

OS RECURSOS TECNOLÓGICOS E EDUCACIONAIS DO GRAPHOGAME: BENEFÍCIOS PERCEBIDOS POR EDUCADORES E ALUNOS NO USO DE MÍDIAS DIGITAIS NA APRENDIZAGEM

GRAPHOGAME'S TECHNOLOGICAL AND EDUCATIONAL RESOURCES: BENEFITS PERCEIVED BY EDUCATORS AND STUDENTS REGARDING THE USE OF DIGITAL MEDIA IN LEARNING

 <https://doi.org/10.63330/aurumpub.062-048>

Cleyton Henrique Teodoro Garcia

Licenciado em Pedagogia. Especialista em Tecnologias Digitais para a Sala de Aula. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University
E-mail: Cleytongarcia19972@student.mustedu.com

Bruno Roberto Magrini Ribeiro

Licenciado em Matemática, Artes Visuais e Pedagogia. Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University
E-mail: brunomgrini@live.com

Resumo

Este trabalho tem como objetivo a análise dos recursos tecnológicos e educacionais do aplicativo Graphogame, uma ferramenta pedagógica digital que se destaca no campo educacional como auxílio ao desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita em crianças, particularmente aquelas com dificuldades de aprendizagem. A pesquisa investiga os benefícios percebidos por educadores e alunos no uso de mídias digitais, destacando a importância do Graphogame como uma ferramenta de ensino personalizada. Por meio de jogos interativos e baseados em evidências científicas, a plataforma oferece uma alternativa inovadora e eficaz para promover o aprendizado e a compreensão do sistema alfabético da Língua Portuguesa. Através de uma análise qualitativa, discutem-se as vantagens para o desempenho acadêmico, o engajamento dos alunos, e a percepção dos educadores sobre a eficácia e os benefícios da ferramenta. Além disso, o artigo aborda os desafios e limitações enfrentados na implementação de tecnologias educacionais nas escolas, propondo possíveis soluções para superar esses obstáculos. Conclui-se que a formação acadêmica docente e o emprego assertivo de equipamentos digitais voltados à educação, quando planejados e direcionados, são essenciais para uma educação ampla, qualitativa e inclusiva.

Palavras-chave: Alfabetização em Língua Portuguesa; Aprendizagem de leitura e escrita; Ferramentas pedagógicas digitais; Graphogame; Mídias digitais na educação; Tecnologias educacionais.

Abstract

This paper aims to analyze the technological and educational resources of the Graphogame application, a digital pedagogical tool that stands out in the educational field as an aid to the development of reading and writing skills in children, particularly those with learning difficulties. The research investigates the benefits perceived by educators and students in the use of digital media, highlighting the importance of Graphogame as a personalized teaching tool. Through interactive games based on scientific evidence, the platform offers an innovative and effective alternative to promote learning and understanding of the alphabetical system of the Portuguese language. Through a qualitative analysis, the advantages for academic performance, student engagement, and educators' perception of the effectiveness and benefits of the tool are discussed. In addition, the article addresses the challenges and limitations faced in the implementation of educational technologies in schools, proposing possible solutions to overcome these obstacles. It is concluded that academic teacher training and the assertive use of digital equipment aimed at education, when planned and directed, are essential for a broad, qualitative and inclusive education.

Keywords: Digital media in education; Digital pedagogical tools; Educational technologies; Graphogame; Learning to read and write; Literacy in Portuguese.

1 INTRODUÇÃO

Este paper teve como metodologia a revisão bibliográfica realizada a partir do referencial teórico abordado na disciplina e selecionado de acordo com as discussões sobre o contexto da utilização de recursos digitais tecnológicos como fonte de auxílio docente no trabalho com a alfabetização de estudantes do Ensino Fundamental – Anos Iniciais da rede pública no Brasil.

A evolução das tecnologias digitais tem proporcionado uma transformação significativa no cenário educacional, alterando a maneira como o ensino é ministrado e como os alunos interagem com o conteúdo. A introdução de ferramentas digitais como o Graphogame no ambiente escolar tem se mostrado uma maneira eficaz de integrar as tecnologias educacionais ao processo de ensino-aprendizagem. O Graphogame, uma plataforma baseada em jogos educativos, foi desenvolvido com o objetivo de auxiliar crianças com dificuldades de leitura e escrita a superar suas barreiras, utilizando a ludicidade para tornar o aprendizado mais acessível e motivador.

