

## **DO LIVRO AO JOGO: CRIANÇAS AUTORAS E CRIADORAS**

### **ODS 4 – Educação de Qualidade**

#### **PIBID – Subprojeto Pedagogia/Tecnologias**

Juliana Mara Papparazo Neves (Universidade de Taubaté)  
Rafael Alves de Menezes (Escola EMIEIEF Prof.<sup>a</sup> Simone dos Santos)  
Cristiane Tavares Casimiro de Oliveira (Universidade de Taubaté)

O projeto **Do Livro ao Jogo: Crianças Autoras e Criadoras** tem como propósito integrar leitura, escrita e tecnologia digital em um processo pedagógico inovador, que busca estimular a imaginação, a autoria e o protagonismo dos alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental. A proposta parte do entendimento de que práticas tradicionais de leitura muitas vezes não são suficientes para despertar o interesse das crianças, e que a união entre literatura, ludicidade e recursos digitais pode potencializar aprendizagens significativas e domínio de outras formas de linguagens, alinhadas às demandas contemporâneas de uma educação mais criativa e conectada. O objetivo principal é promover o desenvolvimento da leitura e da escrita por meio da criação de narrativas autorais que, posteriormente, se transformam em jogos digitais, nos quais os personagens e enredos idealizados pelos alunos ganham vida em ambientes lúdicos e interativos, ampliando o engajamento e favorecendo o protagonismo infantil. A metodologia é desenvolvida em etapas, iniciando com rodas de leitura e atividades de imaginação, passando pela escrita e ilustração dos livros, organizando um momento de socialização como a “Noite de Autógrafos” para valorizar a autoria infantil, e avançando para a fase de gamificação, em que os personagens e histórias criados são adaptados e incorporados em jogos digitais desenvolvidos em plataformas acessíveis e compatíveis com o contexto escolar. Além disso, o projeto contempla a mediação do professor como orientador e mediador da produção de conhecimento, incentivando a colaboração entre os alunos e o desenvolvimento de competências socioemocionais. O projeto faz parte do PIBID no subprojeto de Pedagogia – Tecnologias, e encontra-se em andamento, já apresentando resultados parciais relevantes, como o aumento da motivação dos alunos nas práticas de leitura e escrita, maior envolvimento nas produções autorais, fortalecimento da autoestima ao se reconhecerem como autores e o desenvolvimento de habilidades criativas, de trabalho em grupo e de expressão artística. Observa-se também um impacto positivo na relação escola-família, já que os produtos finais despertam orgulho e valorização das conquistas das crianças. Como expectativa, ao final do processo, será constituído um acervo de livros e jogos digitais elaborados pelas próprias crianças, aproximando a literatura da tecnologia digital e promovendo a valorização das produções escolares junto às famílias e à comunidade. Além disso, vislumbra-se a possibilidade de replicação do projeto em outras instituições, ampliando seu alcance e potencial formativo. Conclui-se que a experiência tem potencial para ressignificar as práticas pedagógicas, tornando a aprendizagem mais prazerosa e significativa, além de estar

em consonância com a ODS 4, que visa assegurar uma educação inclusiva, equitativa e de qualidade para todos, e contribuir para a formação de sujeitos criativos, críticos e autônomos, preparados para os desafios futuros.

**Palavras-chave:** leitura; escrita; gamificação; autoria; protagonismo infantil; integração de tecnologias ao currículo; PIBID.