

EDUCAÇÃO COM JOGOS ELETRÔNICOS: UMA EXPERIÊNCIA EXTENSIONISTA NA PERIFERIA DE GOIÂNIA - JOÃO PAULO GODOY

ÁREA TEMÁTICA: EDUCAÇÃO

O presente texto trata da experiência, ao longo do tempo, do projeto de extensão @PED: Ações Pedagógicas em Ambientes Digitais, que existe desde 2016 e tem como objetivo aprofundar a discussão acerca da inserção e uso de tecnologias digitais na educação. O projeto contempla ações educativas que no ano de 2019 atende 130 crianças e adolescentes de escolas públicas de periferia de Goiânia e Aparecida de Goiânia, a partir de parceria com a ONG SETE, que recebe os educandos no contraturno escolar. A metodologia pedagógica tem apresentado ampla aceitação perante os sujeitos envolvidos, pois alia o uso dos jogos eletrônicos de entretenimento e a aprendizagem de conceitos de matemática e português, em etapas que envolvem escolha de jogos digitais, elaboração de atividades a partir de cenas, desafios e narrativa dos jogos e a vivência das mesmas perante os educandos da Educação Básica, em pequenos grupos definidos a partir do domínio conceitual dos mesmos nestas disciplinas. É, ainda, campo de formação inicial e continuada de educadores, oferecendo curso de formação e estágio obrigatório e não-obrigatório e também campo de coleta de dados para pesquisas. O texto descreve as ações realizadas e os resultados obtidos, em especial, textos acadêmicos publicados, indicadores de alta aceitação da proposta pelos educandos, evidências de aprendizagem conceitual em matemática e leitura/escrita, indicadores de contribuição do projeto para formação inicial e continuada e visibilidade do projeto na mídia. Conclui-se que o projeto está em sintonia com a compreensão atual de extensão universitária, na busca constante pela socialização dos saberes universitários em prol de uma transformação social efetiva.

Palavras-chave: Educação, Tecnologias, Jogos Digitais.