

DOI: 10.46943/XI.CONEDU.2025.GT19.034

# DO TRAÇADO AO SOM: CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA COM GRAPHOGAME NA PRIMEIRA INFÂNCIA

Gracieli Cristiani Schroeder Castilho<sup>1</sup>

Marcela Lais Katuski dos Santos<sup>2</sup>

Eliziane de Fátima Alvaristo<sup>3</sup>

## RESUMO

Este capítulo apresenta uma experiência pedagógica realizada com crianças de 5 a 6 anos da Educação Infantil, centrada no uso do aplicativo Graphogame – uma ferramenta digital gratuita disponibilizada pelo MEC que combina traçados gráficos e estímulos auditivos para promover o reconhecimento de letras e sons do alfabeto. A pesquisa, de abordagem qualitativa, foi aplicada em uma turma de Jardim II, utilizando tablets em atividades mediadas por educadoras, e buscou compreender os impactos do recurso digital no processo de letramento inicial.

Os resultados apontam que o uso intencional e planejado da tecnologia, aliado à mediação pedagógica afetiva, contribuiu significativamente para o

- 1 Doutoranda em Educação, pela Universidade Estadual do Centro-Oeste do Paraná UNICENTRO Mestre em Agroecologia e Desenvolvimento Sustentável pela Universidade Federal da Fronteira Sul UFFS, [gracielicristiani@hotmail.com](mailto:gracielicristiani@hotmail.com)
- 2 Mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual do Centro-Oeste (PPGE/UNICENTRO), graduada em Pedagogia (UNICENTRO), [marcelakatuski26@gmail.com](mailto:marcelakatuski26@gmail.com)
- 3 Doutora em Educação pela Universidade Estadual do Centro-Oeste (UNICENTRO). Docente adjunta do Departamento de Pedagogia Da Universidade Estadual do Centro-Oeste (UNICENTRO) e Professora do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/UNICENTRO), [elizianealvaristo@unicentro.br](mailto:elizianealvaristo@unicentro.br)

desenvolvimento da consciência fonológica, da coordenação motora fina e do interesse das crianças pelas letras. Fundamentado nos pressupostos da BNCC e nas teorias de Vygotsky e Kenski, o estudo evidencia que a presença ativa do educador é essencial para transformar o uso da tecnologia em uma prática educativa significativa e humanizada. Ao final, o capítulo ressalta os desafios ainda presentes – como a infraestrutura tecnológica e a formação docente – e propõe reflexões para futuras investigações e aprimoramentos nas políticas públicas educacionais.

**Palavras-chave:** Educação-infantl, tecnologias digitais , mediação pedagógica, graphogame.

## INTRODUÇÃO

O processo de letramento na Educação Infantil constitui um dos primeiros e mais importantes contatos da criança com a linguagem escrita e oral. Nesse contexto, o desenvolvimento da consciência fonológica — a percepção e manipulação dos sons da língua — é fundamental para a aquisição da leitura e escrita. Nos últimos anos, a incorporação das tecnologias digitais tem se mostrado uma ferramenta promissora para apoiar esse aprendizado, oferecendo recursos lúdicos e interativos que potencializam a motivação e o engajamento das crianças. O Graphogame, aplicativo gratuito disponibilizado pelo MEC, combina estímulos auditivos e visuais, promovendo o reconhecimento das letras e seus sons de maneira gamificada. Sua utilização na Educação Infantil permite integrar aspectos cognitivos, motores e afetivos, estimulando tanto a coordenação motora fina quanto a percepção fonológica.

Este capítulo apresenta uma experiência pedagógica realizada com crianças de 5 a 6 anos do Jardim II, com foco no uso intencional do Graphogame mediado pelas educadoras. A pesquisa, de abordagem qualitativa, buscou compreender de que forma o aplicativo contribui para o letramento inicial, considerando a importância da mediação pedagógica afetiva, conforme os princípios da BNCC e as teorias de Vygotsky e Kenski.

