

## Gamificação e Leitura Literária<sup>1</sup>

### Um Estudo com Jogo de Fuga sobre Amor de Perdição

Adelina Moura e Teresa Pombo<sup>2</sup>

#### Resumo

A iniciativa, do Plano Nacional de Leitura (PNL2027), "Leitura, Escrita, Tecnologias: Cenários de Aprendizagem"<sup>3</sup> identificou e divulgou, entre 2019 e 2024, práticas de utilização das tecnologias digitais para promover a leitura e aperfeiçoar as aprendizagens em todos os ciclos de ensino, incluindo o uso de jogos e gamificação. Neste texto, descrevemos um dos cenários de aprendizagem publicados no contexto dessa iniciativa: Jogo de Fuga<sup>4</sup> Educativo "Missão Amor de Perdição", que foi alvo de um estudo de caso, com alunos de três turmas do Ensino Profissional de diferentes escolas públicas. Os resultados obtidos sobre a estratégia didática mostram que os alunos gostaram de desenvolver a atividade, o que aumentou a motivação para ler e estudar a obra literária, percebendo que aprenderam mais pelo facto de se tratar de um jogo.

**Palavras – Chave:** Leitura, Escrita, Literacia Digital, Jogo de Fuga, Literatura

#### Abstract

The National Reading Plan (PNL2027) initiative, "Reading, Writing, Technologies: Learning Scenarios", identified and disseminated, between 2019 and 2024, practices for using digital technologies to promote reading and improve learning in all stages of education, including the use of games and gamification. In this text, we describe one of the Learning Scenarios published in the context of this initiative: the Educational Escape Game "Mission Amor de Perdição", which was the subject of a case study with students from three vocational education classes from different public schools. The results obtained on the teaching strategy show that the students enjoyed developing the activity, which increased their motivation to read and study the literary work, realising that they learned more because it was a game.

**Keywords** - Reading, Writing, Digital Literacy, Escape Room

#### Introdução

A Internet, especialmente a Web, tem impulsionado o surgimento de ferramentas digitais que enriquecem o processo de ensino e aprendizagem, promovendo transformações significativas em diversos aspetos da vida quotidiana e da educação, incluindo os hábitos de leitura (Bana, 2020). A Web disponibiliza uma vasta gama de informações e, em vez de se deslocarem a livrarias, as pessoas têm hoje acesso facilitado a textos digitais *online*. Os livros digitais demonstram um impacto positivo na aprendizagem de vocabulário e incentivam os alunos a ler mais, tanto em contexto escolar como fora dele, contribuindo igualmente para o desenvolvimento de competências linguísticas (Jiawook, 2021). A leitura continua a ser um elemento essencial para o crescimento integral do ser

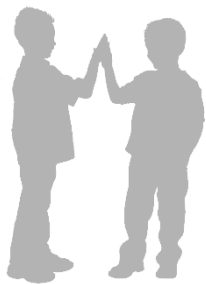
---

<sup>1</sup> Comunicação apresentada ao 15.º ENAPP, em 11 de abril de 2023.

<sup>2</sup> PNL 2027.

<sup>3</sup> [https://pnl2027.gov.pt/np4/leituraescritatecnologiasdigitais\\_15.html](https://pnl2027.gov.pt/np4/leituraescritatecnologiasdigitais_15.html)

<sup>4</sup> Adaptação das autoras para o Português da expressão inglesa *Escape Room*.



humano, ampliando horizontes de conhecimento e promovendo a consciência crítica e reflexiva sobre si, os outros e sobre o mundo. De acordo com Bashir e Mattoo (2012), existe uma estreita relação entre a leitura e o sucesso escolar, sendo uma condição fundamental para a compreensão dos conteúdos curriculares. No entanto, ler vai além do desempenho acadêmico: é uma competência indispensável para o exercício da cidadania crítica e autônoma, um dos principais propósitos da educação.

Aprender a ler e a escrever implica complexos mecanismos para se ser profícuo em leitura e escrita. Estas duas competências são das mais importantes que os alunos aprendem e são essenciais para adquirirem habilidades noutros domínios, como referem Berry *et al.* (2025). Para estes autores, os alunos não conseguem resolver problemas de Matemática sem primeiro ler o problema e entender o que significam os números e os símbolos. Assim, a leitura deve ter um espaço privilegiado nas instituições educativas e ser uma prática quotidiana, através da leitura de livros de ficção e não-ficção em diferentes formatos.

Quanto à leitura literária, ela é importante pelas suas características funcionais e por oferecer oportunidades de vincular a cultura. A experiência do leitor com a obra literária não é apenas emocional, ela favorece o pensamento crítico sobre diferentes questões fundamentais e a análise linguística de cada texto. Ensinar e aprender a ler textos literários deve ser, por conseguinte, uma ação da maior importância no processo educativo (Duarte, 2013). Para tal, é fundamental encontrar estratégias didáticas inovadoras que permitam dar protagonismo aos alunos quando estão em contacto com o texto literário.

