

# Gamificação na Educação: Graphogame®, Um Auxílio Para Alfabetização

Gamification in Education: Graphogame®, an aid to literacy

Andreza Maria Baptista Cordeiro<sup>1</sup>, Irenilda Reinalda Barreto de Rangel Moreira Cavalcanti<sup>2</sup>

Como citar esse artigo. CORDEIRO, A. M. B. CAVALCANTI, I. R. B. R. M. Gamificação na Educação: Graphogame®, Um Auxílio Para Alfabetização. *Mosaico - Revista Multidisciplinar de Humanidades*, Vassouras, v. 14, n. 3, p. 37-46, set./dez. 2023.

## Resumo

A escolha deste assunto surgiu de indagações referentes ao problema da alfabetização EAD no período pandêmico em 2020, e o lançamento do Graphogame® Brasil pelo MEC, trouxe um apoio para os professores nas atividades de ensino remoto, pois é um aplicativo virtual de jogos de alfabetização, que estimula as crianças na fase pré-alfabética e inicial alfabética, a desenvolverem as habilidades fonológicas de leitura em seus processos de aprendizagem, de maneira objetiva e prazerosa. Nesta pesquisa, associou-se à Teoria de Flow, que defende que atividades prazerosas podem gerar nos indivíduos sensação de motivação imediata e mecanismos que geram um processo de crescimento cognitivo. Uma ferramenta gameficadora pode gerar a mesma sensação explicitada neste conceito psicológico de M. Csikszentmihalyi. Para elaborar este trabalho, utilizou-se a metodologia de análise bibliográfica, tanto para conhecer os métodos de alfabetização, quanto para entender a utilização de ferramentas gamificadas.

**Palavras-chave:** Alfabetização. Gamificação. Graphogame® Brasil.



**Nota da Editora.** Os artigos publicados na Revista Mosaico são de responsabilidade de seus autores. As informações neles contidas, bem como as opiniões emitidas, não representam pontos de vista da Universidade de Vassouras ou de suas Revistas.

## Abstract

The choice of this subject arose from questions regarding the problem of distance learning literacy during the pandemic period in 2020, and the launch of Graphogame® Brasil by MEC, brought support to teachers in remote teaching activities, as it is a virtual literacy game application, that encourages children in the pre-alphabetic and early literacy phases to develop phonological reading skills in their learning processes, in an objective and enjoyable way. In this research, we associated the Flow Theory, which argues that pleasurable activities can generate in individuals a feeling of immediate motivation and mechanisms that generate a process of cognitive growth. A gamification tool can generate the same sensation explained in this psychological concept by M. Csikszentmihalyi. To prepare this work, the methodology of bibliographic analysis was used, both to understand literacy methods and to understand the use of gamified tools.

**Keywords:** Literacy. Gamification. Graphogame® Brazil.

## Introdução

O objetivo deste estudo consiste em investigar a possibilidade do uso das mídias eletrônicas para o melhoramento dos processos de alfabetização. A partir desta temática, discutiremos sobre o uso do projeto Graphogame® Brasil, apresentado em 2020 por Carlos Francisco Nadalim que esteve como Secretário de Alfabetização do Ministério da Educação e Cultura (MEC/SEALF), no período de 2019 a 2022, e como esse novo ambiente virtual de aprendizagem é capaz de desenvolver no aluno um estado emotivo conhecido como *Flow*, mecanismo que promove motivação e um *feedback* imediato no desenvolvimento

Afiliação dos autores:

<sup>1</sup>Colégio Santos Anjos. Vassouras, RJ, Brasil

<sup>2</sup>Universidade de Vassouras, Vassouras, RJ, Brasil.

\* Email de correspondência: irenildacavalcanti@gmail.com

Recebido em: 06/10/2023. Aceito em: 06/12/2023.

da aprendizagem dos códigos de leitura. Buscaremos comprovar que tais jogos, como o Graphogame® Brasil, são ferramentas capazes de auxiliar o professor em suas práticas pedagógicas e aos alunos nas áreas de leitura, escrita e fala no período formativo da alfabetização. A ideia deste artigo é analisar e sugerir uma nova forma de trabalho durante a fase alfabetizadora, com a prática educacional da gamificação na alfabetização, que irá estimular e contribuir no processo formador do desenvolvimento cognitivo dos educandos.

