

# TRANSFORMAÇÕES TECNOLÓGICAS DURANTE A PANDEMIA: IMPACTOS, DESAFIOS E PERSPECTIVAS

*TECHNOLOGICAL TRANSFORMATIONS DURING THE PANDEMIC: IMPACTS,  
CHALLENGES AND PROSPECTS*

*CAMBIOS TECNOLÓGICOS DURANTE LA PANDEMIA: IMPACTOS, DESAFÍOS Y  
PERSPECTIVAS*

Janayna Araujo Ribeiro<sup>1</sup>  
Fernanda Cristina Santos<sup>2</sup>  
Marina Barboza da Silva<sup>3</sup>  
Natalia Martins Sobenko<sup>4</sup>  
Ana Paula Soares<sup>5</sup>

## Resumo

Este trabalho aborda a interação entre a literatura infantil e a tecnologia, com foco no período desafiador da pandemia. Tal problemática consiste na adaptação da literatura infantil às demandas da era digital, especialmente no contexto do ensino remoto. Essa questão se faz necessária devido ao fato da diminuição de leitores no Brasil e à carência de estímulo ao hábito da leitura, além dos desafios que surgiram com a educação a distância para as crianças. O objetivo central desse estudo é destacar a importância da inovação e da utilização de ferramentas tecnológicas para estimular a leitura entre as crianças. Para isso, foi empregada a metodologia quantitativa e o método bibliográfico para a obtenção das informações apresentadas e estratégias sugeridas. Esse intento será fundamentado pelo estado da arte. A pesquisa evidenciou a necessidade de adaptar a literatura infantil às demandas da era digital e explorar estratégias pedagógicas inovadoras para estimular o gosto pela leitura. A pesquisa examina as vantagens do uso da tecnologia na literatura infantil, visando formar leitores mais críticos e engajados. Paulo Freire e Luciana Tonon Fontana Morgan são referências importantes nesse contexto, trazendo *insights* sobre a relação entre tecnologia, conhecimento e emancipação do ensino.

**Palavras-chave:** pandemia; literatura infantil; tecnologia; leitura.

## Abstract

This work addresses the interaction between children's literature and technology, with a particular focus on the challenging period of the pandemic. The issue at hand is the adaptation of children's literature to the demands of the digital age, particularly in the context of remote education. This issue is of paramount importance given the decline in the number of readers in Brazil and the dearth of encouragement for the reading habit, coupled with the challenges posed by distance education for children. The principal objective of this study is to emphasize the significance of innovation and the utilization of technological resources to motivate children to engage with reading material. To achieve this, a combination of quantitative and bibliographical methodologies was employed to obtain the information presented and the suggested strategies. This endeavor will be based on a review of the literature. The research underscored the necessity of adapting children's literature to the demands of the digital age and exploring innovative pedagogical strategies to foster a love of reading. It examined the advantages of incorporating technology into children's literature with the objective of cultivating more critical and engaged readers. Paulo Freire and Luciana Tonon Fontana Morgan are pivotal references in this context, offering insights into the interconnection between technology, knowledge, and the emancipation of teaching.

**Keywords:** pandemic; children's literature; technology; reading.

<sup>1</sup> Graduada em Pedagogia no Centro Universitário Internacional (UNINTER). E-mail: janaynaaraujoribeiro@gmail.com

<sup>2</sup> Graduada em Pedagogia no Centro Universitário Internacional (UNINTER). E-mail: fc07628@gmail.com

<sup>3</sup> Graduada em Pedagogia no Centro Universitário Internacional (UNINTER). E-mail: barbomarina46@gmail.com

<sup>4</sup> Graduada em Pedagogia no Centro Universitário Internacional (UNINTER). E-mail: sobenko.nati@gmail.com

<sup>5</sup> Mestre. Ocid.: <https://orcid.org/0000-0001-9096-0707>. E-mail: ana.so@uninter.com

## Resumen

Este trabajo desarrolla la interacción entre literatura infantil y tecnología, con un enfoque en el período desafiante de la pandemia. Dicha problemática consiste en la adaptación de la literatura infantil a las demandas de la era digital, especialmente en el contexto de la enseñanza en línea. Esa pregunta es necesaria debido al hecho de la disminución de lectores en Brasil y a la falta de estímulo al hábito de la lectura, además de los desafíos que surgieron con la educación a distancia para los niños. El objetivo central de ese estudio es destacar la importancia de la innovación y del uso de herramientas tecnológicas para estimular la lectura entre los niños. De ese modo, se empleó la metodología cuantitativa y el método bibliográfico para obtener las informaciones presentadas y las estrategias sugeridas. Ese propósito se basa en el estado de la técnica. La investigación puso de manifiesto la necesidad de adaptar la literatura infantil a las demandas de la era digital y explorar estrategias pedagógicas innovadoras para estimular el gusto por la lectura. La investigación examina las ventajas del uso de la tecnología en literatura infantil, con el objetivo de formar lectores más críticos y comprometidos. Paulo Freire y Luciana Tonon Fontana Morgan son referencias importantes en ese contexto, trayendo reflexiones sobre la relación entre tecnología, conocimiento y emancipación de la enseñanza.