Através da literatura, os leitores ampliam o seu universo, a imaginação e as experiências de vida. Sendo o texto literário uma realização da cultura, partilha com os leitores, implícita ou explicitamente, valores de natureza social, cultural, histórica e ideológica, por estar integrado num processo cultural e comunicativo (Even-Zohar, 1999). Duarte (2013) reforça a ideia de que a literatura é o garante da transmissão de valores culturais e sociais comuns e apresenta diferentes modelos de ensino da literatura (flexível, fechado e híbrido). Para proporcionar aos alunos a criação de hábitos de leitura, devem ser disponibilizados “textos de ontem e de hoje (clássicos e contemporâneos), textos de longe e de perto (autores portugueses e estrangeiros) e textos de diferentes géneros” (Reis, 2009: p. 63), para que aprendam a conhecer e a dominar códigos, convenções e princípios culturalmente aceites.

As tecnologias digitais estão a redefinir a leitura e a literacia na educação e na aprendizagem. De acordo com Harafsheh e Pandian (2016), com o acesso à Web, os estudantes estão a dedicar mais tempo a ler em formato digital. As rápidas mudanças na prática da leitura, nas últimas décadas, causaram um crescente interesse no campo da investigação pela leitura e literacia (Mangen e Van der Weel, 2016). Atualmente, existem repositórios de recursos educativos digitais à disposição de qualquer docente ou educador e orientados para a didática da leitura, como acontece no portal do PNL. Estes recursos contribuem não só para o cumprimento das orientações curriculares, mas também para dar resposta às necessidades dos atuais alunos e aos desafios da escola do século XXI, no que respeita as competências de pensamento crítico, colaboração, criatividade e comunicação. Mas como estimular o gosto pela leitura?

A motivação é um elemento essencial no processo educativo e fundamental para que a aprendizagem aconteça (Prensky, 2003). Ela tem sido definida como a vontade de aprender ou realizar alguma ação, podendo ser aumentada quer por fontes internas, quer externas. Práticas através da Aprendizagem Baseada em Jogos têm vindo a ganhar relevância na educação, em virtude de afetar positivamente a aprendizagem e a participação dos alunos (Manzano-León *et al.*, 2021). A utilização do jogo para fins de aprendizagem não é um fenómeno novo. No entanto, o crescimento dos jogos

digitais levantou a questão de como os aproveitar para fins educativos (Gee, 2003). Existem dois tipos de jogos, os projetados para fins educacionais e os destinados ao uso comercial e entretenimento. São os primeiros que nos interessa compreender e abordar. Já que a aprendizagem através de jogos envolve elementos afetivos, emotivos, comportamentais e sociais, facilitados por recursos de *design* que resultam numa experiência lúdica motivacional (Plass *et al.*, 2015).

Quais são então os elementos motivacionais dos jogos que permitem um envolvimento do jogador, num estado de fluxo (*flow*)<sup>5</sup> que não dá pelo tempo passar? A esta questão responde a gamificação, abordagem de ensino e aprendizagem baseada nas mecânicas, dinâmicas, estéticas e elementos de jogo, para envolver as pessoas, motivar à ação, promover a aprendizagem e resolver problemas (Kapp, 2012). Rapidamente se tornou num instrumento chave para envolver os alunos em atividades dentro e fora da sala de aula. A investigação na área da educação, das duas últimas décadas, reconhece que a gamificação ajuda a melhorar a retenção dos conteúdos, fomenta a participação, aumenta a motivação pelas atividades escolares e a concentração (Dichev *et al.*, 2020; Kapp, 2012; Moura, 2019). Quando se aplicam os princípios da gamificação na educação, estes proporcionam reforços e incentivos positivos e desencadeiam motivação extrínseca nos alunos (Bellés-Calvera e Martínez-Hernández, 2022). Um aspeto fundamental na gamificação é integrar os diferentes desafios na narrativa, para aumentar a imersão dos alunos no ambiente de aprendizagem. Segundo Kapp (2012), a gamificação pode ser utilizada para promover a aprendizagem porque muitos dos seus elementos são baseados na psicologia educativa e têm vindo a ser utilizados na educação, como por exemplo, a atribuição de pontos, a apresentação de *feedback* corretivo, a resolução de problemas e o incentivo à colaboração. O Jogo de Fuga Educativo é uma forma de juntar esses elementos num espaço de jogo envolvente que motiva e educa os alunos.

Este texto propõe uma estratégia didática de leitura e de escrita, baseada em Jogo de Fuga Educativo (*Escape Room*), para a promoção do estudo e da leitura do romance *Amor de Perdição*, de Camilo Castelo Branco. Este cenário de aprendizagem encontra-se no repositório do PNL<sup>6</sup> e já foi replicado por alguns docentes, em contexto de sala de aula e ensino remoto.

## Os efeitos do Jogo de Fuga Educativo na motivação

O *Escape Room*<sup>7</sup> (Jogo de Fuga) tornou-se popular, nos últimos anos, como atividade de entretenimento comercial. O seu potencial como instrumento educativo tem sido adaptado e explorado por educadores de todo o mundo, em ambientes físicos e digitais. O Jogo de Fuga Educativo (JFE) é considerado uma técnica didática (microgamificação) que proporciona aos alunos uma experiência imersiva e interativa, que requer trabalho de equipa, pensamento crítico, resolução de problemas e capacidades de comunicação, para resolver enigmas, quebra-cabeças e tarefas baseados no currículo (Moura, 2019). Tem, por isso, efeito no desenvolvimento de diferentes competências essenciais para melhor preparar os alunos para desempenhos na sociedade. Na investigação, destacam-se diferentes

---

<sup>5</sup> Para Mihaly Csikszentmihalyi o fluxo (*flow*) é um estado de absorção completa da experiência do momento. O fluxo capta o estado mental em que a consciência está harmoniosamente ordenada e a atividade é uma recompensa em si mesma, como é o caso de atividades desportivas, jogos, artes ou passatempos. O jogador, por exemplo, chega a um nível de alta gratificação com a experiência que está a viver. [Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: the psychology of optimal experience*. Harper: Row].

