



# GAMIFICAÇÃO DAS NARRATIVAS ORAIS INDÍGENAS POR MEIO DO LIVRO-JOGO

Tailson Rodrigues de Lima <sup>1</sup>

## RESUMO

Este trabalho tem como objetivo apresentar a gamificação do livro-jogo como forma de realizar o letramento literário e promover conhecimento sobre a poética oral indígena brasileira. No letramento literário, a leitura é praticada como uma experiência de compreensão global de sentidos e significados de textos. Contudo, o letramento literário não deve se limitar somente à expressão escrita da literatura, podendo ser adaptada à poética oral comum às narrativas orais dos povos indígenas brasileiros, realizando o predisposto na lei 10.639 que complementou a Educação e Relações Étnico-Raciais, relevando-se como tema transversal e obrigatório a questão étnica de afrodescendentes e indígenas do Brasil. Neste sentido, a gamificação é uma metodologia ativa direcionada à motivação do engajamento ao processo de ensino e aprendizagem por meio da utilização de tecnologias educacionais e aulas na linguagem dos games, a qual os jogos narrativos, como o livro-jogo, que mescla jogo e literatura, pode ser utilizado como experiência para o letramento literário e veiculação das narrativas orais indígenas brasileiras. Para tanto, a metodologia utilizada baseou-se no embasamento metodológico do letramento literário por meio da criação de um livro-jogo gamificado para a apreciação da poética oral indígena. O embasamento teórico deste trabalho traz os estudos de: Busarello (2016); Cosson (2021); Alves (2015), e outros. Como resultado foi construído uma pequena narrativa baseada em uma narrativa oral indígena como tecnologia educacional, instrumento para o letramento literário.

**Palavras-chave:** Letramento Literário. Gamificação. Livro-Jogo. Narrativas Indígenas.

## INTRODUÇÃO

A Educação para as Relações Étnico-Raciais (ERER) na educação perpassa a lei 10.639 de 2003 que altera e complementa o artigo 26 da Lei de Diretrizes e Bases da educação (LDB), em que instaura na educação básica a obrigatoriedade de se relevar conhecimento das e sobre as etnias negras e indígenas brasileiras, tornando a temática

---

<sup>1</sup> Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGL) da Universidade Federal do Pará – UFPA- PA, [tailsondelima@hotmail.com](mailto:tailsondelima@hotmail.com).

racial um tema transversal e obrigatório das disciplinas do ensino regular. Assim, a Lei 9.394 de dezembro de 1996, a LDB, ganha este inciso:

Art. 26-A. Nos estabelecimentos de ensino fundamental e de ensino médio, públicos e privados, torna-se obrigatório o estudo da história e cultura afro-brasileira e indígena.

§ 1º O conteúdo programático a que se refere este artigo incluirá diversos aspectos da história e da cultura que caracterizam a formação da população brasileira, a partir desses dois grupos étnicos, tais como o estudo da história da África e dos africanos, a luta dos negros e dos povos indígenas no Brasil, a cultura negra e indígena brasileira e o negro e o índio na formação da sociedade nacional, resgatando as suas contribuições nas áreas social, econômica e política, pertinentes à história do Brasil.

§ 2º Os conteúdos referentes à história e cultura afro-brasileira e dos povos indígenas brasileiros serão ministrados no âmbito de todo o currículo escolar, em especial nas áreas de educação artística e de literatura e história brasileiras.

O estabelecimento do EREER na educação básica insere a história e a cultura dos povos indígenas nas disciplinas, inclusive a Literatura. Estudo de obras que inserem o imaginário sobre os indígenas brasileiros no universo da Literatura e que apresentam sua história não são incomuns – no entanto, a literatura e a poética oral indígenas parecem relegadas às expressões de autores não-indígenas, em vez de representar e apresentar o lugar de fala dos povos originários.

Neste sentido, o letramento literário é uma forma de pensar a literatura como experiência, em que o aprendizado da literatura se dá pela vivência da literatura, trabalhando seus textos, contextos e significações, praticando-se leituras e interpretações e, desse modo, incluindo-se a poética oral indígena no arcabouço literário disponível para que professores de Língua Portuguesa possam fazer presente nas práticas educativas o EREER e reforçar a importância da expressão dos povos indígenas na literatura brasileira.

O letramento literário critica as aulas de literatura tradicionais, em que se lia trechos e excertos de trechos e se focavam na história da arte e de características de escolas literárias, aparentemente dando pouca importância aos significados e interpretações que a experiência literária proporciona. Dessa forma, pode-se relevar a cultura e história indígena apresentando as cosmologias indígenas por meio da poética oral indígena, utilizando-se, por exemplo, das narrativas tradicionais dos povos originários.

