

NOME: CARLA ANTONIA DE SOUZA

TÍTULO: O USO DE JOGOS DIGITAIS PARA O INÍCIO OU CONSOLIDAÇÃO DA ALFABETIZAÇÃO NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

AUTORES: RICARDO RIBEIRO MARTINS, CARLA ANTONIA DE SOUZA, CARLA ANTONIA DE SOUZA, TIARA LUIZA FERNANDES NOGUEIRA, MARIANA FERREIRA DA SILVA, FERNANDA DE JESUS COSTA

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): PAEx

PALAVRA CHAVE: Alfabetização, letramento(s), jogos digitais

#### RESUMO

O presente projeto de extensão tinha como propósito inicial a elaboração de jogos digitais para a aplicação junto a alunos do primeiro ano do Ensino Fundamental em duas escolas públicas como suporte no processo de alfabetização. Para tanto, foram utilizadas algumas contribuições teóricas a partir da consulta de textos que trabalham conceitos elementares para o desenvolvimento do projeto: alfabetização, letramento(s), processos de ensino e de aprendizagem, e tecnologias digitais da informação e da comunicação (TDIC). No decorrer do projeto, a possibilidade de criação dos jogos se tornou inviável, devido à escassez de tempo e pessoas com domínio técnico para a realização dessa tarefa. Tal impasse nos fez reformular a proposta inicial de criação de jogos, para o uso de jogos disponíveis online. Assim, o site Escola Games, avaliado como aquele que mais se aproximava dos nossos propósitos, foi adotado para a realização das atividades com os alunos. Sabia-se desde o início que, para a efetivação do projeto, a parceria com escolas era fundamental, porém, com o desenvolvimento das atividades, percebemos que a visão sobre os recursos digitais e sua influência no processo de aprendizagem difere de escola para escola, tendo relevância o papel do gestor educacional. Enquanto algumas demonstraram interesse pelas ações propostas, outras se fecharam apresentando empecilhos quanto ao uso das salas de informática, ou alegando uma não aceitação por parte dos professores. Atualmente, contamos com a parceria de 02 escolas, sendo 02 salas em cada uma, totalizando 102 alunos e 04 professoras atendidas pelas ações do projeto. Com a continuidade deste, o foco principal será verificar e promover o jogo digital enquanto instrumento de auxílio nos processos de alfabetização e letramento(s), com ampla expectativa de que os docentes, bem como os alunos, nos deem um retorno positivo de sua eficácia e possibilidades de ganho cognitivo, interacional e lúdico, desde que corretamente mediados.