



O IMPACTO DOS APLICATIVOS DE JOGOS ONLINE NO DESENVOLVIMENTO DA LEITURA INFANTIL

CLÉRIA ANIZIA DA SILVA OLIVEIRA; LUCIANE RODRIGUES DE OLIVEIRA; MARUZZA ANISIA DA SILVA; MARCIA REIS LIRA; LUCILEIDE DA SILVA ABREU

Introdução: A leitura é uma habilidade fundamental no processo de aprendizagem, e o uso de tecnologias digitais tem ganhado destaque como ferramenta de apoio a essa prática. Aplicativos de jogos online voltados para o ensino da leitura oferecem novas formas de engajamento e podem facilitar a apropriação de competências leitoras, utilizando o entretenimento para promover o aprendizado de forma dinâmica e interativa. **Objetivo:** Compreender como essas ferramentas contribuem para a motivação dos estudantes e o desenvolvimento de habilidades leitoras, promovendo um aprendizado significativo. **Materiais e Métodos:** A metodologia adotada foi a revisão bibliográfica, com a análise de artigos científicos, teses e dissertações que discutem o impacto dos jogos online na prática da leitura. Foram selecionados estudos de autores reconhecidos no campo da educação digital, focando em publicações que abordam a interface entre tecnologia e aprendizagem da leitura. A pesquisa abrangeu o período entre 2010 e 2023, priorizando fontes que tratam de aplicativos educacionais com foco em leitura. **Resultados:** Os resultados da revisão bibliográfica indicam que o uso de aplicativos de jogos online pode aumentar significativamente o interesse e a motivação dos alunos para a prática da leitura. Os estudos analisados destacam que esses aplicativos, ao incorporar elementos interativos e recompensas, conseguem capturar a atenção das crianças, tornando o aprendizado mais envolvente. Além disso, foi observado que os jogos estimulam o desenvolvimento de competências leitoras de forma gradual, permitindo que os alunos progridam de acordo com seu ritmo individual. **Conclusão:** A leitura mediada por aplicativos de jogos online se mostra uma estratégia eficaz para estimular o desenvolvimento das habilidades leitoras. Ao combinar o lúdico com a prática da leitura, os aplicativos conseguem despertar o interesse dos alunos, promovendo um aprendizado contínuo e prazeroso. Dessa forma, a tecnologia, quando bem utilizada, pode se tornar uma aliada no processo de alfabetização e letramento.

Palavras-chave: **LETRAMENTO; GAMIFICAÇÃO; TECNOLOGIAS; INTERAÇÃO; EDUCAÇÃO**