

JOGOS E PLATAFORMAS DIGITAIS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: POSSIBILIDADES E DESAFIOS EM CONTEXTOS ESCOLARES VULNERÁVEIS

Aline Lopes de Oliveira ¹

RESUMO

O processo de alfabetização tem sido impactado pelas transformações tecnológicas que atravessam a sociedade contemporânea, trazendo novos desafios e possibilidades para o trabalho pedagógico nas escolas públicas, especialmente em contextos vulneráveis. Este trabalho tem como objetivo refletir sobre o potencial dos jogos e plataformas digitais no processo de alfabetização, considerando não apenas seu caráter lúdico, mas também sua capacidade de promover aprendizagens significativas e engajadoras. Fundamentado em estudos de autores como Kenski (2012) e Soares (2016), o artigo desenvolve uma análise bibliográfica sobre o uso pedagógico dessas ferramentas no ensino da leitura e da escrita, destacando sua contribuição para o desenvolvimento da consciência fonológica, do vocabulário e da compreensão textual. Apesar das possibilidades educativas, evidencia-se que o acesso a esses recursos ainda é desigual, principalmente em escolas localizadas nas periferias urbanas e zonas rurais, onde faltam infraestrutura tecnológica e formação adequada dos professores para o uso crítico e criativo dessas tecnologias. Conclui-se que os jogos e plataformas digitais podem ser aliados importantes na alfabetização, desde que inseridos em práticas pedagógicas mediadas intencionalmente pelo professor, que considere as realidades socioculturais dos estudantes e busque superar as barreiras do acesso e da inclusão digital. A discussão aponta para a necessidade de políticas públicas que ampliem o acesso a recursos tecnológicos e promovam a formação continuada dos docentes, garantindo que a alfabetização digital seja um direito acessível a todos.

Palavras-chave: Alfabetização, Jogos Digitais, Inclusão Digital, Formação Docente.

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia Licenciatura na modalidade Ead da Universidade Estadual do Maranhão – UEMA, alynnedoliveira@gmail.com

