dia de chuva (8 aulas)	Tudumpedaço (8 aulas)
2º Ano	Uma ideia no bolso (8 aulas)	Alice cai-cai (8 aulas)	Nino o rei de todo o mundo (8 aulas)	Se eu tomasse minha sopa (8 aulas)
3º Ano	Barriga de Baleia (8 aulas)	Patinho Feio (8 aulas)	A rua do fantasma (8 aulas)	O que não viu Chepeuzinho Vermelho (8 aulas)
4º Ano	Quem procura achal (8 aulas)	Os outros (8 aulas)	Contos-pulga (8 aulas)	Bombásticas-naturalis (8 aulas)
5º Ano	Invasão marciana (8 aulas)	Poemas Ilustrados (8 aulas)	O sonho de Lu Shzu (8 aulas)	Aos olhos do mar (8 aulas)

Apoio para a implementação do projeto

O projeto também contempla oficinas para treinamento dos professores, que têm como objetivos garantir o entendimento dos **princípios metodológicos e práticos** do projeto, dirimir possíveis dificuldades dos docentes e assegurar que a **execução em sala de aula seja bem-sucedida**.

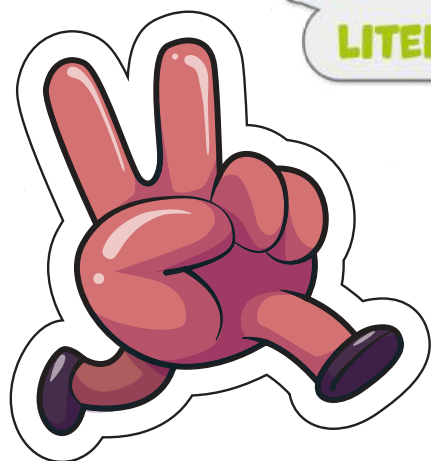
Para isso, os treinamentos oferecem **atividades dinâmicas** e de **exploração prática dos materiais**, sob orientação de treinadores **especialistas**, para que assim o aprendizado seja significativo e o professor, quando em sala de aula, consiga **utilizar com propriedade** o projeto junto aos estudantes.

Tanto professores quanto gestores recebem suporte por meio de um programa estruturado para dar apoio no processo de implantação e implementação:

- ▶ **REUNIÃO DE ABERTURA** | Com gestores e coordenadores da rede
- ▶ **AULA INAUGURAL** | Para os professores
- ▶ **OFICINAS** | Para os professores
- ▶ **ACOMPANHAMENTO E CONSULTORIA DOS TREINAMENTO** | Para gestores e coordenadores da rede
- ▶ **REUNIÕES DE ALINHAMENTO** | Com gestores e coordenadores da rede
- ▶ **REUNIÃO DE FECHAMENTO** | Com gestores e coordenadores da rede

O LiGa está em alinhamento com o que é prescrito na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), no componente curricular Língua Portuguesa, tanto na parte de leitura quanto de escrita, pois são contempladas na proposta pedagógica do projeto o desenvolvimento das habilidades de fruição, interpretação, criação de diferentes tipos de textos, adesão às práticas de leitura, reflexão sobre linguagens, análise das condições de produção e recepção do texto, relações entre textos (dialogia), organização textual, progressão temática, estratégias e procedimentos de leitura, compreensão dos efeitos de sentido, e reflexão crítica sobre os temas e as informações apresentadas.





A **Movimenta Educação** é uma empresa do **Grupo Movimenta** que desenvolveu este e outros projetos educacionais que apoiam os professores no dia a dia da sala de aula, desde a Educação Infantil até o Ensino Médio. Ciências, literatura, matemática, educação financeira, empreendedorismo e desenvolvimento cognitivo são alguns dos assuntos que exploramos em nossos conteúdos. **Confira nosso site ou entre em contato para saber mais.**



Escaneie e
acesse o site

www.movimentaeducacao.com.br

atendimento@movimentaeducacao.com.br

tel.: +55 (11) 4193-2277

cel.: +55(11) 91350-8032



Acesso exclusivo à

**via
dupla**
DIGITAL

Um ambiente
digital exclusivo para
apoiar o educador
na implementação
dos nossos projetos
educacionais.

MOVIMENTA
E D U C A Ç Ã O