<sup>6</sup> [https://www.pnl2027.gov.pt/np4/%7B\\$clientServletPath%7D/?newsId=398&fileName=CA\\_LET262.pdf](https://www.pnl2027.gov.pt/np4/%7B$clientServletPath%7D/?newsId=398&fileName=CA_LET262.pdf)

<sup>7</sup> O conceito de *Escape Room* (Jogo de Fuga) surgiu no Japão, em 2007, em virtude do desenvolvimento dos videojogos, em particular, dos jogos tipo “*Escape the Room*”. Rapidamente, se espalhou pelo mundo, como produto de entretenimento comercial, por atrair as pessoas a experimentar este tipo de jogo na vida real. Consiste num grupo de pessoas que trabalham em conjunto para resolver uma série de puzzles com o objetivo final de “escapar” de uma sala. Mais tarde foi adaptado e integrado na educação. <https://theescapegame.com/blog/the-history-of-escape-rooms/>

estudos (Cruz, 2019; Moura, 2019; Moura e Santos, 2020; Veldkamp *et al.*, 2020; Vidergor, 2021) cujos resultados mostram que estratégias didáticas baseadas no jogo ou na Gamificação mudam atitudes e comportamentos, melhoram a aprendizagem, pela elevada carga motivacional que proporcionam, e podem ser usadas de forma síncrona e assíncrona.

Os efeitos dos Jogos de Fuga Educativos (JFE) na experiência lúdica, colaboração e motivação foram considerados em investigação realizada por Vidergor (2021). Os resultados deste estudo mostram que os jogos de fuga ajudaram a melhorar a colaboração, a experiência social e a motivação interna e externa, criando uma sensação de realização da aprendizagem. Os alunos participantes preferiram o jogo de fuga digital a outras atividades de aprendizagem baseadas em jogos digitais. Relativamente à motivação, Li e Keller (2018) consideram que ela está intimamente ligada a um melhor desempenho na aprendizagem dos alunos. Não é novidade que os alunos com diferentes níveis de motivação tendem a implicar-se de maneira diferente nas atividades escolares. A pergunta agora é como motivar os alunos para a aprendizagem. Isto é, como encontrar ou criar recursos e procedimentos para provocar mudanças na motivação dos alunos.

## O Jogo de Fuga Educativo para promover a leitura

A crise pandémica e a necessidade de passar para a educação remota de emergência, teve impactos variados em muitos alunos. As maiores disparidades aconteceram entre as escolas mais pobres e as mais ricas, quer seja pelas desigualdades no acesso a ferramentas digitais ou pelo limitado apoio à aprendizagem em casa. Atualmente, são preocupação dos professores o declínio das habilidades de leitura<sup>8</sup>, a falta de interesse, a pouca concentração nas atividades escolares e a diminuição de habilidades linguísticas de muitos alunos como referido no relatório *International Literacy Association* (2020). Neste relatório, refere-se que o envolvimento dos alunos nas atividades está ligado ao seu progresso também. A falta de envolvimento dos alunos está associada a desempenhos pobres e pode levar ao abandono escolar. Assim, trabalhos colaborativos, tutoria de pares, dar mais atenção aos alunos em desvantagem, proporcionar um contacto permanente com livros, atividades de leitura em voz alta ou tarefas de escrita criativa podem ajudar a superar algumas destas lacunas.

Deste ponto de vista, explorar os JFE pode ser também uma maneira de envolver os alunos na exploração de vocabulário, compreensão leitora e conceitos relacionados com conteúdos do currículo ou obras de ficção ou não ficção. Os alunos também podem ser produtores de conteúdos digitais e criadores de JFE com base em conteúdos curriculares, acompanhados pelo professor (Moura, 2018). Através da narrativa, das missões e dos enigmas criados pelo professor, com base num livro, os alunos podem envolver-se nos conteúdos curriculares de uma forma mais divertida e atrativa, ajudando a melhorar os seus desempenhos escolares (Miranda, 2022). Por exemplo, os Jogos Livros de Fuga (*Escape Books* ou *Breakout Books*) baseiam-se no mesmo princípio dos JFE. Devem começar com uma narrativa, para despertar o interesse e a curiosidade. A história conduz os alunos pelas missões, pelos enigmas e quebra-cabeças interativos, sobre as ações e peripécias do livro. Na plataforma *Genial.ly* encontram-se exemplos de Jogos de Livros de Fuga<sup>9</sup>.

---

<sup>8</sup> Dados do Report Card Highlights mostram diminuição na leitura em 2022, em comparação com 2019. <https://www.nationsreportcard.gov/highlights/reading/2022/>

<sup>9</sup> <https://view.genial.ly/63039af6ce03ee0011493ab5/interactive-content-genial-escape-room> ; <https://view.genial.ly/6395f83c7c23500012fe938f/interactive-content-o-misterio-do-rapaz-que-foi-ao-ceu-devolver-uma-estrela>

## Descrição da Estratégia Didática “Missão: Amor de Perdição”

*Amor de Perdição*, de Camilo Castelo Branco, um romance incontornável do movimento romântico português, não surge, nas Aprendizagens Essenciais de Português do Ensino Secundário, como uma obra de leitura integral, podendo cada docente selecionar cinco secções de entre as referidas no documento. Esta situação dá liberdade ao professor para realizar diferentes abordagens à obra, como é exemplo a estratégia didática que descrevemos a seguir.

