

CARACTERÍSTICAS DOS JOGOS DIGITAIS QUE POTENCIALIZAM O INCENTIVO À LEITURA¹

Álefe da Costa Silva²

RESUMO

É observado o forte impacto da tecnologia para a atualização dos métodos de ensino nas escolas, em foco nessa pesquisa para o fomento do incentivo à leitura e letramento. Dentro dessas tecnologias são abordados os jogos digitais, que podem servir como uma tecnologia de auxílio na educação. A biblioteconomia tem a oportunidade de trazer para si, implementações dessas tecnologias. Explorando os gêneros de jogos digitais e suas características, observa-se que o gênero de *Role-playing game* se encaixa para o objetivo dessa pesquisa, que está em compreender como os jogos digitais podem contribuir para o desenvolvimento da leitura. Isso contribui para a busca de resolução de algumas problemáticas encontradas atualmente no Brasil, o baixo nível em leitura, de acordo com o Ministério da Educação e Cultura e a falta de atualização dos métodos de ensinios nas escolas. Para chegar no resultado, a pesquisa foi de cunho descritivo qualitativo e bibliográfico para o levantamento e tratamentos de dados, feita em bases de dados e plataformas de jogos digitais. Foram listados sete jogos de *Role-playing game* como exemplos de gênero que incentivam a prática da leitura no decorrer do game. Conclui-se então que os jogos digitais possuem potencial em auxiliar no incentivo ao desenvolvimento da leitura e do letramento nos estudantes, conciliando essa atividade como algo divertido e ampliando as possibilidades de atualização da educação e dos métodos de ensino, considerando que o letramento e desenvolvimento da leitura é algo intra e extraescolar.

Palavras-chave: Tecnologia educacional. Jogos digitais. Leitura e letramento.

ABSTRACT

The strong impact of technology on updating teaching methods in schools is observed, with a focus on this research for the promotion of reading and literacy. Within these technologies, digital games are addressed, which can serve as a supportive technology in education. Library science has the opportunity to implement these technologies. By exploring the genres of digital games and their characteristics, it is observed that the Role-playing game genre aligns with the objective of this research, which is to understand how digital games can contribute to the development of reading. This contributes to addressing some of the problems currently found in Brazil, such as low levels of reading according to the Ministry of Education and Culture, and the lack of updating teaching methods in schools. To achieve the result, the research had a qualitative and bibliographic descriptive approach for data collection and analysis, conducted using databases and digital gaming platforms. Seven Role-playing games were listed as examples of a genre that encourages reading practice throughout the game. It is concluded that digital games have the potential to assist in promoting the development of reading and literacy in students, combining this activity with something fun and expanding the possibilities for educational updates and teaching methods. This

¹ Trabalho de Conclusão do Curso de Graduação em Biblioteconomia da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), orientado pela Dr.(a) Camila Monteiro de Barros.

² Graduanda no curso de Biblioteconomia da Universidade Federal de Santa Catarina. Contato: alefe.csilva@hotmail.com.

is important considering that literacy and reading development occur both within and outside of the school environment.

Keywords: Educational technology. Digital games. Reading and literacy.

1 INTRODUÇÃO

Com o avanço das tecnologias, cada vez mais cedo elas estão presentes na vida do cidadão. De acordo com o IBGEeduca (2023, n.p), tendo em vista que atualmente a maior parte das crianças e adolescentes estão cada vez mais conectadas a tvs, *smarthphones*, computadores e *tablets*, é previsível que o futuro será digital e tecnológico. Nesse viés, faz-se necessário, e, é observado uma oportunidade de implementar tecnologias ao ensino e educação. Considerando isso, os costumes e as formas de ensino aprendizagem, assim como as formas de desenvolvimento do letramento e incentivo à leitura também sofrem modificações.

Nisso, visto a importância da leitura para o indivíduo, Mendonça (2015, p.30) afirma que,

Melhorar a capacidade de leitura implica em abrir novos horizontes, implica em proporcionar novas liberdades pois gera maior autonomia ao indivíduo que lê e compreende o que leu, que lê e apreende o que leu, e com esta leitura, transforma sua vida, minimizando desigualdades e proporcionando maior independência tanto do indivíduo como da sociedade.

O problema de pesquisa a ser respondido é como os jogos digitais podem contribuir para o desenvolvimento da leitura. De acordo com Bomfoco e Azevedo (2012, p. 1), “Os jogos eletrônicos, além de apresentarem conteúdo, promovem aprendizagens que podem ser transpostas a outros domínios semióticos. A educação, nos seus diversos âmbitos, pode se beneficiar deste formato cultural.”, ou seja, os jogos digitais são uma tecnologia que pode ser utilizada como ferramenta para o desenvolvimento do indivíduo no ambiente de aprendizagem, aqui com destaque para a leitura.

A pesquisa tem como objetivo geral compreender como os jogos digitais podem contribuir para o desenvolvimento da leitura.

Tem como objetivos específicos:

- a) Identificar gêneros de jogos digitais que propiciam uma leitura maior de textos e diálogos;
- b) Caracterizar os jogos digitais que apresentam proximidade com a prática da leitura dentro do jogo.

Em secundário, serão apresentadas algumas iniciativas de junção de jogos digitais com obras literárias.

A justificativa para a escolha do tema desta pesquisa, vem a partir de uma observação da autora acerca da potencialidade dos jogos digitais no seu uso para além do entretenimento. O conhecimento limitado sobre a estrutura e funcionamento dos jogos digitais pode levar a uma visão preconceituosa de que seu uso é algo não produtivo, não benéfico e que todos os jogos são similares. Observa-se também uma possibilidade de atualização dos métodos de incentivo à leitura nas escolas, e inserido nelas estão as bibliotecas, que também possuem, além de levar informação ao estudante, uma responsabilidade em fomentar a leitura.

Com isso, considera-se também os níveis de avaliação de leitura dos brasileiros de acordo com o MEC (2019, n.p), os resultados do último PISA, em 2018, ficou abaixo da média, “Quando o assunto é Leitura, o Brasil é o segundo pior do ranking sul-americano, com 413 pontos [...]”. Além disso, “O Pisa 2018 revela que os estudantes brasileiros estão dois anos e meio abaixo dos países da OCDE em relação ao nível de escolarização de proficiência em Leitura.” (MEC, 2019, n.p).

A pontuação em leitura do Brasil na média dos Países da Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE), está em com 487, ficando no ranking em 55º, de acordo com o MEC (2019, n.p). Aqui vale a importância dessa avaliação, pois “Os índices estão estagnados desde 2009.” (MEC,2019, n.p), e atualmente 50% dos brasileiros estão abaixo do nível de leitura, considerando o mínimo necessário para o desempenho pleno da cidadania.

Os resultados desta pesquisa podem contribuir para uma visão diferente sobre o desenvolvimento da leitura e os jogos digitais, bem como o desenvolvimento do letramento, a partir dessas tecnologias. É pontuado e caracterizado o gênero de jogo que mais se aproxima deste objetivo e como ele consegue atingi-lo. Assim, visando proporcionar e despertar cada vez mais cedo o hábito da leitura e contribuindo para o desenvolvimento do letramento.

2 LETRAMENTO

Existem alguns conceitos em volta do termo “letramento” para tentar defini-lo. Alguns autores o classificam como uma prática social de leitura e escrita e que sua formação começa desde tenra idade, através dos incentivos nos meios de convivência.

Considera-se leitura como,

Uma leitura como experiência é afirmação de multiplicidade, sempre dispersa e nômade, da qual não se pode antecipar o resultado, mas leva a uma aventura ao desconhecido. Como tal, a experiência da leitura não é o mesmo que o processo de decifração de um texto, mas faz explodir o código ao qual pertence o texto, suspendendo a sua segurança e levando-o à transgressão. Leitura é construção de sentido, algo que nos forma (ou ainda de/forma ou trans/forma), pondo em questão aquilo que somos. Pensar na leitura como experiência significa que esta é acontecimento, produzindo-se em determinadas condições de possibilidade, mas não se subordinando ao possível. (HILLESHEIM, B. et al., 2011, p. 311).

Primeiramente, Tfouni (2006, p. 20) traz uma questão acerca do letramento, incluindo a alfabetização, “Enquanto a alfabetização ocupa-se da aquisição da escrita por um indivíduo, ou grupo de indivíduos, o letramento focaliza os aspectos sócio-históricos da aquisição de um sistema escrito por uma sociedade.”

Embora algumas pessoas considerem que alfabetização e letramento sejam a mesma coisa, sendo essa uma visão limitada sobre a língua escrita, ou que não tem conhecimento do que seja letramento, elas são duas funções diferentes, mas que trabalham em conjunto.

