

Graphogame: uma possibilidade de exploração do jogo na sala de aula nas séries iniciais

Graphogame: a possibility of exploring the game in the classroom in the initial series

Graphogame: una posibilidad de explorar el juego en el aula en la serie inicial

Recebido: 20/09/2022 | Revisado: 29/09/2022 | Aceitado: 02/10/2022 | Publicado: 09/10/2022

Rafaela Aparecida Ribeiro Zielinski

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9871-8779>

Universidade Norte do Paraná, Brasil

E-mail: rafiapribeiro@hotmail.com

Rafaela Zielinski Cavalheiro de Meira

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3459-1051>

Universidade Estadual do Centro-Oeste, Brasil

E-mail: rafa_zielinski@hotmail.com

Eliza Adriana Sheuer Nantes

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3260-7264>

Universidade Pitágoras Unopar Anhanguera, Brasil

E-mail: eliza@unopar.br

Resumo

Com a globalização e a mudança de cenário gerada pelo avanço tecnológico, novas maneiras de efetivar o conhecimento passaram a fazer parte da realidade dos alunos. Neste sentido, o presente artigo tem como objetivo apresentar o aplicativo Graphogame como uma possibilidade de exploração de jogos na sala de aula nas séries iniciais. No que diz respeito a metodologia, se trata de um levantamento bibliográfico qualitativo com abordagem descritiva, buscando apresentar por meio de pesquisas, documentos oficiais e artigos recentes a relevância do Graphogame como recurso facilitador no processo de alfabetização a partir da sua descrição. Os resultados apontaram para efetividade da utilização do aplicativo no processo de alfabetização e letramento, demonstrando ser uma ferramenta bastante eficaz no âmbito educacional, tanto para alunos quanto para docentes. O Graphogame se mostrou de grande utilidade, levando em consideração os seus aspectos pedagógicos e o estabelecimento de diálogo com a realidade em que o aluno vive.

Palavras-chave: Jogos; Séries iniciais; Graphogame; Alfabetização.

Abstract

With globalization and the change of scenario generated by technological advances, new ways of making knowledge effective have become part of the students' reality. In this sense, this article aims to present the Graphogame application as a possibility of exploring games in the classroom in the early grades. Regarding the methodology, it is a qualitative bibliographic survey with a descriptive approach, seeking to present through research, official documents and recent articles the relevance of Graphogame as a facilitating resource in the literacy process from its description. The results pointed to the effectiveness of using the application in the literacy and literacy process, proving to be a very effective tool in the educational field, both for students and teachers. Graphogame proved to be very useful, taking into account its pedagogical aspects and the establishment of dialogue with the reality in which the student lives.

Keywords: Games; Initial series; Graphogame; Literacy.

Resumen

Con la globalización y el cambio de escenario generado por los avances tecnológicos, nuevas formas de hacer efectivo el conocimiento se han convertido en parte de la realidad de los estudiantes. En ese sentido, este artículo tiene como objetivo presentar la aplicación *Graphogame* como una posibilidad de exploración de juegos en el aula en los primeros grados. En cuanto a la metodología, se trata de un levantamiento bibliográfico cualitativo con enfoque descriptivo, buscando presentar a través de investigaciones, documentos oficiales y artículos recientes la relevancia del *Graphogame* como recurso facilitador en el proceso de alfabetización a partir de su descripción. Los resultados apuntaron a la efectividad del uso de la aplicación en el proceso de lectoescritura y letramento, demostrando ser una herramienta muy eficaz en el ámbito educativo, tanto para estudiantes como para docentes. Graphogame demostró ser de gran utilidad, teniendo en cuenta sus aspectos pedagógicos y el establecimiento de diálogo con la realidad que vive el alumno.

Palabras clave: Juegos; Serie inicial; Graphogame; Literatura.

1. Introdução

Ao longo do tempo, diversos avanços e acontecimentos ocorreram de forma rápida, compondo o cenário atual educacional. A Educação infantil, principalmente nas séries iniciais que já vinha sendo muito discutida devido a necessidade de novas abordagens oriundas da evolução teórica-acadêmica, passou a ser ainda mais enfatizada diante de um desafio mundial: a pandemia (Pereira Junior & Machado, 2021).

No ano de 2019, o planeta foi acometido por uma pandemia, que além da alta taxa de contágio, acabou ocasionando milhares de mortes. Nesse contexto, assim como os outros diversos setores que compõem a sociedade, o âmbito educacional acabou sofrendo grandes modificações, se readaptando em relação ao novo cenário na intenção de suprir as necessidades educacionais das crianças (Souza, 2021).

No âmbito brasileiro, o Ministério da Educação estabeleceu medidas de combate aos efeitos da pandemia na educação. Levando em consideração esse cenário, a tecnologia passou a ser uma grande aliada no processo de readaptação educacional, possibilitando novas maneiras de ensinar e de aprender a distância com a utilização de recursos tecnológicos.

