



ALERE PLAY

ALERE
EDITORA

Aprender é divertido!

Bem-vindo ao mundo ALERE PLAY, um aplicativo de jogos educacionais que estimula e fortalece o aprendizado, alinhado aos principais objetivos estabelecidos pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Com mais de 500 jogos pedagógicos, ALERE PLAY surgiu para oferecer, em parceria com as escolas, uma experiência de aprendizado mais completa e divertida para os estudantes da REDE PÚBLICA DA EDUCAÇÃO INFANTIL E ANOS INICIAIS.



500
JOGOS
Pedagógicos

Educação
infantil
3 aos 5 anos

Anos
Iniciais
1º ao 5º ano



Personalização de jogos e sequências didáticas estimulando a potencialidade de cada aluno.



Correção automática das tarefas, liberando 3 horas de trabalho semanais para o professor.



Jogos pedagógicos de ALTA PERFORMANCE, aprimorando o aprendizado de leitura e matemática.



Relatório completo por objetivo de aprendizagem definido pela BNCC.



Controle em tempo real das atividades realizadas pelos alunos, tanto em casa quanto na sala de aula.



Indicadores de desempenho de cada professor, turma e aluno.



JOGOS Pedagógicos



Através dos jogos pedagógicos, ALERE PLAY estimula e fortalece habilidades importantes, como **ESCRITA E MATEMÁTICA**.

A tecnologia ALERE PLAY pode ser utilizada de forma criativa para fortalecer o aprendizado e cada aluno de forma personalizada, tornando o processo de alfabetização mais divertido e estimulante.

**ÚNICA
tecnologia**

APROVADA PELO
MINISTÉRIO DA
EDUCAÇÃO
PARA A EDUCAÇÃO
INFANTIL E O CICLO DE
ALFABETIZAÇÃO

68%

DE MELHORA NO
DESEMPENHO DA
Leitura

100%

DE MELHORA NO
DESEMPENHO EM
matemática

Sequência didática personalizada

de acordo com a necessidade de cada ESCOLA/MUNICÍPIO.

O Programa ALERE PLAY é disponibilizado de forma personalizada para cada escola, contando com o planejamento de sequências didáticas e um calendário de jogos que inclui exercícios tanto dentro quanto fora da sala de aula.



JOGOS

Pedagógicos



Ludicidade no aprendizado

Com o ALERE PLAY, os professores podem construir uma trilha de aprendizagem com jogos específicos, levando em consideração a potencialidade de cada aluno. Isso proporciona um aprendizado mais dinâmico, interativo e desafiador, aumentando a motivação e a retenção do conteúdo.





CAÇA ADJETIVOS

Neste jogo, os alunos são transportados para uma aventura tropical com o objetivo de identificar corretamente o adjetivo presente na frase apresentada. Para isso, o estudante deve mirar o estilingue e acertar o adjetivo destacado na tela. Por meio dessa atividade, os alunos têm a oportunidade de aprimorar seus conhecimentos sobre os adjetivos, tornando o aprendizado da língua portuguesa mais divertido e dinâmico.

F1

CATEGORIA:
LEITURA E
ESCRITA

MINA DA RIMA

O jogo “Mina da Rima” convida os alunos a explorarem uma mina em um cenário lúdico e interativo, onde o desafio é descobrir qual palavra rima com a proposta no exercício. Desenvolver conhecimentos variados na língua portuguesa, como a habilidade de identificar rimas, é fundamental para que os alunos possam ampliar sua capacidade de comunicação e expressão. O conhecimento de rimas permite que as crianças compreendam melhor as estruturas sonoras das palavras e a utilização de rimas pode tornar o aprendizado da língua portuguesa mais divertido e estimulante.

F1

CATEGORIA:
MUNDO
DAS RIMAS





CONTANDO DOCES

Neste jogo, os estudantes terão a oportunidade de praticar suas habilidades matemáticas em um cenário lúdico e encantador. O objetivo do jogo é simples: os alunos devem arrastar conjuntos de doces para a caixa, de forma que a soma dos doces corresponda ao resultado indicado no exercício. A habilidade de somar conjuntos é importante no aprendizado da matemática. O cenário encantador do jogo torna o aprendizado ainda mais agradável e divertido.