O JFE, “Missão Amor de Perdição”<sup>10</sup>, começa com uma narrativa sobre o desaparecimento de uma obra literária atribuída a uma organização maléfica e os alunos têm de ajudar a encontrá-la. Com base nesta narrativa, foi criado o vídeo promocional que serve de “gatilho” para aguçar a curiosidade e aumentar a motivação dos alunos pela atividade (Figura 1).



Figura 1 – Website da estratégia didática baseada em Jogo de Fuga Educativo (fonte própria)

Esta estratégia didática é constituída por duas partes, com um número variado de enigmas e a trama final. A primeira parte é composta por dez enigmas, baseados em código Binário, ASCII, Morse, escrita egípcia, direcionados para a descoberta da biografia do escritor Camilo Castelo Branco, a segunda parte tem cinco enigmas relacionados com o romance *Amor de Perdição* e a trama final tem duas tarefas. A primeira destas tarefas leva os alunos a reunirem os números corretos para poderem libertar o inspetor e a segunda conduz os alunos para encontrarem, a partir de um conjunto de letras, o nome de uma das personagens da obra, que será o código para abrir o PDF encriptado da obra desaparecida. Esta obra serve de mote para aumentar o repertório de leituras dos alunos e fomentar o gosto por ler obras de outros tempos.

Para este estudo, focamo-nos em apenas dois enigmas. O primeiro deles, Enigma 8, desafiava os alunos a reconstruir um excerto relacionado com um episódio marcante da vida de Camilo Castelo Branco. O objetivo

<sup>10</sup> <https://sites.google.com/view/fugasala/>

era que, utilizando as palavras mais adequadas (Figura 2), os alunos recompusessem a narrativa sobre a prisão e julgamento de Camilo e Ana Plácido por adultério, culminando na sua absolvição por falta de provas.

**Enigma 8 - Complete o texto correto sobre uma parte importante da vida deste escritor.**

AO	JUIZ	CONSUMADO	
FIM	MARIA	PORQUE	
UM	ALMEIDA	FUGA	
PRISO	TEIXEIRA	FOI	
CAMILO	QUEIRS	FEITA	
ANA	PAI	COM	
PLCIDO	DO	INTENO	
SO	MUITO	DAS	
ABSOLVIDOS	PEQUENO	DUAS	
DOS	EA	PARTES	
CRIMES	POR	HAVENDO	
TINHAM	NO	ISSO	
CONDENADOS	EXISTIREM		
CURIOSAMENTE	PROVAS		
PELO	ADULTRIO		

Figura 2 - Enigma 8 – Encontrar e completar palavras (fonte própria)

Esperava-se que os alunos analisassem cuidadosamente as palavras fornecidas e as ordenassem de forma lógica para reconstruir a frase. Para tal, podiam recorrer aos conhecimentos prévios sobre a biografia de Camilo Castelo Branco, adquiridos em aulas anteriores, ou realizar uma pesquisa rápida e orientada. O resultado final esperado era uma narrativa coerente que descrevesse a prisão de Camilo e Ana, a acusação de adultério e a decisão judicial baseada na ausência de provas.

Competências envolvidas:

- a) Leitura crítica e reconstrução textual;
- b) Relação entre autor e obra;
- c) Compreensão histórica e cultural.

O Enigma 12, inspirado no prefácio de *Amor de Perdição* de Camilo Castelo Branco, apresentava um desafio baseado numa sopa de letras e um texto com lacunas (Figura 3). Os alunos tinham de preencher esses espaços com palavras encontradas na grelha, revelando assim o subgénero da obra e uma citação do autor. Para ter sucesso, os alunos precisavam de combinar pistas do texto com o conhecimento da obra.

**Enigma 12 – Bravo! Já sabem o nome da obra que vai ajudar a desvendar o mistério. Resolvam esta sopa de letras e completem as frases:**

Q	P	E	Y	O	A	L	D	L	M	P
A	W	J	P	U	D	O	H	K	L	R
F	O	Z	O	W	X	G	T	G	E	E
E	G	J	M	O	R	T	E	S	G	F
G	Q	U	I	N	Z	E	V	H	J	Á
N	D	A	M	O	R	R	E	R	I	C
R	O	M	A	N	C	E	N	P	L	I
B	S	U	F	B	E	S	I	M	Ã	O
I	N	I	M	I	G	A	S	A	F	H
B	W	P	W	J	S	Y	F	R	M	A
V	N	T	X	X	R	C	Q	I	J	F
U	Z	O	W	H	X	M	S	A	X	P
H	K	T	I	G	Q	H	P	N	R	F
X	C	L	U	K	O	K	Y	A	Z	K

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_

«Escrevi o \_\_\_\_\_ em \_\_\_\_\_ dias, os mais atormentados da minha vida», confessou Camilo Castelo Branco no \_\_\_\_\_ à segunda edição de “Amor de Perdição”. A história relata a paixão entre \_\_\_\_\_ e \_\_\_\_\_, filhos de famílias \_\_\_\_\_, que preferem \_\_\_\_\_ a desistir do amor que os une. \_\_\_\_\_, que nutre um amor não correspondido por Simão, segue-o na \_\_\_\_\_.