A alfabetização para Mendonça (2015, p. 72) é “[...] a aquisição do conhecimento que permite o uso dos códigos da língua escrita [...]”. Tfouni (2006, p. 9), distingue alfabetização como,

[...] à aquisição da escrita enquanto aprendizagem de habilidades para leitura, escrita e as chamadas práticas de linguagem. Isso é levado a efeito, em geral, por meio do processo de escolarização e, portanto, da instrução formal. A alfabetização pertence, assim, ao âmbito do individual.

Assim, a alfabetização é uma representação alfabética e ortográfica dos sons da fala, através de traços e formas, podendo ser definida como um tipo de tecnologia, onde o indivíduo aprende a utilizá-la. Por exemplo, a formação e memorização das letras e identificação dos elementos da escrita. Mas isso ainda não o torna um indivíduo preparado para um mundo letrado, por isso a distinção para o letramento.

O letramento é um processo individual e isso varia com as influências que o seu meio social o mantém num convívio prático com a escrita e leitura. Mendonça (2015, p. 72), indica que “[...] letramento é o uso da língua escrita como instrumento de inclusão social e cidadania.”. Tfouni (2006, p. 9-10) traz uma definição para o letramento como sendo um aspecto social,

O letramento, por sua vez, focaliza os aspectos sócio-históricos da aquisição da escrita. Entre outros casos, procura estudar e descrever o que ocorre nas sociedades quando adotam um sistema de escritura de maneira restrita ou generalizada; procura ainda saber quais práticas psicossociais substituem as práticas “letradas” em sociedades ágrafas.

Para Kleiman (2005, p. 19) “[...] o letramento está relacionado com os usos da escrita em sociedade e com o impacto da língua escrita na vida moderna.”. Soares (2002, p. 144) o definiria como “[...] práticas sociais de leitura e escrita e os eventos em que essas práticas são postas em ação, bem como as conseqüências delas sobre a sociedade.”.

Com base nos argumentos apresentados por esses autores citados, pode-se então definir que letramento seria aprender a utilizar a tecnologia da escrita, mas não apenas em sua forma prática, mas social, entender para que se utiliza no meio social e cultural em que o indivíduo está inserido e suas funções de interação e integração, seria a utilidade prática da alfabetização. Nesse viés, pode-se afirmar que o letramento é parte da aprendizagem inicial da língua escrita, que nela está contemplada a alfabetização e o letramento.

Assim, o letramento além da alfabetização acaba sendo um fator importante para o desenvolvimento do indivíduo, Terzi (2007, p. 238) demonstra que o letramento se caracteriza pela sua utilidade no meio social, assim não interferindo a alfabetização do indivíduo, mas que a “[...] alfabetização é um componente do letramento [...]”.

Observa-se então que todos esses autores tratam o letramento como uma prática social e que utilizam da técnica da alfabetização como uma extensão e não uma necessidade, ou seja, o letramento não depende intrinsecamente da alfabetização, pois um indivíduo não alfabetizado pode apresentar sinais de letramento, pois em seu meio ele desenvolveu o letramento e suas práticas.

Em conformidade, sobre o desenvolvimento da leitura e do letramento, partindo do pressuposto de que a escola é o primeiro passo para o desenvolvimento da leitura e escrita, o incentivo à leitura e o desenvolvimento do letramento também tem influência por meio da convivência familiar e social, o que acaba sendo um fator antecessor à inclusão do indivíduo no meio institucional de aprendizagem.

O letramento e a educação se iniciam em casa, ou seja, dependem das interações do aluno com seu fórum mais íntimo, a família e a convivência com sua coletividade, seus vizinhos, a comunidade de seu bairro. Se a criança se desenvolve em um ambiente familiar em que a leitura não é algo importante, ela não vai identificar uma valorização da leitura em sua vida. (MENDONÇA, 2015, p. 75).

Terzi (2006) traz questões sobre que o letramento vem antes da educação escolar, não tendo um modelo correto de ensinar o letramento, ele faz parte de uma postura reflexiva individual, e que esse processo é intra e extraescolar.

Para o desenvolvimento do letramento, o indivíduo precisa entrar em um contexto reflexivo da história e do que está acontecendo, é um processo individual,

onde apenas ler não basta para a absorção do entendimento, ele precisa saber interpretar, distinguir em qual meio social e cultural o conteúdo está sendo desenvolvido. Nesse contexto, os jogos digitais oferecem esses aspectos de forma mais direta,

[...] o jogo digital apresenta para seus usuários um ambiente interativo no qual o contexto da história de jogo, as demandas, missões e objetivos de jogo e situações de conflito às quais os usuários são expostos, forçam ao jogador a desenvolver um estado reflexivo, investigativo e lógico para melhorar sua performance durante o jogo. E é nesse contexto, além da escola, que um jogo digital educacional pode ser empregado, também, como mais um elemento catalizador, como mais um veículo promovedor do acesso ao letramento dentro de um caminho que visa potencializar a construção de pensamento interativo, investigativo e reflexivo que transforme esse indivíduo em um cidadão pleno. (MENDONÇA, 2015, p. 76).

O desenvolvimento da leitura, vem a partir de uma educação e, enfatizando a Escola como um veículo de Educação, as barreiras para o incentivo à leitura precisam ser superadas,

A leitura de livros de literatura é colocada bastante distante da ideia de diversão ou da ideia de servir para algo – ficando restrita ao mundo dos mais cultos e dos altamente escolarizados. Na escola, os alunos veem a aula de literatura e a leitura de livros literários como algo obrigatório [...]. (MENDONÇA, 2015, p. 68).

Isso resulta em uma negação do indivíduo quanto ao processo de absorção de conteúdo através da leitura, pois esses fatores citados contribuem para uma relação não prazerosa da prática da leitura e dificulta ainda mais o desenvolvimento do hábito da leitura. Nesse contexto, a missão da Biblioteca Escolar ganha relevância no engajamento necessário para exercer seu papel perante os alunos e, apesar de reconhecermos sua importância, a Biblioteca Escolar não será nosso foco nesse momento.

3 JOGOS DIGITAIS

De acordo com Santos (2013, p. 82), na sociedade após a revolução industrial, a tecnologia dominou grande parte da sociedade e está se desenvolvendo cada vez mais rápido em todos os meios, de trabalho, ensino e vivência,

[...] viu o surgimento do telefone, da luz elétrica, do rádio, do cinema, da televisão, ainda presenciou, rapidamente, o surgimento do videogame, o microcomputador, a internet, as redes sociais e um variado mundo de artefatos ligados ao desenvolvimento tecnológico no seio da comunicação.

Logo, esse avanço foi acelerado, onde existiu a necessidade de nascer em paralelo, a adaptabilidade social e cultural da sociedade para o uso dos frutos desse avanço.

Os jogos digitais necessitam de consoles e computadores para sua execução, assim, inicialmente foram criados para o entretenimento, por isso, pode existir uma visão não positiva a respeito de sua utilidade em relação uma atividade produtiva. De acordo com Toschi (2012, n.p), está presente atualmente o discurso de que os jogos digitais não auxiliam em nada, assimilando-a a uma atividade improdutivo, pois “tiram” a atenção do usuário e não proporcionam desenvolvimento para o mesmo. Porém, os jogos digitais vinculam mais que apenas entretenimento,

Como portadores de uma linguagem própria, os games se caracterizam por ter uma linguagem interativa, lúdica, imagética, narrativa, imersiva, sonora e participativa. Hoje, por exemplo, no jogo Resident Evil 5, o jogador pode jogar online com pessoas de qualquer parte do mundo, conversar, criar estratégias, jogar como parceiros e, para isso, basta ter o console conectado à internet. (SANTOS, 2013, p. 83).

Assim como a música, dança, pintura, escultura, teatro, literatura, cinema, fotografia e os quadrinhos são considerados uma Arte, os jogos digitais estão passando a integrar esse leque.

As artes são numeradas de acordo com a sua característica especial, seu principal fundamento. Os jogos eletrônicos conseguem trazer o som (que vem da música, a 1ª arte), a cor (que vem da pintura, a 3ª arte), o volume (que vem da escultura, a 4ª arte), a palavra (que vem da literatura, a 6ª arte), a imagem (que vem da fotografia, a 9ª arte) e toda a tecnologia empregada na arte digital, a 11ª arte. Porém, acima de tudo, os jogos ainda têm um fundamento mais que especial: a interação. A imersão que um jogo eletrônico te dá não pode ser obtida por mais nenhuma outra arte. (TOSCHI, 2012, n.p).

Mello e Pires (2020, p. 106) trazem um ponto importante acerca dos jogos digitais como um produto possível de ser algo produtivo.

