



INSTITUTO FEDERAL
Rondônia



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia

Campus Ji-Paraná
Coordenação do Curso de Pós Graduação *Lato Sensu* em Informática na
Educação

GERLI SOARES DE SOUSA

O USO DO SOFTWARE GRAPHOGAME NA ALFABETIZAÇÃO DO 1º ANO DO
ENSINO FUNDAMENTAL I

ITAPUÃ DO OESTE – RO
2025

GERLI SOARES DE SOUSA

**O USO DO SOFTWARE GRAPHOGAME NA ALFABETIZAÇÃO DO 1º ANO DO
ENSINO FUNDAMENTAL I**

Relatório técnico entregue como Trabalho de Conclusão de Curso ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO), *Campus* Ji-Paraná, como requisito parcial para obtenção do grau de Especialista, junto ao Curso de Pós Graduação *Lato Sensu* em Informática aplicada na Educação, sob a orientação do professor Me. Gleison Guardia.

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema Gerador de Ficha Catalográfica do IFRO.

Sousa, Gerli Soares de.

O uso do software graphogame na alfabetização do 1º ano do Ensino Fundamental I / Gerli Soares de Sousa. - Ji-Paraná, 2025.
11 f.

Orientador(a): Me. Gleison Guardia.

Trabalho de Conclusão de Curso (Pós-Graduação Lato Sensu em Informática na Educação) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia - IFRO, Ji-Paraná, 2025.

1. Alfabetização. 2. Letramento. 3. Tecnologia Educacional. 4. GraphoGame. 5. Ensino Fundamental. I. Guardia, Gleison (orient.). II. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia - IFRO. III. Título.

Bibliotecário(a) Responsável: Cleuza Diogo Antunes, CRB-11/864



ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Na data 08/08/2025 realizou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso intitulada **O USO DO SOFTWARE GRAPHOGAME NA ALFABETIZAÇÃO DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL I** apresentada pela aluna **Gerli Soares de Sousa (2024102180035)** do Curso **Pós-Graduação Lato Sensu em Informática na Educação (Ji-Paraná)**. Os trabalhos foram iniciados às **13:21** pelo Professor **Gleison Guardia** presidente da banca examinadora, constituída pelos seguintes membros:

- **Gleison Guardia** (Orientador)
- **Wanderson Roger Azevedo Dias** (Examinador Interno)
- **Danilo Pereira Escudero** (Examinador Externo)

A banca examinadora, tendo terminado a apresentação do conteúdo do Trabalho de Conclusão de Curso, passou à arguição da candidata. Em seguida, os examinadores reuniram-se para avaliação e deram o parecer final sobre o trabalho apresentado pelo aluno, tendo sido atribuído o seguinte resultado:

[X] APROVADO

Nota: 89

Proclamados os resultados pelo presidente da banca examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, eu **Gleison Guardia** lavrei a presente ata que assino juntamente com os demais membros da banca examinadora.

Ji-PARANÁ / RO, 08/08/2025

Documento assinado eletronicamente por **Gerli Soares de Sousa**, Discente, em 13/08/2025, às 15:44, conforme horário oficial de Rondônia, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.

Documento assinado eletronicamente por **Gleison Guardia**, Orientador, em 11/08/2025, às 13:29, conforme horário oficial de Rondônia, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.

Documento assinado eletronicamente por **Wanderson Roger Azevedo Dias**, Examinador Interno, em 11/08/2025, às 14:56, conforme horário oficial de Rondônia, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.

Documento assinado eletronicamente por **Danilo Pereira Escudero**, Examinador Externo, em 11/08/2025, às 15:22, conforme horário oficial de Rondônia, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.

TÍTULO: O USO DO SOFTWARE GRAPHOGAME NA ALFABETIZAÇÃO DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL I

Resumo: Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) explora a prática pedagógica que integra o software GraphoGame ao processo de alfabetização de alunos do 1º Ano do Ensino Fundamental I da Escola Sossego da Mamãe, localizada em Itapuã do Oeste. O GraphoGame, um jogo educativo desenvolvido pela empresa finlandesa Grapho Learn, é uma ferramenta que auxilia no desenvolvimento de habilidades fonológicas, ortográficas e de leitura em crianças de 4 a 9 anos. Inicialmente concebido para apoiar crianças com dificuldades de leitura, o aplicativo se destaca por sua capacidade de ensinar as relações entre letras e sons em português brasileiro, de forma lúdica e interativa. A pesquisa defende que a utilização de recursos tecnológicos, como o GraphoGame, potencializa a compreensão do conteúdo estudado em sala de aula, motivando os alunos e enriquecendo o processo de ensino-aprendizagem. Este estudo visa analisar a eficácia e o impacto do GraphoGame como ferramenta mediadora na alfabetização, contribuindo para a discussão sobre a integração de tecnologias digitais no ambiente educacional brasileiro.

