

HIBRIDISMO NAS OBRAS LITERÁRIAS INFANTIS: A EXPERIÊNCIA LÚDICA COMO RECURSO EDUCATIVO PARA ATRAIR NOVOS LEITORES E DESENVOLVER A CRIATIVIDADE (APOIO UNIP)

Aluno: José Guilherme Costa

Orientadora: Profa. Nanci Prieto Moreira Cesar

Curso: Pedagogia

Campus: Polo Araraquara II - Centro

O presente estudo compreende uma possibilidade efetiva de prática pedagógica que entende na contação de histórias para o Ensino Fundamental I a possibilidade de oportunizar ao aluno o desenvolvimento de seu aprendizado em uma relação direta com a arte e a literatura de maneira a estimular-lhe a imaginação e despertar-lhes as emoções. Assim, com esta pesquisa, o autor pretende explorar áreas da literatura e ludologia, a fim de investigar possibilidades para desenvolvimento de livros-jogos individuais, aliando a literatura de ficção infantil, visualidade e atividades que estimulam o desenvolvimento cognitivo e sensório-motor. Para tanto, busca uma maneira de pensar a leitura de forma que possa atrair novos leitores e mantê-los envolvidos e centrados na leitura, propondo-a como uma experiência lúdica ativa. O autor expõe sua trajetória e como se interessou pelo tema da pesquisa, tecendo um breve panorama histórico sobre literatura infantil e o surgimento do livro-jogo. Fundamentada por autores e autoras da ludologia e educação, a pesquisa discorre sobre as potencialidades educativas dos jogos e brincadeiras enquanto elementos importantes para o desenvolvimento da criança. A metodologia apresentada mostra como se deu a relação entre a elaboração de jogos unidos à literatura para possíveis criações de livros-jogos com enfoque na narrativa, propondo para isso uma estruturação utilizada em roteiros cinematográficos e a elaboração de um protótipo a partir de obra de ficção do autor para entender esses conceitos na prática. O autor experimenta essas atividades aliadas à narração da história com crianças de 7 a 11 anos e com pessoas com deficiência

intelectual leve a moderada, depois argumenta como essa união de drama-jogo-literatura contribuem para a criação de uma experiência lúdica na literatura infantil.