

## O APLICATIVO *GRAPHOGAME* COMO PRODUTO DE UM CURRÍCULO EM DISPUTAS

Carolina da Silva Severo<sup>1</sup>

**Resumo:** Este estudo, decorrente de uma pesquisa de doutorado em andamento e ainda inicial, analisa e problematiza sobre a produtividade do currículo da primeira etapa da Educação Básica, a Educação Infantil. Apresenta e compreende o aplicativo *GraphoGame*, lançado pelo governo federal em 2020 no intuito de minimizar as defasagens educacionais causadas e acentuadas pela pandemia de Covid-19, como um dos produtos decorrentes dessa arena de embates teórico conceituais sobre a alfabetização e o letramento. Como resultados preliminares apresenta que a disputa sobre a proposta curricular mais adequada à educação de crianças, em especial aquelas da etapa da pré-escola da Educação Infantil, acaba por produzir certos artefatos culturais, bem como outros mecanismos, que buscam apropriar-se de um espaço que está desocupado e, assim, contribuem para a substituição e esvaziamento da figura docente e para o silenciamento de práticas relacionadas à alfabetização e letramento nos primeiros anos da Educação Básica.

**Palavras-chave:** *GraphoGame*, Educação Infantil, Currículo, Alfabetização e Letramento.

### Introdução

O presente trabalho é decorrente de estudos preliminares de uma pesquisa ainda inicial inscrita no campo dos Estudos Culturais que tem o currículo da Educação Infantil como tema central de investigação, principalmente às questões relacionadas ao letramento nessa primeira etapa da educação básica.

Ao longo da campanha à presidência do país em 2022, o interesse sobre ações e propostas para superar as desigualdades educacionais potencializadas pela pandemia, entre elas a defasagem na alfabetização dos/as estudantes, esteve presente em muitos momentos e discursos dos/as candidatos/as.

Um dos episódios que mais chamou a atenção e ganhou grande repercussão na mídia foi protagonizado no debate pelo então presidente do Brasil e candidato à reeleição

<sup>1</sup> Mestre e Doutoranda em Educação pelo Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Luterana do Brasil – ULBRA/Canoas. Professora da Educação Básica na rede municipal de São Leopoldo/RS Contato: [carolina.severo@edu.saoleopoldo.rs.gov.br](mailto:carolina.severo@edu.saoleopoldo.rs.gov.br)

Sr. Jair Bolsonaro que cita um aplicativo como a solução para a alfabetização de crianças em até seis meses.

A crítica às gestões governamentais anteriores acompanhada da declaração de caráter reducionista do processo de alfabetizar que inclui além de estratégias de apropriação do alfabeto, mas também de letramento revela uma inverdade, bem como o descaso com a educação do último governo.

Para além da promoção da desinformação e distorção de ideias, a promessa de um aplicativo que alfabetiza crianças traz outras questões importantes para serem discutidas no âmbito de políticas públicas para a educação e nas pesquisas acadêmicas que envolvem alfabetização e letramento, tais como o uso das tecnologias como solução aos problemas educacionais, o enfraquecimento e esvaziamento da figura docente e a produtividade do currículo da Educação Infantil, objetivo principal desse estudo.

Nesse sentido, no intuito de apresentar e compreender o aplicativo *GraphoGame* como um produto decorrente de uma arena de embates teórico conceituais sobre a alfabetização e o letramento, este artigo será organizado nas seguintes seções: introdução, o currículo da Educação Infantil, a emergência e apresentação do aplicativo *GraphoGame*, a produtividade de um currículo em disputas, a substituição e esvaziamento da figura docente, o retrato da visão solucionista da tecnologia e as considerações finais.

## **O currículo da Educação Infantil**

Os avanços teóricos e legais da função social, política e pedagógica da Educação Infantil têm repercutido em um campo de disputas em que embates de discursos de imposição de significados sobre concepções de currículo para essa etapa vêm sendo estabelecidos.

Pensar em uma pesquisa sobre o currículo da Educação Infantil na perspectiva dos Estudos Culturais, segundo SILVA (2002), é entendê-lo como um campo de luta em torno da significação e da identidade e que, em virtude disso, constitui-se em um território cultural “sujeito à disputa e à interpretação, nos quais os diferentes grupos tentam estabelecer sua hegemonia” (SILVA, 2002, p.134 e 135).

Partindo desse entendimento trazido pelo autor, o currículo é tomado como um importante meio de produção de discursos, estabelecendo verdades, interesses e concepções em que as orientações e normativas curriculares apresentam como indelevelmente “naturais” e necessárias no contexto educacional.