**Palabras clave:** pandemia; literatura infantil; tecnología; lectura.

## 1 Introdução

O advento das tecnologias digitais e suas crescentes influências na sociedade contemporânea têm redefinido paradigmas em diversos setores, sendo a educação um dos campos mais impactados. Nesse contexto, a literatura infantil, como componente essencial no desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças, também se depara com a necessidade de se adaptar às demandas de uma era digital. Esse trabalho de conclusão de curso (TCC) se propõe a mergulhar nas complexidades dessa interação entre literatura infantil e tecnologia, focalizando especialmente o período desafiador da pandemia global. A pandemia não apenas acelerou a digitalização do ensino, mas também evidenciou a urgência de repensar estratégias pedagógicas, principalmente àquelas voltadas para o estímulo à leitura entre as crianças.

Ao observar o declínio nos índices de leitura no Brasil, conforme revelado pela 5ª edição do estudo, Retratos da leitura no Brasil, do Instituto Pró-livro, 2020, torna-se evidente a necessidade de inovação. A literatura infantil, tradicionalmente transmitida por meio de livros impressos, deve encontrar na tecnologia uma aliada capaz de reinventar o modo como as crianças se aproximam das histórias.

Ao longo desse trabalho, será explorado os desafios enfrentados pela literatura infantil em um cenário cada vez mais digital e as oportunidades que a tecnologia proporciona para reacender o entusiasmo pela leitura. A presente pesquisa busca compreender como a introdução de recursos tecnológicos pode transformar a experiência de leitura das crianças, tornando-a mais atraente, dinâmica e, conseqüentemente, contribuindo para a formação de leitores mais críticos e engajados.

A relevância dessa pesquisa se evidencia no potencial de transformação que pode proporcionar ao campo educacional, influenciando positivamente a forma como as crianças se relacionam com a leitura em um mundo cada vez mais digital e desafiador. Ao fim desse trabalho, espera-se uma compreensão mais profunda do tema, além de uma proposição de soluções viáveis e inovadoras para fomentar o gosto pela leitura desde a infância.

Paulo Freire, renomado educador brasileiro, é reconhecido por suas contribuições significativas para a pedagogia crítica (2011). Sua abordagem inovadora destaca a importância da educação como um instrumento de libertação e humanização. Freire defendia uma prática educacional centrada no diálogo e na conscientização, buscando capacitar os alunos para uma compreensão crítica do mundo ao seu redor. Suas ideias continuam a influenciar o campo da educação, promovendo a reflexão sobre a relação entre tecnologia, conhecimento e emancipação.

Luciana Tonon Fontana Morgan (2021), por sua vez, é autora contemporânea cujo trabalho se concentra no uso de metodologias ativas em conjunto com a literatura infantil. Com base em sua pesquisa, Morgan explora como as estratégias pedagógicas inovadoras podem potencializar a experiência de leitura na infância. Seu trabalho oferece *insights* valiosos sobre como a interseção entre tecnologia e literatura pode ser explorada para promover uma educação mais envolvente e significativa para as crianças.

Os autores Freire e Morgan, enriquecem o aporte teórico, cujas perspectivas convergem na importância da educação como agente transformador. A abordagem crítica de Freire em relação à tecnologia na educação fornece um arcabouço conceitual para analisar como as ferramentas digitais podem ser empregadas de maneira emancipadora e, ao mesmo tempo, a pesquisa de Morgan sobre metodologias ativas e literatura infantil oferece uma lente prática para explorar estratégias que incentivem o prazer pela leitura em um contexto tecnológico.

## **2 A literatura infantil no Brasil**

O primeiro registro de literatura infantil brasileira ocorreu em 1920, pelo autor Monteiro Lobato, com o livro “A menina do narizinho arrebitado” (Ceccantini, 1986). Antes desse período, as obras de literatura infantil eram adaptações de originais europeus. Foi com a influência de Lobato, que trazia as características da criança brasileira e as situações sociais da época, que a literatura brasileira evoluiu para o que é hoje, vasta e rica em diversidade,

contribuindo para que as crianças se identifiquem com os personagens e histórias, desenvolvendo, assim, seu pensamento crítico, resolução de problemas e criatividade.