A utilização de aplicativos, plataformas e materiais digitais acabou fundamentando uma nova era da Educação, que embora já vinha sendo discutida e implementada há algum tempo, acabou se acentuando por meio da necessidade que surgiu na pandemia, viabilizando uma rapidez em relação ao processo (Cotonhoto & Missawa, 2019).

Quando se trata das séries iniciais, levando-se em conta todo esse contexto de pandemia e evolução tecnológica, novas formas de ensinar precisaram ser discutidas para suprir todo desenvolvimento cognitivo, social, intelectual e interativo que geralmente é trabalhado nessa fase específica. Ensinar para uma criança a distância demandou muito mais da ludicidade para não gerar uma estagnação em relação ao desenvolvimento de cada aluno. Nesse sentido, a utilização de aplicativos acabou tornando-se um dos pilares da educação nas séries iniciais, visto que passou a ser uma ferramenta de ensino onde o professor enquanto mediador pode proporcionar um conteúdo interessante e simultaneamente necessário.

Sendo assim, o presente artigo perpassará pelo aplicativo GraphoGame, que contribuiu de forma direta e significativa, para o processo de ensino e aprendizagem, principalmente no contexto da pandemia para as séries iniciais, demonstrando toda sua relevância perante o âmbito educacional.

2. Metodologia

O presente artigo pode ser caracterizado como qualitativo, uma vez que tende a responder questões pertinentes a realidade educacional, levando em consideração a mudança constante de cenário que é observada a partir do contexto tecnológico, não se resumindo a dados quantitativos (Minayo, 2002).

A intenção é utilizar a abordagem descritiva para ampliar a perspectiva sobre o objeto de estudo a partir de uma descrição detalhada. De acordo com Gil (2002), o objetivo principal é descrever certas características de um determinado fenômeno ou população, estabelecendo uma relação entre as variáveis envolvidas.

A finalidade é perpassar pelo aplicativo Graphogame, demonstrando a sua relevância para o processo de ensino e aprendizado, uma vez que ele pode ser caracterizado como um recurso facilitador, levando em consideração a realidade dos alunos, que se encontram, em sua grande maioria, em contato constante com a tecnologia; bem como a importância do docente em se adaptar ao cenário atual para mediar de maneira dinâmica e efetiva a construção de conhecimento do aluno enquanto sujeito em processo de formação crítica e reflexiva.

3. Resultados e Discussões

3.1 Jogos em sala de aula - promovendo a aprendizagem lúdica

Conceituar a palavra jogo “não é uma tarefa fácil” (Sola, 2019, p. 35). Isso se deve pelo fato de ser um vocabulário que pode ser utilizado em diversos sentidos por possuir vários sinônimos. Um jogo pode ser concebido de diferentes formas em diferentes âmbitos e, em cada um deles, é possível fazer uma leitura diferente do papel que ele está exercendo naquele cenário.

Conforme Rodrigues (2013, p. 36), o jogo é “uma importante ferramenta no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização”. Segundo Gonçalves (2015), autores renomados, elaboram discussões importantes a respeito do conceito de jogo e, mais especificamente, de suas implicações pedagógicas, ou seja, sua aplicabilidade como ferramenta de trabalho para a aprendizagem de maneira lúdica e, ao mesmo tempo, desafiadora.

A aprendizagem por sua vez, não se limita apenas ao contexto da aprendizagem escolar, mas a um processo vasto que é responsável pela nossa condição humana. Pode-se nascer com uma condição biológica íntegra, saudável, mas, se não tiver uma interação satisfatória com o outro, ela não será desenvolvida ou não desenvolverá todo seu potencial (Batista, 2018).

O jogo tem papel essencial na formação da criança e se constitui em potencial fonte de contribuição para os processos educativos, além de beneficiar os aspectos físico, social e cognitivo. Surgem nos tempos contemporâneos, novas formas de brincar com o advento da tecnologia e internet (Sola, 2019). Agora também existem os jogos em formatos digitais.

O fato de todos os jogos apresentarem regras e, estas serem diferentes em cada jogo, a depender do contexto social e do sistema linguístico a que estas regras são submetidas, permite que este remeta ao cotidiano, tendo sua imagem construída de acordo com a cultura, os contextos e vivências daqueles que estão participando do jogo (Evaristo, 2017). Isso torna lúdico o conhecimento explorado no jogo e, portanto, permite ao jogador uma aprendizagem dialógica, transcendendo o cenário de transmissão passiva do conhecimento, fato que torna os jogos educativos importantes aliados dos educadores na sala de aula.

Deve-se refletir e dialogar sobre os jogos em sala de aula, considerando inclusive a possibilidade de repensar o modo de ensinar que é desenvolvido nas escolas, procurando construir um contexto educativo que seja qualitativo, participativo, dialógico e interativo, buscando trazer ao ambiente de aprendizado e ensino presente na sala de aula, alegria, diálogo, prazer, cooperação e interação (Rodrigues, 2013).

