

O USO DO JOGO GRAPHOGAME NA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO NO BRASIL

Congresso Online Brasileiro Multidisciplinar de Licenciaturas, 1ª edição, de 30/01/2023 a 31/01/2023

ISBN dos Anais: 978-65-5465-018-2

DOI: 10.54265/ZJZR1303

FREITAS; THAYS CRISTINA RODRIGUES CANGUSSU DE ¹

RESUMO

Ensinar é desenvolver nos estudantes raciocínio lógico, pensamento independente, criatividade e capacidade de resolver problemas no cotidiano. Nos dias atuais, sabe-se que os jogos aliados as tecnologias, se tornaram uma maneira eficaz de aprendizagem, visto que estes, trazem consigo, a capacidade de aumentar a motivação dos estudantes em aprender. Com intuito de auxiliar o processo de alfabetização e letramento, criou-se o Graphogame; um jogo educacional utilizado em ambiente virtual para a aprendizagem de habilidades fonológicas. Nascido na Finlândia, o aplicativo foi totalmente adaptado e desenvolvido para o Brasil por meio do pesquisador do InsCer, Augusto Buchweitz, que é também membro do Conselho Nacional de Educação do Ministério da Educação, MEC. Especialmente, seu uso se fez recorde em nosso país, com mais de 755 mil downloads, que colocaram o Brasil no primeiro lugar do ranking mundial entre todos os países que utilizam este aplicativo, no ano de 2020. Em razão disso, objetivou-se com este trabalho, identificar por meio de uma pesquisa bibliográfica, utilizando buscas nas bases de artigos científicos Google Acadêmico e Periódicos da Capes, considerando o período de 2014 a 2022, quantos e quais tipos de trabalho haviam sido publicados com intuito de difundir o conhecimento advindo do uso do Graphogame por professores da educação básica. Além disso, objetivou-se avaliar a conclusão desses trabalhos frente ao uso desta ferramenta educacional. As palavras-chave utilizadas nas buscas foram: Jogo, Graphogame, tecnologia. Como resultado, obteve-se oitenta e três trabalhos, publicados em português, que fazem menção ao uso deste aplicativo. Em sua maioria, os artigos publicados trazem relatos de caso, onde fica evidenciado que seu uso, de fato, auxilia os estudantes da pré-escola e dos anos iniciais do ensino fundamental em, a aprender a ler as primeiras letras, sílabas e palavras, com sons e instruções ditadas pelo jogo. Portanto, conclui-se com esta pesquisa, que o uso desta ferramenta se fez importante nos últimos anos na medida em que propiciou experiências educacionais aos estudantes, fazendo com que os mesmos evoluíssem em seu próprio aprendizado; ademais, ficou evidenciado, que o método GraphoGame é de fato aplicável, uma vez que se obteve muitas conquistas na aprendizagem dos estudantes que dele fizeram uso, o que faz gerar e nós, uma reflexão acerca da importância da utilização de tecnologias digitais em sala, como recursos facilitadores para no processo aprendizagem de nossos estudantes.

PALAVRAS-CHAVE: Jogo, Graphogame, Tecnologia;

¹ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais, gestaldthayscangussu@gmail.com