Além de evidenciar os avanços proporcionados pelo uso de tecnologias digitais na aprendizagem, o estudo também discute desafios ainda presentes, como a infraestrutura tecnológica e a formação docente, oferecendo subsídios para futuras pesquisas e aprimoramentos nas práticas pedagógicas e políticas públicas educacionais.

## METODOLOGIA

A pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, centrada na observação e análise das interações das crianças com o aplicativo Graphogame durante atividades de letramento inicial. O estudo foi realizado em uma

turma de Jardim II, composta por crianças de 5 a 6 anos, em uma escola da rede municipal de ensino.

As atividades foram desenvolvidas utilizando tablets, em sessões mediadas pelas educadoras, que orientavam e acompanhavam o uso do aplicativo, promovendo a interação entre traçados gráficos, sons das letras e exercícios lúdicos. A mediação pedagógica foi planejada de forma a incentivar a participação ativa das crianças, estimulando a curiosidade, a exploração e o interesse pelo processo de aprendizagem.

Os dados foram coletados por meio de:

- **Observações diretas**, registrando comportamentos, reações e estratégias das crianças durante o uso do aplicativo;
- **Registros em diário de campo**, elaborados pelas educadoras, destacando percepções sobre o engajamento, dificuldades e progressos;
- **Análises de produções das crianças**, incluindo traçados gráficos, respostas às atividades e interação com os estímulos sonoros.

A análise dos dados seguiu princípios da análise de conteúdo, permitindo identificar padrões, categorias emergentes e reflexões sobre os impactos do Graphogame no desenvolvimento da consciência fonológica, da coordenação motora fina e do interesse pelas letras.

A metodologia privilegiou a mediação afetiva e a observação participante, alinhando-se aos pressupostos da BNCC e às teorias de Vygotsky, que ressaltam a importância da interação social e da mediação pedagógica no processo de aprendizagem.

## REFERENCIAL TEÓRICO

O desenvolvimento da consciência fonológica é considerado um pré-requisito essencial para o processo de letramento, uma vez que permite à criança identificar, segmentar e manipular os sons da língua oral, facilitando a aprendizagem da leitura e escrita (Kessler, 2013; Gombert, 1992).

A alfabetização na primeira infância deve, portanto, integrar atividades que combinem percepção auditiva e prática gráfica, favorecendo o reconhecimento de letras e sons de forma lúdica e significativa.

A utilização de tecnologias digitais na Educação Infantil, quando mediada pedagogicamente, contribui para a construção de aprendizagens mais envolventes e significativas. Conforme Vygotsky (1998), a mediação do educador é essencial, pois o desenvolvimento da criança ocorre de forma social e interativa, e as ferramentas tecnológicas devem ser incorporadas como extensões dessa mediação. Nesse sentido, a teoria sociocultural enfatiza que a tecnologia, por si só, não garante aprendizagem; é a interação intencional entre criança, educador e recurso digital que potencializa os processos cognitivos e afetivos.

Segundo Kenski (2013), o uso educativo das tecnologias exige planejamento e intencionalidade, sendo fundamental que os recursos digitais não sejam tratados apenas como instrumentos de entretenimento, mas como ferramentas que favoreçam o letramento, a criatividade, a coordenação motora e a autonomia das crianças. O Graphogame, especificamente, combina estímulos auditivos e visuais, permitindo que os alunos estabeleçam conexões entre os traçados gráficos das letras e seus sons correspondentes, reforçando tanto a consciência fonológica quanto a coordenação motora fina.

Além disso, os pressupostos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) reforçam a importância de práticas pedagógicas que integrem linguagem, leitura e escrita, destacando o papel das tecnologias digitais como recursos mediadores do aprendizado na Educação Infantil. O uso dessas ferramentas deve ser intencional, planejado e acompanhado por mediação pedagógica que valorize a participação ativa da criança, seu interesse e sua curiosidade.