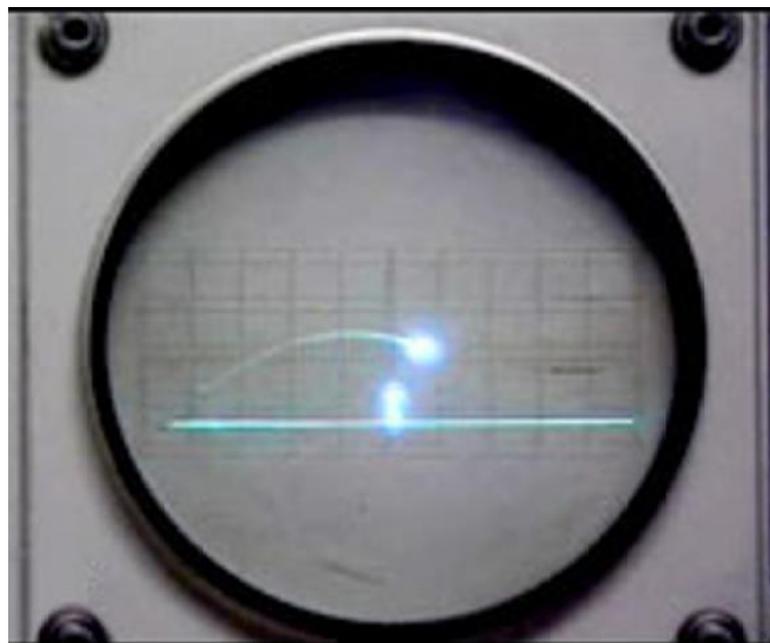
Além do aspecto divertido, existem estudos que indicam seu uso na reabilitação e remediação de inúmeros acometimentos cognitivos, e, não somente isto, os videogames vêm sendo observados como forma de melhora cognitiva em indivíduos com desenvolvimento típico. Com isto, temos uma mudança no paradigma, em que anteriormente os videogames eram vistos como apenas um entretenimento (muitas vezes prejudicial), agora existe a tendência de que eles podem se tornar instrumentos auxiliares na educação, no treinamento e na capacitação de estudantes e profissionais de diversos meios.

Analisando um comparativo do processamento mental e necessidades cognitivas para jogar os jogos digitais, os primeiros jogos criados possuíam determinadas necessidades do usuário, diferentes das que são necessárias para os jogos digitais produzidos atualmente, sendo essas mais complexas.

No início os jogos eletrônicos, como chamados na época, possuíam gráficos básicos e com mecânicas³ simples de serem executadas, não exigindo muitas cognições dos usuários. Como exemplo um dos primeiros jogos, foi uma criação de William A. Higinbotham, o *Tennis for Two* (figura 1) em 1958,

[...] não passava de um enorme computador analógico ligado a um osciloscópio, que simulava uma partida de tênis (ou ping-pong) [...] Cada jogador segurava uma caixa, o controle, que tinha um dial (botão giratório) e um botão de pressionar. Com o dial era possível regular os ângulos de rebatida da bola, que ocorria quando o outro botão era pressionado. (PACHECO, 2013, n.p).

Figura 1 - Tela do jogo *Tennis for Two*



Fonte: Pacheco (2013)

Já atualmente, como exemplo, um jogo lançado em 2023 chamado *Hogwarts Legacy* (Figura 2,3), com sua história e personagens baseado na franquia de livros do Harry Potter, é um jogo de *Role Playing Game* (RPG) de mundo aberto, que possui mecânicas mais complexas, gráficos avançados e pode ser executado em diversas plataformas. Ariedo (2023, n.p), afirma que o jogo permite criar o próprio personagem, criar criaturas mágicas, voar e ter diversas interações com os meios de transporte, explorar todo o ambiente do jogo com o personagem além do castelo, customizar ambientes, entre outros. Os jogadores realizam uma imersão, estudando em uma escola de Magia e Bruxaria nos anos de 1800, o jogo possui uma jornada instigante e um objetivo a ser alcançado.

³ De acordo com Henrique (2022, n.p) "Podemos entender como mecânica, cada ação ou interação que o jogador pode executar no jogo."

Figura 2 – Interface do jogo *Hogwarts Legacy*



Fonte: Mccoy (2022)

Figura 3 – Captura de tela do jogo *Hogwarts Legacy*



Fonte: Mccoy (2022)

Os jogos digitais beneficiam como um auxílio no desenvolvimento de diversas habilidades, como indicadas por Carvalho (2018, p. 22-23), o planejamento e tomada de decisões, posicionamento de liderança, interpretação de informações em campos de linguagens diferentes, resolução de problemas e a trabalhar em equipe.

Essas características cognitivas, para Mendonça (2015, p. 102),

[...] proporciona o motor que transforma o jogo digital em um promissor veículo catalizador de processos de aprendizagem a partir da condição de que o jogo digital representa um ambiente fomentador de novas relações sociais exigindo complexas relações cognitivas dos usuários envolvidos nas atividades propostas pelo jogo.

Ao utilizar os jogos digitais para o aprendizado, ao mesmo tempo em que o usuário aprende, ele se diverte, tratando aquela atividade como algo não obrigatório, o que engaja e anima o indivíduo. “[...] os videogames podem, sim, se tornar uma ferramenta de grande utilidade para todos aqueles que buscam na sua utilização algo mais do que diversão descompromissada [...]” (MELLO; PIRES, 2020, p. 107).

Além disso, Mello e Pires (2020) trazem levantamentos de estudos sobre a influência dos videogames na cognição de crianças, pontuando alguns fatores neuropsicológicos, onde são estimuladas atividades cerebrais que ficam responsáveis pela atenção, sendo a região pré-frontal, esta “[...] responsável pelas funções executivas [...]” (MELLO; PIRES, 2020, p. 103).

Os fatores principais que pontuam os jogos digitais com uma proximidade com o letramento e a prática da leitura, além dessas cognições citadas, que o jogo estimula, podem ser ditas a criatividade, a cooperatividade, raciocínio lógico, reflexão, interpretação, desenvolvimento do vocabulário, os diálogos de leitura dentro do jogo (são apresentados para os jogadores no decorrer do game uma série de textos digitais, no qual auxiliam para o alcance dos objetivos dos jogos), despertar interesse sobre assuntos ou sobre o jogo para ir atrás de leituras sobre o mesmo, entre outros.

Além disso, em estudo mais específico, observa-se que alguns gêneros de jogos tendem a aproximar com a prática da leitura, como será apontado nos próximos tópicos.

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para o desenvolvimento deste artigo, foi feita uma pesquisa descritiva qualitativa e bibliográfica para o levantamento e tratamento dos dados. A pesquisa descritiva de acordo com Prodanov e Freitas (2013, p. 52) tem por objetivo, “[...] descrever as características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis.”, enquanto a pesquisa qualitativa se resume a,

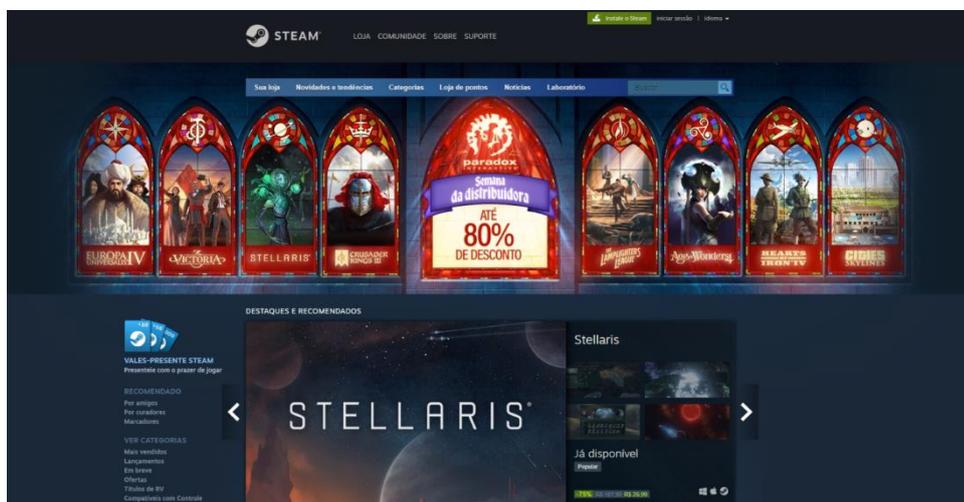
[...] interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa. Esta não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados [...]. O processo e seu significado são os focos principais de abordagem. (PRODANOV; FREITAS, 2013, p. 70).

A pesquisa Bibliográfica tem como objetivo “colocar o pesquisador em contato direto com todo material já escrito sobre o assunto da pesquisa” (PRODANOV; FREITAS, 2013, p. 54).