Figura 3 – Enigma 12 - Sopa de letras (fonte própria)

Os cenários de desempenho esperados para este enigma incluíam:

**Colaboração Ativa:** Esperava-se que os alunos colaborassem, discutindo para identificar palavras relevantes e cruzando o seu conhecimento literário com a observação da sopa de letras.

**Interpretação Contextual:** Os alunos deveriam reconhecer as palavras corretas com base na obra. Por exemplo, identificar a palavra "quinze" como o número de dias mencionado por Camilo, associando-a ao segundo espaço em branco.

**Raciocínio Dedutivo:** Os alunos associam a palavra “prisão” ao último espaço, refletindo conhecimento sobre o destino de Simão.

**Justificação Literária:** Ao preencher a palavra "inimigas", os alunos explicam que as famílias de Simão e Teresa estavam em conflito, reforçando a compreensão da obra.

**Competências desenvolvidas:**

- a) Leitura crítica e interpretação textual;
- b) Literacia histórica e cultural;
- c) Colaboração e resolução de problemas;
- d) Aplicação de conhecimento literário em contexto lúdico.

## Objetivos e questões de pesquisa

Este enigma é um exemplo de como a Gamificação pode transformar o estudo de uma obra clássica num desafio envolvente e significativo. Por se tratar de uma técnica pedagógica relativamente recente, não há ainda muita investigação no domínio da integração de atividades curriculares baseadas em JFE na área da Literatura (Moura, 2019; Moura e Santos, 2020). Desta forma, o estudo que descrevemos a seguir pretende ajudar a colmatar esta lacuna e teve como objetivos:

1. Analisar o impacto de um Jogo de Fuga Educativo (JFE) na motivação dos alunos para a leitura de obras literárias clássicas, nomeadamente *Amor de Perdição* de Camilo Castelo Branco;
2. Avaliar a eficácia do JFE como estratégia didática com alunos do Ensino Profissional;

3. Compreender as percepções dos alunos quanto ao envolvimento, colaboração e compreensão leitora gerados pela estratégia gamificada.

No sentido de compreender o papel do JFE, como ferramenta pedagógica, para aumentar a motivação, a colaboração e a resolução de problemas relacionados com o estudo de uma obra da literatura clássica portuguesa, colocamos duas questões de pesquisa:

- i) Como é que estudar uma obra literária através de um JFE pode aumentar a motivação dos alunos?
- ii) Por que é que o JFE pode ser uma estratégia didática eficaz para a leitura e aprendizagem?

A seguir, apresentamos a descrição do contexto dos participantes, dos instrumentos e procedimentos metodológicos utilizados.

## Estratégia metodológica

Para ajudar a responder às questões de partida optamos pelo estudo de caso (Yin, 2001), em virtude de haver escassez de estudos sobre o assunto em Portugal e ser um fenómeno contemporâneo dentro do seu contexto de vida real, a sala de aula. Neste sentido, seguimos uma abordagem mista (quantitativa e qualitativa) que permite fazer a análise dos dados recolhidos e entender as percepções dos participantes sobre a eficácia desta estratégia didática na aprendizagem. O público-alvo, o cenário, os materiais desenhados para o estudo e a recolha de dados serão também apresentados, pois ajudarão a compreender melhor o tópico e os resultados obtidos.

A metodologia qualitativa na educação facilita o conhecimento aprofundado do objeto em estudo, já que a recolha de dados é maioritariamente descritiva e feita em contacto com os participantes em contexto real (Bogdan e Biklen, 1994). Daqui resultaram as opções metodológicas, pelo facto de pretendermos compreender comportamentos e atitudes dos alunos face à resolução de um JFE. Para o efeito, a nossa escolha recaiu sobre o inquérito por questionário *online* anónimo, com perguntas abertas e fechadas do tipo escala de Likert, para medir a conformidade ou discordância, permitindo uma abordagem mista. As respostas abertas possibilitaram que os alunos comentassem sobre a estratégia pedagógica baseada em JFE.

## Público-alvo

Participaram neste estudo 28 alunos, 11 alunas (29,3%) e 17 alunos (60,7%), do 11.º ano de três Cursos do Ensino Profissional de três escolas públicas: Curso Técnico Instrumentista de Sopros e Percussão, Curso Técnico de Termalismo e Curso Técnico de Programação, com idades compreendidas entre os 16 e os 19 anos. Os alunos resolveram o JFE na aula de Português, no ano letivo 2022/23. No final, os alunos partilharam diferentes emoções, sensações e aprendizagens.

## Instrumentos de recolha de dados

A recolha de dados foi realizada depois da intervenção pedagógica através da resposta a um questionário digital anónimo. As três primeiras questões recolhem dados sobre o perfil dos participantes. As questões seguintes relacionam-se com a participação e colaboração, processo de aprendizagem e motivação. Recolheram-se ainda notas de observação direta que ajudaram a compreender e a contrastar as respostas fechadas e abertas dadas pelos alunos.

## Análise e discussão

A perceção positiva dos alunos, quanto à integração desta estratégia didática baseada em JFE, é bem evidente através dos dados que apresentamos de seguida. Relativamente às duas questões sobre se gostaram de resolver o JFE com os colegas e se repetiriam esta estratégia, 92,9% (26) dos alunos responderam Sim e 7,1% (2) Não.