A sala de aula deve proporcionar ao estudante um espaço para o desenvolvimento de sua capacidade retórica, reflexiva e crítica. Embora o ato de brincar seja visto como improdutivo, a literatura demonstra os benefícios de brincar e que é possível fomentar o aprendizado mediante a brincadeiras e ainda possibilitar que a criança satisfaça diversas necessidades que a modernidade não permite ou interfere; sendo o desenvolvimento de identidade e a contato com outras crianças pontos de destaque (Evaristo, 2017).

Todavia, trabalhar com o lúdico ainda é um desafio ao educador, devendo este analisar as diversas realidades dos estudantes, bem como orientar suas estratégias educacionais conforme tais realidades e às principais dificuldades enfrentadas no aprendizado dos estudantes. Os jogos, nesse sentido, são imprescindíveis por permitirem que educador e educando aproximem-se e trabalhem em conjunto de forma divertida os conteúdos mais diversos, como matemática, física, português, cartografia, dentre outros.

Trazendo exemplos reais, tem-se a pesquisa desenvolvida por Evaristo (2017), em que a pesquisadora desenvolveu jogos para alfabetização de crianças moradoras do campo com até oito anos de idade. O estudo demonstrou êxito e conclui a autora que:

O estudo de Gonçalves (2015), buscou o cenário lúdico utilizando-se de jogos digitais para desenvolver e colaborar com o processo de alfabetização nas séries iniciais. A autora afirmou o interesse significativo das crianças pelos jogos digitais, demonstrando que os participantes desenvolvem habilidades de cooperação, competição e curiosidade. Além disso, reforçou

que as crianças demonstram ainda o interesse pela aprendizagem durante os jogos, afirmando que “elas demonstraram o desejo de ensinar ou de compartilhar o conhecimento que possuíam com os colegas da turma” (Gonçalves, p. 107).

Um outro destaque referente a jogos digitais fora o acesso ainda tímido e a falta de conhecimento para manuseio de equipamentos tecnológicos na escola. Assim, há um predomínio de jogos não digitais como estratégia para alfabetização de escolares (Gonçalves, 2015). Todavia, o acesso e o uso de jogos em sala de aula ainda são incipientes e, precisa ser mais bem explorado enquanto recurso pedagógico (Evaristo, 2017).

Embora facilite a aprendizagem de crianças, a utilização de jogos no público de jovens e adultos também demonstra um efeito positivo. Rolim (2017), realizou um estudo utilizando jogos para facilitar o processo de ensino-aprendizagem em jovens e adultos do EJA (Programa de Educação de Jovens e Adultos) - programa que tem por objetivo formar os estudantes para o mercado de trabalho. Os resultados da pesquisa demonstraram que jogos de alfabetização são uma estratégia positiva na alfabetização de jovens e adultos e, que permitiram um trabalho alfabetizador construtivo e dinâmico (Rolim, 2017). Os jogos digitais se demonstraram efetivos também no aprendizado de matemática, conforme o estudo de Santos (2020). O desafio posto aos educadores é o de ressignificar sua formação, não devendo estes reduzir-se à sua formação inicial, pois, diversos são os avanços nos campos do conhecimento (Trindade, 2021).

3.2 A BNCC e os jogos na sala de aula

No que se refere a Base Nacional Curricular Comum-BNCC (Brasil, 2018) e os jogos em sala de aula, a partir da movimentação proveniente da globalização e os avanços tecnológicos, a sala de aula tem se transformado para acompanhar a realidade em que os alunos estão inseridos, abandonando cada vez mais a ideia de métodos tradicionais. Nesse sentido a BNCC já compreende a tecnologia como uma grande aliada quando utilizada como recurso no processo de ensino e aprendizagem. Os jogos já fazem parte do universo em que as crianças estão inseridas atualmente, e é necessário pensar na tendência crescente da inserção dessas ferramentas para efetivar o aprendizado na prática. Os games já aparecem tanto em três competências gerais quanto entre as habilidades específicas na educação básica.

Nesse contexto, é necessário lembrar que a inserção das tecnologias digitais na educação, principalmente na educação das séries iniciais, não se trata meramente de um suporte de promoção de aprendizagem, mas sim uma ferramenta capaz de construir saberes tanto com quanto sobre o uso dessas tecnologias. No site do Ministério da Educação, ao versar sobre a BNCC, temos proposições que apontam para a importância de se

Incorporar as TDICs nas práticas pedagógicas e no currículo como objeto de aprendizagem requer atenção especial e não pode mais ser um fator negligenciado pelas escolas. É preciso repensar os projetos pedagógicos com o olhar de utilização das tecnologias e recursos digitais tanto como **meio**, ou seja, como apoio e suporte à implementação de metodologias ativas e à promoção de aprendizagens significativas, quanto como um **fim**, promovendo a democratização ao acesso e incluindo os estudantes no mundo digital (Brasil, 2021).

Nesse sentido, é de suma importância que o docente esteja atualizado em relação a essas tecnologias, sendo capacitado para a implementação da mesma em sua abordagem pedagógica.

