**Formação de Professores: experiência de Alfabetização com a utilização do aplicativo GraphoGame**

**Leonice Vieira de Jesus Paixão**

Professora do Ensino Superior/ UNIMONTES

leonicepibid2011@gmail.com

**Maria Rosa Cardoso da Rocha**

Professora da Educação Básica do Município de Brasília de Minas

mariarocham27@gmail.com

**Kennya Vieira Queiroz**

Estudante da Graduação

kennyavieiraqueiroz@gmail.com

**Resumo**

O presente trabalho busca refletir sobre a formação de professores e apresentar uma experiência pedagógica ocorrida nas aulas remotas, durante o período de isolamento social devido a pandemia da Covid 19, realizada com os alunos do 5º Período da Educação Infantil de uma escola pública do município de Brasília de Minas. A experiência teve como objetivo acompanhar e buscar recuperar os alunos que estavam com dificuldades de aprendizagem, utilizando para isso jogos pedagógicos. Para a fundamentação teórica realizamos uma pesquisa bibliográfica, com os seguintes autores: Mercado (1998), Sampaio e Leite (2001) e ainda no site do Ministério da Educação. Destacamos ser de suma importância que o professor conheça e saiba utilizar essa ferramenta, pois ao utiliza-la como recurso didático deve-se ter como foco suprir as necessidades do aluno em questão.

**Palavras chave**: GraphoGame, jogos, alfabetização, ensino e aprendizagem

**Contextualização e justificativa**

Em decorrência da pandemia da COVID-19, com as aulas suspensas de forma presencial, provocou um período de isolamento. Nesse contexto, a utilização de atividades que propiciasse o contato ficou impossível de serem realizadas, portanto foram necessárias buscar outras alternativas que pudessem auxiliar o processo de ensino-aprendizagem. Foi percebido que na turma do 5º Período da Educação Infantil, com a qual trabalho, muitos alunos não estavam conseguindo acompanhar as atividades propostas. Surgiu então a ideia de utilizar um aplicativo que já encontra-se disponibilizado para o acesso de forma gratuita, o GraphoGame, este é um aplicativo disponibilizado pelo Ministério da Educação, que no âmbito da Política Nacional de Alfabetização e do programa Tempo de Aprender, buscou oferecer uma ferramenta que pudesse apoiar os professores, em atividades de ensino remoto, e no acompanhamento das crianças no processo de aquisição de habilidades de leitura e escrita.

**Problema**

Como recuperar os alunos com dificuldade de aprendizagem do 5º Período da Educação Infantil de uma escola pública do município de Brasília de Minas?

**Procedimentos e/ou estratégias metodológicas**

Para utilizar o aplicativo do GrophoGame, primeiramente foi necessário acessar a página do Ministério da Educação, baixar o aplicativo e manuseá-lo, visando compreender o seu funcionamento, as etapas, e os objetivos das atividades propostas. Em seguida foi utilizado a plataforma do Google Meet para orientar os alunos como baixar e explicar o funcionamento do aplicativo, em um segundo momento durante as aulas eram trabalhadas as atividades que eram relacionadas a leitura das primeiras letras, sílabas e palavras, utilizando os jogos propostos pelo aplicativo.

**Fundamentação teórica**

Para fundamentação teórica além do site do Ministério da Educação, buscamos compreender melhor a utilização das tecnologias no processo de alfabetização. Mercado (1998) destaca que

com as novas tecnologias pode-se desenvolver um conjunto de atividades com interesse didático-pedagógico, como: intercâmbios de dados científicos e culturais de diversa natureza; produção de texto em língua estrangeira; elaboração de jornais inter-escolas, permitindo desenvolvimento de ambientes de aprendizagem centrados na atividade dos alunos, na importância da interação social e no desenvolvimento de um espírito de colaboração e de autonomia nos alunos.

Neste sentido a utilização dos recursos tecnológicos abre uma possibilidade de desenvolvimento de um trabalho diferenciado, e isso se tornou fundamental neste momento de pandemia e isolamento social.

No entanto, para ser alcançados os objetivos propostos, existe a necessidade da formação do professor para a utilização educativa das tecnologias, um pensar sobre novas formas de ensinar comprometida com a superação das desigualdades sociais, e seu papel como mediador na construção do conhecimento do aluno. Sampaio e Leite (2001, p.75) discutem sobre a “alfabetização tecnológica” do professor, referindo-se sobre “a capacidade do professor de lidar com as diversas tecnologias e interpretar sua linguagem, além de distinguir como, quando e por que são importantes e devem ser usadas”.

**Resultados da prática**

Com a utilização do GraphoGame na alfabetização dos alunos do 5º Período da Educação Infantil, foi possível identificar a inteiração dos alunos com os jogos, favorecendo a aprendizagem, como a utilização encontra-se em fase inicial, ainda não possuímos resultados do processo.

**Considerações**

É de extrema importância que o professor conheça e saiba utilizar essa ferramenta, pois somente assim esta poderá auxiliar o desenvolvimento do aluno suprindo assim suas necessidades e alcançando os objetivos propostos. A integração das tecnologias junto à educação requer do professor uma postura diferenciada e isso o levará a rever sua prática.Enfatiza-se ainda que, para trabalhar com o aplicativo GraphoGame o professor necessita conhecê-lo e explorá-lo primeiro, somente depois este deve ser utilizado como recurso de ensino-aprendizagem. A pesquisa se encontra em andamento.

**Referências citadas no corpo do resumo.**

BRASIL. Ministério da Educação. Política Nacional de Alfabetização, Programa Tempo de Aprender. Disponível em: [http://alfabetizacao.mec.gov.br › grapho-game. Acesso em maio 2021.](http://alfabetizacao.mec.gov.br/grapho-game)

MERCADO, Luís Paulo Leopoldo. **Formação docente e novas tecnologias.** IV Congresso RIBIE, Brasília, 1998.

SAMPAIO, Marisa Narciso; LEITE, Lígia Silva. Alfabetização tecnológica do professor. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.