Palavras-chave: Alfabetização; Letramento; Tecnologia Educacional; GraphoGame; Ensino Fundamental.

ABSTRACT: This Course Completion Paper (TCC) explores the pedagogical practice that integrates the GraphoGame software to the literacy process of students in the 1st year of Elementary School I at Escola Sossego da Mamãe, located in Itapuã do Oeste. GraphoGame, an educational game developed by the Finnish company Grapho Learn, is a tool that helps in the development of phonological, spelling and reading skills in children aged 4 to 9 years. Initially designed to support children with reading difficulties, the app stands out for its ability to teach the relationships between letters and sounds in Brazilian Portuguese, in a playful and interactive way. The research argues that the use of technological resources, such as the GraphoGame, enhances the understanding of the content studied in the classroom, motivating students and enriching the teaching-learning process. This study aims to analyze the effectiveness and impact of GraphoGame as a mediating tool in literacy, contributing to the discussion on the integration of digital technologies in the Brazilian educational environment.

Keywords: Literacy; Digital Literacy; Educational Technology; GraphoGame; Elementary Education..

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	5
2	RELATO E DISCUSSÃO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS.....	6
3	CONSIDERAÇÕES FINAIS OU CONCLUSÃO	8
4	AGRADECIMENTOS.....	9
5	REFERÊNCIAS	9

1 INTRODUÇÃO

A alfabetização constitui um processo fundamental na formação educacional, e a integração de tecnologias digitais tem se apresentado como uma estratégia promissora para otimizar a aprendizagem. Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) aborda a aplicação do software GraphoGame como ferramenta de apoio à alfabetização de alunos do 1º Ano do Ensino Fundamental I, na Escola Sossego da Mamãe, em Itapuã do Oeste.

O GraphoGame é um jogo educativo desenvolvido pela empresa finlandesa Grapho Learn, que visa ao desenvolvimento de habilidades fonológicas, essenciais para a aquisição da leitura e escrita. Originalmente concebido para auxiliar crianças com dificuldades de leitura, sua eficácia se estende a todos os alunos em fase de alfabetização, especialmente àqueles que estão aprendendo as relações entre letras e sons na língua portuguesa brasileira.

A relevância deste estudo reside na crescente necessidade de explorar e validar o uso de recursos tecnológicos que potencializem a compreensão de conteúdo em sala de aula, tornando o aprendizado mais dinâmico e motivador. A experiência relatada demonstra como a tecnologia pode ser uma aliada poderosa na educação, transformando o processo de alfabetização em uma jornada mais envolvente e eficaz para os alunos. Este Trabalho de Conclusão de Curso, portanto, busca aprofundar a análise dessa prática, contextualizando-a teoricamente e apresentando uma estrutura acadêmica robusta para os resultados observados.

A crescente demanda por métodos de ensino inovadores e eficazes, especialmente no contexto da alfabetização, evidencia a importância de explorar o potencial das tecnologias digitais. O relatório inicial que fundamenta este Trabalho de Conclusão de Curso demonstrou a viabilidade e os benefícios do uso do software GraphoGame em um ambiente real de sala de aula. Todavia, para que essa experiência se torne um modelo replicável e academicamente validado, torna-se fundamental aprofundar a análise de seus impactos e contextualizá-la dentro de um arcabouço teórico-metodológico rigoroso.

Este estudo justifica-se pela necessidade de suprir uma lacuna na literatura acadêmica brasileira acerca da aplicação prática e dos resultados do GraphoGame no processo de alfabetização. Embora o software seja reconhecido internacionalmente e esteja integrado à Política Nacional de Alfabetização do

Ministério da Educação, a documentação de sua efetividade em contextos específicos, como o da Escola Sossego da Mamãe em Itapuã do Oeste, é limitada. A pesquisa contribuirá para a compreensão de como ferramentas digitais podem auxiliar no desenvolvimento de habilidades fonológicas e de decodificação, essenciais para a aquisição da leitura e da escrita.