O presente artigo foi realizado através de leituras de referências teóricas, mídias eletrônicas, livros e artigos pertinentes ao conteúdo apresentado. O estudo se inicia conhecendo um pouco sobre a trajetória dos processos de alfabetização no Brasil, e como e porque até hoje ainda existem grandes defasagens no período da formação das habilidades fonológicas de leitura. Analisando esses parâmetros, observa-se que é possível amenizá-las através de atividades que geram um estado mental de fluxo motivacional, que será explicado e comprovado através da literatura da Teoria de *Flow* apresentada neste artigo. E como que, atividades gamificadas são capazes de auxiliar o corpo docente em suas práticas pedagógicas alfabetizadoras. Em seguida, conheceremos a ferramenta virtual Graphogame® Brasil, um aplicativo que consiste em auxiliar os alunos com dificuldades nas habilidades fonológicas de leitura na etapa alfabetizadora, disponibilizado pelo MEC/SEALF. Conclui-se que a utilização de games educativos como o analisado pode dinamizar a alfabetização das crianças, ao vivenciarem as emoções dos jogos, analisado pela Teoria de *Flow*.

## Alfabetização no Brasil

Entende-se por alfabetização o processo pelo qual os alunos iniciam a compreensão dos códigos do alfabeto. No Brasil, teve seu início a partir dos métodos de alfabetização, no final do séc. XIX, período da Proclamação da República, momento da história em que “o novo” estava em destaque. A escola “agora” vista como instituição preparava as novas gerações, para atender às ideologias republicanas, buscando preparar os alunos para abraçar as ideias do Estado Republicano. Assim como a educação jesuítica consolidava em seus alunos suas tradições e ideais, de acordo com as ordens da colônia de Portugal, os líderes republicanos, por sua vez, entendiam essa metodologia portuguesa como uma estratégia formadora, fazendo com que a escola acolhesse e assumisse o processo de modernização e progresso de universalização de um só Estado-Nação. Com esse pressuposto, iniciou-se uma alfabetização com um só objetivo, dessa maneira os professores começaram seus trabalhos, com seus alunos, utilizando como metodologia livros conhecidos como Cartilhas. Segundo Maria Mortatti (2000, p. 1)

[...] A partir de então, a cartilha vai-se consolidando como um imprescindível instrumento de concretização dos métodos propostos e, em decorrência, de configuração de determinado conteúdo de ensino, assim como de certas silenciosas, mas operantes, concepções de alfabetização, leitura, escrita e texto, cuja finalidade e utilidade se encerram nos limites da própria escola.

No final da época do Brasil Imperial, as instituições não possuíam organizações de seriação das etapas educacionais, ou seja, nesse período, os alunos eram colocados em “salas de formação”, sem distinção de idade ou de nível de conhecimento: eram locais inapropriados para educação e ensino desses alunos. Todos eram alfabetizados da mesma forma, com o mesmo método, com Livros de Alfabetização, independente de sua idade ou fase cognitiva, pois ler e escrever no início do período republicano tornara-se algo moderno para sociedade, logo os principais objetivos do ensino na época era o ensino da leitura e da escrita dentro dos parâmetros dos ideais republicanos, para que “a massa escolar” seguisse o movimento moderno.

O processo da oferta de educação pública no Brasil foi iniciado com a inauguração das Aulas Régias em 28 de junho de 1759, após a expulsão dos jesuítas. A estrutura dessas aulas se caracterizava pela falta de autonomia do professor, que deveria seguir as ordens de um sistema de ensino enrijecido e centralizado. Os níveis se dividiam em secundários e primários e somente parte da população tinha o privilégio de serem alfabetizadas (CARDOSO, 1999).