Os atuais documentos nacionais normativos e orientadores para a primeira etapa da Educação Básica, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (BRASIL, 2010) e a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017), apresentam e propõem um

currículo que rompa com o assistencialismo, distancie-se da escolarização e favoreça as relações e interações das crianças tanto com seus pares, como também com os adultos e com o ambiente que as cercam. Como uma das consequências dessas proposições, estamos presenciando o estabelecimento de uma gramática própria em que há um “banimento” de palavras em favor de outras, tais como: aluno, aula, ensino, conteúdo, sala de aula e escola são termos censurados no vocabulário curricular por estarem relacionadas a uma concepção escolarizante da infância segundo alguns especialistas da área.

Em contrapartida, existem outros pesquisadores e profissionais da Educação Infantil que vêm provocando uma forte crítica ao que tem sido nomeado como um processo de “(des)escolarização” da Educação Infantil e da infância, reivindicando que essa etapa também seja entendida a partir do conhecimento escolar a ser ensinado às crianças.

As defesas feitas por ambos os grupos, mesmo que dicotômicas, revelam pelo menos dois pontos em comum, o de que todo currículo encontra-se implicado na constituição de indivíduos e que, independentemente do posicionamento teórico assumido, inexistente uma proposta curricular isenta de relações de poder, já que o currículo é um campo de produção e criação de significados (SILVA, 2002).

As proposições curriculares não apresentam apenas meras informações, mas formas particulares de ver e conceber o mundo, configuradas nos modos como o conhecimento é organizado. Assim, esforços para organizar o conhecimento como currículo constituem modos de regulação e de produção bastante eficazes.

Silva (2002) alerta sobre a importância de vermos o currículo não apenas como sendo constituído de “fazer coisas”, mas também vê-lo como “fazendo coisas às pessoas”. Ou seja, que seja entendido para além da prescrição de modos de ser e de agir de crianças e adultos e estabelecimento de concepções sobre temas relacionados à educação, mas seja visto também em suas ações e em seu efeito produtivo.

Portanto, a seguir será contextualizada a emergência do aplicativo *GraphoGame* tanto como ação governamental na tentativa de amenizar os impactos da pandemia na educação brasileira, como também como um produto desse currículo em disputas, bem como sua produtividade.

### **A emergência e apresentação do aplicativo *GraphoGame***

O nosso Ministro da Educação tem um aplicativo que foi aperfeiçoado e já está há um ano em vigor, chama-se *GraphoGame*. Ou seja, num telefone celular se baixa o programa e a garotada fica ali. Letra A, ela aperta o A e aparece o som de A. Vai para sílabas. C e A: Ca. No passado, no tempo do Lula, a garotada levava 3 anos para ser alfabetizada. Agora, em nosso

governo, leva 6 meses<sup>2</sup> (*Fala do então presidente do Brasil e candidato à reeleição, Sr Jair Messias Bolsonaro*)

Após ser citado em debate do segundo turno das eleições à presidência no ano passado, o aplicativo finlandês *GraphoGame* ganhou certa visibilidade e popularidade. No entanto, ele foi lançado ainda em novembro de 2020 durante o primeiro ano de pandemia de Covid-19 como uma iniciativa do governo federal para amenizar os impactos da educação não presencial no ensino, sobretudo na alfabetização das crianças e estudantes.

Como parte do programa Tempo de Aprender<sup>3</sup>, da Secretaria de Alfabetização do Ministério da Educação, é apresentado como um recurso que ajuda crianças e estudantes da pré-escola e dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, a aprender a ler as primeiras letras, sílabas e palavras, com sons e instruções em português.

É um jogo educacional *off-line* organizado em sequências de dificuldade crescente, dentro das quais há seis níveis com diferentes questões. Em cada fase, aparecem letras na tela e o som de uma delas é pronunciado em áudio. A criança cria seu personagem e precisa acertar a qual letra aquele som corresponde e, em cada acerto, acumula pontos. As primeiras sequências são sons de vogais e consoantes, nas seguintes há combinação de vogais e consoantes com o objetivo que a criança forme sílabas simples com duas letras (como no exemplo citado na fala no debate C + A = CA) e depois sílabas complexas, como consoante-vogal-consoante (CVC) e consoante-consoante-vogal (CCV).

A partir da breve contextualização e caracterização do aplicativo, já é possível identificar e compreender algumas das limitações do seu uso referente ao processo de alfabetização em si, como o uso do método fônico<sup>4</sup> que tem grandes problemas em relação à irregularidade da língua portuguesa e o modo como se alfabetiza uma criança.

