



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO VALE DO SÃO FRANCISCO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM METODOLOGIAS ATIVAS-EMA**

GEANE GONÇALVES PEREIRA

**GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA ATIVA DE APRENDIZAGEM
ARTICULADA COM AS CANTIGAS DE RODA**

JUAZEIRO

2024

GEANE GONÇALVES PEREIRA

**GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA ATIVA DE APRENDIZAGEM
ARTICULADA COM AS CANTIGAS DE RODA**

Trabalho apresentado à Universidade Federal do Vale do São Francisco – UNIVASF, Campus Juazeiro, como requisito para obtenção do título de Especialista em Metodologias Ativas.

Orientadora: Prof. Me. Juliana G. da Silva

JUAZEIRO

2024

UNIVERSIDADE FEDERAL DO VALE DO SÃO FRANCISCO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM METODOLOGIAS ATIVAS-EMA

FOLHA DE APROVAÇÃO

GEANE GONÇALVES PEREIRA

GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA ATIVA DE APRENDIZAGEM
ARTICULADA COM AS CANTIGAS DE RODA

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Metodologias Ativas pela Universidade Federal do Vale do São Francisco.

Aprovado em: 27 de janeiro de 2024.

Banca Examinadora

(Juliana Gomes da Silva, Mestra em Geografia, SME/GO).

(João Carlos de Lima Neto, Mestre em Geografia, SEDUC/MT).

(Erikson de Carvalho Martins, Doutor em Educação, IFBA).

RESUMO

A alfabetização e o letramento é a base primordial na vida escolar da criança, pois não apenas abrem portas para a compreensão do conhecimento, como também capacitam os indivíduos a participarem plenamente da sociedade. Diante disso, é necessário desenvolver estratégias para se chegar à alfabetização e ao letramento pleno. Nesse caso, optou-se pelas cantigas de roda como conteúdo a ser trabalhado no processo pedagógico por ser importante na construção do saber na sala de aula. Nesse sentido, a pesquisa em questão apresenta um relato de experiência em que integra cantigas de roda e gamificação, a fim de desenvolver a alfabetização e o letramento. Nesse processo de aprendizagem, destaca-se que a gamificação favorece e contribui com o ensino ao aprimorar habilidades como formar sílabas e palavras, ler e escrever. Esta pesquisa está embasada nos seguintes teóricos: Ferreira e Teberosky (1986), Freire (1991), Kishimoto (2005), Berbel (2011), Zabala (1998), Bonamino; Coscarelli; Franco (2002), os quais abordam temáticas como alfabetização e letramento, cantigas de roda e gamificação, além do uso e da aplicação de sequências didáticas. Para a realização das atividades, foram usados recursos tecnológicos como os computadores *Chromebooks* que foram vistos pelos alunos como uma nova possibilidade de aprendizagem prazerosa e divertida. Nessa experiência, destacou-se a relevância da sequência didática na organização do trabalho pedagógico. Ficou evidente que a gamificação com cantigas de roda não só facilita a compreensão dos conteúdos, como também os motivam a resolver e solucionar problemas de leitura e escrita. Assim, foi possível constatar que a articulação de estratégias pedagógicas torna o processo educativo significativo e contribui para o engajamento e o sucesso da aprendizagem do aluno na fase de alfabetização.

Palavras- Chave: Alfabetização. Cantiga de roda. Gamificação.

ABSTRACT

Literacy skills are the primary basis of a child's school life, as they not only open doors to the understanding of knowledge, but also enable individuals to fully participate in society. Given this, it is necessary to develop strategies to achieve full literacy. In this case, nursery rhymes were chosen as content to be worked on in the pedagogical process, as they are important in the construction of knowledge in the classroom. In this sense, the research in question presents an experience report in which it integrates nursery rhymes and gamification in order to develop literacy. In this learning process, it is highlighted that gamification favors and contributes to teaching by improving skills such as forming syllables and words, reading, and writing. This research is based on the following theorists: Ferreira and Teberosky (1986), Freire (1991), Kishimoto (2005), Berbel (2011), Zabala (1998), Bonamino; Coscarelli; Franco (2002), which address topics such as literacy and literacy, literacyrhymes, and gamification, in addition to the use and application of didactic sequences. To carry out the activities, technological resources such as Chromebooks and computers were used, which were seen by the students as a new possibility for enjoyable and fun learning. In this experience, the relevance of the didactic sequence in the organization of pedagogical work was highlighted. It was evident that gamification with nursery rhymes not only facilitates understanding of the content, but also motivates them to solve and resolve reading and writing problems. Thus, it was possible to verify that the articulation of pedagogical strategies makes the educational process meaningful and contributes to the engagement and success of student learning in the literacy phase.

Keywords: Literacy. Nursery rhyme. Gamification.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Completando com as palavras	18
Figura 2 – Procurando o Gênero Textual	19
Figura 3 – Cante a cantiga de roda	19
Figura 4 – Encontre o trecho da cantiga de roda	20
Figura 5 – Encontre a cantiga de roda	20

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	08
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	09
2.1 AS CANTIGAS DE RODA NA ALFABETIZAÇÃO.....	10
2.2 A GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO.....	12
2.3 SEQUÊNCIA DIDÁTICA E CANTIGAS DE RODA.....	14
3 METODOLOGIA.....	14
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	17
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	22
REFERÊNCIAS.....	23

1 INTRODUÇÃO

A alfabetização e o letramento fazem parte da primeira fase do processo de escrita e leitura da criança, sendo muito importante na vida escolar, pois constitui a base fundamental da aprendizagem e interfere positivamente nas demais etapas escolares. Assim, Soares (2008) conceitua a alfabetização como ação de preparar o aluno para a leitura e a escrita, ou seja, a alfabetização é um processo mais mecânico, o que torna importante adotar abordagens mais abrangentes e contextualizadas no processo de alfabetização. Para isso, passa-se ao letramento, o qual vai além do simples ato de saber ler e escrever, é definido como uma prática social de leitura e escrita de mundo, pois exige compreensão das demandas da sociedade (Soares, 2008).