Segundo Mortatti (2000, p. 1)

[...] Nesse momento, no Brasil, a alfabetização começava a partir da literatura de Livros e Cartilhas conhecidos como “Primeiro Livros” com objetivos de iniciar o processo de alfabetização, um método que ganha força no séc. XIX. As primeiras cartilhas baseavam-se nos métodos sintéticos conhecidos como processos de silabação e soletração, a partir disso era ensinado primeiro o conhecimento das letras, ou seja, letras e seus respectivos nomes dificultando gradativamente; posteriormente a formação de sílabas, passando para construção de frases isoladas e depois agrupadas.

A Cartilha era um livro para alfabetizar. Segundo as autoras De Carvalho, Santos e Rocha (2018, p. 23)

(...) a aprendizagem da leitura e da escrita, caracterizada por sua estrutura didática interna e por seu conteúdo, pode se tornar anacrônica para os livros da escola brasileira do século XIX. Naquele tempo, a escola não estava estabelecida como a principal instituição educativa e os livros se destinavam prioritariamente à família, responsável por contratar um instrutor para “educar” os filhos (...). Para o ensino da escrita a caligrafia, a transcrição da cópia, construção de frases, ditados, com enfoque na ortografia era responsável pela aprendizagem da escrita.

Com o tempo, as Cartilhas tradicionais foram sofrendo alterações, indagando a problemática decorrência dos pensamentos construtivistas e interacionistas (COELHO; MACIEL, 2018). O resultado dessas discussões, ao longo do século XX, foi a construção de cartilhas construtivistas, sócio-construtivistas e sociointeracionistas, coexistindo com as cartilhas tradicionais.

No período de 120 anos, as cartilhas passaram por alterações em seus métodos e estruturas. Contudo, alguns aspectos continuam até hoje, em meio aos processos de alfabetização. Mortatti (2001) comenta que essas características permaneciam, tornando-se de certo modo perpétua. Mortatti (2001, p. 50) citando Forquin (1993) afirma, “(...) tidos como universais e constitutivos de uma cultura escolar, para cujo engendramento, transmissão e perpetuação, têm-se, aliada ao conservadorismo cultural da escola e do professor, a contribuição fundamental da cartilha de alfabetização”.

Ainda acrescenta que:

(...) a cartilha de alfabetização institui e perpetua certo modo de pensar, sentir, querer e agir, que, embora aparentemente restrito aos limites da situação escolar, tende a silenciosamente acompanhar esses sujeitos em outras esferas de sua vida pessoal e social, uma vez que: se o imperativo da “transposição didática” impõe a emergência de configurações cognitivas específicas (os saberes e os modos de pensamento tipicamente escolares), estas configurações tendem a escapar de seu estatuto puramente funcional de instrumentos pedagógicos e de auxiliares das aprendizagens, para se constituir numa espécie de “cultura escolar” *sui generis*, dotada de dinâmica própria e capaz de sair dos limites da escola para imprimir sua marca “didática” e “acadêmica” a toda espécie de outras atividades (...), sustentando assim com as outras dinâmicas culturais relações complexas e

sempre sobre determinadas, de nenhum modo redutíveis, em todo caso, aos processos de simples reflexo ou de “repartição de tarefas” (...). (MORTATTI, 2001, p. 50)

A antiga Cartilha ABC método tradicional sintético, alfabético estabelecia o ensino para o estudo do nome de cada letra, através do processo de soletração para decifrar a palavra. De acordo com os estudos de Fernando Paixão (2008, § 2, *online*),

(...) As “cartas de ABC” representaram o método mais tradicional e antigo de alfabetização, conhecido como método sintético: apresenta primeiro as letras do alfabeto (maiúsculas e minúsculas, de imprensa e manuscritas). Em seguida, formação de sílabas, frases simples e compostas, passando para leitura de textos e livros.