Mesmo com o progresso da literatura brasileira, os números de leitores caem a cada ano, de acordo com o aumento da faixa etária. Segundo o último levantamento realizado pelo Instituto Pró-Livro (IPL), em parceria com a Abrelivros realizado no ano de 2019, a Câmara Brasileira de Livros e o Sindicato Nacional dos Editores de Livros (SNEL), a faixa etária dos 5 aos 10 anos de idade é o público com maior frequência no consumo de livros de literatura. Essas crianças representam 23% da população e costumam ler diariamente, ou quase todos os dias, por disposição própria. Também consta no levantamento da pesquisa que a maioria dos participantes se interessou pela literatura por indicação da escola e ou/ professores. Dessa forma, percebe-se como o papel da escola é fundamental no desenvolvimento da leitura dos alunos, sendo de suma importância que os livros a serem trabalhados em sala sejam escolhidos, pensando em como sua mensagem pode ser proveitosa, a fim de contribuir para que a leitura seja um momento de aprendizado prazeroso.

Apesar dos números da pesquisa feita pelo IPL demonstrarem que a leitura não é um hábito da maioria da população adulta, o crescimento desse hábito entre as crianças traz a esperança de melhora nas próximas gerações, por esse motivo, a incitação à leitura é imprescindível, considerando, principalmente, ferramentas que a tecnologia proporciona, permitindo tornar a prática da leitura atrativa e acessível para esse público que cresce com contato à tecnologia em seu cotidiano.

Como exemplo de livros atuais da literatura infantil, tem-se a obra “E foi assim que eu e a escuridão ficamos amigas” (Drum, 2022). O livro é escrito em versos e trata da superação de medos e entende diferentes realidades, transmitindo a mensagem de forma lúdica. O livro possui versões digitais e animadas, que são narradas e cantadas pelo autor e rapper. Como outro exemplo, tem-se “Minha Amiga Terra, MacLachlan” (2020), o qual fala sobre apreciar a beleza da fauna e flora, citando diferentes *habitats* e suas respectivas vegetações e animais, descreve as estações do ano e sua influência, além de enfatizar a relevância do respeito e cuidado com a natureza. Esse livro também possui versão digital e narração *on-line*.

A digitalização da literatura oferece uma vasta e empolgante expansão de oportunidades para leitores explorarem obras desde os clássicos atemporais até criações contemporâneas, tudo isso adaptado ou acessível no meio digital. A convergência da tecnologia e da literatura não apenas proporciona uma maior acessibilidade, mas também promove métodos inovadores e atraentes para incentivar a leitura.

A disponibilidade de obras literárias em formatos digitais, como *e-books* e *áudio-books*, transformou a maneira como as pessoas consomem narrativas. Leitores, agora, podem carregar uma biblioteca virtual completa em seus dispositivos, permitindo o acesso a uma ampla gama de títulos com facilidade. Essa praticidade é especialmente valiosa em um mundo cada vez mais conectado digitalmente. Além disso, plataformas *on-line* dedicadas à leitura oferecem um espaço diversificado para explorar, descobrir e compartilhar obras literárias.

A adaptação de obras literárias para formatos interativos também desempenha um papel significativo na integração da tecnologia na experiência de leitura. Aplicativos que incorporam elementos visuais, sonoros e interativos modernizam as histórias, além de cativar leitores de todas as idades. Esse tipo de abordagem inovadora cria um entendimento único entre a tradição literária e as possibilidades oferecidas pela tecnologia. Além disso, a presença de plataformas de *streaming* literário permite que os leitores mergulhem em uma rica variedade de obras.

Em resumo, a convergência entre literatura e tecnologia expande significativamente o espectro de métodos pelos quais as pessoas podem se envolver com a leitura. Esse convênio criativo preserva a riqueza das obras literárias e adapta-as de maneira a atender as demandas e preferências dos leitores contemporâneos em um mundo que evolui cada vez mais na área da tecnologia.

## 2.1 O protagonismo da tecnologia durante o período de pandemia

Na pandemia (covid-19), criou-se um cenário em que as pessoas precisaram se isolar para evitar a contaminação com o vírus. Nesse contexto, vários estabelecimentos precisaram ser fechados, e outros, por se tratar de serviços essenciais, tiveram sua rotina de trabalho adaptada para evitar o contágio. As escolas foram fechadas e todo o corpo docente precisou se organizar para conseguir manter as aulas, mesmo à distância. Os estudantes tiveram aulas *on-line* e, em algumas regiões, as aulas foram transmitidas pela televisão por falta de acesso à internet ou às plataformas de rede.