No entanto, o intuito nesse momento não é analisar as questões referentes à sua estrutura e aplicabilidade (ou não) com as crianças nas escolas e lares brasileiros, mas problematizar a sua emergência e as consequências nela implícitas (e explícitas também).

## **A produtividade de um currículo em disputas**

<sup>2</sup> Fala do candidato Jair Messias Bolsonaro no debate do segundo turno que foi ao ar em rede nacional no dia 16 de Outubro de 2022 pela emissora de televisão Bandeirantes.

<sup>3</sup> O Tempo de Aprender é um programa do governo federal que tem o objetivo de apoiar, aperfeiçoar e valorizar a formação de professores e gestores escolares do último ano da pré-escola e do 1º e 2º anos do Ensino Fundamental.

<sup>4</sup> Método que tem princípio organizativo na relação direta entre fonema e grafema. Cada letra (grafema) é aprendida como um som (fonema) que, junto a outros fonemas, pode formar sílabas e palavras. Há uma sequência que deve ser respeitada – dos mais simples para os mais complexos.

Os artefatos culturais analisados pelo campo dos Estudos Culturais produzem a nossa identidade, regulam nossas formas de ser e agir, delimitando e definindo o que e quem somos, aquilo que é certo ou errado.

Assim, ao produzirmos o currículo, somos também produzidos por ele e “como qualquer outro artefato cultural, como qualquer outra prática cultural, o currículo nos constrói como sujeitos particulares, específicos” (SILVA, 2002, p.189).

Desse modo, o currículo compreendido como conjunto de práticas do cotidiano intencionalmente planejadas, a criança como centro do planejamento e produtora de culturas infantis, a promoção do desenvolvimento integral a partir das brincadeiras e interações reverberam na produção de uma proposta curricular que rompe laços com o ensino e com a representação docente como alguém que leva conhecimento às crianças.

Ao assumir tais pressupostos, os documentos legais curriculares têm produzido um apagamento da figura do/a professor/a, em que o docente é entendido como mero/a protetor/a dos direitos da infância, que apenas acompanha as crianças em um espaço de vivências coletivas e assume um papel de “mediador/facilitador/condutor” das aprendizagens.

Em consequência, essa arena de embates faz emergir um terreno fértil para o surgimento de produtos e serviços que buscam na conveniência da escola substituir o trabalho docente, tais como as apostilas de institutos e organizações privadas em parcerias com redes municipais de educação que regulam professores, crianças e estudantes; *coaching* educacional e consultorias dos mais variados temas que vêm na educação um potente “mercado pedagógico” e ferramentas tecnológicas, tais como o referido aplicativo lançado pelo governo federal.

A fala proferida no debate em que o papel do professor no processo de alfabetização de crianças e estudantes não é mencionado, desconsiderando totalmente sua importância e lançando tal responsabilidade apenas ao uso exclusivo de um aplicativo reforça a produtividade desse currículo em disputas, pois quando um lugar fica vago, logo ele é ocupado. Ou seja, enquanto os saberes, os interesses e as necessidades das crianças assumem sozinhos o primeiro plano da ação pedagógica ficando a intencionalidade do professor em segundo, assistimos o surgimento de um aplicativo e outras estratégias tão eficazes em produzir efeitos na educação e nos deixar à margem desses processos.

A busca por uma saída aos problemas de alfabetização em uma realidade muito distinta da qual vivemos, onde o uso dessa e outras tecnologias é somente uma pequena parcela auxiliar no desenvolvimento das aprendizagens, escancara o descrédito que as universidades brasileiras, institutos de pesquisas, o conhecimento científico, a própria educação de modo geral vêm enfrentando nos últimos anos e o caráter salvacionista do qual a tecnologia vem sendo revestida.

## O retrato da visão solucionista da tecnologia

A promessa de que a tecnologia vem descortinando novas formas de solucionar problemas, nunca esteve tão presente como antes em nossa sociedade. São muitos os exemplos da tecnologia como solução para os problemas das grandes cidades ou de como ela tem invadido a vida cotidiana das nossas casas. Para os problemas de mobilidade e congestionamento no trânsito? Aplicativos de transporte e monitoramento de fluxo. Para a vida atribulada e cheia de compromissos? Plataformas de gerenciamento de agendas e tantas outras que vêm com a promessa de facilitar a vida e otimizar o tempo com a compra e entrega de alimentos em nossas casas. Já se a demanda for emocional e nas relações? As redes sociais e os aplicativos de relacionamento podem ser a pedida certa.