3.3 Graphogame: contextualizando o contexto de criação

Na intenção de atender o objetivo deste artigo que permeia o mapeamento de aplicativos para posteriormente viabilizar a elaboração de um e-book para alunos de pedagogia, é possível citar alguns resultados positivos, como o desenvolvimento esperado nas mais variadas áreas (Luz et. al., 2016).

O aplicativo foi desenvolvido e criado por cientistas finlandeses, e está sendo utilizado desde então de maneira bem ampla em diversos países ao redor do mundo. O Ministério da Educação (MEC), em parceria com a Pontifícia Universidade

Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS) juntamente com o Instituto do Cérebro do Rio Grande do Sul (InsCer), passou o aplicativo para a língua portuguesa, dispondo também de apoio pedagógico para pais e docentes (Brasil, 2021).

Diante do apoio do governo finlandês, o Graphogame BRASIL, contou com adaptações e passou a ser direcionado para crianças, além de disponibilizado para os anos iniciais de ensino fundamental. Todos os jogos desenvolvidos pela equipe do aplicativo têm fundamentação em estudos e pesquisas científicas, levando em consideração o processo de desenvolvimento das crianças. A missão dos jogos presentes no GraphoGame é sempre caminhar em direção a um aprimoramento, em relação aos seus resultados e a novas pesquisas e descobertas (Luz et. al., 2016).

É importante ressaltar que o GraphoGame, foi pensado e elaborado para crianças das séries iniciais, dispondo de conteúdos auxiliares no processo de alfabetização e letramento. Ainda, outro ponto que deve ser destacado é que o aplicativo conta com um trajeto para propiciar o processo de aprendizagem para o educando.

3.4 Graphogame: relatos de pesquisas exitosas

São inúmeros os estudos que tratam as distintas versões do aplicativo, demonstrando sempre a sua eficácia em relação ao processo de alfabetização. É possível citar estudos realizados na Europa, África e América do Norte, perpassando pelas fases, objetivos e desenvolvimentos dos jogos (Ahmed, 2020; Kamykowska, 2013; Ojanen, 2015). Um fato importante e até mesmo curioso a ser mencionado é que a versão em inglês, por exemplo, é fundamentada em pesquisas realizadas nas décadas de 1980 e 1990 por cientistas de renome, como por exemplo, Usha Goswami, que é mundialmente conhecida na comunidade acadêmica por seus inúmeros estudos sobre desenvolvimento e aprendizagem.

De acordo com Kamykowska (2013), o profissional de educação tem conhecimento que para formar um leitor é necessário ultrapassar os limites da aprendizagem que relaciona as letras com sons. Entretanto, também é necessário reconhecer que esse processo de aprendizagem é essencial para fundamentar os próximos passos em relação ao processo de alfabetização e letramento.

No trabalho de Sucena e Viana (2016), denominado GraphoGame português alicerce: software de apoio para crianças disléxicas, tinha como principal objetivo adaptação ao português europeu do software para justificar o apoio da aprendizagem em relação a leitura. O projeto se deu a partir de duas etapas, isto é, adaptação ao português dos estímulos e a implementação junto as crianças participantes. Os resultados comprovaram que o GraphoGame deve ser utilizado como recurso educativo constatando efeitos positivos no processo de aprendizagem.

Sucena et. al. (2016) em seu trabalho intitulado Early intervention in reading difficulties using the Graphogame software, avaliou o impacto de um software capaz de servir como suporte para as dificuldades de aprendizagem relacionadas a leitura o GraphoGame. Em sua pesquisa os resultados revelaram um efeito extremamente positivo em ambos os grupos que utilizaram o aplicativo como apoio para o processo de aprendizagem (Sucena & Viana, 2016).

3.5 Graphogame: apresentando o aplicativo

Conforme já mencionado o GraphoGame se trata de um aplicativo capaz de auxiliar no processo de ensino e aprendizagem no que diz respeito alfabetização e letramento. Ele ocupa um lugar de grande relevância na página oficial da Política Nacional de alfabetização do Governo Federal e Ministério da Educação, dispondo de Resultados significativos no processo de ensino aprendizagem, além de diversos resultados teóricos com base em pesquisas e evidências científicas (Brasil, 2021).

De acordo com o movimento de avanço do educando em relação as etapas, ele terá que formular palavras escritas por meio de elementos que a compõem, como por exemplo letras e sílabas, levando em consideração a palavra que o jogo o apresentou. Em casos que o aluno não consiga identificar de primeira a sequência por meio do áudio, é possível reproduzir até

compreendê-lo em sua totalidade. Para isso, basta apertar o botão de alto falante que está localizado no inferior da tela. Um detalhe importante é que os áudios disponibilizados no aplicativo foram gravados em diversas versões, com diferentes vozes na intenção de atender as possíveis necessidades de cada aluno. Uma sugestão muito importante é a utilização de fones de ouvido para melhor compreensão. A partir do momento em que o programa entende que a criança tem grandes índices de acerto, a sequência passa para um novo grau de dificuldade, se adaptando aos níveis de aprendizagem de cada jogador, considerando a manutenção da dinâmica e do interesse de cada criança, ofertando desta maneira um desafio harmônico para cada fase. Nesse contexto, observe a seguir uma das etapas presentes no aplicativo:

Figura 1 - Sequência de Vogais do GraphoGame.