Foi um momento de desafios, tanto para os professores como para os alunos, em que foi evidenciado as diferenças de classes socioeconômicas no país, pois enquanto algumas crianças tinham computadores de última geração, celulares e *tablets*, muitos sequer tinham tido a oportunidade de utilizar um computador simples, mesmo dentro das escolas, em que se sabe que em cada região as demandas de infraestrutura são diferentes.

São escolas que mal têm uma biblioteca quanto mais um laboratório com computadores, o que reflete na comunidade em que pessoas de baixa renda não têm condições de comprar um computador para seus filhos estudarem.

Esse contexto traz a reflexão sobre as desigualdades sociais na educação durante e após a pandemia, a importância de estratégias públicas para melhoria das condições econômicas para todos e os investimentos nas escolas públicas, pois a sociedade atual é tecnológica, então, é preciso incluir todas as camadas populares nesse processo tecnológico e isso começa dentro de seus lares e escolas. Ainda assim, a tecnologia nesse momento de isolamento fez com que não estagnasse o processo educativo, possibilitando um déficit menor de aprendizagem do que o esperado, caso não fosse possível usar as ferramentas tecnológicas que se tem atualmente. Contudo, nesse momento, houve a oportunidade para abrir diversas possibilidades de ensino remoto, utilizando ferramentas como *sites*, aplicativos, vídeos, *lives*, plataformas de *streaming* e de construção de atividades e jogos educativos. Isso tudo para trazer uma conectividade entre os alunos e professores durante as aulas, mesmo que separados por uma tela.

Sabe-se que a pandemia trouxe a sensação de solidão e de tristeza nas pessoas, e ter esse contato, mesmo que virtualmente, auxiliou muitos alunos e professores a lidarem com os acontecimentos daquele momento e prosseguirem com o processo de ensino-aprendizagem utilizando da leitura. “A leitura e a literatura ajudam na conexão com o interior de cada indivíduo e produz sensações que podem gerar grandes benefícios para o seu raciocínio e formas de encarar e atuar perante os desafios da sociedade” (Morgan, 2021, p. 12).

É evidente que a leitura foi utilizada como refúgio e distração durante a pandemia de 2020, sendo uma grande aliada da imaginação e experiências fascinantes, podendo trazer conforto e conhecimentos para as pessoas, principalmente às crianças, que presenciaram o contraste do mundo antes e depois da pandemia ainda em seu período de desenvolvimento e alfabetização. Os pais puderam estar mais presentes no aprendizado de seus filhos, indicando novos hábitos, pois como foi visto anteriormente, ainda é muito baixo o público leitor em nosso país, logo, a alfabetização e letramento ainda são grandes desafios no Brasil e, nesse período, a preocupação se tornou ainda maior de como incentivar as crianças a desenvolverem a leitura como um hábito.

Diante disso, o cuidado com a alfabetização das crianças cresceu ainda mais, porque mesmo nas escolas e nas casas dos professores que tinham um suporte tecnológico não havia preparo para a sua utilização. Os profissionais da educação precisaram se reinventar e aprender como utilizar as tecnologias de maneira autônoma, tornando-as

materiais didáticos que fossem além do que era pré-concebido, abandonando tabus referente ao uso das tecnologias na educação para que as crianças mantivessem o contato com a leitura de maneira significativa, para que não se tornasse algo mecânico, trazendo novas reflexões sobre a educação mundial e nacional, como a do presente trabalho.

## 2.2 Formação continuada de professores com a tecnologia

A tecnologia está presente no cotidiano de alunos e professores, facilitando o acesso ao conhecimento e à informação, além de favorecer a autonomia. Com seu avanço, foi possível perceber as dificuldades e benefícios existentes nas escolas quanto à utilização correta dessas ferramentas. A integração da tecnologia não modifica o que se aprende, mas altera o modo como se aprende, sendo fundamental, na escola, pois já faz parte do dia a dia da sociedade. Atualmente, os educadores possuem mais de um meio atrativo para conduzir a aprendizagem, podendo utilizar alguns artifícios como a música, vídeos, tablets, gamificação, computadores. Todavia, é importante entender a função de cada instrumento para que os alunos aprendam a pesquisar, interpretar e, principalmente, identificar fontes confiáveis.

Nesse sentido, a tecnologia é uma auxiliar no processo educativo, que desperta interesse, curiosidade e criatividade, o que pode ser de grande valia para o ensino. No entanto, seu uso deve ser equilibrado e bem planejado para maximizar os benefícios e diminuir as desvantagens, que dentre elas, seria a possível distração com o uso excessivo de dispositivos que pode acarretar um baixo desempenho escolar, pois algumas pessoas criam dependência e isso reflete na maneira em que as pessoas se relacionam, já que priorizam o contato virtual. Outro ponto a ser observado é a desigualdade de acesso à tecnologia fora da sala de aula, visto que, com essa exclusão digital gera também uma desigualdade de oportunidades. Vê-se, como consequência disso, o baixo interesse por parte dos estudantes, o que pode ser um dos fatores que influenciam para a evasão escolar.

