



TECNOLOGIAS, GAMIFICAÇÃO E ALFABETIZAÇÃO: UM ESTUDO DE SALA NA ERA DIGITAL

Linhadepesquisa: Formação de Professores

Autora: Maria Helena Bruxel de Matos¹

Orientadora: Adriana Richit²

RESUMO

Este artigo investiga os saberes e fazeres docentes na formação de professores, com ênfase nas práticas educacionais mediadas por tecnologias digitais no processo de alfabetização. A pesquisa, de caráter qualitativo e bibliográfico, está vinculada à linha de pesquisa “Formação de Professores: conhecimentos e práticas educacionais” e busca compreender como práticas pedagógicas tradicionais podem se articular ao uso de recursos tecnológicos e metodologias inovadoras, como a *gamificação*, para favorecer a aprendizagem significativa na era digital. A partir de uma análise de referenciais teóricos e estudos anteriores, o estudo discute os desafios enfrentados pelos docentes na apropriação de novas ferramentas tecnológicas e propõe estratégias interdisciplinares que dialoguem com a realidade escolar. Os resultados apontam para a necessidade de uma formação docente contínua, reflexiva e alinhada às demandas contemporâneas, destacando o papel da tecnologia como aliada no processo de alfabetização, sem desprezar os fundamentos pedagógicos essenciais.

Palavras-chave: Formação de professores. Tecnologias digitais. Alfabetização. Práticas pedagógicas. *Gamificação*.

¹maria.bruxel @estudante.uffs.edu.br

²adriana.richit@uffs.edu.br

REFERÊNCIAS

- CAPELL MASIP, Núria; TEJADA FERNÁNDEZ, José; BOFILL, Alexandra. ***Los videojuegos como medio de aprendizaje: un estudio de caso en Matemáticas en Educación Primaria***. Revista de Investigación Educativa, v. 36, n. 2, p. 391-406, 2018. DOI: <https://doi.org/10.6018/rie.36.2.323141>. Acesso em 15/11/2024
- FERREIRO, Emilia; TEBEROSKY, Ana. ***Psicogênese da língua escrita***. 17. ed. Porto Alegre: Artmed, 1999. Acesso em 20/01/2025
- GEE, James P. ***What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Computers in Entertainment (CIE)***, v. 1, n. 1, p. 20-20, 2003. DOI: <https://doi.org/10.1145/950566.950595>. Acesso em 10/11/2024
- KLÖPFER, Eric; OSTERWEIL, Scot; SALEN, Katie. ***Moving Learning Games Forward: Obstacles, Opportunities & Openness***. Massachusetts Institute of Technology (MIT), 2009. Acesso em 07/11/2024
- PIAGET, Jean. ***O nascimento da inteligência na criança***. 5. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.
- PRINSKY, Marc. ***Digital Natives, Digital Immigrants***. On the Horizon, v. 9, n. 5, p. 1-6, 2001. DOI: <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>. Acesso em 13/11/2024
- RESNICK, Mitchel. ***Jardim de Infância para a Vida Toda: Por uma Aprendizagem Criativa, Mão na Massa e Relevante para Todos***. Porto Alegre: Penso, 2017. Acesso em 09/11/2024
- RICHT, Adriana; TOMKELSKI, Mauri Luís (Orgs.). ***LessonStudy em Matemática***. Curitiba: CRV, 2021. Acesso em 10/11/2024
- VYGOTSKY, Lev Semionovich. ***A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores***. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984. Acesso em 20/01/2025