O desenvolvimento foi dissertado e argumentado a partir de pesquisas bibliográficas em bases de dados online, como a RENOTE⁴, *Scielo*, atribuindo palavras chaves como “jogos digitais”, “educação”, “letramento”, entre outros sinônimos e pluralidade. Também foram utilizadas pesquisas no acervo físico da Biblioteca Setorial CED da UFSC (Universidade Federal de Santa Catarina). Para a coleta de dados dos sete jogos selecionados, foi feita uma pesquisa nas plataformas de jogos online: *Steam* (figura 4), *Epic* (figura 5) e *Facebook* (figura 6).

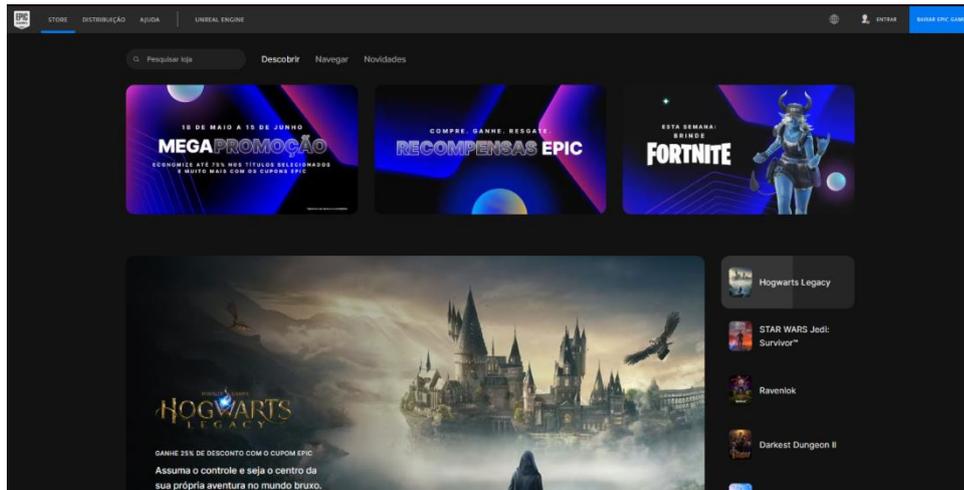
Abaixo, estão as telas de busca de cada plataforma.

Figura 4 - Plataforma *Steam*

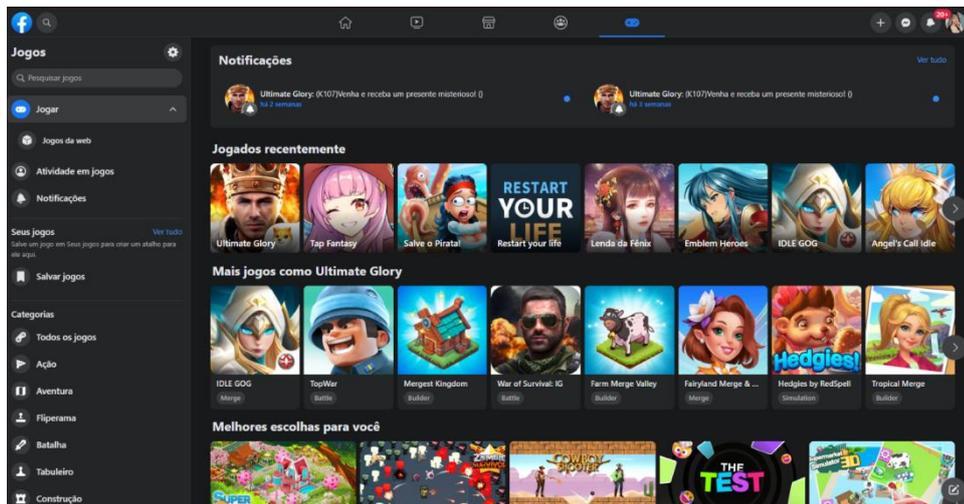


Fonte: <https://store.steampowered.com>

⁴ Revista Novas Tecnologias na Educação do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Figura 5 - Plataforma *Epic*

Fonte: <https://store.epicgames.com/pt-BR/>

Figura 6 - Plataforma *Facebook*

Fonte: <https://www.facebook.com/gaming/play>

Observado a partir da pesquisa que o gênero de RPG é o mais próximo da realidade da prática da leitura, pelos seus intervalos de diálogos durante o jogo, e que eles precisam ser lidos para concluir ou seguir para os objetivos, ponto esse que, se comparar a outros gêneros de jogos digitais, alguns deles possuem alguns momentos de textos para ler, porém não interferem em nada na narrativa e por isso podem ser ignorados facilmente.

A partir disso, com o intuito em desenvolver uma lista de resultados no qual o sistema exigido para o processamento do jogo na máquina seja o mais acessível, as estratégias de busca utilizadas nas plataformas, tiveram os seguintes critérios em consideração:

- a) Gênero: RPG e seus subgêneros
- b) Idioma: português

c) Requisitos de sistema:

a) Mínimo:

- i) SO: *Windows XP, Vista, 7, 8, ou 10*
- ii) Processador: *Intel® Pentium®4 1.5GHz, 2 Ghz , 2.33GHz, faster x86-compatible processor, Intel Atom™ 1.6GHz, faster processor for netbook class devices, Intel Core i3-3210 ou Intel Core i5.*

d) Memória: até 4 GB de RAM

e) Faixa etária: Livre até 14 anos.

Para a coleta na Plataforma *Steam* (figura 11) foram empregados também os critérios de preço (mínimo R\$0 e máximo R\$100) e de mais bem avaliados. Em todas as plataformas foi utilizado o critério de exclusão dos jogos que são de estilo *pay to win* (pague para vencer).

Também foram levados em consideração as análises dos jogadores para reafirmar as escolhas dos jogos analisados.

As seguintes características de cada jogo foram registradas em uma tabela: nome, plataforma, plataforma operacional, modalidade, faixa etária, nº de jogadores, diálogo e Tema. A partir dessas características, foi possível discutir a proximidade dos jogos com o incentivo à leitura. Ao todo, foram analisados sete jogos digitais para computador.

5 RESULTADOS

Para demonstrar os resultados, essa seção foi separada em três tópicos de acordo com seus formatos de levantamento de dados.

5.1 Jogos digitais: tipos e características

Nos dias de hoje, existem diversos gêneros e subgêneros de jogos digitais, neste tópico serão apontados os principais. De acordo com (LUCCHESI; RIBEIRO, 2009, p. 10), os jogos digitais são classificados por inúmeros critérios,

Em geral a classificação dos jogos digitais é realizada através do agrupamento dos tipos de jogos que apresentam ou obedecem, respectivamente, a características e critérios similares. Dentre as características e critérios mais comuns, pode-se citar o objetivo do jogo, o contexto no qual se insere o jogador e a forma como o jogador conduz o personagem e interage com o ambiente.

Cada gênero possui suas características e objetivos, porém um fator determinante apontado por Mendonça (2015, p. 102), é a construção da narrativa de um jogo,

O principal propósito da narrativa é oportunizar ao usuário, bem como a todo o projeto, a criação de um ambiente imersivo para o jogador. A narrativa determina a forma como a história será contada, determinando o tipo de gênero do jogo.

Jogos de Aventura (Figura 7): são jogos onde o foco é a história narrada. “Surgiram na década de 1980 e privilegiam o raciocínio lógico do jogador, ao qual são apresentados enigmas, exploração de ambientes. Em geral, são jogos que mais se adequam a adaptações literárias.” (MENDONÇA, 2015, p. 104).

Figura 7 – Captura de tela do jogo *King's Quest*



Fonte: The Odd Gentlemen (2015)

Jogos de Ação: são os jogos onde o foco principal está na ação, controlar as ações do personagem principal ao modo de estar mais imerso no cenário e personagem, como se estivesse sendo o personagem. Os jogos de ação objetivam inserir o usuário no personagem, como se ele estivesse dentro do jogo, muitas vezes executando as mesmas ações da vida real. Carvalho, (2018 p. 23) aponta o que os jogos de ação mais estimulam no indivíduo,

[...] podem auxiliar no desenvolvimento de capacidades psicomotoras, como reflexos, coordenação olho/mão, além de colaborar para o desenvolvimento do pensamento rápido mediante a situações inesperadas. Para melhores desempenhos, o ideal é que o jogo consiga alternar momentos de atividades cognitivas com períodos de utilização de habilidades motoras. Jogos de esportes também fazem parte desta categoria.

Jogos “First Person Shooter” (FPS) (Figura 8): segundo Mendonça (2015), trata-se de jogos de ação de tiro em primeira pessoa (perspectiva na visão do personagem “eu”). O principal fator mecânico do jogo é atirar e se movimentar como um atirador. Normalmente esses jogos não são ricos em história, pois o foco é a ação repetitiva.