É notável que a tecnologia tem o potencial de transformar a forma como os alunos aprendem e os educadores ensinam, preparando-os melhor para um mundo cada vez mais digitalizado. As instituições de ensino do futuro deverão reinventar-se e buscar estratégias e novas práticas para atender as demandas atuais. Se faz necessário investir em formação, para que os professores saibam como e quando utilizar ferramentas que irão diversificar suas aulas. Durante o período de pandemia foi possível perceber o nível de dificuldade de pais, e principalmente dos professores, com relação às plataformas digitais e hoje ocorreu uma melhora significativa no acesso, visto que aprenderam a utilizá-la com mais facilidade e eficiência.

As ferramentas tecnológicas podem ser usadas como mecanismo capazes de tornar o processo de ensino mais leve, como relata Freire e Valente de que: “o computador é uma realidade facilitadora no mundo do ensinar e aprender e que não dá para evitá-lo. É preciso abraçá-lo com sabedoria” (2001, p. 17).

Em virtude disso, a formação continuada vai além de qualificação, seja em nível de extensão, graduação e pós-graduação. Pode ser vista por meio de diferentes cursos disponíveis e deve ser baseada de acordo com a realidade da escola. A formação contínua do professor também é importante porque alerta sobre a necessidade de percepção das novas práticas pedagógicas.

Para que o papel do aluno seja efetivo, é necessário um profissional que vá além da transmissão de conteúdo. Esse profissional precisa conhecer e adequar-se à realidade, aos interesses e habilidades dos alunos, saber ouvi-los, respeitá-los e fazer intervenções, além de avaliar a estrutura cognitiva desses estudantes, planejando para a compreensão e intermediação da construção do conhecimento. A aprendizagem intermediada pelos aparelhos tecnológicos pode gerar muitas mudanças no processo de ensinar e aprender.

### 2.3 Estratégias e ferramentas para incentivo da leitura

Nesse capítulo apresenta-se algumas estratégias e ferramentas para incentivar a leitura, certo de que cada ideia colocada em prática poderá ajudar os professores a fomentarem a vontade de ler em seus alunos, despertando, assim, a curiosidade e interesse pelo mundo literário, são eles:

- Luz do saber: esse aplicativo está disponível *on-line*, nele é possível encontrar diversas opções de exercícios lúdicos que envolvem escrita, leitura e matemática do Ensino Fundamental I. Esse aplicativo foi criado com base na pedagogia de Paulo Freire que utiliza o método de ensinar a partir de palavras geradoras. No aplicativo, o aluno encontra um tópico chamado “ler”, o qual pode selecionar o ano em que ele está e fazer os exercícios. Esses exercícios dispõem de uma variedade de gêneros textuais como livros e cantigas, alguns exercícios são de escuta, outros pode-se ler, contando com o recurso de áudio sobre como pronunciar palavras ou sílabas. Algumas atividades trazem perguntas sobre o que quer dizer tal palavra e o aluno marca a alternativa que achar correta.

As tarefas vão progredindo conforme o aluno resolve e de acordo com o ano escolar que está cursando. Esse aplicativo é interessante pois o professor, ou os pais, podem usar tanto para reforçar o que já é passado em sala de aula como trabalhar de forma individual



alguma dificuldade específica do aluno. O aplicativo também possui uma biblioteca em que o discente pode procurar um livro específico ou navegar nas opções disponíveis nela. Os livros disponíveis são na íntegra, desde capa até as ilustrações, fácil de navegar e ainda pode ser baixado para ler de forma *offline*. Segundo Rodrigues (2018), esse *software* estimula o processo de alfabetização de forma desafiadora e lúdica. Essa pesquisadora estudou o uso do *software* junto a mediações de professores de Atendimento Educacional Especializado (AEE), para auxiliar na aprendizagem de alunas com Deficiência Intelectual (DI), o que reforça os apontamentos sobre o uso dessa tecnologia, pois esses alunos têm o processo de desenvolvimento cognitivo mais lento.