Como uma ferramenta, pode-se recorrer a gamificação das narrativas para incentivar a leitura e vivenciar a poética oral por meio de jogos narrativos como o RPG (sigla em inglês para “jogo de interpretação de papéis”) do tipo Livro-Jogo, que mescla jogo e literatura pela imersão do leitor-jogador na história, decidindo ações do personagem e percorrendo caminhos diferentes do início, onde a trama começa, ao fim da narrativa, o momento do estado de vitória em que se “zera” o jogo gamificado.

Assim, propõe-se apresentar uma possibilidade de gamificação da narrativa Kureko Miran, do povo Kuikuro, de modo a construir uma tecnologia educacional que possa ser incorporada ao ensino e aprendizagem da literatura, no processo de letramento literário. A gamificação do Livro-Jogo como tecnologia educacional tem como ideário a construção conjunta de professores e alunos de produtos educacionais e a utilização desse produto para a vivência da narrativa no processo de letramento literário.

## 1. Letramento Literário

De acordo com Cosson (2021), há três formas de como o processo de ensino e aprendizagem da literatura se realiza, em que o autor denomina “aprendizagem”:

... três tipos de aprendizagem: a aprendizagem da literatura, que consiste fundamentalmente em experienciar o mundo por meio da palavra; a aprendizagem sobre a literatura, que envolve conhecimentos de história, teoria e crítica; e a aprendizagem por meio da literatura, nesse caso, os saberes e as habilidades que a prática da literatura proporciona aos seus usuários. (COSSON, 2021, p. 47).

Cosson (2021) assevera que a aprendizagem sobre a literatura e por meio desta predominam traduzindo-se em aulas em que a literatura é abordada por meio de conteúdos que relevem a história das “escolas literárias” e a forma composicional e temática da poesia destes movimentos literários, no entanto, sem a perspectiva de análise dos sentidos de forma global do que é lido, ou mesmo sem a devida leitura de obras como um todo, limitando-se a análise de excertos, trechos e alguns poemas, em um processo de identificação de características, em vez de interpretação.

Cosson (2021) desenvolveu uma metodologia para a vivência da literatura que, em uma perspectiva dialógica, é orientada para uma práxis de construção social dos conhecimentos nas aulas de LP. O autor denominou “sequência básica” (COSSON,

2021, p. 51-69), uma orientação para uma experiência significativa da vivência da linguagem literária (a literariedade) e da narrativa. Segundo Cosson (2021), há quatro passos para a metodologia de letramento literário:

**Motivação:** "Atividade de preparação, de introdução dos alunos no universo do livro a ser lido" (COSSON, 2021, p. 77). A motivação é uma prática que esteja em torno da forma e conteúdo da experiência literária a ser vivida, de modo a incentivar a leitura que será feita posteriormente. Pode ser iniciada ou complementada com outras práticas de linguagem, como a discussão da temática em debates, por meio de jogos, e outros meios.

**Introdução:** "Apresentação do autor e da obra" (COSSON, 2021, p. 57). Na introdução, o leitor terá uma contextualização que une em uma tríade autor-leitor e o texto literário, relevando-se aspectos estilísticos do autor e indícios textuais no visual das obras e outras intertextualidades, como a capa, orelha, etc. da obra ou experiência narrativa trabalhada.

**Leitura:** "Ao indicar o texto, é conveniente que o professor negocie com seus alunos o período necessário para que todos realizem a leitura e, dentro desse período, convém marcar intervalos" (COSSON, 2021, p. 63). Segundo Cosson (2021, p. 62-64), os textos longos devem ter intervalos de tempo em que a leitura é acompanhada e podem ser utilizados didaticamente para auxiliar nas dificuldades de leitura dos alunos, inclusive, sendo complementados com novas leituras de apoio ao texto mais complexo.

**Interpretação:** "É o que gostamos de chamar de encontro do leitor com a obra" e é "a materialização da interpretação como ato de construção de sentido em uma determinada comunidade" (COSSON, 2021, p. 65). De acordo com Cosson (2021), este é um momento de análise e valoração que se dá em um "momento interior", individual, "de encontro do leitor com a obra", que se segue para o momento exterior, a socialização dos sentidos e significados, e dos valores. Segundo Cosson (2021), esta etapa demanda o registro da socialização, ou seja, uma produção textual que materialize a experiência da literatura e sirva a outros indivíduos e contextos de ensino e aprendizagem e, assim, ser utilizada como base para outras práticas de vivência de letramento literário.