Pedimos aos alunos para justificar o facto de terem gostado de resolver o JFE com os colegas. Nesta resposta aberta, os aspetos mais assinalados foram: “Fez-nos trabalhar em equipa e sermos uma turma unida”; “ajudamo-nos uns aos outros”; “foi uma forma diferente de aula”; “em conjunto é mais fácil e mais divertido”; “traz outro tipo de interação às aulas”; “partilhamos opiniões diferentes”. Tendo em atenção estes comentários, ressalva-se que esta estratégia didática promoveu o trabalho em equipa, a organização, o planeamento e o desenvolvimento de competências de comunicação. Todas estas habilidades são de grande importância para o futuro desempenho profissional dos alunos, como referem Navarro-Mateos e Pérez-López (2021). Infere-se também um aumento da motivação e empenho dos alunos, pois receberam ferramentas e recursos que favorecem uma aprendizagem autónoma e significativa. Relativamente à justificação da questão sobre se repetiriam esta estratégia, verificamos que a palavra diversão foi usada por vários alunos, visto que a ação lúdica patente nesta atividade fez com que ela possuísse características de um jogo. Viola e Bezerra (2018) consideram que a utilização dos jogos como recurso didático favorece a motivação pela aprendizagem e o desenvolvimento intelectual dos alunos.

No que concerne a avaliação da aula em que decorreu a atividade, 50% (14) dos alunos responderam 5 (muito interessante), 39,3% (11) 4 e 10,7% (3) responderam 3. Quanto ao grau de participação na aula, 32,1% (9) dos alunos responderam 5 (elevada participação), 46,4% (13) 4 e 21,4% (6) responderam 3 (Gráficos 1 e 2). Como refere Kapp (2012), um objetivo explícito do processo de Gamificação é ganhar a atenção de uma pessoa e envolvê-la no processo criado. O envolvimento de um indivíduo é o foco principal.

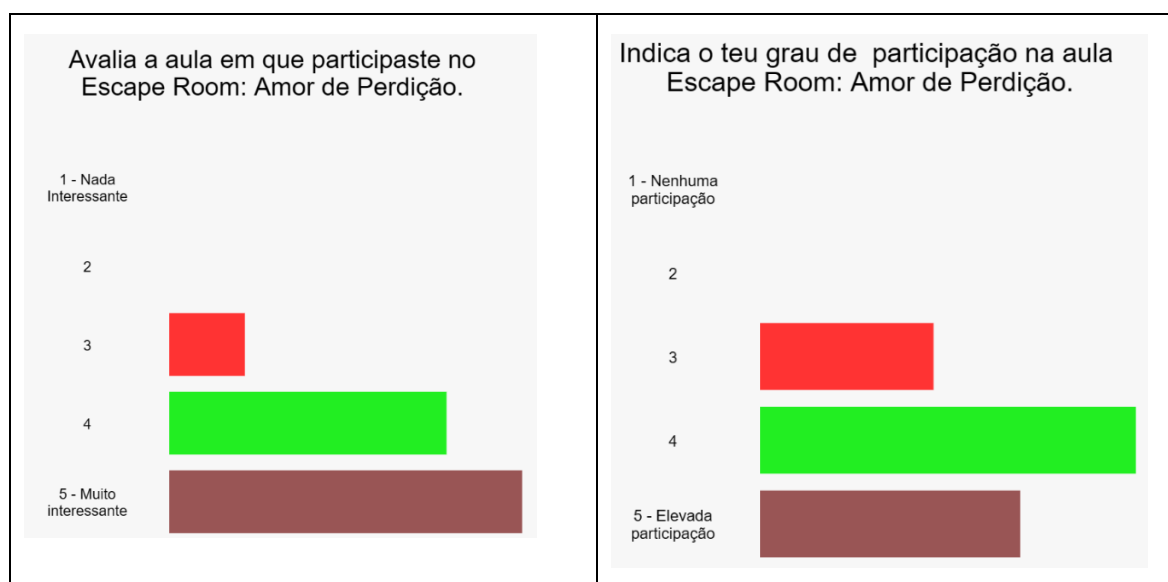


Gráfico 1 e 2 – Resultados sobre a avaliação e participação no JFE (fonte própria)