Figura 8 - Captura de tela do jogo *PAYDAY 2*



Fonte: OVERKILL - a Starbreeze Studio (2013)

Jogos “*Real Time Strategy*” (RTS) (Figura 9): são os jogos de estratégia em tempo real, onde o jogador controla exércitos, sua administração, criação e posicionamento das tropas para combater o exército do outro player humano (PVP) ou da inteligência artificial do Jogo, ou seja, o planejamento e ação do jogo acontecem ao mesmo tempo para todos os participantes da partida (MENDONÇA, 2015).

Figura 9 - Captura de tela do jogo *Age of empires II*

Fonte: Forgotten Empires; Tantalus Media; Wicked Witch; World's Edge (2019)

Jogos de Simulação (figura 10, 11, 12): Como o nome já diz, são jogos que simulam experiências e a vida real o mais próximo possível, alguns jogos servem como treinamento em ambientes de aprendizagem, como na aviação, treinamentos militares, aprender a dirigir, entre outros (CARVALHO, 2018). Em estudo de Heckler, Saraiva e Oliveira Filho (2007), demonstram que esses simuladores têm como intuito abranger o mais perto possível de como são os instrumentos utilizados na vida real.

Figura 10 – Captura de tela do jogo *Kerbal Space Program*

Fonte: Squad (2015)

Figura 11 - Captura de tela do jogo *Kerbal Space Program*



Fonte: Squad (2015)

Figura 12 - Captura de tela do jogo *Kerbal Space Program*



Fonte: Squad (2015)

Jogos de “*Role-playing game*” (RPG) (Figura 13): traduzido para o português seria “Jogo de interpretação de papéis”. Em estudo de Fraga e Pedroso (2006), pode-se definir, de acordo com eles, que nesse gênero de jogo, o jogador controla as ações de um ou mais personagens, seguindo uma jornada narrativa, onde tem de alcançar objetivos no jogo. O RPG tem uma narrativa rica em detalhes e possui muitos diálogos a serem lidos durante o game, podendo interagir entre os diálogos optando pela resposta, isso tudo para compreender a história e descobrir as próximas ações que precisam ser feitas dentro do jogo.

É importante ressaltar nesse gênero de jogo que,

Quando observamos especificamente os jogos digitais com narrativa histórica, ou os jogos de aventura gráfica e os chamados jogos de RPG (role-playing-game), verificamos que, pela estrutura ou hierarquia de jogo, o usuário/jogador é condicionado a intervalos de leitura ou de locução, nos quais ele precisa conhecer, aprender sobre a história dos personagens ou do local onde as ações irão ocorrer para compreender os objetivos que deverá alcançar e as ações que deverá executar para isso. A natureza desse tipo de jogo, portanto, pode ser muito útil para a formatação de objetos de aprendizagem que visem o desenvolvimento do gosto pela leitura e a aproximação do educando ao universo literário. (MENDONÇA, 2015, p. 207).

Figura 13 – Captura de tela do jogo *Divinity: Original Sin 2 - Definitive Edition*



Fonte: Larian Studios (2017)

Jogos de “RPG massive on-line” (MMORPG): traduzido para o português seria “Jogo Massivo Multijogador Online de Interpretação de Papéis”. Esse gênero é um subgênero de RPG, que consiste em RPG’s que são jogados por diversos jogadores ao mesmo tempo, num mundo compartilhado em modo online.

Existem ainda diversos subgêneros dentro desses gêneros apresentados, muitos deles derivam de um ou mais tipos de gêneros em conjunto, como os jogos de ação-aventura, *Battle Royale*, entre outros.

5.2 Práticas e aplicações de jogos digitais com literatura

Em secundário, não sendo o foco dessa pesquisa, um ponto que vale apresentar, são as adaptações de jogos através do universo literário.

A partir disso, Mendonça (2015) traz em sua tese, a criação de um jogo a partir do livro *Vidas Secas* de Graciliano Ramos como uma ferramenta de engajamento e pedagógica para o letramento e a leitura, onde ele objetiva o incentivo do jogo acerca da leitura, e do interesse dos participantes para a busca da leitura da obra literária, concluindo sua pesquisa com resultados que respondem o seu objetivo.

Outro exemplo de jogo derivado/inspirado na literatura, tem-se um clássico da literatura, a franquia de Harry Potter, que possui algumas adaptações para jogos, como o *Hogwarts Legacy* (2023), já citado anteriormente (ABREU, 2023, n.p).

A franquia de games *Assassin's Creed*, de gênero ação-aventura, que posteriormente foi base para os livros, trazem assuntos sobre acontecimentos, figuras e lugares reais históricos, como a Grécia Antiga, Egito Antigo, Expansões Vikings, Terceira Cruzada, Renascimento Italiano, Império Otomano durante o Renascimento, Época Dourada da Pirataria, Guerra dos Sete Anos, Revolução Americana, Revolução Francesa e Revolução Industrial (BICALHO, 2023, n.p).

Outro título famoso, que tem adaptação de série, livro e jogo é a franquia *The Witcher*. São sete livros que compõem a Saga, “[...] os games não são baseados nas obras escritas, são considerados adaptações não-canônicas e funcionam como um “complemento” das aventuras vividas por Geralt na literatura.” (BRUNO, 2020, n. p), isso para quem tem interesse em conhecer a história completa dentro dos jogos disponha-se a leitura dos livros. Os jogos adaptados são uma trilogia de RPG de ação, pontuando o fator narrativa e história para os jogos de RPGs.

Essas adaptações citadas, tem potencial em demonstrar que os jogos digitais podem ser capazes de servir como estímulos para o encontro de obras literárias, podendo criar uma ponte entre leitura de livros e jogos digitais, sendo ponto de entrada para muitas pessoas que não possuem o hábito de ler.

5.3 Levantamento de Jogos de RPG

De acordo com o mapeamento dos gêneros de jogos digitais nessa seção, pode-se observar que os que mais incentivam a leitura são os gêneros de RPG e de Aventura, porém o foco nessa pesquisa serão os jogos de RPG e seus subgêneros, pois os jogos de Aventura que se aproximam da prática da leitura são mais focados em vinculação com obras literárias, eles fomentam a prática da leitura **fora do jogo** e os que não são adaptações literárias, possuem diálogos que podem ser facilmente ignorados, pois não são relevantes para a conclusão de objetivos. Nesse caso, o foco são os jogos que mais incentivam a prática da leitura **dentro do jogo**, ou seja, os que possuem mais diálogos interativos ou não, mas que esses são necessários para o desenvolvimento e conclusão da jogatina, compreender o objetivo e como chegar neles, desbravar a história e os personagens para conseguir chegar nesses objetivos, no qual essas ações não podem ser ignoradas, estimulando assim uma leitura, interpretação, imersão de narrativa, característica dessas dos jogos de RPG.

Abaixo está uma tabela resumida dos jogos analisados:

Quadro 1 - Resumo dos jogos analisados

Nome	Plataforma	Plataforma operacional	Modalidade	Faixa etária	Nº de Jogadores	Diálogo	Tema
<i>Grimm's Hollow</i>	<i>Steam</i>	Computador	Gratuito	10 anos	Um jogador	Interativo, 4 finais alternativos	Pós-morte; perda familiar e luto
<i>Shakes and Fidget</i>	<i>Steam</i>	Computador	Gratuito	Livre	Multijogador	Linear, não interativo	Medieval
<i>Shop Titans</i>	<i>Epic</i>	Computador	Gratuito	13 anos	Multijogador	Linear, não interativo	Comércio; Administração
<i>DesignVille: Merge & Design</i>	<i>Facebook</i>	Computador	Gratuito	Livre	Um jogador	Linear, não interativo	Design de interiores; Administração; Artes; Criatividade
Lenda da Fênix	<i>Facebook</i>	Computador	Gratuito	Livre	Um jogador; Multiplayer	Interativo	Cultura chinesa; Leitura de Histórias de amor dos tempos antigos da China; Trajes tradicionais de diferentes países
<i>Divinity: Original Sin 2</i>	<i>Steam</i>	Computador	Pago	12 anos	Até 4 jogadores	Interativo; Finais alternativos	Magias; Ficção

<i>Definitiv e Edition</i>							
<i>Stardew Valley</i>	<i>Steam</i>	Compu tador	Pago	12 anos	Até 4 jogadores	Interativo ; Finais alternativ os	Agropecuári a; Comunidade ; Relacionam entos; Dificuldades da vida; Vida rural; Minérios; Pescaria; Estações; Administraçã o

Fonte: Dados da pesquisa (2023)

Ao final de alguns dos jogos apresentados aqui, são citados comentários extraídos da página do respectivo jogo e plataforma, que trazem a opinião de jogadores, análises e mais algumas características do jogo. Esses comentários contribuem para uma análise positiva do jogo. Em todos os comentários apresentados a seguir, os autores serão mantidos anônimos.