F1

CATEGORIA:
CONHECENDO
OS NÚMEROS

DIVISÃO DE OUTRO MUNDO

Este jogo, ambientado em um universo alienígena, tem como objetivo ajudar os alunos a aprimorarem suas habilidades em resolver problemas matemáticos de divisão. Na dinâmica do jogo, o aluno deve flutuar com o astronauta até o resultado correto da divisão proposta no exercício. A habilidade de resolver problemas com divisão é importante para a compreensão de conceitos matemáticos mais avançados.

F1

CATEGORIA:
DIVISÃO E
MULTIPLICAÇÃO





VAMOS SOMAR?

Através de um cenário leve e divertido no fundo do mar, o objetivo do jogo é ajudar os alunos nos primeiros passos do aprendizado da matemática. Na dinâmica do jogo, os alunos devem acertar o resultado da soma proposta no exercício. São exercícios simples que estimulam uma relação positiva com a disciplina desde cedo.

F1

CATEGORIA:
CONHECENDO
OS NÚMEROS

SÍLABA MÁGICA

Neste jogo, o aluno é convidado a completar a sílaba que falta na palavra em uma floresta mágica. O estudante deve escolher entre duas opções e arrastar a sílaba correta para a lacuna. A habilidade de identificar e compreender as sílabas é fundamental para a alfabetização e o desenvolvimento da leitura e escrita. O jogo permite aos alunos reconhecer a estrutura das palavras e a pronúncia correta, o que é essencial para o desenvolvimento da comunicação escrita e oral.

F1

CATEGORIA:
CONHECENDO
AS SÍLABAS





ILHA DAS PALAVRAS

No jogo, os alunos podem praticar suas habilidades de leitura e escrita. A dinâmica do jogo é simples: o estudante deve escolher entre três opções e arrastar a letra correspondente para formar a palavra indicada na figura apresentada. Com essa atividade, os alunos podem desenvolver seu vocabulário e aprimorar sua capacidade de leitura e escrita de maneira descontraída, enquanto vivenciam uma aventura emocionante em uma ilha deserta.