## Métodos de alfabetização

Durante o período do século XX, os métodos de alfabetização passaram por vários processos com alterações em suas metodologias, compondo mudanças nas marchas sintéticas conduzindo para metodologia analítica, processos pelos quais o ensino se estruturava por meio da sentencição e palavração. Apesar das discussões que ocorriam entre as escolhas dos métodos, analíticos ou sintéticos, o objetivo era o ensino voltado para as necessidades biopsicológicas do aluno. As divergências entre ambos os métodos argumentam questões didáticas, de como desenvolver um método para aprendizagem que trabalhasse as habilidades visuais, motoras e auditivas do educando.

O sistema analítico de alfabetização começa a publicar instruções para o ensino da leitura, priorizando os métodos de “historietas” ou “contos”, sistemas de estruturas textuais com começo, meio e fim.

No que tange aos métodos fônicos, globais, silábicos, sintéticos e analíticos, ainda hoje existe uma grande confusão para se compreender as características de cada um. É importante distinguir esses aspectos, para que se possa elaborar uma prática pedagógica que colabore e ampare as necessidades globais dos alunos durante todo processo de alfabetização.

**Tabela 1.** ASPECTOS DOS MÉTODOS DE ALFABETIZAÇÃO

Ponto de Partida	Unidade de Análise (escrita-fala)	Modalidades Sensoriais envolvidas
Analítico Todo-Parte	Palavra Sílabas	Multissensorial
Sintético Parte-Todo	Fonema	Tradicional

Fonte: Das Autoras, 2023.

Para analisar o esquema acima, foi utilizado o texto de Sebra e Dias (2011). O primeiro esquema do quadro irá direcionar qual unidade metodológica será trabalhada, ou seja, qual o ponto de partida que será escolhido para iniciar o processo de alfabetização.

Quando se trata da escolha Parte do Todo, é desenvolvido um trabalho com a metodologia sintética que trabalha as unidades menores, para depois alcançar unidades maiores. Pensemos como em uma ordem crescente de letras, sons, sílabas, palavras e por fim todo o texto.

Ao contrário da metodologia sintética, quando fazemos o uso do ponto de partida analítico desenvolvemos um trabalho inverso, unidades maiores para depois menores. Uma unidade significativa é apresentada, um texto que faça sentido, e a partir do mesmo são fragmentadas frases ou palavras que não necessariamente precisam estar em alguma ordem. O objetivo é que tenha sentido ou significado para esses alunos, iniciando todo o processo de alfabetização.

A coluna Unidade de Análise, direciona a relação entre a fala e a escrita, momento que corresponde à escolha de qual segmento verbalizado será trabalhado. A unidade significativa da palavra segue o todo da parte, ou seja, a partir de uma frase ou palavra inicia-se o processo de alfabetização, este é conhecido como o método global. O processo de alfabetização através das sílabas é por meio da unidade da silábica, chamado método silábico. E por fim, quando é mediante aos sons das letras é conhecido como o método fônico.

A prática do ensino fônico tem por objetivo alfabetizar através sons dos grafemas do alfabeto, estimulando a consciência fonológica do indivíduo. Assim, ele é capaz de desenvolver as habilidades necessárias para o desenvolvimento de sua fala. (DEMENECH, 2011)

A proposta dessa metodologia foi baseada na comprovação das dificuldades na fase de alfabetização no processo da leitura, pois foi observado que a consciência fonológica não se havia desenvolvido. Nesse contexto, por intervenção de atividades de consciência fônica, foi possível comprovar que os alunos desenvolveram as habilidades e competências necessárias para a iniciação da leitura através dessa metodologia. (SEBRA; DIAS, 2011)

Então, pôde ser constatado que a prática com método fônico permite que os alunos desenvolvam habilidades de conhecimentos que produzem a decodificação fonológica das letras. A partir desse trabalho é possível observar que ao progredir nessa habilidade de decodificação o mesmo terá pré-requisitos necessários para a construção das habilidades de leitura. Assim, através de uma prática constante, o aluno será capaz de alcançar o domínio da leitura. (SEBRA; DIAS, 2011)

O Método Global consiste num trabalho entre imagens e palavras, ou seja, é a união de todas as práticas metodológicas dos métodos analíticos. Acredita-se que o aluno necessita ter um contato com “o todo” de um texto de maneira profunda, para assim depois dividi-los em pequenas partes, para iniciar o processo de alfabetização.

