GRAPHOGAME: UM SOFTWARE EDUCACIONAL PARA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Autor(res)

Eliza Adriana Sheuer Nantes
Rafaela Aparecida Ribeiro Zielinski

Categoria do Trabalho

Trabalho Acadêmico

Instituição

UNOPAR / ANHANGUERA - PIZA

Resumo

Diante da globalização e de todos os avanços tecnológicos, novas formas de letramento surgem, agregando valor aos métodos mais tradicionais. O letramento digital, embora ainda pouco praticado, vem ganhando cada vez mais força no âmbito educacional. Nesse contexto, o objetivo geral desta pesquisa é investigar jogos e/ou aplicativos on-line e gratuitos, voltados para a criança na fase da alfabetização, a fim de elaborar uma proposta de exploração dos letramentos digitais, a ser indicada como subsídio pedagógico, para o estudante de graduação em Pedagogia, na modalidade Ensino a Distância (EaD), durante o Estágio Curricular Obrigatório. Trata-se de uma pesquisa com a abordagem qualitativa, efetuada por meio de pesquisa bibliográfica, com caráter descritivo, a fim de apresentar ferramentas digitais gamificadas que sirvam de apoio para os acadêmicos do curso de Pedagogia, na fase estágio supervisionado nos anos iniciais do ensino fundamental. Para melhor contextualização do tema, buscou-se o apoio teórico em Soares (1998), Libâneo (2006), Pimenta (1997), Perini (2006), Tardif (2002), Coscarelli e Ribeiro (2011), Freire (2003), Dudeney, Hockly e Pregum (2016), Kenski (2007), entre outros. A contribuição deste trabalho será diretamente na prática do graduando em Pedagogia que estiver em fase de Estágio Supervisionado, podendo utilizar as ferramentas selecionadas para sua docência em sala de aula. Os resultados finais evidenciaram a presença de diversos aplicativos no mercado, que podem ser explorados nas práticas de estágio, repletos de potencialidades a serem utilizadas para aprimorar os processos de ensino e aprendizagem.

Link do Video

https://www.youtube.com/embed/LHi2-br5yyQ