1. *Grimm's Hollow* (figura 14): é um jogo inspirado em experiência de RPG, que se passa em um universo pós-vida. O jogo tem por objetivo “[...] cumprir uma missão: ceifar fantasmas (para levá-los ao descanso eterno) e coletar o que resta de suas energias espirituais. Como seu espírito não é forte o bastante para seguir em frente, é preciso lutar e evoluir suas habilidades.” (MARINHO, 2020, n.p). Durante o jogo, a narrativa traz assuntos de antes da personagem principal Lavender, a protagonista da estória (você) ter morrido, possui momentos fortes e tensos, com algumas reviravoltas, tratando os temas pós-morte, perda familiar e luto. As mecânicas do jogo são simples e intuitivas. Conforme Marinho (2020, n.p) *Grimm's Hollow* possui dois modos de jogo, “um com maior foco em lutas e outro mais fácil e mais focado na história”. Ainda segundo o autor, o enredo passa a sensação de que a protagonista está desabafando com o jogador e suscita sentimentos difíceis de lidar como dor e luto, porém, importantes de serem conhecidos e vivenciados. O jogo possui quatro

finais alternativos, sendo dois positivos e dois negativos. De acordo a Ghosthunter (2019, n.p), desenvolvedora do jogo, a sinopse do jogo é a que segue:

Quando Lavender acordou hoje de manhã, ela não esperava estar cercada por uma multidão de estranhos com máscara de caveira, muito animados, com bolo e balões. Afinal, não era o seu aniversário; e aquela não era a casa dela. Lavender planeja encontrar seu irmão e fugir das pessoas estranhas da cidade de Hollow - mas estará preparada para as graves consequências?

Figura 14 – Captura de tela do jogo *Grimm's Hollow*



Fonte: Ghosthunter (2019)

Abaixo, dois comentários de jogadores, extraídos da página do jogo na plataforma *Steam*. A partir desses comentários observa-se uma ênfase no quesito história do jogo:

“Joguinho curto e gratuito, enredo ótimo, soundtrack no ponto, uma arte fenomenal e com uma gameplay simples, porém, interessante. Devo dizer que me surpreendeu o quão bem escrito esse jogo é, todos os finais são impactantes e o developer não se segurou nos temas que abordou, uma experiência que vale a pena ter, sinceramente, o fato dele ser gratuito soa meio ofensivo pelo quão bem produzido ele é.” (Jogador 1)

“Mesmo parecendo comum, é um jogo mt especial. Mesmo sendo curto, tem uma história extremamente interessante.” (Jogador 2)

2. Shakes and Fidget (figura 15): é um jogo de RPG de fantasia, com representação de papéis galardoados, é multijogador, possui combates entre clãs, chat com amigos e sistema de mensagens. Com uma mecânica simples, a jogabilidade define: “Aceita missões, realiza aventuras empolgantes, sobe de nível, recolhe ouro, obtém honra, sê "megapoderoso" e torna-te uma lenda viva!” (PLAYA

GAMES GMBH, 2016, n.p). O jogo possui um design único baseado em revista de banda em um universo medieval e o sistema de batalha é em turnos.

Figura 15 - Menu principal do Jogo *Shakes and Fidget*



Fonte: Playa Games GmbH (2016)

A seguir, alguns comentários extraídos da página do jogo na plataforma da *Steam* com análises dos jogadores. Percebe-se um ponto em comum, o humor e a história do jogo:

“Este jogo é para quem gosta pelo fato dos detalhes do jogo e as historias. As escritas são divertidas e criativas, os cenários bem feitos.” (Jogador 3)

“O jogo é simples, "bobo", não tem nenhuma animação 3d mas não dá vontade de parar de jogar. Isso pq os desenhos são legais, as historinhas engraçadas, os personagens cômicos [...]” (Jogador 4)

3. Shop Titans (figura 16): é um jogo de gênero RPG de simulação de comerciantes, dentro do jogo,

Você é um comerciante promissor em uma agitada cidade de aventureiros; é hora de arregçar as mangas e botar a mão na massa! Fabrique, negocie e venda até chegar ao topo para atrair personagens superinteressantes para sua loja... quem sabe até o próprio rei! (KABAM GAMES, INC, 2022, n.p).

O jogo pode ser jogado sozinho ou em multijogador, os controles e combates são fáceis de aprender.

[...] é um jogo de RPG de simulação que consiste em construir sua própria loja dentro de um reino de fantasia. Nela, você pode criar e vender armaduras, espadas, poções e todos os tipos de acessórios e equipamentos de heróis para ajudá-los em suas aventuras. (KABAM GAMES, INC, 2022, n.p).

Figura 16 – Imagem propaganda do jogo *Shop Titans*

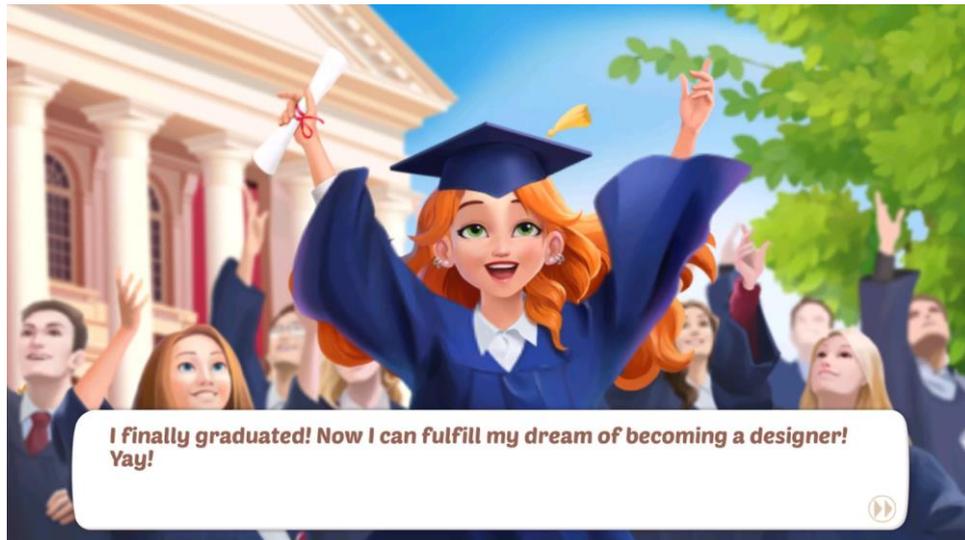


Fonte: Kabam Games, Inc (2022)

4. *DesignVille: Merge & Design* (figura 17): é um jogo de construção de cenários, onde o jogador é livre para usar sua criatividade e ao mesmo tempo acompanha a história com uma narrativa empolgante. Dentro do jogo você é uma mulher que se formou em design de interiores e tem a missão de decorar espaços em diversas casas. De acordo a Tapclap (2023, n.p), desenvolvedora do jogo, a sinopse do jogo é a que segue:

Mergulhe numa história cheia de personagens divertidos, conclua pedidos de renovação de diversos clientes, crie um design único para cada sala, decore como quiser e deixe sua criatividade fluir! Realize seu sonho: construir e expandir o maior e melhor estúdio de remodelagem em DesignVille! Conclua vários projetos de design e reformas de casa!

Figura 17 - Captura de tela do jogo *DesignVille: Merge & Design*



Fonte: Tapclap (2023)

5. Lenda da Fênix (Figura 18): de acordo com Modo Global (2023, n.p), é um jogo de RPG de simulação, onde a protagonista (jogador) é uma mulher, que ao longo do jogo deve tomar decisões, tendo um enredo consequente de cada escolha. O tema está baseado em histórias de amor dos tempos antigos da China, e também aborda trajes tradicionais de diferentes países. A gameplay varia entre leitura de diálogos e tomada de decisões, até escolher o *outfit* e criação de estilos dos personagens, “As cenas do jogo, a interface, e as histórias de amor do antigo palácio chinês fazem você entender as batalhas e a cultura chinesa.” (MODO PTE.LTD, 2022, n.p).

Figura 18 – Imagem ilustrativa do jogo Lenda da Fênix



Fonte: MODO PTE.LTD (2022)

Abaixo, algumas análises de jogadores em comentários, extraídos da página do jogo dentro da plataforma *Google Play*, de onde é possível baixar o jogo. Percebe-se o ponto focal na história:

“Estou fascinada desde que comecei a jogar, amo todo o conceito do jogo e a história é cativante!” (Jogador 5)

“O jogo é muito bom, com um ótimo enredo e gráficos lindos.” (Jogador 6)

“Eu amei esse jogo, a história é boa e os personagens são incríveis e bem construídos [...]” (Jogador 7)

6. *Divinity: Original Sin 2 - Definitive Edition* (figura 19): elencado como um dos melhores RPGs já criados para computador, é um jogo de RPG tático de combate em turnos, podendo controlar até quatro personagens ou jogar em modo cooperativo, explorando o vasto mundo de Rivellon. É um jogo rico em conteúdo e que demanda bastante leitura e interações através dos diálogos para compreender a história e seguir nos objetivos.

