

## A GAMIFICAÇÃO COMO RECURSO PEDAGÓGICO NO INCENTIVO À LEITURA INFANTIL

*Pablo Mozer de Pinho* (SEEDUC)

[mozerpablo@hotmail.com](mailto:mozerpablo@hotmail.com)

*Giulia Silva de Almeida Pinho* (FAFIMA)

[giuliaalmeida@gmail.com](mailto:giuliaalmeida@gmail.com)

A afirmação de que ler é importante está presente não só no senso comum, como também é confirmada pelo meio acadêmico. Pesquisas recentes apontam que a leitura na infância está associada com um desempenho escolar superior dos alunos, com um maior desenvolvimento do léxico, maior memória de trabalho e até maior QI (quociente de inteligência). Tendo em vista essa gama de benefícios, além do fato de que, segundo Antonio Candido, o acesso à literatura deve ser considerado um direito humano, pensar em estratégias para o desenvolvimento leitor é de suma importância. Dessa forma, um elemento que pode contribuir para o interesse dos alunos na leitura é a gamificação, uma vez que ela permite mesclar as mais diversas características dos games, como enredo, resolução de problemas a partir de um objetivo, design, etc. Um dos recursos mais interessantes é o protagonismo, pois, como ocorre nos games, onde o jogador assume as decisões da personagem, as crianças também assumem essa função ao escolher o melhor caminho para o herói, ao percorrer espaços do colégio atrás de pistas que as levarão a um novo capítulo desta aventura, ou até mesmo ao participar do processo criativo da narrativa do jogo. Ou seja, elas precisam se imergir no mundo da leitura para pensar em estratégias criativas a realização da atividade. Através dessa ludificação, o aprendizado se torna mais orgânico e significativo.

Palavras-chave:

Gamificação. Leitura infantil. Ludicidade.