- *E- book*: é o livro digital que pode ser compartilhado com mais facilidade pela internet, o que facilita, por exemplo, o professor enviar um livro por e-mail para seus alunos, instantaneamente, sem precisar que eles busquem ou comprem o físico. Uma das vantagens de obter o livro digital é que ele não possui os altos impostos tributários como o livro físico, sendo assim, as pessoas mais pobres podem ainda ter um acesso a literatura. Sobre a importância dos *e-books* Teixeira e Gonçalves destacam que:

No caso do livro de literatura infantil, o meio digital tem propiciado várias transformações e adaptações que vão surgindo de acordo com o progresso das mídias. O surgimento dos livros eletrônicos, os ebooks, acessados por dispositivos digitais portáteis com alto poder de armazenamento e vários recursos interativos, têm sido de grande atrativo para as crianças (Teixeira; Gonçalves 2019, p. 1).

Hoje, existe uma infinidade de tipos de *e-books* que podem ser só para leitura, ou contar com outras opções, as quais o leitor pode interagir com o texto, o que permite prender ainda mais a atenção da criança, possibilitando o professor mediar a partir dessas experiências outros trabalhos em sala, dando vida às histórias lidas.

- Inventeca: é um aplicativo criado pela StoryMax, uma das publicadoras de aplicativos para crianças e mais premiada do Brasil. Pode ser usado tanto pelos professores em sala de aula como pelos pais em casa, com o intuito de trabalhar a imaginação das crianças. A Inventeca funciona com opções de criar a sua história, na qual você grava a voz no aplicativo narrando as sequências de imagens que vão aparecendo, dessa forma a criança vai interpretar a história de forma única, trabalhando sua imaginação, criando falas e incluindo reações durante a sua narração.

Esse aplicativo é interessante, pois pode ser utilizado desde a Educação Infantil, até com as crianças maiores. Após a gravação das histórias, a turma ou a família pode ouvir e, também, compartilhar com outras pessoas, pois dentro do aplicativo pode-se adicionar amigos de modo que eles tenham acesso às histórias narradas. Narrar histórias dessa forma também auxilia nas trocas de experiências, socializando com amigos, colegas e família, além de ajudar a criança a se expressar melhor, trazendo autonomia e protagonismo, uma vez que o aluno experiencia algo que pode personalizar do seu jeito, trazendo ainda mais significado e vontade de vivenciar situações como essa.

Esse recurso tecnológico permite uma dimensão de possibilidades criativas tanto para os leitores como autores das histórias, Silveira aponta que:

Esta ferramenta tecnológica que está associada ao conceito de gamificação possibilita a criação do imaginário das crianças, ele torna recurso estimulante da memória, pois representa experiências de vida aproximando-se de diferentes manifestações e situações vivenciadas por elas. A construção de narrativas digitais mostra-se uma possibilidade, uma vez que contribui para o processo de letramento digital, podendo ser uma atividade contribuinte para a alfabetização (Silveira, 2020, p. 8).

Assim, o uso da Inventeca auxilia tanto nas questões intelectuais voltadas para a alfabetização e formação do indivíduo como na inclusão dessa criança para ser um cidadão letrado digitalmente.

- **Leiturinha:** esse é mais um aplicativo de grande relevância para incentivar a leitura, no qual a criança lê e interage com a história ao mesmo tempo, pois dispõe de sons durante a história de forma que, quando a criança clica em uma palavra destacada no texto, ou um animal ilustrado, faz com que o movimento ou som daquele animal acompanhe o que está escrito em cada página da história. Ao final de algumas histórias, é disponibilizado alguns jogos para rever momentos do que se foi lido, fazendo o aluno assimilar melhor o que entendeu do texto.

O aplicativo tem sua versão paga e a gratuita, disponibilizando livros tanto na versão interativa como também *áudio-books*. As autoras Kretzmann, Genaro e Broock salientam sobre o uso de aplicativos, como o da Leiturinha, fazendo algumas observações:

Há, ainda, uma diversidade de plataformas para leitura em meios digitais, como as bibliotecas Elefante Letrado, Bamboleio e Leiturinha Digital. Todas apresentam um acervo de literatura infantil selecionado por especialistas. Constituem-se em um ambiente lúdico e interativo, mas também de aprendizado, desenvolvimento da autonomia e momentos de criação de laços com os cuidadores. Podem ser assinadas por escolas ou pela família. Essas bibliotecas digitais permitem a disseminação da literatura infantil e o desenvolvimento do hábito de ler, além de incentivarem a mediação de leitura (Kretzmann; Genaro; Broock, 2021, p. 95).

Como averiguado por elas, cada detalhe desse aplicativo foi pensado para incentivar e valorizar a literatura infantil de forma mais prazerosa e divertida.

- Canais de contação de histórias: no Youtube, encontra-se uma variedade de canais com diversas temáticas, e essa ferramenta teve um aumento significativo de uso durante a pandemia, tanto para professores ministrarem suas aulas como também com canais para entreter as crianças durante o isolamento. Muitos canais de contação de histórias foram crescendo e iniciaram seus trabalhos nessa época, podemos citar algumas sugestões deles para trabalhar dentro e fora da sala de aula como: Fafá conta histórias, Varal de histórias, Quintal da Cultura, Palavra Cantada Oficial e Pirlimpimpim.