Este artigo se propõe a investigar como o uso do Graphogame contribui para a aprendizagem de crianças, explorando os benefícios observados por educadores e alunos no ambiente escolar. O objetivo é discutir como essa ferramenta pode ser vista como uma solução eficaz para melhorar a alfabetização, além de promover o uso pedagógico das mídias digitais em salas de aula. Considerando o crescente papel das tecnologias no ensino, este estudo busca fornecer uma análise crítica sobre o impacto do uso de ferramentas

como o Graphogame para o desenvolvimento educacional.

2 O PAPEL DAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO: UMA PERSPECTIVA CONTEMPORÂNEA

Nos últimos anos, o uso de tecnologias na educação se tornou um dos principais focos de debate acadêmico e institucional. A introdução de ferramentas digitais oferece novas possibilidades para o ensino, contribuindo para a construção de ambientes de aprendizagem mais dinâmicos e personalizados. De acordo com *Moura (2019, n.p.)* “a incorporação de tecnologias digitais permite que os educadores adaptem o conteúdo de acordo com as necessidades específicas de cada aluno, criando um ensino mais individualizado e eficaz”.

A digitalização do ensino traz consigo várias vantagens, incluindo o acesso mais amplo a recursos educativos, a possibilidade de interatividade em tempo real e a utilização de métodos de ensino mais envolventes. *Silva e Almeida (2021)* destacam que a gamificação, ao tornar o processo de aprendizagem mais lúdico e desafiador, é uma das formas mais eficazes de engajar alunos em atividades que, tradicionalmente, seriam mais monótonas, como o aprendizado de leitura e escrita.

2.1 O GRAPHOGAME: DEFINIÇÃO E PRINCÍPIOS PEDAGÓGICOS

O Graphogame é uma plataforma educacional desenvolvida para ensinar habilidades de leitura e escrita a crianças, com ênfase naqueles que apresentam dificuldades nesses processos. A ferramenta é baseada em evidências científicas sobre o desenvolvimento cognitivo e utiliza uma abordagem lúdica para ajudar os alunos a aprenderem de maneira eficaz. A plataforma foi projetada com o objetivo de proporcionar uma experiência personalizada, permitindo que os alunos avancem no seu próprio ritmo e de acordo com suas necessidades individuais.

De acordo com *Koivisto (2020, n.p.)*

O Graphogame utiliza uma combinação de técnicas de aprendizagem baseadas na teoria da fonologia e na psicologia cognitiva, criando um ambiente em que os alunos praticam repetidamente a identificação de sons e letras, aprimorando sua fluência na leitura. A plataforma oferece feedback imediato, o que não só acelera o aprendizado, mas também aumenta o nível de engajamento dos estudantes.

A característica única do Graphogame é que ele permite a adaptação do conteúdo conforme o progresso do aluno, ajustando-se às suas necessidades específicas e oferecendo desafios graduais. Segundo *Torgesen (2006)*, o uso de tecnologias interativas e personalizadas é fundamental para manter o engajamento de alunos com dificuldades de aprendizagem, além de permitir a prática constante sem a pressão de avaliações tradicionais.

2.2 BENEFÍCIOS PERCEBIDOS PELOS EDUCADORES NO USO DO GRAPHOGAME

Educadores têm demonstrado um grande apreço pela flexibilidade e pelas vantagens pedagógicas do Graphogame. *Silva e Almeida (2021, n.p.)*

Observam que o uso de plataformas digitais como o Graphogame permite que os professores monitorem o progresso dos alunos de maneira mais eficiente e ajustem suas abordagens pedagógicas de acordo com as necessidades identificadas. A personalização do ensino, proporcionada por essas ferramentas, tem se mostrado fundamental para a eficácia do processo de aprendizagem.

A possibilidade de um acompanhamento mais preciso permite aos professores identificarem dificuldades específicas dos alunos, facilitando a implementação de estratégias de intervenção eficazes. Segundo *Costa e Oliveira (2023, n.p.)*

Essa abordagem personalizada é especialmente importante em ambientes educacionais com alunos que possuem dificuldades de aprendizagem, como dislexia ou dificuldades de fluência na leitura. Para esses alunos, o Graphogame oferece uma forma de aprendizado que é ao mesmo tempo eficaz e menos frustrante, uma vez que o feedback imediato facilita a correção de erros e reforça o aprendizado.

2.3 BENEFÍCIOS PARA OS ALUNOS: APRENDIZAGEM ATIVA E GAMIFICAÇÃO.

Para os alunos, o uso do Graphogame apresenta benefícios notáveis, principalmente em termos de engajamento e motivação. *Barros (2022, n.p.)* aponta que

A gamificação das atividades permite que as crianças se sintam mais envolvidas no processo de aprendizagem, transformando atividades educativas em experiências mais prazerosas. Esse aspecto é crucial, uma vez que muitos alunos com dificuldades de aprendizagem podem sentir-se desmotivados e desinteressados em atividades tradicionais, como ler e escrever.