Segundo Alessandra Gotuzo Sebra e Natália Martins Dias (2011, p.2)

(...) Como anteriormente descrito, tal método pressupõe que é mais econômico ensinar a palavra como um todo ao aluno, sem focalizar unidades menores, sendo, portanto, ensinadas diretamente as associações entre as palavras e seus significados.

Primeiro por frases que são destacadas de maneira que os alunos tenham contato intenso com elas durante um período. Essa mesma frase é trabalhada várias vezes em sala de aula. Logo depois, essa frase é fragmentada em palavras e, do mesmo modo, as palavras são destacadas para esses alunos, construindo na criança a consciência da importância daquela palavra e para o que ela serve, de onde ela veio, qual seria sua função, qual seu significado enquanto palavra escrita e lida.

Acredita-se que a partir dessa visão do “porque” e “para que” essa palavra existe, a criança seja capaz de, por si só, aprender a ler e a escrever, pois a mesma entendeu o sentido do uso dessa literatura alfabetizadora.

O terceiro e último aspecto trata de qual será o seguimento de estímulo que será trabalhado como

prática pedagógica. As diferenças encontradas nesses métodos encontram-se entre as modalidades sensoriais engajadas, ativa e intencional este período de alfabetização (SEBRA; DIAS, 2011; DEMENECH, 2011). Quanto ao método sensorial tradicional, a metodologia trabalha a percepção visual, e oral, onde o aluno vê a palavra escrita e ouve o seu som correspondente. A modalidade multissensorial de forma intencional busca desenvolver com o aluno o contato direto com a prática alfabetizadora da leitura e da escrita. Neste método, os alunos não somente ouvem ou veem a unidade da escrita e da fala, mas possuem o contato multissensorial com a metodologia.

O educando tem o contato com a letra desenhada, de várias formas lúdicas que podem ser trabalhadas, sua textura, forma, tamanho, ou movimentada um jogo de peça de letras, para pronunciar o som da letra de maneira intencional ele observa, a forma que os lábios se movimentam. (SEBRA; DIAS, 2011)

Em contrapartida, o método tradicional não faz o uso da percepção tátil (através do toque) e cenestésica (movimento da criança bem pequena sobre uma letra desenhada no chão da sala de aula, por exemplo). Nesse âmbito podemos observar que existe uma vasta gama de forma que podemos trabalhar o processo de alfabetização dos educandos, delimitando os caminhos escolhidos para seu desenvolvimento, principalmente deixando claro qual a direção escolhida para construir esse momento de forma eficaz e prazerosa. (SEBRA; DIAS, 2011; DEMENECH, 2011)

Maria Montessori foi uma das precursoras do método multissensorial. Ela defendia a participação ativa da criança durante a aprendizagem e o movimento era visto como um dos aspectos mais importantes da alfabetização. A criança devia, por exemplo, traçar a letra enquanto o professor dizia o som correspondente. (SEBRA; DIAS, 2011; DEMENECH, 2011).

### Esquema 1. Linha do tempo das Metodologias de Alfabetização



Fonte: Das Autoras, 2023.



Fonte: Das Autoras, 2023.

### Teoria de *Flow*

O professor húngaro Mihaly Csikszentmihalyi, fundador do Instituto Centro de Pesquisa de Qualidade de Vida, desenvolveu o conceito psicológico conhecido como Teoria de *Flow*, a Teoria do Fluxo. Sua pesquisa nasceu devido ao fato de indagações, particulares e sociais, como: Qual o sentido da vida, porque a felicidade parece tão distante, o que devo fazer para encontrá-la? E a partir desses questionamentos, o professor, em suas pesquisas, buscou entender o que levaria o indivíduo a buscar essa felicidade, e o que significa felicidade em um contexto-sócio individual de serem, dentro das perspectivas de seus ideais

políticos, religiosos, culturais e tradicionais. (FREITAS FILHO, 2009)

