

ESTÍMULO À LEITURA ATRAVÉS DE UMA ATIVIDADE GAMIFICADA

Pablo Mozer de Pinho (SEEDUC)

mozerpablo@gmail.com

Giulia Silva de Almeida Pinho (FAFIMA)

giuliaalmeida@gmail.com

Discussões atuais são cada vez mais levantadas no meio acadêmico a respeito das estratégias para tornar a dinâmica em sala de aula mais significativa para o aluno. Uma das hipóteses é a de que devemos, como professores, elaborar atividades em que as crianças possam participar de maneira ativa. Ou seja, devemos colocá-las cada vez mais na posição de protagonistas. E é justamente esse protagonismo que é a peça chave quando se trata de gamificação. Esse recurso, que se define como o uso de estratégias de jogos para contextos outros que não a dos games, pode ser usado para motivar diversos campos do saber, uma vez que o aluno teria sua curiosidade aflorada ao vivenciar a aprendizagem de uma forma lúdica e ativa. Dessa forma, acredita-se que a leitura possa ser bastante estimulada com esse formato e é o que pretendemos mostrar com o presente trabalho. Será apresentada uma atividade gamificada através de uma história a ser lida e “vivida” pelas crianças, em que, a partir das escolhas do leitor/aluno, a narrativa vai mudando, chegando, assim, a diferentes desfechos. Dessa forma, a cada leitura um “novo” livro surge, motivando os discentes a criarem e recriarem narrativas, mantendo o interesse da criança pelo mundo da leitura a partir da gamificação e da tecnologia que está em suas mãos diariamente.

Palavras-chave:

Gamificação. Leitura infantil. Estímulo à leitura.