

095

**JOGOS DE ALFABETIZAÇÃO PARA O COMPUTADOR: PRODUÇÃO, APLICAÇÃO E INVESTIGAÇÃO.** *Karina Lorena dos Santos, Vera Wannmacher Pereira (orient.) (PUC/RS).*

O projeto tem como objetivo geral contribuir para os estudos sobre desenvolvimento de processos de alfabetização, como direção teórica o processamento cognitivo de leitura no trabalho pedagógico do ler e do escrever e como direção metodológica a associação dos conhecimentos lingüísticos e a computação. Com essa configuração, o problema de pesquisa está na busca de respostas às seguintes questões: a) Quais as características de jogos de alfabetização para o computador, com ênfase em processos cognitivos de leitura dos planos de funcionamento da língua? b)Quais os benefícios desses jogos para o êxito na alfabetização? A metodologia do projeto prevê o uso do software Everest para a geração do CD "Jogos de Alfabetização", que consiste num conjunto de atividades de leitura e escrita, explorando os planos de funcionamento da língua. O projeto é desenvolvido em duas etapas: para a primeira etapa estão previstos o aprofundamento teórico bem como a caracterização, o planejamento, a programação e a geração dos jogos. Para a segunda etapa estão previstas a elaboração e a aplicação dos instrumentos de pesquisa, a aplicação dos jogos e a análise dos dados. Constituem-se em resultados esperados a geração de um CD contendo jogos de alfabetização (1ª etapa) e informações sobre os benefícios desses jogos para a alfabetização de crianças em fase inicial de leitura e escrita (2ª etapa).