O Solucionismo tecnológico (MOROZOV, 2018) é uma ideia identificada nos discursos que provém do Vale do Silício e tenta fazer com que as pessoas acreditem que é possível solucionar qualquer problema, seja de natureza social, econômica ou política, com o emprego de tecnologia. Obviamente, com a educação não seria diferente.

Assim, revestido de uma versão conhecida das histórias de filmes o solucionismo tecnológico seria o “policial bom” que celebra a abundância e a inovação (MOROZOV, 2018), sustentando que o melhor que podemos fazer é colocar paliativos digitais sobre os danos.

Considerando o cenário da pandemia no Brasil em que as escolas sem uma preparação prévia foram fechadas para tentar frear o contágio da Covid-19 e milhares de estudantes e professores/as precisaram buscar alternativas para se adequar a esse momento, o lançamento do aplicativo *GraphoGame* é um dos tantos exemplos em que a tecnologia foi vista como salvação para os problemas educacionais durante esse período. Ou seja, um pequeno curativo diante uma problemática muito maior.

Afinal de contas, é muito mais fácil utilizar a tecnologia solucionista para “maquiar” problemas estruturais do que pensar em alternativas complexas e com altos investimentos financeiros sobre como enfrentar as dificuldades que levaram a tais crises.

Apontar o *GraphoGame* como uma das únicas estratégias para o enfrentamento da defasagem educacional de crianças e estudantes pós-pandemia é uma visão simplista e limitante, pois atribui a um mero aplicativo a salvação para problemas que, apesar de terem sido acentuados com o distanciamento presencial e ensino remoto, são históricos, complexos e resultados de muitas outras dificuldades sociais. Cabe lembrar que por mais robusta, inovadora e atualizada que possa ser, ainda assim trata-se apenas de uma ferramenta e não pode substituir o papel dos/as professores/as.

## **A substituição e esvaziamento da figura docente**

A preocupante problemática que se instala sobre a invisibilidade do trabalho docente não está somente na fala proferida no debate que, ao silenciar o papel do/a professor/a no processo de alfabetização de crianças e estudantes, desconsidera totalmente sua importância e lança tal responsabilidade apenas ao uso exclusivo de um aplicativo.

Está anterior a isso, propriamente na adesão de uma ferramenta criada na Finlândia<sup>5</sup>, país onde os/as profissionais da educação são bem remunerados/as, existe uma expressiva política de carreira e uma estrutura diferente do Brasil para garantir condições adequadas de trabalho.

A busca por uma solução aos problemas de alfabetização em uma realidade muito distinta da qual vivemos, onde o uso dessa e outras tecnologias é somente uma pequena parcela auxiliar no desenvolvimento das aprendizagens, escancara também o descrédito que as universidades brasileiras, institutos de pesquisas, o conhecimento científico e a própria educação de modo geral vêm enfrentando nos últimos quatro anos. Segundo Cesarino (2021, p.77) “a grande meta-função da ciência em sociedades complexas como as nossas é produzir ordem, por meio da confiança social em um sistema de peritos”, mas o que presenciamos é uma crise de confiança no modo de organização do conhecimento.

Cabe lembrar que o país conta com grandes referências em centros de alfabetização<sup>6</sup> e universidades públicas, assim como professores/as extremamente qualificados/as que podem contribuir na construção de políticas públicas e promover um grande processo de formação continuada na educação básica como alternativa e saída para os problemas educacionais no pós-pandemia. Porém, desde a campanha de 2018, a deslegitimação da academia e da capacidade técnica dos especialistas é marca do governo Bolsonaro e de seus/suas eleitores/as que acreditam que “acadêmicos seriam uma elite (a torre de marfim) que ‘não sabe separar o mundo real da universidade’”. (CESARINO, 2021, p.80)

Nesse sentido, o esvaziamento da figura docente pode ser constatado tanto na inexistência de contribuição para pensar caminhos possíveis deixando de “gozar de confiança social e da credibilidade” (CESARINO, 2021, p.78), quanto nas tecnologias sendo tomadas como sinônimo de eficiência e inovação, assumindo a responsabilidade pela forma

---

<sup>5</sup> O software e o formato do jogo foram desenvolvidos por pesquisadores finlandeses da Universidade de Jyväskylä e do Instituto Niilo Mäkitersão. A versão do GraphoGame no Brasil foi adaptada e desenvolvida por especialistas do Instituto do Cérebro, da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUC-RS).

<sup>6</sup> O Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita (Ceale) é um órgão complementar da Faculdade de Educação da UFMG, criado em 1990, com o objetivo de integrar grupos interinstitucionais voltados para a área da alfabetização e do ensino de Português.

e condução das práticas educacionais, tanto daquilo que se deve aprender quanto o que e como se deve ensinar.