Fonte: BRASIL, 2021.

De acordo com a Figura 1, demonstra uma das fases iniciais do GraphoGame, onde a criança deve identificar as vogais por meio do comando sonoro. Ainda é possível observar o cenário temático, permitindo que a criança aprenda por meio da ludicidade, retendo a sua atenção para a aprendizagem de maneira descomplicada.

A criança só passa para um novo nível caso consiga conquistar uma determinada quantidade de acertos. Para passar para a próxima sequência é necessário vencer todas as etapas. Em casos de repetição devido a erros, o próprio aplicativo altera a ordem de alguns sons que são apresentados, o que tende a manter o interesse da criança e evita que o jogo se torne repetitivo e cansativo.

Após a apresentação da sequência de consoantes e de vogais, há uma avaliação, em relação as sílabas e as sequências de palavras. Essas avaliações que são feitas posteriormente não contêm cenários e são de natureza de múltipla escolha, visando retomar o conhecimento que foi explorado nas etapas anteriores. Caso o jogador erre, o progresso do jogo não é alterado.

O aplicativo apresenta uma dinâmica de jogo baseada em evidências científicas (Brasil, 2021). Graphogame insere-se na realidade vivenciada pelos estudantes. O aplicativo permite que eles criem seus avatares, ou seja, personagens do jogo personalizados conforme sua aparência, fato que potencializa a aproximação da criança com o ambiente virtual.

Atualmente, com o avanço tecnológico, até mesmo as relações sociais são mediadas por tecnologias. O acesso a equipamentos como tablet e smartponhe é iniciado cada vez mais cedo, atingindo as crianças desde seu primeiro ano de idade. Com isso, o ambiente de aprendizagem virtual consiste em um recurso que os usuários já estão adaptados. O aplicativo possui versões para os sistemas Android, iOS e Microsoft, outro destaque que estimula seu uso, pois, os estudantes que não possuem computadores, notebooks, tablet ou smarthphone, conseguem o acesso nos aparelhos de seus pais e familiares ou nas escolas.

Por fim, o Graphogame é um aplicativo que pode ser usado tanto online quanto off-line, o que permite a equidade no acesso ao aplicativo, de forma que os estudantes que não possuem internet em suas residências possam acessar de forma off-line. Trata-se de um recurso gratuito que pode inovar na forma de aprendizagem atual e modernizar o processo pedagógico como um todo, apresentando benefícios tanto para os estudantes quanto para os educadores.

3.6 Graphogame: potencialidades pedagógicas

Sob a perspectiva de aprendizagem, o jogo conta com 49 seqüências, onde as seqüências iniciais perpassam pelos sons de vogais e de consoantes, em primeira instância, de maneira separada; posteriormente, de maneira conjunta (Quadro 1). No próximo passo, é possível observar as seqüências em que as letras são associadas de forma a gerar sílabas, primeiro com duas letras, depois com três e, desta forma seguindo com combinações mais complexas. Independente da seqüência, os sons trabalhados seguem um padrão.

Quadro 1 - Sons trabalhados no GraphoGame.