A partir de suas pesquisas o professor pôde observar evidências de que o estado de felicidade independe do lugar, ou de alguma situação econômica “estável”, pelo contrário todos possuem algo que é conhecido com o princípio da individualidade: cada ser humano possui de maneira única sua forma de felicidade, pelo mesmo ser multidisciplinar, constrói desejos, vontades e prazeres únicos. Em sua pesquisa, alguns relatos contam, por exemplo, o prazer pela música, de como nesse momento perde-se a noção de tempo e permanecem em um estado de fluxo, onde apenas a música flui e aquela realidade “alternativa” torna-se uma nova realidade, e tudo que está em volta é como se deixasse de existir. Essa experiência também foi comprovada dentro de outras instâncias da realidade da sociedade.

De acordo com Mihaly, o estado de *flow* consiste em um momento de êxtase, em que o indivíduo entra um estado mental motivacional de fluxo (FREITAS FILHO, 2009). Contudo, apesar do estado de *flow* ser um momento de atividade prazerosa, o professor comenta que atividades que geram pouco esforço e pouca determinação como assistir televisão, dormir ou uso de entorpecentes, produzem um efeito rebote, levam ao relaxamento tédio, ou apatia, assim não compartilham do mesmo crescimento. Analisando o trabalho de Mihaly, Freitas Filho (2009, p. 5) destaca o seguinte:

(...) cada momento que superamos nossos desafios, evoluímos e adquirimos maior complexidade, ficando prontos para desafios maiores. É uma espiral virtuosa. Continuando esse processo, estamos na rota de tornarmos indivíduos extraordinários.

## Gamificação

Entende-se por gamificação, o processo pelo qual o docente desenvolve práticas pedagógicas com atividades de não jogos em jogos (SANTAELLA; NESTERIUK; FAVA, 2018). O termo gamificação surgiu em 2010, contudo este processo foi desenvolvido com os alunos há muito tempo: um exemplo eram as atividades cotidianas escolares que, quando “bem” realizadas pelos alunos, os mesmos ganhavam as conhecidas “Estrelinhas”. (AUDI, 2014)

A gamificação possui mecanismos que proporcionam aos discentes atividades desafiadoras que geram um *feedback* imediato. De acordo com Fadel (2014) citando Zichermann e Cunningham (2011), identifica-se que as pessoas são motivadas a jogar por quatro razões específicas: para obterem o domínio de determinado assunto; para aliviarem o *stress*; como forma de entretenimento; e como meio de socialização. Tais razões despertam o interesse do indivíduo, de forma que o mesmo encontra em si, um crescimento que não enxergava que era capaz de alcançar.

## Gamificação na Educação

O educador quando em suas práticas pedagógicas encontra desafios para alcançar seus objetivos para com os seus alunos, pode ser capaz de desenvolver atividades gamificadas que em sua ordem natural, causaria em seus alunos um estado de motivação desafiador (SANTAELLA; NESTERIUK; FAVA, 2018).

Quando o discente encontra-se em um estado mental desafiador o mesmo observa que, em sua realidade, pode ultrapassar suas dificuldades gerando um desafio após o outro, com isso o aluno observa que é capaz de alcançar outros níveis e os desafia para vencê-los. Quando entra neste estado motivacional proporcionado pelo docente, este se encontra em um estado de fluxo conhecido como estado de *flow*. Esse momento é um período indispensável para que o docente consiga alcançar seus objetivos para com seus educandos, pois atividades gamificadas geram em nossos alunos um *feedback* imediato, porque concentrados e envolvidos naquela atividade proposta, geram mecanismos de engajamento para resolução



de problemas, desenvolvendo habilidades cognitivas dentro desse processo de aprendizagem. (FADEL, 2014)

## Graphogame®

Desenvolvido por pesquisadores finlandeses da Universidade Jyväskylä e do Instituto Niilo Mäki, o *software* foi construído como ferramenta auxiliadora para o apoio de crianças na fase do processo de alfabetização com dificuldade de leitura. Segundo Joana Paim da Luz e Augusto Buchweitz (2016, p 323).