F1

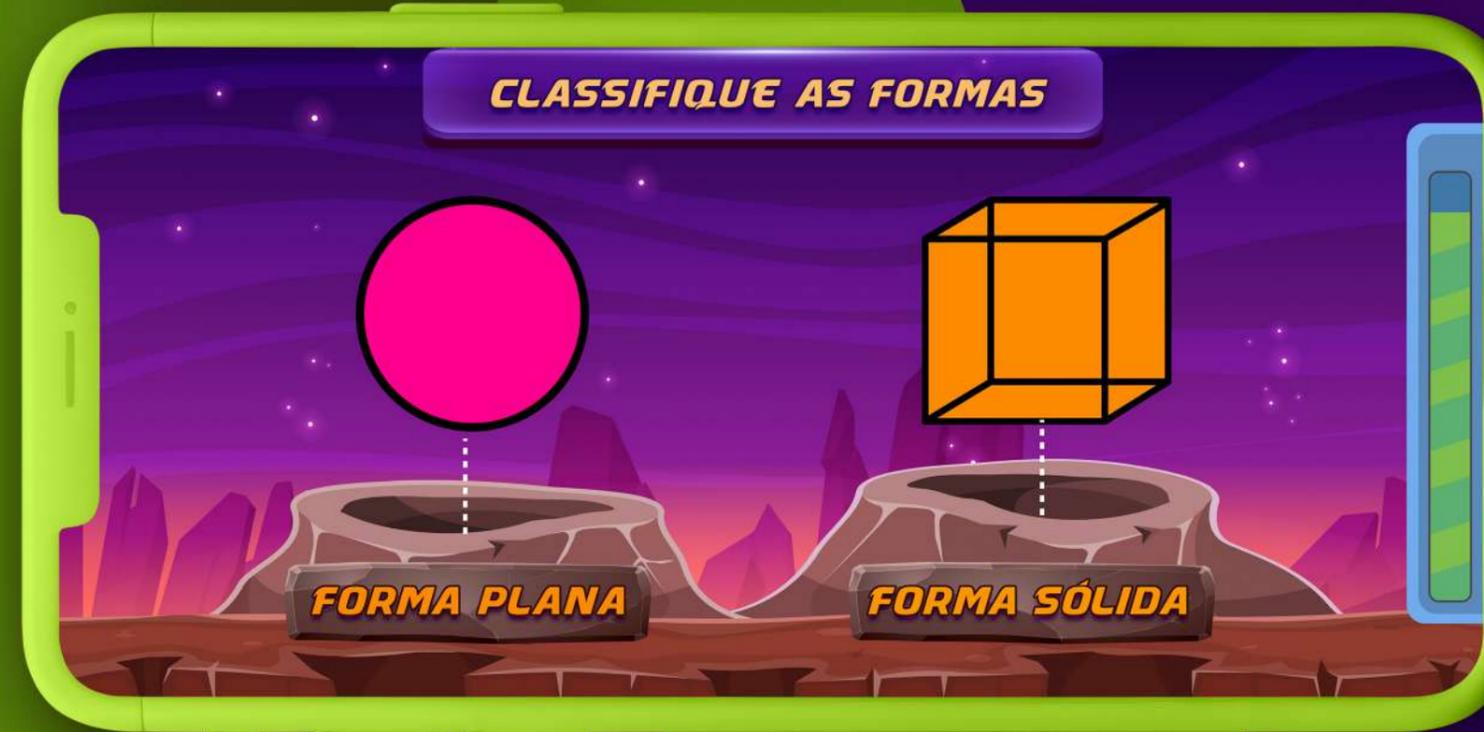
CATEGORIA:
LEITURA E
ESCRITA

FORMAS ESPACIAIS

O jogo "Formas Espaciais" tem como objetivo ensinar os alunos a diferenciar as formas geométricas, distinguindo entre formas planas e formas sólidas. Na dinâmica do jogo, o aluno deve arrastar a forma correspondente para a cratera adequada, em meio a uma aventura espacial emocionante. Com essa atividade, os alunos podem desenvolver sua percepção espacial e a habilidade de reconhecer as formas geométricas, o que é fundamental para o aprendizado em diversas áreas no futuro.

F1

CATEGORIA:
FORMAS
GEOMÉTRICAS





AVENTURA DAS VOGAIS

Na "Aventura das Vogais", o estudante mergulhará em um intrigante cenário arqueológico. Nessa jornada educativa, a tarefa emocionante é encontrar os encontros vocais correspondentes a expressões específicas. Ao explorar as ruínas, o estudante aprimorará habilidades linguísticas de forma envolvente. Os segredos das vogais serão desvendados, enriquecendo o conhecimento de maneira divertida e educativa.

F1

CATEGORIA:
APRENDENDO
AS VOGAIS

123 CONHECENDO OS NÚMEROS

LEITURA E ESCRITA

FORMAS GEOMÉTRICAS

DIVISÃO E MULTIPLICAÇÃO

ARTE E CULTURA

APRENDENDO A LER!

+ E MUITO MAIS!





O professor determina o tipo de atividade a ser realizada e distribui para os alunos:

Controle de atividades



ALUNO 1

Atividade individual a ser realizada em casa

Atividade individual ou coletiva a ser realizada em sala de aula



ALUNO 2



ALUNO 3

Atividades realizadas até agora: 34,05% (INF4 manhã)

Realizada
 Realizada após o prazo
 Não realizada
 Não enviado

Estudante	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Lucas Gomes	✓	✓	✓	✓	✓	🕒	🕒	✓	✓	✓	✓	✓	☐
Felipe Souza	🕒	🕒	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	🕒	✓	☐
Ana Carla	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	🕒	☐
Emily Lima	✓	🕒	✗	✓	✓	✓	✓	✓	🕒	✓	🕒	✓	☐
Otto Santos	✓	✓	✓	✓	✓	🕒	🕒	✓	✓	✓	✓	✓	☐



Com o uso do aplicativo, o professor pode acompanhar em tempo real todos os dados da turma, incluindo quem já entregou as atividades enviadas para fazer em casa.