FASE	FONEMAS	LETRAS
VOGAIS I	/a/ /é/ /i/ /o/ /u/	A E I O U
VOGAIS II	/a/ /e/ /i/ /o/ /u/	A E I O U
VOGAIS III	/ã/ /é/ /e/ /i/ /o/ /ó/ /u/	Ã É Ê I Ó Ô Û
CONSOANTE I	/d/ /s/ /j/ /v/ /f/ /p/ /k/ /t/ /r/	D S X V F P C Z T R
CONSOANTE II	/b/ /s/ /k/ /n/ /m/ /l/ /g/ /j/ /ã/ /j/ /x/	B Ç S S Q N M L G L H N H C H R R
SÍLABAS SIMPLES I	/ju/ /ru/ /zu/ /si/ /vi/ /fi/ /bu/ /zi/ /da/ /ja/ /fe/	XU RU ZU SI VI FI BU JI DA XA FE
SÍLABAS SIMPLES II	/so/ /vi/ /se/ /as/ /ra/ /zi/ /vo/ /la/ /bi/ /ga/ /ba/	SO VI SE AS RA ZI VO LA BI GA BA
DUAS VOGAIS I	/aj/ /uj/ /ej/ /ia/ /io/ /ie/ /oj/ /ow/	AI UI EI IA IO IE OI OU
DUAS VOGAIS II	/ie/ /iô/ /ia/ /oj/ /ó/ /aw/ /ãw/ /ãj/	IE IO IA OI OI AU ÑO ÑE
SÍLABAS SIMPLES III	/gu/ /lu/ /su/ /pi/ /pe/ /fo/ /as/ /ri/ /ro/ /ka/ /ni/ /ma/ /me/ /ku/ /ji/ /zu/ /ne/ /du/ /de/ /fa/ /be/ /zo/ /ve/	GU LU ÇU PI PE FO ÇA SU RI RO CA NI MA ME CU XI JU NE DU DE FA BE JO VE
SÍLABAS SIMPLES IV	/nu/ /pa/ /go/ /je/ /le/ /re/ /na/ /so/ /jo/ /ze/ /ko/ /pu/ /fu/ /ze/ /za/ /li/ /lo/ /mi/ /zo/ /bo/ /za/ /no/ /po/ /va/ /do/ /to/ /tu/ /te/ /ve/ /di/ /mu/	
SÍLABA SIMPLES V	/se/ /zi/ /ze/ /si/ /ki/ /ke/ /kwa/ /gi/ /ge/	SE GI GE SI QUI QUE QUA GUI GUE
SÍLABAS COMPLEXAS I	/ar/ /as/ /ê/ /er/ /i/ /is/ /aw/ /ã/ /or/ /ow/ /abs/ /lo/ /obs/	AR ES EM EM ER IN INS AL AM OR OL
SÍLABAS COMPLEXAS II	/kã/ /dīs/ /kōs/ /lor/n /mēs/ /mir/ /sãs/ /var/ /per/ /ōs/ /faz/ /kaw/ /tor/ /mōs/ /kar/ /dã/ /mīs/ /noi/ /dow/ /vī/ /dāw/ /dew/ /dor/ /zē/ /nos/	CAN DINS CONS LOR MENS MIR SANS VAR PER PONS FAZ CAL TOR MONS CAR DAM MINS NOI DOU VIM DÃO DEU DOR ZEN NOS
SÍLABAS COMPLEXAS III	/fle/ /plas/ /ñe/ /dro/ /flaw/ /vro/ /plis/ /tra/ /li/ /gles/ /vru/ /pru/ /tri/ /prã/ /kli/ /le/ /gra/ /ñu/ /gĩ/ /ji/ /vri/ /trã/ /prã/ /kli/ /le/ /gra/ /ñu/ /gĩ/ /ji/ /vri/ /trã/ /tli/ /lo/ /tla/ /bru/ /tle/ /tlu/ /ple/	FLE PLAS NHE DRO FLAU VRO PLIS TRA LHA GLES VRU PRU TRI PRAN CLI LHE GRA NHU GUIN CHI VRI TRAN TLI LHO TLA BRU TLE TLU PLE
SÍLABAS COMPLEXAS IV	/blas/ /krê/ /gri/ /ter/ /dre/ /pli/ /vre/ /fre/ /pro/ /trow/ /brū/ /fro/ /ro/ /kuã/ /gle/ /kre/ /lu/ /fra/ /fru/ /pra/ /kro/ /prī/ /blo/ /ju/ /pre/ /ble/ /fri/ /kra/ /bli/	BLAS CRAN GRI TER DRE PLI VRA FRE PRO TROU BRUN FRO QUAN GLE CRE LHU FRA FRU PRA CRO PRIN BLO DRU CHU PRE BLE FRI CRA BLI
SÍLABAS COMPLEXAS V	o/ /kle/ /kri/ /pre/ /tlo/ /plo/ /je/ /klaw/ /glu/ /bra/ /kla/ /fla/ /plu/ /kru/ /flu/ /ña/ /vra/	CLO CLE CRI PRE TLO BRON PLO CHE CLAU GLU BRA CLA FLA PLU CRU NHA VRA
SÍLABAS COMPLEXAS VI	/gro/ /pri/ /la/ /dra/ /bla/ /grī/ /gre/ /gres/ /fres/ /bri/ /frow/ /bre/ /pla/ /gru/ /kī/ /prī/ /blis/ /ñi/ /gli/ /tru/ /brī/ /krē/	GRO PRI LHA DRA BLA TRANS GRIN GRE GRES FRES BRI FROU BRE PLA GRU QUIN PRIN BLIS NHI GLI TRU BRIN CREN
SÍLABAS COMPLEXAS VII	/fler/ /klu/ /gla/ /vre/ /fli/ /dri/ /glã/ /blu/ /pres/ /kre/ /ja/ /flã/ /prō/ /tro/ /flo/ /brã/ /flu/ /ño/ /glo/ /prã/ /bro	FLER CLU GLA VRE FLI DRI GLAN BLU PRES CRES CHA FLAN PRON TRO FLO BRAN NHO GLO BRO

Fonte: Brasil, 2021.

Para jogar o GraphoGame, basta instalar o aplicativo e seguir as instruções das distribuidoras de aplicativos digitais, como a IOS ou Android, por exemplo. A conexão à internet só é necessária na hora da instalação, já que após esta primeira etapa o jogo funciona normalmente off-line, sem a necessidade da conexão.