(...) O GG consiste em um ambiente de aprendizagem digital, sob a forma de um jogo online, direcionado a estudantes com dificuldades de leitura. Desenvolvido por pesquisadores da Universidade de Jyväskylä, em colaboração com o Instituto Niilo Mäki, a utilização do jogo tem sido objeto de estudo em diferentes línguas e reportada na literatura há cerca de dez anos.

Graphogame® Brasil consiste em uma adaptação do Graphogame® finlandês, realizada pelo Instituto de Cérebro (INSCER) e pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Este aplicativo é uma ferramenta de ambiente virtual para aprendizagem e desenvolvimento das habilidades fonológicas dos indivíduos, que auxiliam no processo da aprendizagem da leitura. Essas atividades virtuais caminham juntas com as propostas internacionais de alfabetização.

O processo do jogo tem seu início com atividades de associação entre letras e sons, logo após, no próximo nível o desafio se torna mais difícil, começando a trabalhar com os sons das sílabas e de palavras inteiras, construindo a parte do todo da literatura do jogo.

Com os impactos da pandemia do COVID-19 em 2020, o ensino tornou-se remoto, uma realidade desafiadora para os docentes, principalmente na etapa da alfabetização. O Ministério da Educação acolheu essa nova estrutura de ensino, e para contribuir trouxe o Graphogame® Brasil para auxiliar os professores. O jogo infantil produz um estado mental de fluxo motivacional, de maneira ordenadamente e espontânea, gerando nos educandos um notável crescimento cognitivo. Um momento prazeroso trazendo flexibilidade da prática pedagógica dentro dos parâmetros alfabetizadores.

Na alfabetização remota, essa ferramenta virtual interativa, é capaz de desenvolver em nossos alunos um *feedback* meditado, principalmente quando é proposto como as atividades de sala de aula remotas, levando-os a um estímulo significativo na formação de suas competências e habilidades.

O docente com a ferramenta do Graphogame® tem a liberdade para propor os níveis dos jogos para seus alunos, transformando em uma atividade prazerosa, direcionada e objetiva. O jogo se adapta a modalidade de dificuldade dos alunos, motivando seu maior interesse a cada nível, proporcionando um desafio de forma equilibrada. Assim, nossos alunos aprendem brincando com uma ferramenta de seu cotidiano de maneira divertida, desafiadora e motivadora.

## Conclusão

É inegável que, alfabetizar de forma remota na época da pandemia entre 2020 e 2022, ou presencial/híbrida como atualmente, é um desafio e a chave principal para alfabetização não é somente o uso das metodologias apresentadas nesse artigo, mas observar o que melhor se adapta aos nossos educandos,

visando alcançar os objetivos propostos nesse processo de alfabetização, aprimorando sempre nossas práticas pedagógicas, como por exemplo, com o uso dos jogos visto neste artigo. A teoria do *flow* sugere que atividades atrativas levam o indivíduo a um estado mental de fluxo, ou seja, é capaz de levar o discente a um processo de engajamento com a atividade proposta de maneira prazerosa. Sendo assim, o uso da gamificação gera um *feedback* imediato comprovado nas atividades do professor, por ser uma das ferramentas supracitadas como aprimoramento das práticas pedagógicas. Por tanto, o Graphogame Brasil® é uma ferramenta eficaz, uma vez que se encaixa nos parâmetros citados acima, como prática pedagógica auxiliadora e alfabetizadora.

## Referências

AUDI, G. Letramento em games: o aprendizado na utilização de novos meios. **Linguagem & Ensino**, Pelotas, v. 17, n. 3, p. 777-796, set./dez. 2014. Disponível em <https://periodicos.ufpel.edu.br/index.php/rle/article/view/15314>. Acesso em: 05 out. 2021..