Cada um desses canais possui abordagens diferentes, alguns utilizam fantoches, música e outros as histórias são contadas por meio de animações. Utilizar vários canais diferentes também ajuda na percepção da criança das diversas formas de interpretação e expressão nas contações de histórias. Existem canais que são crianças que contam as histórias e isso também transmite a sensação de que: “eu também posso fazer isso!”, o que pode ser usado em sala de aula, junto com outras ferramentas aqui citadas, para criarem suas histórias, lerem e gravarem vídeos ou áudios junto com seus colegas, o que auxilia na oralidade da criança. Além disso, podem criar fantoches com a ajuda dos adultos, criar cenários trazendo ainda mais significado e prazer ao conhecer o mundo da literatura de modo que a imaginação não tenha fim.

Os contadores de histórias estão ganhando mais espaço dentro das mídias digitais e a plataforma do Youtube é uma das mais utilizadas pelo narrador contemporâneo, pois faz com que as histórias cheguem aonde o contador, fisicamente, poderia não chegar. As autoras Coelho, Santos e Satil (2021) falam a respeito dessa ferramenta sobre como ficou popular nesse âmbito, pois os contadores, como especialistas ou professores, trazem temáticas que atraem as crianças e suas famílias, pelas questões estéticas e sonoras como: teatro, músicas, personagens com vozes e com cenografias atraentes aos olhos de todos.

Utilizar jogos em diferentes meios, como no caso educacional, é um dos conceitos da gamificação, que faz com que as crianças se sintam motivadas a aprender. É muito importante trabalhar com abordagens contextualizadas às vivências dos alunos, pois isso torna o aprendizado significativo. Portanto, partir do que é conhecido pelo aluno, como temas e histórias da região que ele mora, traz o sentimento de pertencimento e o deixa com mais vontade de aprender a ler e ir em busca de outras obras relacionadas, assim, aos poucos, o professor irá disponibilizando novos gêneros textuais e literários, ampliando a bagagem literária daquela criança ou adolescente. Sabe-se que as condições de

infraestrutura das escolas brasileiras em cada região são diferentes, por isso cabe ao corpo docente buscar por alternativas de metodologias que se adequem às condições escolares, sem perder a qualidade de ensino.

### **3 Considerações finais**

A presente pesquisa destaca o impacto positivo e o propósito da tecnologia no estímulo ao hábito da leitura com foco no período de pandemia, trazendo ferramentas e conceitos que enfatizam o objetivo desse trabalho. Ao longo do estudo, foi possível constatar que as inovações tecnológicas, especialmente no âmbito digital, têm desempenhado um papel fundamental na promoção da leitura para as crianças.

Com o enfrentamento da covid-19, notabilizou o protagonismo da tecnologia na educação, destacando tanto os desafios quanto as oportunidades para promover uma abordagem mais inclusiva e adaptável no processo de ensino-aprendizagem. A acessibilidade proporcionada por dispositivos eletrônicos amplia, consideravelmente, o alcance de materiais literários, tornando-os mais atrativos para as crianças, possibilitando abordagens diversas que podem ser adaptadas de várias formas conforme o contexto.

Assim, a interatividade proporcionada por aplicativos e plataformas de leitura digital, como as citadas, também se revelaram como uma ferramenta para cativação de novos leitores. Além disso, a adaptação de clássicos da literatura para formatos digitais preserva o conteúdo original e torna-o mais atraente para as gerações contemporâneas, que estão cada vez mais imersas na era digital.

A tecnologia desempenha um papel crucial no estímulo da leitura, transformando a maneira como as pessoas consomem e interagem com a literatura. A adaptação a essas inovações é essencial para a promoção da leitura em uma sociedade cada vez mais digital, proporcionando benefícios significativos para a educação, o enriquecimento cultural e o desenvolvimento pessoal, dessa forma, destacam-se a necessidade da capacitação continuada dos professores e a difusão de meios digitais e de ensino.

A formação continuada de professores ganha destaque com a importância de capacitar os educadores para a utilização eficaz da tecnologia, reconhecendo-a como uma aliada no processo educativo. As estratégias e ferramentas apresentadas, como o aplicativo “Luz do saber” e canais de contação de histórias no YouTube, oferecem opções práticas para incentivar a leitura de maneira inovadora.