## 2. Gamificação

O lúdico é uma ferramenta conhecida e importante para promover aulas e atividades mais interessantes aos discentes, incentivando-os a aprender de forma descompromissada: “Os **jogos** e as aulas roteirizadas com a linguagem de jogos (**gamificação**) estão cada vez mais presentes na escola e são estratégias importantes de encantamento e motivação para uma aprendizagem mais rápida e próxima da vida real. (...)” (MORAN, 2018, p. 21).

A importância dos jogos e da gamificação na educação é dada por estudos que demonstram características inerentes ao jogo, ao lúdico, que são potencializadores no processo ensino-aprendizagem. Segundo Jane McGonigal (2012), os jogos despertam emoções positivas e trabalham para a estrutura e equilíbrio das faculdades mentais e emocionais - importantes ações para o trabalho com a educação - pois na participação do jogo

ficamos intensamente envolvidos, e isso nos deixa com a disposição mental e a condição física adequadas para gerar todos os tipos de emoções e experiências positivas. Todos os sistemas neurológicos e fisiológicos que estão na base da felicidade – nossos sistemas de atenção, nosso centro de recompensas, nossos sistemas de motivação, nossos centros de emoção e memória – são inteiramente ativados com os jogos (2012, p. 37).

A gamificação é diferente do aprendizado por jogos. O aprendizado por jogos presume o uso de jogos conhecidos para trabalhar conteúdos (por exemplo, utilizar o Banco Imobiliário com crianças para ensinar-lhes matemática), enquanto a “gamification é a utilização de mecânica, estética e pensamento baseados em games para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas” (KAPP *apud* ALVES, 2015, p. 26). Na gamificação, a utilização da linguagem dos jogos em aulas e atividades, como diz Kapp e Moran, incentiva e engaja os indivíduos no processo de ensino e aprendizagem e, portanto, fazê-los mais interessados e autônomos na busca do conhecimento.

Os mecanismos encontrados em jogos funcionam como um motor motivacional ao indivíduo, contribuindo para o engajamento do sujeito nos mais variados aspectos e ambientes. (...) O engajamento é definido pelo período de tempo em que o indivíduo tem grande quantidade de conexões com outra pessoa ou ambiente. O nível de engajamento do sujeito é influenciado pelo grau de

dedicação do mesmo às tarefas designadas. Essa dedicação, por sua vez, é traduzida nas soluções do sistema, influenciando o processo de imersão do indivíduo em um ambiente lúdico e divertido. (BUSARELLO, 2016, p. 14).

De acordo com Rosana Rios (2004, p. 225), o uso do livro-jogo (o que ela denomina aventura solo) é uma “modalidade” do RPG que é condizente e apropriada para os letramentos, posto que está inserido no universo da leitura e da escrita, ademais, como um jogo narrativo, está igualmente relacionado ao letramento literário. No livro-jogo, segundo a autora, “o autor se dirige ao leitor”, ou seja, o leitor é o personagem da aventura solo que interage com a narrativa, não somente lendo e descobrindo os elementos constituintes de texto narrativo, como ambientação, personagens, nós e tramas da estória, etc., como também decidindo ações e direcionando o protagonista (o leitor-jogador) por caminhos diferentes que levam a finais também diferentes.

### 3. Livro-Jogo Kureko Miran

Os RPGs tem como característica um sistema que identifica e numera características para o personagem, que são jogados com dados contra os desafios do Livro-Jogo. É comum ter um atributo chamado Habilidade, que é utilizado em combates e formas de resolver problemas dados na narrativa; e Energia, que é a “vida” do personagem, medida de quantidade de dano que pode ser levado pelo personagem-jogador.

O Livro-Jogo pode atribuir outras características ao personagem principal, de acordo com o gênero literário e a proposta narrativa do universo de jogo. Poderes mágicos, poderes de super-herói, mandinga, pajelança, etc., e um sistema de uso desses atributos especiais podem ser conferidos no Livro-jogo para dar mais opções ao jogador-leitor e incentivar o interesse no jogo.

No Livro-Jogo, a narrativa é entrecortada em números que começam om o 01 e vai até o fim do jogo que, no jogo comercial, é comum ir até o 400. Cada decisão ou desafio vencido/falho leva a números aleatórios que contam outros caminhos pela qual o desenvolvimento da trama pode percorrer.

Um exemplo de possibilidade de se contemplar o ERER no letramento literário por meio da gamificação do Livro-Jogo é transformar em Livro-Jogo uma narrativa tradicional indígena, levando os leitores-jogadores a se interessar pela temática da

cultura e história dos povos originários e, desse modo, possibilitando uma reflexão sobre a questão dos indígenas brasileiros, buscando uma consciência crítica quanto às questões contempladas no EREER.