O que se questiona não são o interesse e a contribuição que as ferramentas tecnológicas representam para a educação como complementares ao processo educativo, mas o viés salvacionista que instaura uma ideia “onde parece que os professores serão redundantes e dispensáveis, principalmente durante o período obrigatório da educação infantil, fundamental e médio, mas também, em certa medida, ensino pós-obrigatório<sup>7</sup>” (LANGE, 2021; MANZANO-SÁNCHEZ et al., 2021 apud DÍEZ-GUTIÉRREZ, 2021, p.7, tradução nossa).

Os/As profissionais que conhecem e vivem o processo educativo, defendem as relações pessoais, a comunicação direta, a convivência diária e a interação coletiva como elementos fundamentais para o ensino e aprendizagem, especialmente durante a Educação Infantil e Ensino Fundamental, etapas que atendem crianças e estudantes com idades nas quais o *GraphoGame* é indicado. Assim, “o papel do professor, principalmente nesse período da vida do aluno, como orientador e facilitador, dificilmente pode ser substituído por uma tela, um vídeo do *YouTube* ou um programa online<sup>8</sup>” (DÍEZ-GUTIÉRREZ, 2021, p.8, tradução nossa), nem mesmo por um aplicativo finlandês.

## **Considerações Finais**

Diante do que foi posto, pode-se afirmar que o currículo da Educação Infantil está centralmente envolvido na produção de subjetividades, na constituição de modos de ser e de artefatos que surgem a partir desse posicionamento adotado em que a figura docente é colocada em segundo plano, como um facilitador ou mediador das aprendizagens infantis.

Por essa razão, abre espaço para que outras instâncias, governamentais ou não, produzam ferramentas que regulam crianças e professores/as revelando seu caráter produtivo. Já a tecnologia parece ser atualmente a resposta padrão para solucionar grande parte dos problemas enfrentados, como se fosse capaz de resolver sozinha todas as mazelas durante e após a pandemia. O que podemos ver é que os aplicativos, tal como o *GraphoGame*, não solucionam problemas estruturais e se limitam a apresentar saídas pontuais e isoladas.

Nesse contexto, faz-se necessário continuar investindo em pesquisas que tenham o currículo da Educação Infantil como central e que essa etapa da educação possa também

---

<sup>7</sup> “donde parece que el profesorado será redundante y prescindible, especialmente durante el periodo de infantil, primaria y secundaria obligatoria, pero también en cierta medida en la educación postobligatoria”.

<sup>8</sup> “el rol del docente, especialmente en este periodo de la vida del alumnado, como guía y facilitador, difícilmente puede ser sustituido por una pantalla, un video de YouTube o un programa online”



encontrar a sua responsabilidade em um trabalho que considere as suas especificidades, mas que esteja voltado à garantia do acesso à leitura, escrita e oralidade das crianças pequenas, em especial aquelas provenientes da rede pública de educação.

## Referências

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares nacionais para Educação Infantil**. Secretarias de Educação Básica. Brasília: MEC, SEB, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base nacional comum curricular**. Brasília, DF: MEC, 2017.

BRASIL, Ministério da Educação. **GraphoGame**: manual do professor e do usuário. Brasília: Assessoria de Comunicação do Mec, 2021. 26 p. Disponível em: [https://alfabetizacao.mec.gov.br/images/graphogame/pdf/graphogame\\_at.pdf](https://alfabetizacao.mec.gov.br/images/graphogame/pdf/graphogame_at.pdf). Acesso em: 10 dez. 2022.

CESARINO, L. **Pós-verdade e a crise do sistema de peritos**: uma explicação cibernética. Ilha: Revista de Antropologia.

DÍEZ-GUTIÉRREZ, E.J. **Gestión neotecnológica dela educación em tempos de pandemia covid-19**. Linhas Críticas, Faculdade de Educação, Universidade de Brasília, v. 27(2021).

MOROZOV, Evgeny. **Solucionismo, um conto de fadas**. In: MOROZOV, Evgeny. Big Tech: a ascensão dos dados e a morte da política. São Paulo: Ubu Editora, 2018. Cap. 4. p. 43-79. Tradução de Claudio Marcondes.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **Documentos de identidade**: Uma introdução às teorias de currículo. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **Currículo e identidade social**: territórios contestados. In: \_\_\_\_\_ (org.). Alienígenas na sala de aula: uma introdução aos estudos culturais em educação. Petrópolis: Vozes, 2002. p. 190-207.