



O USO DAS TECNOLOGIAS E A ALFABETIZAÇÃO LÚDICA NO UNIVERSO DA LITERATURA INFANTIL

ALEXSSANDRA DE LEMOS PINHEIRO; ANDRESSA SANTOS ARAÚJO FERNANDES;
EDILENE APARECIDA MORAIS SANTOS; ÍRIA SCHUCK; JISLAINE DA SILVA GUARDA

Introdução: O Presente trabalho tem como pretensão, possibilitar aos alunos matriculados nas turmas do 1º ao 5º ano da Escola Municipal Newton Tavares, experiências com o universo da literatura infantil em prol da melhoria no processo de alfabetização mediante uso das tecnologias e plataformas de gamificação. Nesta perspectiva, estimou-se o desenvolvimento do gosto pela leitura e escrita no cotidiano dos alunos, incentivo a formação de leitores críticos e reflexivos capazes de interagirem em sua sociedade de forma justa e consciente. **Objetivo:** Proporcionar aos alunos experiências com o universo da literatura infantil mediada pelas tecnologias e plataformas de gamificação, despertando-lhes o gosto pela leitura em seu cotidiano de forma a promover habilidades voltadas a alfabetização e ainda contribuir para a formação continuada dos agentes envolvidos na elaboração e execução deste trabalho. **Metodologia:** O trabalho contemplou uma sequência didática, mediada pelas tecnologias como o uso de tablet's e chromebook, uso de plataformas de jogos, e inserção de abordagem lúdica, contemplando: contação, escrita e interpretação de histórias e poemas dos autores Vinícius de Moraes e Cecília Meireles, a partir da prática de desenho, pintura, dobradura, brincadeiras, e bingo das palavras. Com a ênfase na gamificação, foram utilizados diferentes jogos em prol da leitura e escrita, sendo estes: jogo da memória, quebra-cabeça, jogo de dominó das palavras e produção de material informativo em mídia para compartilhamento com a escola e comunidade. **Resultados:** Os resultados evidenciam maior envolvimento dos alunos com as atividades de leitura mediadas pelas tecnologias. Percebeu-se a ampliação do número de palavras conhecidas e lidas, maior oralidade nas rodas de conversa através da exploração e contextualização do título da história, personagens, local em que se passa a história, clímax e desfecho. **Conclusão:** Conclui-se que o estudo realizado, evidenciou as práticas cotidianas de leitura, valorizou o protagonismo estudantil, ampliou significativamente a alfabetização dos alunos. A gamificação possibilitou aos alunos maior entusiasmo nos momentos de leitura, resultado em uma aprendizagem dinâmica e enriquecedora de alfabetização. Quanto aos professores participantes, tratou-se de um momento significativo de formação continuada.

Palavras-chave: Alfabetização, Tecnologia, Gamificação.