BRASIL. MEC. SEALF. Política Nacional de Alfabetização (PNA). **Grapho-game**. Disponível no url: <http://alfabetizacao.mec.gov.br/grapho-game> Acesso em: 05 out. 2021

CARDOSO, T. F. L. As aulas régias no Rio de Janeiro: do projeto à prática (1759-1834). **Revista História da Educação**, v. 3, n. 6, p. 105-130, 1999. Disponível no url: [https://www.seer.ufrgs.br/asphe/article/view/30261/pdf/aulas régias](https://www.seer.ufrgs.br/asphe/article/view/30261/pdf/aulas%20regias). Acesso em: 05 out. 2021 .

COELHO, M. O.; MACIEL, F. I. P. O ensino da leitura nas províncias do norte do Brasil: Primeiro Livro de Leitura, de Augusto Ramos Pinheiro. In: SANTOS, S. M. dos; ROCHA, J. G. (orgs.) **História da alfabetização e suas fontes**. Uberlândia: EDUFU, 2018. p. 23-38

DE CARVALHO, Silvia Aparecida Santos; ROCHA, Juliano Guerra; DOS SANTOS, Sônia Maria. Cartilha Caminho Suave: um estudo sobre as orientações para aplicação do método de alfabetização pela imagem. **Revista Brasileira de Alfabetização**, n. 7, 2018.

DEMENECH, F. História da alfabetização: acerca das tematizações, normatizações e concretizações relacionadas com o ensino da leitura e escrita. **Revista Iluminart**, v. 1, n. 6, 2011. Disponível no url: <http://revistailuminart.ti.srt.ifsp.edu.br/index.php/iluminart/article/view/105/109> Acesso em: 03 out. 2021

FADEL, L. M. *et al.* (org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FREITAS FILHO, L. **Mihaly Csikszentmihalyi**: estado de *flow* (fluxo) como elemento de realização e alta performance. 2009. Disponível em: [http://www.lyfreitas.com.br/ant/pdf/Fluxo\\_Motivacao.pdf](http://www.lyfreitas.com.br/ant/pdf/Fluxo_Motivacao.pdf) Acesso em: 10 out. 2021

LUZ, J. P. da; BUCHWEITZ, A. O método GraphoGame como catalisador da proficiência leitora. In: 9º Colóquio de Linguística, Literatura e Escrita Criativa [Des]limiáres da Linguagem, 2016, Porto Alegre. **Anais do Colóquio de Linguística, Literatura e Escrita Criativa [Des]limiáres da Linguagem**, n. 9. Porto Alegre: PPGL/PUCRS, 2016. Disponível no url: <https://editora.pucrs.br/anais/coloquio-de-linguistica-literatura-e-escrita-criativa/2016/assets/30.pdf>. Acesso em: 05 out. 2021

MORTATTI, M. do R. L. Cartilha de alfabetização e cultura escolar: um pacto secular. **Cadernos CEDES** [online], v. 20, n. 52, pp. 41-54, 2000. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ccedes/a/Bt7RrtZ4TktqVRz9ZdbnMnj/?lang=pt#> Acesso em: 05 out. 2021.

PAIXÃO, F. Cartilhas de alfabetização. **Educação em Destaque**, 06 ago. 2008. Disponível no url: <http://secbahia.blogspot.com/2008/08/> Acesso em: 05 out. 2021 .

SANTAELLA, L.; NESTERIUK, S.; FAVA, F. (ed.). **Gamificação em debate**. São Paulo: Blucher, 2018.

SEBRA, A. G.; DIAS, N. M. Métodos de alfabetização: delimitação de procedimentos e considerações para uma prática eficaz. **Rev. Psicopedagogia**, v. 28, n. 87, p. 306-320, 2011. Disponível no url: <http://www.revistapsicopedagogia.com.br/detalhes/161/metodos-de-alfabetizacao--delimitacao-de-procedimentos-e-consideracoes-para-uma-pratica-eficaz>. Acesso em: 03 out. 2021 .