



XXIX CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA (CIC)
2019
UACSA, UAST, UFAPE, CODAI e UEADTEC
Universidade Federal Rural de Pernambuco
Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação
Coordenação de Programas Especiais



LETRAMENTO DIGITAL: A TECNOLOGIA COMO ALIADA NO PROCESSO DE LEITURA E ESCRITA

Marcos Paulo Jerônimo dos Santos, Renata Barbosa Vicente1.
E-mail: marcos.bwr@gmail.com

1 Orientadora

Este resumo tem como objetivo apresentar o desenvolvimento de um aplicativo educacional, voltado a crianças cursando o 1º ano do ensino fundamental. O aplicativo trabalha conteúdos de vocabulário, de interpretação de texto e de leitura. Para isso, foi projetado um jogo ambientado em quatro biomas diferentes, onde os jogadores serão animais humanizados tentando impedir um caçador. A partir de pesquisas em outros jogos, foram criadas fases com mecânicas direcionadas ao desenvolvimento do jogador em termos da leitura e escrita utilizando o letramento digital. As mecânicas incluem a organização de letras e sílabas formando palavras, desativando assim a máquina em que os animais estão aprisionados, entre outras. Como uma alternativa de incentivo à leitura, há uma estante com livros para leitura de contos e fábulas, onde o jogador pode escolher um livro em meio a um acervo variado, usufruindo assim de uma leitura interativa com livros digitais. Aplicando este novo tipo de ensino que está em crescimento junto com o universo tecnológico, desenvolvemos a aplicação com base nos conceitos de gamificação, letramento e letramento digital. Para Soares (2009) não há apenas um tipo de letramento, pois “diferentes espaços de escritas e diferentes mecanismos de produção, reprodução e difusão da escrita resultam em diferentes letramentos.” Para o letramento digital, tomamos por base Xavier (2002), segundo o pesquisador a tela do computador, celular ou *tablet* serve como meio de interação do leitor e escritor, servindo também como um novo espaço de escrita e leitura. Também realizamos pesquisas de aplicativos, a fim de conhecer o que o mercado tecnológico tem disponibilizado e o que podemos inserir como uma nova opção de ensino, através de ferramentas tecnológicas que favorecem uma aprendizagem de forma mais lúdica e divertida.

Palavras-chave: gamificação, letramento, letramento digital, aplicativo.

Área do Conhecimento: Linguística, Letras e Artes.

Realização:



Apoio:



FUNDAÇÃO APOLÔNIO SALLES
F A D U R P E