

O GRAPHOGAME NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: POTENCIALIDADES E LIMITAÇÕES NA CULTURA DIGITAL.

Ana Dálete de Castro Santos¹, Michele Silva Pantoja¹, Franciel da Silva Amorim

¹Discente do Curso de Licenciatura em Informática, IFPA Campus Castanhal

²Docente do Curso de Licenciatura em Informática, IFPA Campus Castanhal

Correspondência: anadaletedecastrosantos@gmail.com

Com o avanço da tecnologia e as novas diretrizes da BNCC, que valorizam a cultura digital, levar aplicativos para a sala de aula tornou-se algo comum. No entanto, surge um desafio para os professores: como saber se um software é realmente eficiente para o aprendizado? Avaliar essas ferramentas é o que garante que a tecnologia seja uma aliada real do ensino, e não apenas uma distração. Dentro desse contexto, o MEC Ministério da Educação, através da Política Nacional de Alfabetização (PNA), lançou o software educacional GraphoGame (GG) em 2020, ele tem o objetivo de auxiliar o processo de alfabetização ao promover o desenvolvimento da consciência fonêmica por meio de jogos interativos que associam sons a grafia. O aplicativo foi criado na Finlândia em meados de 2010, inicialmente sendo voltado para crianças disléxicas, depois sendo expandido para todo o sistema educacional finlandês. Hoje, no Brasil, ele é voltado para crianças de 4 a 9 anos, abrangendo da pré-escola aos anos iniciais do ensino fundamental. Este trabalho tem como objetivo geral analisar a qualidade do software educacional GraphoGame, verificando sua eficácia no processo de alfabetização e avaliando seu valor pedagógico por meio de métricas técnicas que consideram aspectos de usabilidade, ludicidade e aplicabilidade no contexto escolar. A análise foi feita por meio de uma pesquisa bibliográfica qualitativa e descritiva, utilizando a métrica de Reeves. Esse método permite avaliar softwares educacionais não apenas em seus aspectos visuais, mas também em sua funcionalidade pedagógica, considerando critérios como segurança, estabilidade, usabilidade, atratividade, flexibilidade e adequação ao público-alvo. Ao aplicar os critérios de Reeves, constatou-se que o software é considerado de alta qualidade técnica por ser seguro e atender a requisitos fundamentais de usabilidade para o público infantil. Demonstrou ser uma ferramenta eficaz para atrair o interesse das crianças através de sua ludicidade, estímulos visuais e sonoros interativos, que favorecem o aprendizado das pronúncias dos fonemas. Possui um design atraente e intuitivo, no entanto, a "falha" se encontra na dinamicidade, onde o jogo é avaliado como pouco flexível e com uma progressão rígida, sugerindo que o ritmo de progressão do jogo pode ser lento para o perfil dos estudantes atuais. Assim, conclui-se que o software é um recurso valioso, mas sua eficácia plena depende da mediação docente, que deve atuar para manter o interesse das crianças e adaptar o uso da ferramenta às necessidades individuais dos estudantes.

Palavras-chave: Alfabetização Fônica; Métrica de Reeves; Software Educacional.