Todo o progresso do jogo é armazenado na memória do dispositivo em que ele se encontra instalado, podendo ser smartphone, computador ou tablete. Isso quer dizer que não é necessário realizar um login. Ao invés disso, a criança deve criar o seu avatar, que leva consigo todo o progresso do usuário, ou seja, se a criança quiser jogar em outro dispositivo todo o progresso do seu avatar será retomado.

A tela inicial é composta por uma opção que fica localizada no inferior da tela, onde basta clicar para criar o seu avatar, isto é, basta clicar no botão novo jogador para acessar as configurações de um novo personagem (Figura 2). É necessário escolher um nome e posteriormente, modificar roupas cabelo e adquirir adereços nas lojas do jogo. É importante enfatizar que essas lojas não são reais, utilizando somente moedas virtuais adquiridas pelo próprio jogador ao passar de nível.

Figura 2 – Tela inicial do GraphoGame.



Fonte: Brasil, 2021.

Ainda no processo de criação de um novo jogador, é possível se deparar com o modo de seleção de nível onde cada jogador pode selecionar o tipo de interface que quer em seu jogo. A modalidade linear é a mais adequada para utilização em sala de aula, o que acaba viabilizando um controle maior dos níveis que estão sendo jogados pelos educandos. Já o modo mapa 3D, é uma modalidade de aventura, onde não há a necessidade de supervisão.

O próximo passo é a personalização do avatar onde cada criança pode caracterizá-lo da forma que quiser. Após a personalização, é necessário selecionar o jogador. Para prosseguir da etapa que parou, cada jogador necessita selecionar o avatar correspondente. É possível realizar essa ação no canto inferior esquerdo da tela, clicando no ícone do menu, depois na criação de novos jogadores e por último, de gerenciar os jogadores.

O menu é composto por configurações do aplicativo, onde a criança pode alterar efeitos sonoros, volume, tom de voz e outros detalhes que compõem o cenário do jogo, além das configurações de cada jogador e da saída do jogo caso deseje.

O GraphoGame é dividido em diferentes sequências e distintos testes referentes a essas sequências. Uma sequência pode ser considerada um conjunto de diversos níveis que quando são concluídos, disponibilizam uma recompensa para o jogador, desbloqueando desta forma a próxima sequência. O jogador não tem o poder de pular uma sequência sem concluir a anterior. Para visualizar as sequências, basta clicar no botão de informações, que permite ao jogador visualizar um resumo de todas as tarefas já realizadas juntamente com as próximas que deverão ser realizadas para serem desbloqueadas.

O jogo acaba ofertando uma oportunidade para o docente uma vez que tem o poder de prender a atenção do aluno nesse processo de aprendizagem, viabilizando novas práticas pedagógicas. A partir disso, é possível consolidar o conteúdo ensinado e, simultaneamente, identificar as dificuldades de cada aluno em relação aos processos de alfabetização (Luz & Buchweitz, 2016).

4. Considerações Finais

O cenário pandêmico potencializou e acelerou um novo olhar integrando tecnologia, educador, educando, trazendo inovação no processo de aprendizagem, anteriormente marcado por uma educação passiva e centrada no professor.

Os jogos são considerados, recursos facilitadores da aprendizagem e cuja efetividade é comprovada. Trata-se de instrumentos que, ao serem utilizados, permitem ludicidade ao aprendizado além de fomentarem habilidades que vão além do conteúdo programado, como a cooperação entre os estudantes e entre os estudantes e professores, a competitividade, bem como a promoção de um ambiente escolar aproximativo e promotor do bem-estar estudantil.

A BNCC, marcada pela prerrogativa do fomento ao uso de tecnologias de informação e comunicação no processo de aprendizagem, corrobora com o contexto brasileiro, marcado pelo avanço tecnológico e pela aproximação cada vez mais cedo das crianças com equipamentos tecnológicos.

Os espaços tradicionais de ensino têm transformado para acompanhar a realidade em que os alunos estão inseridos. Portanto, os educadores devem fomentar e promover espaços para o uso de jogos educativos no cotidiano da sala de aula, promovendo a aprendizagem ativa e dialógica. Nesse contexto, o aplicativo Graphogame é um exemplo exitoso de um software gratuito, de fácil manuseio e compreensão, que pode ser utilizado como recurso pedagógico pelos professores durante a alfabetização infantil.

A intenção do presente artigo é gerar uma reflexão acerca da utilização de tecnologias digitais em sala de aula como recursos facilitadores para o processo de ensino e aprendizagem. Desta maneira, é importante ressaltar a importância que novas pesquisas e investigações sejam motivadas em relação a temática, gerando assim novas atualizações nas metodologias e recursos de ensino.