Ademais, o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) objetiva fornecer subsídios para educadores, gestores escolares e formuladores de políticas públicas, ao apresentar evidências sobre a potencialidade do GraphoGame como recurso pedagógico complementar. A análise dos desafios e contribuições da integração tecnológica na alfabetização pode inspirar a adoção de práticas análogas em outras instituições, promovendo uma educação mais dinâmica, inclusiva e alinhada às demandas da sociedade digital. A motivação dos alunos, observada no relatório preliminar, constitui um fator relevante que merece ser investigado e aprofundado, visto que o engajamento é um dos pilares para uma aprendizagem significativa. Dessa forma, este trabalho se propõe a ser um referencial para futuras pesquisas e intervenções pedagógicas que visem aliar a tecnologia à excelência no ensino da alfabetização.

2 RELATO E DISCUSSÃO DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Este capítulo detalha a prática pedagógica que utilizou o software GraphoGame na alfabetização de alunos do primeiro ano do Ensino Fundamental I da Escola Sossego da Mamãe, em Itapuã do Oeste. A aplicação das atividades didático-pedagógicas teve como objetivo complementar o ensino tradicional e potencializar a aprendizagem dos alunos.

O GraphoGame, enquanto jogo educativo, foi utilizado como uma ferramenta lúdica para auxiliar crianças no desenvolvimento de habilidades ortográficas e de leitura. A ferramenta oferece um ambiente virtual interativo, com sons e instruções em português brasileiro, que auxilia no desenvolvimento de habilidades relacionadas aos sons da linguagem e no aprendizado da leitura. O jogo demonstra-se especialmente eficaz para crianças que estão aprendendo as relações entre letras e sons, SENA (2024).

As atividades foram planejadas e executadas pelos professores orientadores, que integraram o uso do software ao currículo vigente. Os alunos

tiveram a oportunidade de interagir com o GraphoGame, explorando suas funcionalidades e progredindo nas etapas do jogo, as quais se adaptam ao ritmo de aprendizagem de cada criança. A proposta era que o software atuasse como um recurso adicional, tornando o processo de alfabetização mais dinâmico e motivador.

A aplicação do GraphoGame na Escola Sossego da Mamãe apresentou impactos significativos, especialmente em relação à motivação e ao engajamento dos alunos. O relatório inicial destaca que o uso do software “potencializa ainda a melhor compreensão do conteúdo estudado em sala de aula a partir da motivação dos alunos”. Essa observação corrobora a literatura que aponta a gamificação e a interatividade como elementos-chave para tornar o aprendizado mais atraente e prazeroso. O formato de jogo do GraphoGame, com seus desafios e recompensas, transformou a aquisição de habilidades de leitura e escrita em uma atividade lúdica e prazerosa, afastando a percepção de que a alfabetização é um processo meramente mecânico e repetitivo, UNICEF (2025).

Além do engajamento, o GraphoGame demonstrou eficácia no desenvolvimento de habilidades fonológicas e de decodificação. Ao associar sons a letras e sílabas de forma interativa, o jogo auxiliou os alunos a compreenderem a estrutura da língua portuguesa e a decodificarem palavras. O ambiente virtual do GraphoGame proporcionou um espaço seguro para a experimentação e o erro, permitindo que os alunos praticassem repetidamente as associações entre sons e letras até dominá-las. Esse processo de repetição, mediado pela ludicidade do jogo, é mais eficaz do que a memorização pura e simples, pois ativa diferentes áreas do cérebro e torna o aprendizado mais significativo.

É importante salientar que a integração de tecnologias digitais na educação, apesar de promissora, apresenta desafios. A infraestrutura adequada e a capacitação docente são fatores cruciais para o sucesso de iniciativas como a aplicação do GraphoGame. Entretanto, a experiência da Escola Sossego da Mamãe demonstra que, com planejamento e execução adequados, o GraphoGame pode ser uma ferramenta valiosa para enriquecer o processo de alfabetização, promovendo um aprendizado mais dinâmico, inclusivo e alinhado às demandas da sociedade digital.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS OU CONCLUSÃO

Este Trabalho de Conclusão de Curso teve como objetivo analisar o impacto do uso do software GraphoGame como ferramenta pedagógica no processo de alfabetização de alunos do primeiro ano do Ensino Fundamental I da Escola Sossego da Mamãe, em Itapuã do Oeste. A partir da análise do relatório inicial e da fundamentação teórica sobre alfabetização, letramento e tecnologias na educação, constatou-se a relevância e o potencial do GraphoGame como recurso complementar no ensino da leitura e da escrita.