Um usuário (jogador) do jogo tece um comentário, extraído da página do jogo dentro da plataforma *Steam*, que apresenta uma sinopse do jogo:

“[...] você é um Sourcerer, uma espécie de feiticeiro que consegue controlar a energia vital existente, chamada de Source. Poucas pessoas são capazes de controlar tal energia e a partir dela podem conjurar feitiços e usufruir de habilidades, algo semelhante à Força de Star Wars. Os sete deuses desse mundo escolheram um homem (intitulado de Divine ou Divino) e doaram parte de seu poder ao mesmo, para que assim ele consiga fortalecer uma espécie de barreira separando o mundo de Rivellon de um local sombrio de trevas chamado Void. Com isso, os Sourcerers passam a ser caçados a mando do novo intitulado Divine e enviados em exílio à ilha de Fort Joy, onde experimentos visando a “cura” de tal espécie são realizados. O jogador parte então em uma missão para fugir da ilha, descobrir os segredos por trás de tudo isso e moldar o destino de tudo ao seu redor.” (Jogador 8)

Figura 19 - Captura de tela do jogo *Divinity: Original Sin 2 - Definitive Edition*



Fonte: Larian Studios (2017)

Adiante, alguns comentários de análises de jogadores, extraídos da página do jogo dentro da plataforma *Steam*. Observa-se um ponto forte no quesito RPG e enredo:

“Jogo sensacional feito por pessoas que amam RPGs. A quantidade de coisas a se fazer e a possibilidades de enredo e finais é incrível.” (Jogador 9)

“É uma aventura muito longa, que exige dedicação e tempo do jogador, mas vale a pena. A história, o combate, os personagens, o mundo, o sistema de progresso, o narrador, o ritmo, a interface... como eu disse, tudo funciona, e magnificamente bem.” (Jogador 10)

7. *Stardew Valley* (figura 20): segundo a ConcernedApe (2016, n.p), é um jogo de RPG de simulação, onde o jogador (você) é um fazendeiro que herdou uma terra de seu avô, e assim passa a cuidar desta fazenda, reconstruindo e explorando no contexto agropecuário, criando animais, plantações, explorando cavernas e encontrando alguns tipos de minérios e pedras. Além disso, existe também a comunidade onde a fazenda se encontra, com diversos personagens e suas vidas pessoais. O jogo explora bastante os relacionamentos interpessoais, através dos diálogos interativos durante o jogo, a comunidade como uma família, não apenas um lugar para se morar, e a vida rural. O jogo possui tutorial e as mecânicas do jogo são simples e fáceis de compreender.

Figura 20 - Captura de tela do jogo *Stardew Valley*



Fonte: ConcernedApe (2016)

A seguir, algumas análises de jogadores em comentários, extraídos da página do jogo dentro da plataforma *Steam*. Apresentam pontos que contribuem para um ambiente social:

“Em cada escolha, há consequências, Que afetam a cidade e a nação. Este jogo é mais que um passatempo, É uma lição de moral e evolução.” (Jogador 11)

“Nunca um jogo me cativou tanto e me mostrou que a vida poderia ser boa, apenas posso agradecer ao desenvolvedor, por um jogo feito com tanta dedicação, que me motivou a seguir em frente.” (Jogador 12)

A partir das características levantadas pelo quadro, pelas descrições detalhadas dos sete jogos e pelos comentários dos jogadores, que um diferencial seriam os jogos com possibilidades alternativas de finais, narrativas, diálogos interativos e de modo multiplayer, pois destacou-se os elogios ao enredo, bem como o ambiente social e a interação que o jogo possibilita. Assim, de acordo com os jogos listados, os que demonstram maior potencial para responder o problema e objetivo de pesquisa seriam *Grimm's Hollow*, *Divinity: Original Sin 2 - Definitive Edition* e *Stardew Valley*, por possuírem diálogos interativos e finais alternativos. Porém isso não descarta a riqueza de todos os jogos de gêneros de RPG em potencial com a prática da leitura e do letramento, como já apontados nessa pesquisa. Em ambos os casos, a leitura é necessária para que o jogo aconteça, por conseguinte, a interpretação e compreensão da história e seus diálogos também é necessária.

6 CONCLUSÃO

De um modo geral, pode-se concluir que os jogos de RPG possuem diálogos de leitura no decorrer do jogo, podendo estes serem interativos ou não e essa é uma característica intrínseca desse gênero de jogo. Essa característica pode levar a um raciocínio complexo no jogador, considerando os detalhes da história, eles trazem o jogador mais próximo ao enredo, instigando o interesse em interpretar e prestar atenção nos diálogos e ao mesmo tempo manter uma ação dentro do jogo. Com base nisso, pode-se observar que os jogos com diálogos interativos podem incentivar uma participação ativa, já que exigem uma resposta por parte do jogador.

Assim, a partir desta pesquisa observa-se que os jogos digitais podem servir como um auxílio em aproximar diversão com o desenvolvimento do letramento e da leitura do jovem estudante. O letramento vem junto com o desenvolvimento da prática da leitura, não fazendo parte apenas da alfabetização, a leitura é parte do letramento do indivíduo. Nisso, entra a importância do desenvolvimento da leitura, ela abre horizontes mais distantes, interpretações, sociabilidade e vivência em sociedade.

A partir dos resultados, observou-se que os detalhes da narrativa é ponto crucial para estrutura do gênero de RPG, a partir dos diálogos durante o decorrer do jogo, ela prende o jogador a se interessar pelo enredo e ao mesmo tempo possui uma ação instigante. Também se destacou a partir das análises dos jogadores, que a temática do jogo e a criação dos personagens, são características ricas dentro desse gênero.

No geral, em todos os autores apresentados nesta pesquisa, observa-se através deles que os jogos, como uma ferramenta, podem contribuir no meio educacional e que sua área de atuação vai além do que se imagina.

Nesse viés, observa-se que a Biblioteconomia pode trazer para si o interesse e uma oportunidade em pensar práticas de fomento à leitura e ao letramento, contribuindo para a melhora no quadro geral da relação entre estudantes e essas práticas, tornando-as prazerosa.

A proposta aqui seria, que além da Biblioteca no âmbito escolar, o ambiente familiar também ser capaz de fazer essa implementação, isso entra para além dos jogos gratuitos, considerando as famílias que possuem uma renda para essa destinação, podendo servir como um instrumento de incentivo à leitura e ao letramento, mas que talvez isso seja tema para próximas pesquisas.

REFERÊNCIAS

ABREU, Victor de. **Vai jogar Hogwarts Legacy? Relembre 8 jogos de sucesso do Harry Potter.** TechTudo, 2023. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2023/02/vai-jogar-hogwarts-legacy-relembre-8-jogos-de-sucesso-do-harry-potter-edjogos.ghtml>. Acesso em: 12 nov. 2022.

ARIEDO, Eduardo. **Tudo o que você precisa saber antes de jogar Hogwarts Legacy.** SHOWMETECH, 2023. Disponível em: <https://www.showmetech.com.br/tudo-o-que-precisa-saber-hogwarts-legacy/>. Acesso em: 24 nov. 2022.

BICALHO, Davi. **Assassin's Creed: veja ordem cronológica com todos os jogos da franquia.** TechTudo, 2023. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2023/01/assassins-creed-veja-ordem-cronologica-com-todos-os-jogos-da-franquia.ghtml>. Acesso em: 12 nov. 2022.

BOMFOCO, M. A.; AZEVEDO, V. de A. OS JOGOS ELETRÔNICOS E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA A APRENDIZAGEM NA VISÃO DE J. P. GEE. **Renote:** Revista Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre, v. 10, n. 3, p. 1-9, 17 dez. 2012. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. <http://dx.doi.org/10.22456/1679-1916.36411>. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/36411>. Acesso em: 10 set. 2022.

BRUNO, Maria Paula. **Livros The Witcher: conheça a saga que originou o game e a série.** Buscapé, 2020. Disponível em: <https://www.buscape.com.br/livros/conteudo/the-witcher-livros>. Acesso em: 12 nov. 2022.

CARVALHO, Gabriel Rios de. **A importância dos jogos digitais na educação.** 2018. 41 f. TCC (Graduação) - Curso de Tecnologia em Sistemas de Computação, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2018. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/8945>. Acesso em: 19 nov. 2022.

CONCERNEDAPE. **Stardew Valley.** Steam, 2016. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/413150/Stardew_Valley/. Acesso em: 10 set. 2022.

CRESCER SEMPRE **Tempo de tela: você sabe qual o recomendado para o seu filho?**, Crescer Sempre, 2022. Disponível em: <https://www.crescersempre.org.br/tempo-de-tela/>. Acesso em: 26 mar. 2023.