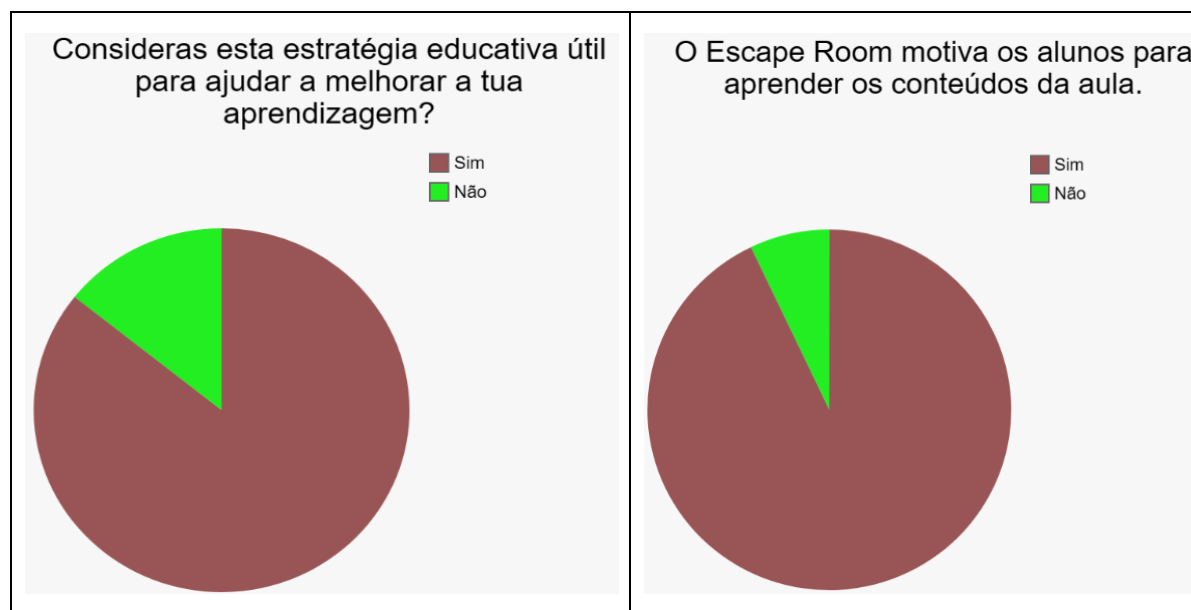
Quanto ao processo de aprendizagem, 89,3% (25) dos alunos responderam positivamente à questão: “Ao usar esta estratégia ficaste a entender melhor o romance *Amor de Perdição*?” e 10,7% (3) responderam negativamente. A mesma percentagem foi obtida relativamente à questão: “Esta forma de apresentar a matéria da aula foi do teu agrado?” (Gráficos 3 e 4).



Gráficos 3 e 4 – Resultados da aprendizagem e do formato (fonte própria)

Relativamente à questão aberta, sobre que aspetos mais destacariam desta estratégia didática, foram recolhidas as seguintes respostas: “O trabalho da turma para alcançar o objetivo”; “A dinâmica e a necessidade de interajuda”; “O ensino diferente da matéria e o trabalho em equipa”; “Puxa muito pela cabeça”; “De certa forma nunca irei esquecer aspetos importantes sobre a obra”; “O aspeto é mesmo uma aprendizagem em forma de jogo, torna-se mais interessante”; “Diversão ao mesmo tempo que aprendemos”; “Destaco a criatividade dos enigmas” e “A convivência com os colegas”. Como referem Plass *et al.* (2015), a opção por jogos tem como objetivo cativar a atenção dos alunos e envolvê-los em tarefas atrativas que tornam o esforço cognitivo mais agradável, tal como revelam os comentários.

Questionamos os alunos sobre se consideram esta estratégia útil para ajudar na aprendizagem, 85,7% (24) dos alunos responderam Sim e 14,3% responderam Não. Relativamente à motivação, inquirimos os alunos para saber se o JFE os motiva para aprender os conteúdos da aula, 92,9 (26) dos alunos responderam Sim e 7,1% (2) responderam Não (Gráficos 5 e 6).



Gráficos 5 e 6 – Resultados sobre a utilidade e motivação (fonte própria)

Há diversas estratégias que o professor pode usar para ajudar os alunos a descobrir o prazer da leitura e, em particular, a gostar de ler obras literárias. Como referem Navarro-Mateos e Pérez-López, (2021), os JFE podem ser a chave para chegar à motivação dos alunos pelas atividades curriculares. Para solucionar os enigmas, os alunos tiveram de ler partes da obra, aumentando o contacto com a narrativa e o estilo camiliano, ao mesmo tempo que ajudaram na sua interpretação. Do ponto de vista da leitura, observamos que esta estratégia gerou maior participação dos alunos nas aulas subsequentes e estimulou-os a querer ler passagens da obra, em voz alta, na sala, bem como a descarregar o pdf da obra no *smartphone*, para ler mais tarde.

## Conclusão

O presente estudo revelou que a utilização de um Jogo de Fuga Educativo (JFE), com base na obra *Amor de Perdição*, contribuiu significativamente para aumentar a motivação, o envolvimento e a compreensão leitora de alunos do Ensino Profissional. Os resultados mostraram que os alunos apreciaram a experiência, destacando o carácter lúdico, o trabalho em equipa e a aprendizagem significativa. Além disso, a estratégia demonstrou ser eficaz na promoção do gosto pela leitura e na aproximação de clássicos literários ao quotidiano dos estudantes, através de metodologias ativas e digitais. No entanto, apesar dos resultados promissores, reconhece-se a limitação do número reduzido de participantes e da natureza qualitativa do estudo. Investigações futuras, com amostras mais amplas e métodos mistos, poderão aprofundar a compreensão do impacto dos JFE na aprendizagem da literatura. Portanto, os JFE apresentam-se como recursos pedagógicos inovadores que podem contribuir para renovar o ensino da leitura literária, articulando literacia digital, criatividade e competências sociais, fundamentais para os desafios da educação contemporânea.