Na narrativa tradicional do povo Kuikiro, o Kureko Miran, encontra-se a história do povo Kuikiro, em que o protagonista é o herói que auxilia na formação do povo Kuikiro. Nesta história, o protagonista e o irmão dele devem libertar o povo Kuikiro de um feitiço que os transformou em macacos e resgatá-los de uma fenda que os dragou pela terra e que foram carregados pelas águas subterrâneas.

De acordo com a proposta de construção do Livro-jogo, pode-se adaptar a narrativa de forma a transformar em desafios algumas partes da narrativa, inventando outros caminhos e criando formas de derrota e vitória ao longo da narrativa, incentivando a leitura e interesse sobre a questão da cultura e história indígenas por meio da gamificação e do Livro-Jogo como tecnologia educacional para o letramento literário.

O Livro-Jogo torna-se uma experiência do narrativo e é propício para o desenvolvimento da sequência básica do letramento literário. Na motivação, pode haver várias formas de abordar os temas do EREER e dos povos indígenas. Na introdução, é o momento de apresentação do Livro-Jogo, trabalhando-se os modos injuntivos de apreensão das informações do sistema de jogo e da proposta de seguir a narrativa através do “pulo” de números entrecortando a narrativa.

### 3.1 Kureko Miran

01. Na floresta e com fome, não resta muito a fazer a não ser caçar ou pescar no rio próximo. O que você deseja fazer?

Embrenhar-se nas matas para caçar? Vá para o número 05.

Deseja pegar seu arco para pescar no rio? Vá para o número 03.

03. A sede e a fome o direcionam para o rio e, enquanto está pescando, você vê um peixe grande e diferente, que daria um excelente alimento para alguns dias. Você:

Flecha o peixe grande e bonito? Vá para o número 10.

Encantado com a beleza deste, tenta pegá-lo? Vá para o número 02.

02. Ao aproximar-se, o peixe cresce e se transforma em peixe antropomórfico, para sua surpresa! O peixe-espírito lhe diz:

"Obrigado por não ter me flechado, Kureko! Eu sei onde tá tua família: eles se encontram debaixo do rio, na fenda que se abriu na região da tua tribo! Mas cuidado: tua irmã virou uma fera canibal, não vá pelo pátio, esgueira-te pelas ocas até chegar na fenda!"

Com esta informação e aviso do espírito-peixe, você já pode ir até onde tribo se encontra. Vá para o número 04.

04. A área onde estava a tribo está completamente vazia e silenciosa... O que vai fazer agora?

Chegaste aqui pelo rio, depois de ter comido o peixe bonito? Vá para o número 09.  
Falaste com o espírito-peixe antes de chegar aqui? Vá para o número 06.

9. Seguindo pelo meio das construções, pelo pátio da tribo disposta circularmente, seus olhos percebem algo se movendo velozmente, como um tapir em corrida! Em poucos segundos, percebe que sua irmã está em cima de você, com a força de uma onça! A boca se abre e mostra presas, que se afundam na garganta e rasgam o pescoço, fazendo-o sangrar profusamente... a sua aventura termina aqui.

06. Lembrando o que peixe-espírito lhe disse, você se esgueira pelas casa, evitando caminhar pelo meio da clareira central do pátio. Seu coração bate mais forte ao ver sua irmã transformada, com um pênis e visível acima da vagina, garras e presas como os de uma onça! Ela fareja o ar, buscando um cheiro diferente, de caça...

Faça um teste de Habilidade. Se tirar menos que a Habilidade, vá para o número 10.  
Tirou um número maior que a Habilidade? Vá para o número 07.

## Considerações Finais

A Lei de Diretrizes e Bases da educação (LDB) já visionava a preocupação de abordar a temática étnica e racial por meio do artigo 26, buscando representatividade face a invisibilização e preconceito que a população negra brasileira sofre. A lei 10.639, com o inciso A orientou a prática de abordar a cultura e história de negros e indígenas nas disciplinas da educação básica, observando a identidade cultural e histórica brasileira advindas das etnias que compõe o povo do país.

No ensino de Literatura, a representatividade indígena ainda aparenta não estar presente no currículo da educação básica. Professores de Língua Portuguesa devem buscar orientar práticas de linguagem como a produção de textos, leitura, oralidade e análise linguística e semiótica imbuídos da história e cultura dos negros e povos originários, proporcionando uma experiência literária, uma vivência da literatura denominada letmaneto literário.