Portanto, a combinação entre consciência fonológica, mediação pedagógica e tecnologias digitais constitui um arcabouço teórico sólido para compreender os efeitos do Graphogame no letramento inicial,

garantindo aprendizagens significativas, lúdicas e humanizadas na primeira infância.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A experiência pedagógica com o Graphogame revelou que o uso intencional e mediado da tecnologia contribuiu significativamente para o desenvolvimento da consciência fonológica nas crianças do Jardim II. Observou-se que a combinação de estímulos auditivos e visuais favoreceu a associação entre letra e som, permitindo que as crianças reconhecessem padrões fonéticos e reproduzissem traçados gráficos de forma mais confiante.

Durante as atividades, a presença ativa da educadora foi determinante para o engajamento das crianças. Conforme apontam Vygotsky (1998) e Kenski (2013), a mediação pedagógica é essencial para transformar a tecnologia em um recurso educativo significativo. As crianças não apenas interagiram com o aplicativo, mas também participaram de forma colaborativa, discutindo sons, traçados e palavras, demonstrando uma aprendizagem social e compartilhada.

Outro aspecto relevante observado foi o desenvolvimento da coordenação motora fina. As atividades de traçado no tablet exigiam precisão e controle do movimento, contribuindo para o fortalecimento da habilidade motora necessária para a escrita manual. Além disso, a natureza lúdica do Graphogame despertou interesse e motivação, fatores fundamentais para a aprendizagem na primeira infância, reforçando a importância de recursos digitais que aliem diversão e educação.

Entretanto, a experiência também evidenciou desafios, como a infraestrutura tecnológica limitada e a necessidade de formação docente contínua para que os educadores possam explorar o potencial pedagógico dos aplicativos de forma planejada e reflexiva. Estes aspectos reforçam a necessidade de políticas públicas que garantam não apenas a disponibi-

lização de recursos digitais, mas também o suporte técnico e pedagógico necessário para sua utilização eficaz.

Portanto, os resultados indicam que a integração entre tecnologia digital, mediação pedagógica afetiva e planejamento intencional constitui um caminho promissor para o letramento inicial, proporcionando aprendizagens significativas, lúdicas e humanizadas, alinhadas aos princípios da BNCC e às teorias socioculturais da aprendizagem.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência pedagógica realizada com o Graphogame na Educação Infantil demonstrou que o uso intencional e mediado de tecnologias digitais pode ser um recurso significativo para o desenvolvimento da consciência fonológica, da coordenação motora fina e do interesse das crianças pelo letramento inicial. Os resultados evidenciam que a tecnologia, quando combinada com a mediação pedagógica afetiva e um planejamento cuidadoso, não apenas favorece aprendizagens cognitivas, mas também promove engajamento, motivação e experiências lúdicas enriquecedoras.

O estudo reforça a importância da presença ativa do educador, conforme apontam Vygotsky (1998) e Kenski (2013), mostrando que a mediação pedagógica é essencial para que o recurso digital seja transformado em uma prática educativa significativa e humanizada. Observou-se também que desafios, como infraestrutura tecnológica insuficiente e necessidade de formação docente contínua, ainda limitam a potencialidade dessas ferramentas, evidenciando a necessidade de políticas públicas que garantam suporte técnico e pedagógico adequado.

Por fim, esta experiência aponta para futuras investigações sobre o uso de aplicativos digitais no letramento inicial, destacando a relevância de estudos que integrem teoria, prática e reflexão crítica. A combinação entre tecnologia, mediação pedagógica e desenvolvimento infantil se mostra um caminho promissor para a construção de aprendizagens sig-

nificativas na primeira infância, alinhadas à BNCC e às necessidades da educação contemporânea.

## REFERÊNCIAS

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC). **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental**. Brasília: MEC, 2017.

GOMBERT, J. E. **Metalinguagem e consciência fonológica**. Porto Alegre: Artmed, 1992.

KENSKI, V. M. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. São Paulo: Papirus, 2013.

KESSLER, B. **Phonological awareness and literacy development in early childhood**. London: Routledge, 2013.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO (MEC). **Graphogame: aplicativo educativo**. Disponível em: <https://www.gov.br/educacao> Acesso em: 17 out. 2025.