FARDO, M. L. A GAMIFICAÇÃO APLICADA EM AMBIENTES DE APRENDIZAGEM. **Renote:** Revista Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre, v.11,n. 1, 2013. DOI: 10.22456/1679-1916.41629. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629>. Acesso em: 13 dez. 2022.

FORGOTTEN EMPIRES, TANTALUS MEDIA, WICKED WITCH, WORLD'S EDGE. **Age of Empires II: Definitive Edition.** Steam, 2019. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/813780/Age_of_Empires_II_Definitive_Edition/. Acesso em: 13 set. 2022.

FRAGA, D.; PEDROSO, F. S. Jogo de RPG no ensino e aprendizagem de narrativas não-lineares. **Renote:** Revista Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre, v. 4,

n. 2, 2006. DOI: 10.22456/1679-1916.14301. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14301>. Acesso em: 4 dez. 2022.

GHOSTHUNTER. **Grimm's Hollow**. Steam, 2019. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/1170880/Grimms_Hollow/. Acesso em: 14 jan. 2023.

HECKLER, Valmir; SARAIVA, Maria de Fátima Oliveira; OLIVEIRA FILHO, Kepler de Souza. Uso de simuladores, imagens e animações como ferramentas auxiliares no ensino/aprendizagem de óptica. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, Porto Alegre, v. 29, n. 2, p. 267-273, 12 fev. 2007. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s0102-47442007000200011>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbef/a/3T3bD3LBbysdnDNFS8CBqNq/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 11 nov. 2022.

HENRIQUE, Douglas. **Mecânicas e Jogabilidade** || Quais as suas diferenças?. Crie Seus Jogos, 2022. Disponível em: <https://www.crieseusjogos.com.br/mecanicas-e-jogabilidade-quais-as-suas-diferencas/>. Acesso em: 20 abr. 2023.

HILLESHEIM, B. et al.. Leitura: entre leitor e texto. **Fractal: Revista de Psicologia**, v. 23, n. 2, p. 305–315, maio 2011. DOI: 10.1590/S198402922011000200006. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/fractal/a/d7zsMvxFFPBRt6DZRqNXsSB/?lang=pt#>. Acesso em: 5 set. 2022.

IBGEEDUCA. **Informações atualizadas sobre Tecnologias da Informação e Comunicação**. IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, 2023. Disponível em: <https://educa.ibge.gov.br/criancas/brasil/2697-ie-ibge-educa/jovens/materias-especiais/21581-informacoes-atualizadas-sobre-tecnologias-da-informacao-e-comunicacao.html>. Acesso em: 10 nov. 2022.

KABAM GAMES, INC. **Shop Titans: Crie e Construa**. Google Play, 2023. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ripostegames.shopr&hl=pt_BR&gl=US. Acesso em: 13 jan. 2023.

KABAM GAMES, INC. **Shop Titans**. Epic, 2022. Disponível em: <https://store.epicgames.com/pt-BR/p/shop-titans-d95c1c>. Acesso em: 14 jan. 2023.

KLEIMAN, Angela B. **Preciso “ensinar” o letramento?** Não basta ensinar a ler e a escrever?. Linguagem e letramento em foco. Cefiel/IEL/Unicamp, 2005.

LARIAN STUDIOS. **Divinity: Original Sin 2 - Definitive Edition**. Steam, 2017. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/435150/Divinity_Original_Sin_2_Definitive_Edition/. Acesso em: 10 set. 2022.

LUCCHESI, Fabiano; RIBEIRO, Bruno. **Conceituação de Jogos Digitais**. FEEC / Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2009. Disponível em: <https://www.dca.fee.unicamp.br/~martino/disciplinas/ia369/trabalhos/t1g3.pdf>. Acesso em: 5 set. 2022.

MARINHO, Olivia. **Análise do jogo Grimm's Hollow**. REVOLUTION ARENA, 2020. Disponível em: <https://revolutionarena.com.br/analise-de-grimms-hollow-pc/>. Acesso em: 11 fev. 2023.

MCCOY, Warwick. **Hogwarts Legacy, todas as notícias da jogabilidade mostram.** Barcelos na NET, 2022. Disponível em: <https://barcelosnet.com/hogwarts-legacy-todas-as-noticias-da-jogabilidade-mostram/>. Acesso em: 10 set. 2022.

MELLO, Rodrigo Vieira de; PIRES, Emmy Uehara. A influência dos videogames na cognição infantojuvenil: estudos neuropsicológicos. **Rev. psicopedag.**, São Paulo, v. 37, n. 112, p. 97-109, abr. 2020. <http://dx.doi.org/10.5935/0103-8486.20200009>. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862020000100009&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 04 dez. 2022.

MEC. **Pisa 2018 revela baixo desempenho escolar em Leitura, Matemática e Ciências no Brasil.** Ministério da Educação, 2019. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/ultimas-noticias/211-218175739/83191-pisa-2018-revela-baixo-desempenho-escolar-em-leitura-matematica-e-ciencias-no-brasil>. Acesso em: 11 ago. 2022.

MENDONÇA, André Noronha Furtado. **O jogo digital como incentivador da leitura em alunos do ensino médio.** 2015. 218 f. Tese (Doutorado) - Curso de Informática na Educação, Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/128890>. Acesso em: 11 nov. 2022.

MODO GLOBAL. **Lenda da Fénix.** Google Play, 2023. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duige.hzw.multilingual&hl=pt_BR&gl=US. Acesso em: 12 jan. 2023.

MODO PTE.LTD. **Lenda da Fénix.** Steam, 2022. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/1823490/LendadaFnix/>. Acesso em: 12 jan. 2023.

OVERKILL - A STARBREEZE STUDIO. **PAYDAY 2.** Steam, 2013. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/218620/PAYDAY_2/. Acesso em: 14 set. 2022.

PACHECO, Márcio Alexsandro. **Tennis for Two, o primeiro game da história, completa 55 anos.** Game Hall, 2013. Disponível em: <https://gamehall.com.br/tennis-for-two-o-primeiro-game-da-historia-completa-55-anos/>. Acesso em: 25 nov. 2022.

PLAYA GAMES GMBH. **Shakes and Fidget.** Steam, 2016. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/438040/Shakes_and_Fidget/. Acesso em: 13 jan. 2023.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas de pesquisa e do trabalho acadêmico.** 2. ed. Novo Hamburgo/RS: Feevale, 2013. Disponível em: <https://www.feevale.br/Comum/midias/0163c988-1f5d-496f-b118-a6e009a7a2f9/E-book%20Metodologia%20do%20Trabalho%20Cientifico.pdf>. Acesso em: 14 abr. 2023.

SANTOS, Bergston Luan. **INTERPRETANDO “MUNDOS”:** jogos digitais & aprendizagem histórica.. 2013. 193 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Educação, Programa de Pósgraduação em Educação, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/13986>. Acesso em: 13 out. 2022.

SOARES, M. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. **Educação & Sociedade**, v. 23, n. 81, p. 143–160, dez. 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/zG4cBvLkSZfcZnXfZGLzsXb/#>. Acesso em: 10 ago. 2022.

SQUAD. **Kerbal Space Program**. Steam, 2015. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/220200/Kerbal_Space_Program/. Acesso em: 10 set. 2022.

TAPCLAP. **DesignVille: Merge & Design**. Google Play, 2023. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tapclap.designville.merge&hl=pt_BR&gl=US&pli=1. Acesso em: 12 jan. 2023.

TERZI, S. B. Afinal, para quê Ensinar a Língua Escrita? A formação do cidadão letrado. **Revista Entreideias: educação, cultura e sociedade**, [S. l.], v. 8, n. 7, 2007. DOI: 10.9771/2317-1219rf.v8i7.2801. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/2801>. Acesso em: 4 set. 2022.

TERZI, Sylvia Bueno. **A Construção da Leitura**. 4ª edição. Campinas: Editora Pontes, 2006.

TFOUNI, Leda Verdiani. **Letramento e alfabetização**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2006. Coleção Questões da Nossa Época ; v. 47. Disponível em: https://livrogratuitosja.com/wp-content/uploads/2021/03/LETRAMENTO-E-ALFABETIZACAO-by-Leda-Verdiani-Tfouni-z-lib.org_.pdf. Acesso em: 12 nov. 2022.

THE ODD GENTLEMEN. **King's Quest**. Steam, 2015. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/345390/Kings_Quest/. Acesso em: 24 set. 2022.

TOSCHI, Gabriel. **Discussão: Por que os jogos sofrem preconceito por serem jogos?**, Nintendo Blast, 2012. Disponível em: <https://www.nintendoblast.com.br/2012/11/discussao-por-que-os-jogos-sofrem.html>. Acesso em: 11 nov. 2022.