O aprendizado por meio de projetos de jogos, a gamificação, é uma ferramenta que visa o “aprender a aprender”, a motivação e o engajamento dos sujeitos da educação no processo de ensino e aprendizagem. A gamificação por meio das narrativas, o storytelling, é uma das formas mais conhecidas de gamificação e é o cerne de modelos de jogos de “interpretação de papéis”, os RPGs.

A construção de um Livro-Jogo - parte jogo e parte literatura – que veicule a poética oral indígena pode servir como um instrumento de letramento literário e uma parte do processo de ensino e aprendizagem lúdica da reflexão sobre as questões étnicas, principalmente ao que concerne os povos originários.

A ideia de se usar uma narrativa oral, como o Kureko Miran, no sistema de jogo das narrativas de imersão dos RPGs tipo livro-Jogo perpassa a ideia de que a Literatura deve ser vivenciada e esse aprendizado deve ser significativo, incentivando discentes e docentes a procurar construir mais conhecimentos acerca dos conteúdos abordados.

A novidade de se usar um produto educacional mais desconhecido, o Livro-Jogo pode ser um atrativo para o processo de ensino e aprendizagem nos vários níveis de educação, veiculando narrativas tradicionais e motivando reflexões sobre as questões étnicas, principalmente a indígena, dada a invisibilização que povos originários sofrem. O Livro-Jogo aparenta ser um instrumento interessante para ser usado no processo de letramento literário, posto que o leitor-jogador é imerso na narrativa, fazendo vivências a narrativa e, assim, descobrir na prática características literárias, como os gêneros e estruturas.



## Referências Bibliográficas

ALVES, Flora. O que é gamification. *In: Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática.* 2. ed. rev. e amp. São Paulo: DVS Editora, 2015.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2018.

BUGNI, Renata Porto; JUNIOR, Edson dos Santos. A educação apara as relações étnico-raciais na educação básica a partir da lei 10.639/03. **Revista Internacional de Debates da Administração Pública** | São Paulo, SP, v.3, n.1, pp.33-47, Jan–Dez, 2018.

BUSARELLO, Raul Inácio. Abordagem inicial: o que é gamification. *In: BUSARELLO, Raul Inácio. Gamification: princípios e estratégias.* São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

COSSON, Rildo. **Letramento literário: teoria e prática.** 2. ed., 11ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2021.

MCGONIGAL, Jane. O que é exatamente um jogo. *In: MCGONIGAL, Jane. A realidade em jogo.* Rio de Janeiro: *BestSeller*, 2012, p. 29-43.

MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. *In: BACICH, Lilian; MORAN, José. (orgs). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.* Porto Alegre: Penso, 2018.

RIOS, Rosana. Palestra – O livro-jogo, a leitura e a produção de textos. *In: ZANINI, Maria do Carmo (org.). Anais do I Simpósio RPG e Educação.* São Paulo: Devir, 2004, p. 218-252.



## ABSTRACT

Ce travail vise à présenter la ludification du livre-jeu comme un moyen de développer l'alphabétisation littéraire et de promouvoir la connaissance de la poétique orale des peuples autochtones brésiliens. En alphabétisation littéraire, la lecture est pratiquée comme une expérience de compréhension globale du sens et de la signification des textes. Cependant, l'alphabétisation littéraire ne doit pas se limiter à la seule expression littéraire ; elle peut être adaptée à la poétique orale commune aux récits oraux des peuples autochtones brésiliens, conformément aux dispositions de la loi 10.639, qui a complété la loi sur l'éducation et les relations ethno-raciales, soulignant la question ethnique des Afro-descendants et des peuples autochtones du Brésil comme un thème transversal et obligatoire. En ce sens, la ludification est une méthodologie active visant à motiver l'engagement dans le processus d'enseignement et d'apprentissage grâce à l'utilisation de technologies éducatives et de cours en langage ludique. Les jeux narratifs, comme le livre-jeu, qui allient jeu et littérature, peuvent être utilisés comme une expérience d'alphabétisation littéraire et de diffusion des récits oraux des peuples autochtones brésiliens. À cette fin, la méthodologie utilisée s'est appuyée sur les fondements méthodologiques de l'alphabétisation littéraire, à travers la création d'un livre-jeu ludique pour l'appréciation de la poésie orale autochtone. La base théorique de ce travail comprend des études de Busarello (2016) ; Cosson (2021) ; Alves (2015) et d'autres. Le résultat a été un court récit basé sur un récit oral autochtone comme technologie éducative et outil d'alphabétisation littéraire.

Keywords: Literary Literacy. Gamification. Game-Book. Indigenous Narratives.