## Referências bibliográficas

- Bana, A. (2020). Students' Perception of Using the Internet to Develop Reading Habits: A Case Study at the English Education Department of Universitas Kristen Indonesia. *Journal of English Teaching*, 6 (1), 60-70.
- Bashir, I., Mattoo, N. H. (2012). A Study on Study Habits and Academic Performance Among Adolescents (14-19) years. *International Journal of Social Science Tomorrow*, 1(5), 1-5.
- Bellés-Calvera, L., Martínez-Hernández, A. I. (2022). Slave Away or Get Away: Escape Rooms as Motivational Tools for Learning English in the CLIL History Classroom in Higher Education. *Latin American Journal of Content & Language Integrated Learning*, 15(1), e 1511.
- Berry, D. N., Taylor, M. L., Nicolai, K. D., Koenka, A. C., Barnes, N., Oliveira, L. C., Zumbunn, S. (2025). Reading and writing feedback perceptions among multilingual and monolingual learners across K-20 contexts: A systematic review. *Learning and Instruction*, Vol.95, 102022, ISSN 0959-4752. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2024.102022>.
- Bogdan, R., Biklen, S. (1994). *Investigação Qualitativa em Educação: Uma Introdução à Teoria e aos Métodos*. Porto Editora.
- Cruz, M. (2019). Escapando de la clase tradicional: the escape rooms methodology within the spanish as foreign language classroom. *Revista Lusófona de Educação*, 46, 117-137.
- Dichev, C., Dicheva, D., Irwin, K. (2020). Gamifying learning for learners. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17, article 54.
- Duarte, R.S. (2013). *Ensino da literatura: nós e laços*. [Tese de Doutoramento, Universidade do Minho]. Braga: Repositório UM.

<http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/25638>

- Even-Zohar, I. (1999). Factores y dependencias en la cultura. Una revisión de la teoría de los polisistemas. In M. Iglesias Santos (Org.), *Teoría de los polisistemas*, 23-52. Arco Libros.
- Jiawook, L. (2021). *The effectiveness of digital reading for motivating student reading and vocabulary development*. Malmö University, Faculty of Education and Society (LS), Thesis. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1632855/FULLTEXT02>
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave/Macmillan.
- Harafsheh, A. N. A., Pandian, A. (2016). The influence of social media on english language reading habits among jordanian efl students in al-mafraq province. *National Journal of Advanced Research Online*, 2(2), 18-22.
- International Literacy Association (ILA). (2020). *Meeting the COVID-19 challenges to literacy instruction: A focus on equity-centered strategies [Literacy leadership brief]*. <https://literacyworldwide.org/docs/default-source/where-we-stand/ila-meeting-theCOVID-19-challenges.pdf>.
- Li, K. & Keller, J. M. (2018). *Use of the ARCS model in education: A literature review*. *Computers & Education*, 122, 54-62.
- Kapp, K. (2012) *The Gamification of Learning and Instruction. Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
- Mangen, A., Van der Weel, A. (2016). The evolution of reading in the age of digitization: an integrative framework for reading research. *Literacy*, 50, 3, 116-124.
- Manzano-León, A., Aguilar-Parra, J., Rodríguez-Ferrer, J. M., Trigueros, R., Collado-Soler, R., Méndez-Aguado, C., García-Hernández, M. J., Molina-Alonso, L. (2021). Online escape room during COVID-19: A qualitative study of Social Education degree students' experiences. *Education Sciences*, 11(8), 426.
- Miranda, I. (2022). Using Escape Rooms to Enhance Literacy in Elementary School. *Edutopia*. <https://www.edutopia.org/article/escape-rooms-literacy-elementary-school/>
- Moura, A. (2018). Escape Room Educativo: os alunos como produtores criativos. In M. E. C. Afonso & A. L. Ramos (Eds.), *Livro de Atas - 2018, III Encontro de Boas Práticas Educativas*, (pp. 117-123) CFAE Bragança Norte.
- Moura A. (2019). Estratégias de gamificação para envolver os alunos na aprendizagem de obras literárias. In P. Dias, D. Moreira & A. Quintas-Mendes (Coords.), *Inovar para a qualidade na educação digital* (pp. 63-76). Universidade Aberta.
- Moura, A., Santos, I. L. (2020). Escape Room Educativo: reinventar ambientes de aprendizagem. In A. A. A. Carvalho (Org.), *Aplicações para dispositivos móveis e estratégias inovadoras na educação* (pp. 107-115). Ministério da Educação, Direção-Geral de Educação.
- Navarro-Mateos, C., Pérez-López, I. J. (2021). Escape room: una llave para llegar a la motivación del alumnado. En REDINE (Coord.), *Medios digitales y metodologías docentes: Mejorar la educación desde un abordaje integral* (pp. 104-112). Adaya Press.
- Plass, J. L., Homer, B. D., Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258-283.
- Prensky, M. (2003). Digital Game-Based Learning. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1, 21.
- Reis, C. (Coord.) (2009). *Programas de português do ensino básico*. Ministério da Educação, Direção-Geral de Inovação e Desenvolvimento Curricular.
- Viola, J., & Bezerra, T. (2018). O brincar como estratégia de motivação na aprendizagem e no desenvolvimento dos alunos do ensino fundamental. *Revista Educação e Linguagens*, 7(13), 169-179.

- Veldkamp, A., van de Grint, L., Knippels, M.C.P.J., van Joolingen, W.R. (2020). Escape education: A systematic review on escape rooms in education. *Educational Research Review*, Vol. 31, 100364.
- Vidergor, H. E. (2021). Effects of digital escape room on gameful experience, collaboration, and motivation of elementary school students. *Computers and Education*, 166, article 1041562.
- Yin, R. K. (2001). *Estudo de Caso: planejamento e métodos*. Porto Alegre: Bookman.