

## **Título: CONECTADOS PARA APRENDER**

**Introdução:** O jogo faz parte da vida da criança. Por isso, ao jogar, a criança poderá perceber o jogo como uma maneira de ajudar o outro a conseguir superar seus obstáculos, ou mesmo a vencer individualmente. Quanto mais conhecimento os educandos tiverem, mais ricas serão as brincadeiras e as aprendizagens.

**Objetivo:** Engajar os estudantes em sala de aula e no seu próprio aprendizado, reconhecendo seu potencial a ser explorado;  
Oferecer dispositivos tecnológicos no processo de alfabetização como forma de estratégia eficaz para enriquecer o aprendizado, oportunizando, dessa forma, o pensamento computacional.

**Método:** A proposta incluiu a conscientização ambiental, envolvendo pesquisas sobre materiais e métodos de descarte. O envolvimento das famílias foi promovido por meio de uma proposta inclusiva, na qual cada família produziu regras de jogos. A saída de estudos e a interação com as professoras proporcionaram a prática de diferentes esportes, complementando o projeto. A inclusão do projeto TAMAR e a utilização do Minecraft buscou desenvolver habilidades matemáticas. A proposta de utilizar o Wordwall para abordar temas de sustentabilidade, junto com jogos educativos, revelou uma abordagem moderna e interativa. O projeto incorporou a tecnologia de realidade virtual, especificamente o uso de óculos 3D.

**Resultados:** O uso de dispositivos tecnológicos e diferentes jogos em projetos de alfabetização, apresentou uma proposta eficaz tornando o aprendizado mais envolvente e interativo. Abordou o tema de uma forma atraente e participativa para os alunos, onde todos se envolveram de forma significativa.  
O projeto abrangeu diversas áreas do conhecimento, promovendo a participação ativos alunos, o envolvimento das famílias e o uso inovador da tecnologia para enriquecer a aprendizagem de forma lúdica e sustentável.  
Sendo assim, as crianças do 1º ano desenvolveram diferentes habilidades durante este projeto.

**Conclusão:** Durante o projeto, as crianças foram ativamente envolvidas e participaram de todas as etapas, sendo protagonistas ativas em todas as propostas, contribuindo para um ambiente educacional significativo. O projeto estimulou a curiosidade, proporcionando uma experiência enriquecedora e potente.

**Referências:** Referencial curricular Escola S

Material estruturado Escola S - 1º ano

<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>

**Autor:** Ednara Rosa.

**Instituição:** Escola Sesi/ Criciúma.

**e-mail:** ednara.rosa@edu.sesisc.org.br

**Autor:** Gisele Boava Marques.

**Instituição:** Escola Sesi/ Criciúma.

**e-mail:** gisele.marques@edu.sesisc.org.br

**Autor:** Morgana Maffei.

**Instituição:** Escola Sesi/ Criciúma.

**e-mail:** morgana.maffei@edu.sesisc.org.br