PROFESSOR

BNCC

Relatório de Desempenho da Turma por Objetivo de Aprendizagem da BNCC

	Colégio:	Nome da escola		
	Turma:	1ANOC		
Situação	Habilidade	Alunos	Acessos	Média
FORTE	Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.	12	91	8.06
	Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas iniciais.	12	44	7.60
	Realizar registros de letras e palavras	13	94	6.25
	Segmentar oralmente palavras em sílabas.	10	35	4.50
MÉDIO	Interação com letras e palavras	11	94	4.04
	Manuseio de desenhos, letras e outros sinais gráficos	12	45	4.00
	Criação de produções bidimensionais	3	11	3.77
	Classificar objetos e figuras, de acordo com suas semelhanças e diferenças	13	68	3.53
	Estabelecer relações de comparação entre objetos, observando suas propriedades	13	87	3.52
FRACO	Classificar objetos, considerando determinado atributo (tamanho, peso, cor, forma etc.)	3	3	1.50
	Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão	11	20	1.50
	Escrever palavras e frases de forma alfabética – usando letras/grafemas que representem fonemas	12	40	-17.17
	Observar escritas convencionais, comparando-as às suas produções escritas, percebendo semelhanças e diferenças.	10	45	-8.13

Relatórios completos por objetivo de aprendizagem, de acordo com a BNCC.



Os relatórios do ALERE PLAY fornecem aos professores e coordenadores da escola uma visão abrangente sobre o progresso de seus alunos, permitindo que eles avaliem o desempenho geral da turma em relação aos objetivos de aprendizagem estabelecidos.



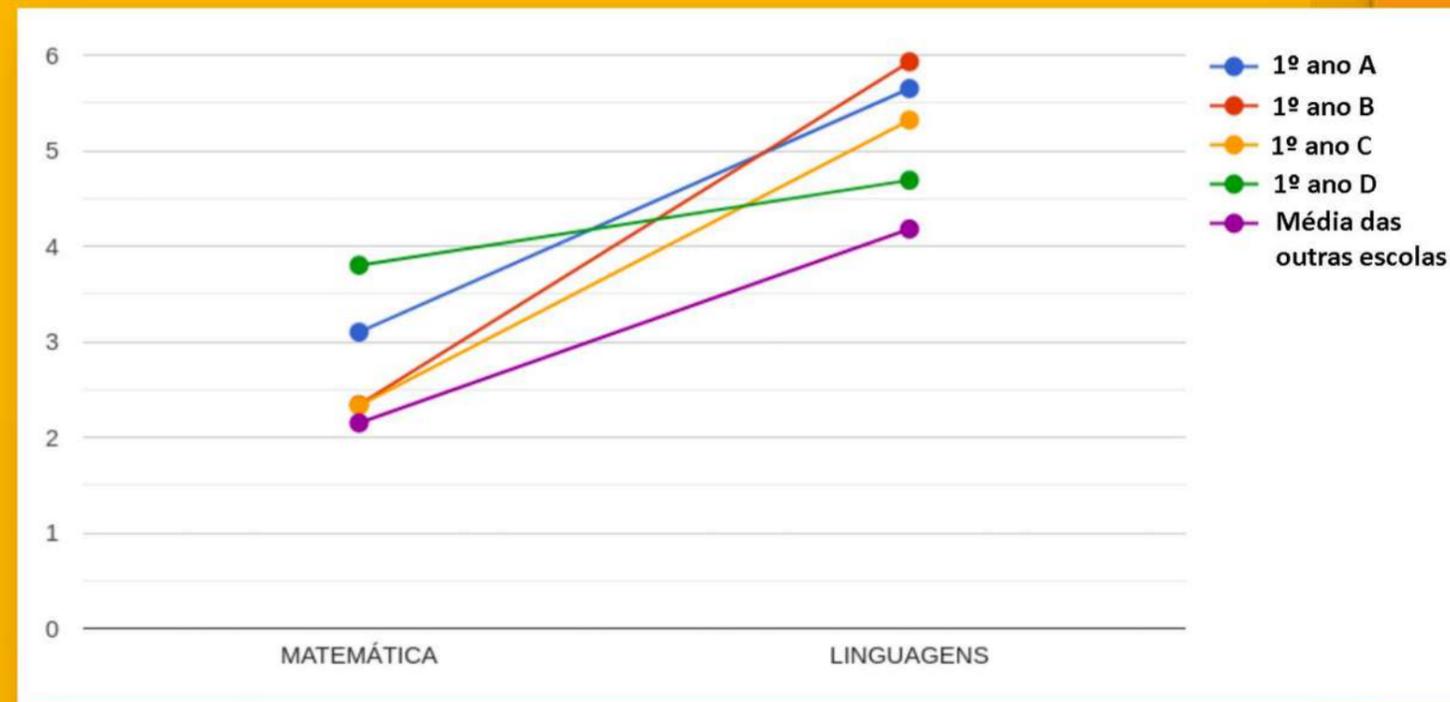
Além disso, os relatórios também oferecem informações importantes sobre as áreas em que os alunos podem estar enfrentando dificuldades e precisando de mais atenção.