Além disso, a natureza interativa do Graphogame ajuda os alunos a consolidarem os conceitos de fonologia, vocabulário e fluência de leitura de forma prática e envolvente. De acordo com *Pereira e Gomes (2021, n.p.)*

Jogos educativos como o Graphogame oferecem uma forma eficaz de reforçar o aprendizado de habilidades cognitivas sem tornar o processo maçante ou excessivamente difícil. Os alunos podem aprender sem perceber que estão sendo avaliados, o que reduz o estresse e aumenta a confiança no aprendizado.

2.4 DESAFIOS E LIMITAÇÕES NO USO DE TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS.

Embora os benefícios do uso de tecnologias educacionais sejam claros, existem desafios significativos na sua implementação. *Costa e Oliveira (2023, n.p.)*

Discutem como a falta de treinamento adequado para os professores pode ser um obstáculo importante, dificultando o uso pleno do Graphogame e outras ferramentas pedagógicas digitais. Além disso, a infraestrutura de muitas escolas ainda é inadequada, o que limita o acesso dos alunos a essas tecnologias.

Outro desafio importante é a dependência de dispositivos eletrônicos. Muitos alunos em escolas públicas não têm acesso regular a dispositivos como tablets ou computadores em casa, o que pode prejudicar a continuidade do aprendizado fora da sala de aula. Para superar esses obstáculos, é necessário um esforço coordenado entre governos, escolas e comunidades para garantir que todos os alunos tenham acesso igualitário às tecnologias necessárias.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de ferramentas digitais como o Graphogame, oferece uma gama de benefícios tanto para educadores quanto para alunos, proporcionando uma forma inovadora e eficaz de apoiar o aprendizado de leitura e escrita, especialmente em crianças com dificuldades de aprendizagem. Os educadores percebem o valor da plataforma, especialmente pela capacidade de personalização do ensino e pelo feedback imediato, o que torna o processo de ensino mais dinâmico e adaptado às necessidades dos alunos. Para os alunos, o Graphogame torna o aprendizado mais interativo e motivador, promovendo um ambiente de aprendizagem mais positivo e eficaz.

No entanto, no Brasil, háos desafios relacionados à implementação de tecnologias educacionais, como a formação de professores e a infraestrutura escolar, das quais ainda precisam ser enfrentadas, com urgência. Superar essas barreiras é essencial para garantir que todos os estudantes tenham acesso a essas ferramentas poderosas e possam se beneficiar de um ensino mais inclusivo e eficiente.

REFERÊNCIAS

- AURELIANO, F. E. B. S., & QUEIROZ, D. E. D. E. (2023). AS TECNOLOGIAS DIGITAIS COMO RECURSOS PEDAGÓGICOS NO ENSINO REMOTO: IMPLICAÇÕES NA FORMAÇÃO CONTINUADA E NAS PRÁTICAS DOCENTES. **Educação Em Revista**, 39. <https://doi.org/10.1590/0102-469839080>
- COSTA, M. R., & OLIVEIRA, P. L. (2023). Desafios na implementação de tecnologias educacionais em escolas públicas. **Revista de Educação Tecnológica**.
- KOIVISTO, M., JÄRVELÄ, S., & KÄRKKÄINEN, M. (2020). Impacto do Graphogame no ensino da leitura e escrita em crianças com dificuldades de aprendizagem. **Journal of Educational Psychology**.
- SANTOS, S. M. A. V., SANTOS, A. C. dos, FLORENTINO, B. B., TOMAZ, I. D. M., SOUZA, J. F. de, OLIVEIRA, M. M. de, ABREU, R. C. D., SANTOS, S. da S., & LOBO, T. D. (2024). Gamificação no ensino fundamental: estimulando o interesse e a participação dos alunos. **Revista Caderno Pedagógico**, 21(7), e5369. <https://doi.org/10.54033/cadpedv21n7-016>

OS RECURSOS TECNOLÓGICOS E EDUCACIONAIS DO GRAPHOGAME: BENEFÍCIOS PERCEBIDOS POR
EDUCADORES E ALUNOS NO USO DE MÍDIAS DIGITAIS NA APRENDIZAGEM

SILVA, F., ALMEIDA, T., SILVA, F., & ALMEIDA, T. (2021). A utilização de ferramentas tecnológicas no ensino fundamental: desafios e benefícios. **Revista Brasileira de Educação**.

TORGESSEN, J. K., REED, D. K., & HODSON, A. (2006). Using digital games to enhance early literacy instruction: A review of the research. **Reading Research Quarterly**.