Em suma, essa pesquisa oferece uma compreensão mais profunda das complexidades entre literatura infantil e tecnologia e propõe soluções viáveis e inovadoras para enfrentar os desafios contemporâneos. Espera-se que os resultados contribuam para a promoção de uma educação mais envolvente e significativa, inspirando o gosto pela leitura desde a infância, e, assim, influenciando positivamente as futuras gerações em um mundo cada vez mais digital e desafiador.

Salienta-se, também, a necessidade de mais pesquisas envolvendo as tecnologias digitais e a literatura, sem focar apenas na necessidade de aprender a ler para resoluções de demandas de outras disciplinas, mas que o seu uso traga, em sua essência, a oportunidade de as crianças vivenciarem, por meio dos livros, situações e sentimentos diversos, despertando a imaginação e criatividade, além de entenderem seu lugar no mundo, desenvolvendo sua personalidade e intelecto.

## Referências

CECCANTINI, J. L. O que é literatura infantil (1986), de Ligia Cademartori: um primeiro passo sedutor. In: MORTATTI, M. R. L.; BERTOLETTI, E. N. M.; OLIVEIRA, F. R. (org.). **Clássicos brasileiros sobre literatura infantil (1943-1986)**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2020. DOI: <https://doi.org/10.36311/2020.978-65-5954-021-1.p329-350>. Disponível em: [https://ebooks.marilia.unesp.br/index.php/lab\\_editorial/catalog/download/213/1525/2772?inline=1](https://ebooks.marilia.unesp.br/index.php/lab_editorial/catalog/download/213/1525/2772?inline=1). Acesso em: 11 out. 2024.

COELHO, A. B.; SANTOS, M. L.; SATIL, L. A. Contação de histórias e a literatura na educação infantil. **Outras palavras**, v. 18, n. 1, 2021. Disponível em: <https://projecaociencia.com.br/index.php/Projecao5/article/view/1793>. Acesso em: 16 out. 2024.

DRUM, F. M. “E foi assim que eu e a escuridão ficamos amigas” uma história em formato de poema para pais e mães e filhos(as) lerem juntos. **Revista de Literatura, História e Memória**, v. 17, n. 30, p. 345-348, 2022. DOI: 10.48075/rlhm.v17i30.27669. Disponível em: <https://e-revista.unioeste.br/index.php/rlhm/article/view/27669>. Acesso em: 11 out. 2024.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**. 43. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

FREIRE, F. M. P.; VALENTE, J. A. **Aprendendo para a vida: os computadores na sala de aula**. São Paulo: Editora Cortez, 2001.

INSTITUTO Pró-livro. **Retratos da leitura no Brasil**. 5. ed. [S. l.: s. n.], 2020. Disponível em: [https://prolivro.org.br/wpcontent/uploads/2020/09/5a\\_edicao\\_Retratos\\_da\\_Leitura\\_no\\_Brasil\\_IPL-compactado.pdf](https://prolivro.org.br/wpcontent/uploads/2020/09/5a_edicao_Retratos_da_Leitura_no_Brasil_IPL-compactado.pdf). Acesso em: 01 fev. 2024.

KRETZMANN, C.; GENARO, J. C. C.; BROOCK, K. P. S. V. A importância da leitura na infância para a formação do sujeito leitor no contexto da realidade tecnológica digital. **LínguaTec**, v. 6, n. 2, p. 84-99, 2021. DOI: 10.35819/linguatec.v6.n2.5466. Disponível em: <https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/LinguaTec/article/view/5466>. Acesso em: 11 out. 2024.

MACLACHLAN, P. **Minha Amiga Terra**. Cotia: VR Editora, 2020.

MORGAN, L. T. F. **Uso das metodologias ativas com a literatura infantil**. Espírito Santo: Muqueca, 2021.

RODRIGUES, M. S. M. S. **A prática pedagógica do professor do atendimento educacional especializado do município de Caucaia-CE: uma análise sobre o uso do software luz do saber na sala de recurso multifuncional - UFC**. 2018. 230 f. Dissertação (Mestrado) — Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/34983>. Acesso em: 09 fev. 2024.

SILVEIRA, F. B. R. A gamificação e o uso de aplicativos no ensino de literatura. **LínguaTec**, Bento Gonçalves, v. 5, p. 25-36, 2020. DOI: <https://doi.org/10.35819/linguatec.v5.n1.3900>. Disponível em: <https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/LinguaTec/article/view/3900>. Acesso em: 09 fev. 2024.

TEIXEIRA, D. J.; GONÇALVES, B. S. Livro digital de Literatura infantil: premissas para o design de narrativa interativa. **Cidi BH**, Belo Horizonte, v. 6, n. 4, 2019. DOI: 10.5151/9cidi-congic-4.0334. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/livro-digital-de-literatura-infantil-premissas-para-o-design-de-narrativa-interativa-33773>. Acesso em: 16 out. 2024.