

# POSSIBILIDADES DIGITAIS PARA ALFABETIZAÇÃO – UTILIZAÇÃO DE JOGOS EM SALA DE AULA

Promover a educação digital para as professoras de forma a ampliar as possibilidades de alfabetização dos estudantes através de recursos digitais, com o uso de plataformas e aplicativos específicos para esse fim.

## PÚBLICO-ALVO

Auxiliares de classe

Professores

## TIPO DE PRÁTICA

Gestão

## REDE DE EDUCAÇÃO

Rede Municipal de Candeias

Tempo de duração: 1º, 2º e 3º bimestre do ano letivo de 2023.

# Justificativa

Sabe-se que os nossos estudantes deste contexto contemporâneos são nativos digitais e tem muitas facilidades com o uso das tecnologias e os profissionais da educação, sobretudo a equipe docente é desafiada a entender melhor essas ferramentas como aliadas do seu exercício docente. Os recursos digitais, a tecnologia, os jogos são possíveis estratégias que contribuem de forma atrativa os professores, os estudantes, os grupos, de forma que entendemos que o uso desses recursos podem ampliar, melhorar e promover a alfabetização de forma lúdica e prazerosa. Então notamos que precisamos formar os professores para encarar essa tarefa de forma exitosa.

Citando Silva (2015): Embora todo jogo seja educativo em seu sentido mais amplo, existem alguns que são especialmente concebidos para cumprirem uma finalidade didática. Os jogos de alfabetização se incluem nessa categoria, pois, além de terem um sentido lúdico e propiciarem diversão, são intencionalmente preparados para promover a aprendizagem do sistema de escrita alfabética.

A utilização dos jogos e aplicativos com intencionalidade pedagógica é a nossa pretensão quando propomos a presente formação, a fim de instrumentalizar nossos professores, para realizar com competência, domínio e segurança as atividades em sala de aula.

# Objetivo da Formação

Estabelecer as diretrizes necessárias para a formação dos professores no uso dos recursos digitais, bem como colocar de forma prática as possibilidades de uso e criação de estratégias para a alfabetização com o uso desses recursos digitais.

# Expectativas

Espera-se que ao final dessa formação os professores estejam aptos a utilizar no dia a dia esses recursos de forma autônoma e consciente na construção de seus projetos e planos de aula.

## Etapas prováveis do trabalho e cronograma

Para a realização da formação a equipe será dividida em grupos de 4 (quatro profissionais) e se dará em encontros bimestrais com suspensão de aula para professores 20h e de um turno de aula, para professores de 40h, de forma a possibilitar a participação de todos. A cada encontro será apresentado um programa ou aplicativo que será utilizado nas aulas do período subsequente à formação.

No encontro posterior, antes da apresentação de um novo aplicativo ou programa, serão socializadas as ações de cada grupo, com os resultados obtidos no período, avaliando o processo de forma a fomentar as melhorias necessárias (êxito, dificuldades, necessidades de novo treinamento, etc...)

Alguns dos aplicativos e programas que serão propostos em nossa formação:

- Wordwall
- Make it
- Educaplay
- Khan Academy

1. Apresentação do Programa e Cronograma da Formação à Equipe Gestora;
2. Apresentação do Programa e Cronograma da Formação para toda Comunidade Escolar;
3. Encontro inicial de sensibilização para a necessidade da formação e definição dos grupos de estudo;
4. Realização da formação em encontros bimestrais, onde serão realizadas apresentação e execução dos vários aplicativos e programas possíveis de serem usados em sala de aula no processo de alfabetização (um aplicativo ou programa por encontro);
5. Elaboração dos planos de aula com o uso dos aplicativos e/ou programas durante a unidade letiva;
6. Avaliação das ações desenvolvidas durante a unidade (processo);
7. Avaliação final da Formação (encontros bimestrais) e das ações realizadas (em sala de aula).
8. Relatório final da Formação e protótipo para inserção do modelo de formação como Projeto da escola.

## AUTORES

NOÊMIA DOS S. C. ALMEIDA

GESTORA

## Referências bibliográficas

Leão, Marjorie Agre – O uso de jogos como mediadores da alfabetização/letramento em sala de apoio das séries iniciais<sup>1</sup>, ESTUDOS LINGUÍSTICOS, São Paulo, 44 (2): p. 647-656, maio-ago. 2015

Revista Nova Escola- <https://novaescola.org.br/conteudo/21265/aprender-brincando-conheca-estrategias-para-utilizar-jogos-na-alfabetizacao>, acessado em 29/12/2022.

Silva, Alexandro – Jogo de alfabetização,  
<https://www.ceale.fae.ufmg.br/glossarioceale/universidade/universidade-federal-de-pernambuco-ufpe-centro-de-estudos-em-educa-o-e-linguagem-ceel->, acessado me 29/12/2022.

## Avaliação e sistematização

A avaliação se dará durante o processo, a cada encontro com a socialização das ações desenvolvidas no bimestre e ao final do ano, através de questionário semi-estruturado e entrevista com professores, estudantes e familiares, para levantamento das possibilidades de melhoria, das dificuldades, de novos materiais e/ou novas formações;