Referências

- Ahmed, H., Wilson, A., Mead, N., Noble, H., Richardson, U., Wolpert, M. A., & Goswami, U. (2020). *An Evaluation of the Efficacy of GraphoGame Rime for Promoting English Phonics Knowledge in Poor Readers*. *Frontiers in Education*, 5. <https://doi.org/10.3389/educ.2020.00132>.
- Batista, Karina. (2018). *Aprendizagem, motivação e jogos: uma análise a partir da teoria da autodeterminação* [Dissertação de Mestrado, Universidade Estadual Paulista Júlio De Mesquita Filho]. https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=6308463.
- Brasil. Base Nacional Comum Curricular. (2021). *Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação no contexto escolar: possibilidades*. <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/193-tecnologias-digitais-da-informacao-e-comunicacao-no-contexto-escolar-possibilidades>.
- Brasil. Ministério da Educação. (2021). *GraphoGame: Manual do professor e do usuário*. 2021. http://alfabetizacao.mec.gov.br/images/pdf/graphogame_manual_at_v2.pdf.
- Cotonhoto, L. A., Rossetti, C. B., & Missawa, D. D. A. (2019). *A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica. Construção psicopedagógica*, 27(28), 37-47. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-69542019000100005&lng=pt&tlng=pt
- Evaristo, M. de F. (2017). *Os jogos como ferramenta de aprendizagem na alfabetização em uma escola do campo*. [Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Minas Gerais]. https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/BUBD-AWFFN6/1/dissertacao_versao_final_capa_dura_1__1_.pdf.
- Gil, A. C. (2002). *Como elaborar projetos de pesquisa*. (4th ed.) São Paulo: Atlas, 2002.
- Gonçalves, G. S. A. (2015). *Alfabetização em tempos tecnológicos: a influência dos jogos digitais e não digitais e das atividades digitais na rotina da sala de aula*. [Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Minas Gerais]. <https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/MGSS-A77L74/1/1675m.pdf>.
- Kamykowska, J., Haman, E. W. A., Latvala, J.-M., Richardson, U., & Lyytinen, H. (2013). *Developmental changes of early reading skills in six-year-old polish children and Graphogame as a computer-based intervention to support them* pp. 1–17.
- Luz, J. P., & Buchweitz, A. (2016). *O método GraphoGame como catalisador da proficiência leitora. IX Colóquio de Linguística, Literatura e Escrita Criativa*. (Des)limiars da linguagem. Porto Alegre, 2016. <https://editora.pucrs.br/anais/coloquio-de-linguistica-literatura-e-escrita-criativa/2016/assets/30.pdf>.
- Minayo, M. C. S. (2002). *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. (21th ed.) Vozes.
- Ojanen, E., Ronimus, M., Ahonen, T., Chansa-Kabali, T., February, P., Jere-Folotiya, J. J. J., Kauppinen, K.-P. P., Ketonen, R., Ngorosho, D., Pitkänen, M., Puhakka, S., Sampa, F., Walubita, G., Yalukanda, C., Pugh, K., Richardson, U., Serpell, R., & Lyytinen, H. (2015). *GraphoGame-A catalyst for multi-level promotion of literacy in diverse contexts*. *Front. Psychol.*, 6(June), 1–13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00671>.

Pereira Junior, L. S., & Machado, J. B. (2021). *Educação Infantil em tempos de pandemia: desafios no ensino remoto emergencial ao trabalhar com jogos e brincadeiras*. *Revista Educação Pública*, 21(6), 23 de fevereiro de 2021. <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/6/educacao-infantil-em-tempos-de-pandemia-desafios-no-ensino-remoto-emergencial-ao-trabalhar-com-jogos-e-brincadeiras>.

Rodrigues, L. da S. (2013). *Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização*. [Dissertação de Mestrado, Universidade de Brasília]. https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/14200/1/2013_LidiaSilvaRodrigues.pdf.

Rolim, A. R. L., et al. (2017). *Explorando jogos de língua portuguesa como instrumentos facilitadores na alfabetização de jovens e adultos do campo*. [Dissertação de Mestrado, Universidade Federal da Paraíba]. <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/tede/9191/2/arquivototal.pdf>.

Santos, D. de S. S. (2020). *Jogo digital na alfabetização matemática: contribuição para caminhos didático-metodológicos*. 177f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática) – Programa de Pós-graduação em Formação Científica, Educacional e Tecnológica. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, PR.

Sola, R. A. P. (2019). *Jogo digital: uma possibilidade pedagógica para a alfabetização e o letramento*. [Dissertação de Mestrado, Universidade Estadual Paulista]. <https://www.rcaap.pt/detail.jsp?locale=pt&id=oai:repositorio.unesp.br:11449/190935>.

Souza, L. C. G. L. de. (2021). *Práticas pedagógicas de educação infantil em tempos de pandemia*. VII CONEDU - Conedu em Casa. Campina Grande: Realize Editora. <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/80777>>.

Sucena, A., Silva, A. F., & Viana, F. L. (2016). *Intervenção precoce nas dificuldades de aprendizagem da leitura com recurso ao software Graphogame*. *Letrônica*. Porto Alegre, 9(2), p. 200-212, jul.-dez.

Trindade, S. C. M. (2021). *Jogos digitais e aprendizagem: relato de experiência em tempos de pandemia*. *Anais do VIII ENALIC*. Campina Grande: Realize Editora.