

PRÁTICAS E DESAFIOS: JOGOS DIGITAIS DE ALFABETIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

Evandro Carlos Silva Magalhães⁶

A realidade atual apresenta, como uma tendência cada vez maior, a presença da tecnologia e das plataformas digitais tanto na sociedade quanto no ambiente escolar. Nesse sentido, o uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação na Educação de Jovens e Adultos pode ser utilizada de diferentes maneiras: como ferramenta de pesquisa; aprofundamento e complemento do processo de aprendizagem assim como no desenvolvimento do processo de alfabetização dos estudantes, nesse caso, com uma das estratégias a aplicação dos jogos digitais de alfabetização. A partir da elaboração da questão problema, desenvolveu-se o objetivo desta pesquisa o qual é “analisar, na perspectiva dos docentes, assistentes pedagógicos e coordenadores de serviços educacionais as possibilidades do uso dos jogos digitais de alfabetização que venham a atender as necessidades pedagógicas e as especificidades da Educação de Jovens e Adultos em escolas de Santo André (SP) no período de março a junho de 2021”. O estudo trata de uma pesquisa de abordagem qualitativa, de caráter analítico descritivo. Para a coleta dos dados, foi realizada entrevista semiestruturada, realizada de forma presencial e on-line (a critério de cada entrevistado), via aplicativo Meet, com a gravação de áudio, com seis docentes, quatro assistentes pedagógicos e dois coordenadores de serviços educacionais. A análise dos dados advindos das entrevistas permitiu estabelecer as categorias e subcategorias de análise, para identificar as perspectivas dos entrevistados acerca do uso de jogos digitais na educação de jovens e adultos, bem como a estrutura disponível, laboratório de informática, periodicidade das aulas e outros aspectos concernentes ao uso dos jogos digitais em sala de aula com os estudantes da Educação de Jovens e Adultos. A pesquisa aponta como resultados: a) necessidade de uma discussão ampla a respeito da utilização dos jogos digitais na Educação de Jovens e Adultos; b) o uso dos jogos digitais são iniciativas isoladas e restritas a algumas instituições de ensino, variando de acordo com a instituição e os profissionais envolvidos no processo da formação do EJA c) necessidade de investimentos na formação continuada dos profissionais técnicos e pedagógicos bem como acompanhamento dos entrevistados nessa

pesquisa no que se refere à aplicabilidade dos jogos digitais no processo de alfabetização dos alunos da Educação de jovens e Adultos.

Palavras-chave: alfabetização, jogos digitais de Educação, Educação de Jovens e Adultos.

⁶ Mestre em Educação (Universidad de la Empresa)