Com esses dados em mãos, os professores podem adaptar suas estratégias de ensino e planejar atividades que ajudem a turma a alcançar seus objetivos de aprendizagem de forma mais eficaz.

visão geral das turmas da escola

Os relatórios de desempenho da turma são gerados automaticamente pelo sistema, oferecendo à coordenação da escola uma visão ampla do progresso coletivo dos alunos. Com base nessas informações, a coordenação da escola pode identificar quais turmas estão se desempenhando melhor e aproveitar esse conhecimento para compartilhar boas práticas e estratégias entre os professores.





Na sala de aula

Incentive os alunos a:

compatilhar

Estimule as atividades coletivas, utilizando a tela em duplas.

colaborar

Incentive os alunos a ouvirem, discutirem e decidirem juntos.

persistir

Ofereça recompensas lúdicas para os desafios concluídos.



vantagens para ESCOLA



Diagnósticos



Acompanhamento do desempenho de cada professor, turma e aluno, de acordo com os objetivos da BNCC.

Indicadores



Relatório em tempo real de todas as atividades realizadas pelos alunos.

Personalização



Personalização dos jogos e sequências pedagógicas.

Correção automática



Correção automática das tarefas, liberando até 3 horas semanais para o professor.

Assessoria Pedagógica



Treinamentos para capacitar professores na utilização dos jogos, na coleta de relatórios e na administração das tarefas.

Ciência do aprendizado

A equipe por trás do ALERE PLAY é composta por um time dedicado de profissionais altamente qualificados, incluindo professores, psicólogos e engenheiros, que trabalham em conjunto para fortalecer o aprendizado dos estudantes da Educação Infantil e Anos Iniciais.

O conceito para o aplicativo foi desenvolvido por um fundador, doutor em educação pela Johns Hopkins University (EUA) e pesquisador da Universidade de Nova Iorque. Com o objetivo de fornecer aos estudantes uma experiência de aprendizado mais envolvente e agradável, a equipe trabalha duro para desenvolver jogos educacionais desafiadores que ajudam a desenvolver habilidades importantes.

NOSSOS Parceiros

Além da equipe interna, o ALEREPLAY também trabalha em parceria com pesquisadores de instituições de referência, como a Johns Hopkins School of Education, NYU, Universidade Rural de Pernambuco, Radboud University e QLU Quality Leadership University, em projetos de pesquisa, desenvolvimento e inovação. Essas parcerias garantem que o aplicativo continue evoluindo e se adaptando às necessidades dos estudantes e professores.





ALERE
EDITORA

www.alereeditora.com.br