



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

Lorena Morais Barboza Rodrigues da Silva 1, Renata Barbosa Vicente 2  
E-mail: lore.mbr28@gmail.com

1 Voluntária do Pibic 2018/2019 Graduanda do Curso de Engenharia Eletrônica, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Campus Abolicionista Joaquim Nabuco, Rua Cento e Sessenta e Três, 300 - Garapu- Cabo de Santo Agostinho- PE, CEP 54.518-430

2 Professora, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Campus Abolicionista Joaquim Nabuco, Rua Cento e Sessenta e Três, 300-Garapu- Cabo de Santo Agostinho- PE, CEP 54.518-430

A tecnologia é uma ferramenta que facilita qualquer tipo de informação a ser adquirida, que vem sendo utilizada no cotidiano da maioria da população mundial em diferentes âmbitos, sendo vista como uma boa referência no método de aprendizagem. A importância de utilizar a tecnologia para contribuir com o processo de alfabetização de crianças também tem sido cada vez mais frequente. Visto que elas estão cada vez mais expostas a recursos tecnológicos. Assim, tornar-se a tecnologia como uma aliada para educação, que colabora no aprendizado junto a escola. Por meio dos conceitos de letramento digital, que implica em realizar práticas de leitura e escrita por meio de ferramentas tecnológicas. É importante avaliar os recursos tecnológicos e aplicativos utilizados no processo de aprendizagem da leitura e escrita, para contribuir com o propósito da pesquisa em obter melhorias no aplicativo desenvolvido, que é voltado para crianças do ensino fundamental I no processo de alfabetização. Por meio da pesquisa bibliográfica sobre a concepção de letramento digital foi identificado quais atividades educativas que contribuem para esse processo de aprendizado. Dessa maneira, foi determinado as mecânicas adequadas, que seriam todas as partes da jogabilidade dentro do aplicativo. Esse aplicativo é montado por uma biblioteca virtual e por mapas com a temática de natureza, com o propósito aprimorar o processo da leitura e da escrita e também estimular a outras áreas de conhecimentos, aumentando o vocabulário geral delas. Esses mapas são divididos por fases, que dentro de cada fase contém mecânicas diferentes. A biblioteca é composta por fábulas, que são textos curtos que mostra uma moral por cima da história. Para realização e montagem desse aplicativo, foi compreendido que o mercado educacional dispõe de muitos recursos tecnológicos gratuitos. Assim, foram utilizados apenas softwares gratuitos para o desenvolvimento do aplicativo. Por meio das pesquisas feitas para o melhor desenvolvimento do aplicativo, observou que todas as crianças aprendem em ritmos diferentes. Com isso, torna-se necessário criar conceitos de jogos gerais que atendam o máximo de individualidades possíveis, sendo montado com uma variedade de mecânicas para atender o maior público alvo.

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

**Área do Conhecimento:** Engenharias.

Realização:



Apoio:



FUNDAÇÃO APOLÔNIO SALLES  
F A D U R P E