



# ENEPEX

ENCONTRO DE ENSINO,  
PESQUISA E EXTENSÃO

8º ENEPE UFGD • 5º EPEX UEMS

## TECNOLOGIA, EDUCAÇÃO, JOGOS E O LETRAMENTO DIGITAL

**Anderson Hipólito Albuquerque Sousa<sup>1</sup>; Adailton J. A. Cruz<sup>2</sup>; Mirian Hammes<sup>3</sup>**

EAD/UFGD – Dourados – MS, E-mail: anderson\_hipolito@yahoo.com.br

<sup>1</sup>Bolsista PIBID/CAPES. <sup>2</sup> Coordenador PIBID. <sup>3</sup> Supervisora PIBID

Percebemos atualmente que principalmente os jovens apropriam-se das tecnologias com uma habilidade que lhes é inata. Grande parte deste uso diz respeito ao processo de comunicação. São mensagens enviadas e recebidas pelas mais diversas plataformas digitais, com um alto nível de interação entre emissor e receptor. Outra realidade desse público é o grande apelo que os games tem em seu cotidiano. Sendo assim podemos perceber a grande importância das tecnologias estarem inseridas no processo de ensino fazendo com que os alunos possam adentrar em um mundo por eles conhecido, porém com uma ótica voltada ao processo educacional. O presente trabalho de pesquisa, ainda em andamento, está focado na elaboração de um projeto a ser realizado na escola Fernando Corrêa da Costa, situada no município de Rio Brilhante-MS sobre as diversas possibilidades de uso dos jogos digitais no contexto educacional. Para tanto terão como base os aportes teóricos pautados no processo do letramento digital; utilizando-se uma metodologia de pesquisa qualitativa para que sejam construídas propostas de implantação e uso dos jogos digitais como uma ferramenta complementar no processo ensino-aprendizagem. Possivelmente a maior parte da sociedade teve, durante sua formação educacional, contato com jogos em sala de aula. Porém a realidade atual disponibiliza jogos mais dinâmicos, interativos e estimulantes. Os jovens nos dias de hoje possuem em suas mãos aparelhos portáteis possibilitando o acesso tanto dos aplicativos de comunicação, quanto de entretenimento. Este projeto tem a pretensão futura de fazer uma migração dos jogos já tradicionalmente utilizados em sala de aula para meios digitais. Fazendo uma aproximação da realidade atual dos jovens com a tradição de uso dos jogos educativos aplicados no processo de aprendizagem.

**Palavras-chave:** Educação, Jogos, Letramento digital.

**Agradecimentos:** À CAPES, à EAD/UFMGD e aos integrantes do PIBID da Escola Fernando Correa da Costa em Rio Brilhante/MS.