Os resultados da aplicação, ainda que inferidos de um relatório preliminar, indicam que o GraphoGame demonstrou eficácia em dois aspectos principais: o aumento da motivação e do engajamento dos alunos e o desenvolvimento de habilidades fonológicas e de decodificação. A natureza lúdica e interativa do jogo transformou o aprendizado em uma experiência mais prazerosa, o que se mostra fundamental para a fase inicial da alfabetização. O feedback imediato e a personalização do aprendizado, características intrínsecas ao software, contribuíram para que os alunos progredissem em seu próprio ritmo, consolidando o conhecimento de forma autônoma.

No entanto, é fundamental reconhecer que a integração de tecnologias digitais na educação apresenta desafios. A infraestrutura adequada e a capacitação contínua de professores são fatores cruciais para o sucesso de iniciativas como a aplicação do GraphoGame. A tecnologia deve ser vista como um meio, e não um fim em si mesma, e sua utilização deve estar sempre alinhada aos objetivos pedagógicos e às necessidades dos alunos. O equilíbrio entre ferramentas digitais e práticas pedagógicas tradicionais é essencial para um processo de alfabetização completo e eficaz.

Em síntese, a experiência da Escola Sossego da Mamãe com o GraphoGame constitui um relevante estudo de caso sobre o potencial das tecnologias na alfabetização. A pesquisa demonstra que, quando planejada e executada de forma adequada, a inserção de recursos digitais pode enriquecer significativamente o ambiente de aprendizagem, tornando-o mais dinâmico, motivador e inclusivo. Este Trabalho de Conclusão de Curso reforça a importância de continuar explorando e validando o uso de ferramentas tecnológicas que possam

contribuir para uma educação de qualidade, preparando os alunos para os desafios do século XXI.

4 AGRADECIMENTOS

Agradeço aos professores orientadores pela confiança e apoio na realização desta pesquisa. Aos alunos do 1º Ano do Ensino Fundamental I da Escola Sossego da Mamãe, pela participação e entusiasmo. À equipe da Escola Sossego da Mamãe, por ceder espaço para a realização desta pesquisa. À minha família e amigos, pelo incentivo e compreensão durante todo o processo.

5 REFERÊNCIAS

BRASIL ESCOLA. **Pesquisa-ação**. Disponível em: <https://educador.brasilecola.uol.com.br/trabalho-docente/pesquisa-acao.htm>. Acesso em: 29 jul. 2025.

FACULDADE GRAN CURSOS ONLINE. **Metodologia TCC**: como escolher e desenvolver?. Disponível em: <https://faculdade.grancursosonline.com.br/blog/metodologia-tcc/>. Acesso em: 29 jul. 2025.

QEDU. **EMEF SOSSEGO DA MAMAE**. Disponível em: <https://qedu.org.br/escola/11005300-emef-sossego-da-mamae>. Acesso em: 29 jul. 2025.

SAE Digital. **Letramento e Alfabetização**: entenda as diferenças. Disponível em: <https://sae.digital/letramento-e-alfabetizacao/>. Acesso em: 29 jul. 2025.

SENA, L.; LACERDA, N. A. **Leitura e escrita no processo de alfabetização**: o aplicativo GraphoGame na perspectiva dos novos letramentos. Revista Diálogo das Letras, v. 13, 2024. Disponível em: <https://periodicos.apps.uern.br/index.php/DDL/article/view/6192>. Acesso em: 29 jul. 2025.

UNICEP. **Qual o impacto da tecnologia na educação moderna?**. Disponível em: <https://www.unicep.edu.br/post/educa%C3%A7%C3%A3o-e-tecnologia-qual-o-impacto-da-tecnologia-na-educa%C3%A7%C3%A3o-moderna>. Acesso em: 29 jul. 2025.