



Conectando vidas
Construindo conhecimento

Salão UFRGS 2021
CONHECIMENTO FORMACÃO INOVAÇÃO

XVII SALÃO DE ENSINO

27/09 a 1/10
VIRTUAL

Evento	Salão UFRGS 2021: XVII SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2021
Local	Virtual
Título	Aperta o Play! Jogos digitais na alfabetização: experiências do PIBID durante o Ensino Remoto Emergencial
Autores	ALINE MARIA BACKES SEHN ALINE GESSI LEDESMA DOS SANTOS AMANDA PAZ VIEIRA JULIANA GONÇALVES MOTA
Orientador	ELISABETE MARIA GARBIN

Aperta o Play! Jogos digitais na alfabetização: experiências do PIBID durante o Ensino Remoto Emergencial

Este trabalho é um relato de experiências do Núcleo Pedagogia do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) durante o Ensino Remoto Emergencial, desde o mês de abril de 2021, com uma turma de 1º ano da Escola Estadual de Ensino Fundamental Professora Dinah Néri Pereira, sob o componente curricular Língua Portuguesa. As práticas foram elaboradas a partir do planejamento da professora titular com base nas Matrizes de Referência, objetivando contextualizar jogos que incentivassem as crianças no processo de alfabetização, focando na leitura e escrita, bem como facilitando a identificação e reconhecimento dos sons das letras, sílabas e palavras, ampliando o vocabulário, estimulando, assim, o pensamento, o raciocínio, a atenção e a curiosidade. Com relação à metodologia, escolheu-se utilizar os jogos como uma das ferramentas para potencializar a aprendizagem das crianças de forma mais significativa e lúdica. Para isso, utilizou-se a plataforma digital *Wordwall*, na qual é possível criar e adaptar jogos conforme necessidades do planejamento. Os jogos utilizados foram: *Jogo para completar a sílaba que falta*; *Jogo da Memória* (palavra x imagem); *Jogo da Memória Silábico*; *Jogo de Consciência Fonológica*; *Jogo de Combinação (imagem e palavra)*; *Jogo para ordenar as frases*; *Jogo com desafios*. Em todos os jogos, utilizamos imagens e palavras que se relacionavam com o tema proposto para a aula. Dessa forma, foi possível estabelecer regras e combinações com as crianças para o desenvolvimento dos jogos, assim como perceber que jogos como o de memória, ordenação de frases e de consciência fonológica despertaram maior curiosidade e interesse por parte dos estudantes, que se destacaram pela participação ativa, trabalho em equipe e individual. Como resultados, conclui-se que os jogos proporcionaram um ambiente de aula online mais interativo, dinâmico, divertido e importante para a aprendizagem qualitativa das crianças em fase de alfabetização.