



JOGOS ONLINE E O PROCESSO DE LETRAMENTO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

LUDIMIRA DA SILVA DUARTE; DELZA MARIA PEREIRA SILVA; NAYARA FEITOSA DE MORAES

Introdução: O desafio de manter os alunos engajados e motivados no aprendizado da leitura e da escrita é uma constante preocupação pedagógica. Jogos online, com sua natureza interativa e divertida, apresentam um potencial notável para facilitar o letramento de maneira inovadora e eficaz, adaptando-se às necessidades individuais de cada aluno. Este estudo explora a eficácia dos jogos online como ferramentas no processo de letramento nos anos iniciais do ensino fundamental. O letramento, uma habilidade crítica no desenvolvimento educacional, pode ser significativamente enriquecido através de recursos digitais interativos, que oferecem uma abordagem mais engajadora e motivadora para a aprendizagem da leitura e escrita. **Objetivo:** Busca-se investigar como os jogos online podem ser utilizados para apoiar e melhorar o processo de letramento de alunos dos anos iniciais do ensino fundamental. Busca-se identificar quais aspectos dos jogos contribuem mais significativamente para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita. **Materiais e Métodos:** A pesquisa adotou uma revisão bibliográfica, realizada através da análise de estudos prévios que investigaram o uso de jogos online no processo de letramento. Nesse contexto, foram examinados artigos científicos e relatórios de pesquisa que utilizaram abordagens quantitativas, como testes de competência em letramento antes e após a implementação de jogos online. **Resultados:** Os resultados indicam que o uso de jogos online aumenta a motivação e o engajamento dos alunos, levando a melhorias mensuráveis nas habilidades de letramento. A análise qualitativa destacou que elementos como respostas imediatas e personalização do conteúdo foram altamente eficazes. **Conclusão:** No entanto, esse estudo conclui que os jogos online são ferramentas valiosas no ensino de leitura e escrita, promovendo não apenas o desenvolvimento acadêmico, mas também o interesse e a autoconfiança dos alunos. Por fim, recomenda-se a integração desses recursos no currículo regular para maximizar os benefícios do letramento digital.

Palavras-chave: **GAMIFICAÇÃO; EDUCAÇÃO BÁSICA; PESQUISA; SABERES; ESCOLA**