Com o intuito de desenvolver esses processos de forma efetiva na vida do aluno, Laureate (2018) afirma que os métodos e as didáticas pedagógicas nos anos iniciais do ensino fundamental I, quando diversificados, motivam o aluno a ter prazer no mundo da leitura e da escrita. Essa condição promove o desenvolvimento dos processos de alfabetização e letramento fundantes na formação inicial do aluno. Assim, na formação dos alunos dos anos iniciais, o processo de alfabetização e letramento precisam ponderar as demandas especiais de aprendizagem, expandindo os desafios e criando situações na garantia de uma aprendizagem significativa.

Desse modo, visando garantir uma aprendizagem mais significativa, o trabalho desenvolvido em sala de aula utilizou as cantigas de roda aliadas à gamificação como estratégia didática de ensino-aprendizagem, sendo relevantes no processo de alfabetização e letramento nos anos iniciais. Essa articulação torna o processo prazeroso, motivador e favorece a construção do saber em sala de aula.

No âmbito desse contexto, é crucial destacar que as cantigas de roda desempenham um papel fundamental ao promoverem o envolvimento e a interação dos alunos no mundo da leitura e escrita, facilitando, assim, o processo de alfabetização. Assim, ao relacionar as cantigas de roda com a gamificação, esta metodologia ativa é utilizada para desenvolver questões de leitura e escrita por meio de recursos digitais, como *Chromebooks*, de maneira lúdica.

Desta forma, apresenta-se a questão que conduziu o desenvolvimento dessa estratégia de ensino-aprendizagem: Como os jogos digitais, articulados com as cantigas de roda tradicionais, podem contribuir para a alfabetização e o letramento dos alunos das séries iniciais?

Perante essa questão norteadora, cunhou-se como objetivo geral deste trabalho resgatar as cantigas de roda e compreender como podem contribuir no processo de alfabetização e letramento quando articuladas aos jogos. Assim, para se chegar a esse propósito maior, traçou-

se como objetivos específicos: Identificar as cantigas de roda, selecionar as principais e explorá-las por meio de letra, som, sílabas, palavras, frases, textos, leitura, coreografia e desenhos produzidos pelos alunos.

O desenvolvimento deste trabalho se alicerçou na importância de melhorar o processo de alfabetização da turma do 3º ano do ensino fundamental I, que apresentou dificuldades de aprendizagem de leitura e escrita. Para atender a esse desafio, optou-se por uma estratégia didática: uma sequência organizada em três etapas. Essa abordagem não apenas considerou o conteúdo a ser transmitido, mas também enfatizou a usabilidade e aplicabilidade dos recursos, contribuindo para a reflexão sobre problemas relacionados às formas de ensino e aprendizagem.

Nesse contexto, a pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, desenvolvendo-se por meio de uma sequência didática apresentada no relato de experiência. Esse relato, por sua vez, fundamentou-se na prática educativa vivenciada por uma turma de 3º ano do ensino fundamental I, pertencente a uma escola pública municipal localizada na zona rural de Itiúba-BA.

Para uma melhor organização do trabalho em questão, ele foi estruturado da seguinte forma: na introdução, fizemos uma breve explanação sobre o objeto de estudo. Em seguida, na fundamentação teórica, abordamos os conceitos de alfabetização e letramento. Posteriormente, foi discutido o papel das cantigas de roda como estratégia pedagógica relevante nesse processo. Na sequência, retratamos a gamificação como uma estratégia pedagógica tecnológica, articulada com as cantigas de roda. Finalmente, foi apresentada a definição e a aplicação da sequência didática, e encerramos com as seções de resultados e discussões, considerações finais e referências.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O aperfeiçoamento do processo didático-pedagógico se faz necessário devido aos avanços e à aquisição da leitura e da escrita nas demandas de aprendizagem dos sujeitos em alfabetização. Essa aquisição, segundo Silva (2020), constitui a base do aluno, exigindo uma análise da maneira como os conteúdos são aprendidos e dos mecanismos de ensino utilizados pelo professor.

Neste contexto, Freire (1991) afirma que a leitura de mundo do aluno é aprendida pela leitura da palavra, o que demanda uma visão crítica e reflexiva do aluno sobre o que leem. Essa abordagem complementa a definição de Ferreiro e Teberosky (1986), aliada à contribuição de Ferreira (1986), que apresentam a alfabetização como uma práxis sociocultural. Essa práxis

introduz o aluno no universo da linguagem e escrita, evidenciando a interconexão entre a leitura da palavra e a interpretação do mundo ao seu redor.

Sendo assim, ao abordar a relação entre alfabetização e letramento, Andrade e Estrela (2021) destacam que o aluno produz conhecimento alfabético de leitura e escrita na inserção com o letramento. Essa perspectiva ressalta a importância de não apenas adquirir habilidades de leitura e escrita, mas de contextualizá-las em práticas sociais mais amplas.

Diante disso, Bonamino; Coscarelli; Franco (2002) ratificam que essa concepção ampliada do letramento destaca a necessidade de ir além do domínio técnico da linguagem escrita. Eles enfatizam essas habilidades devem ser aplicadas em diferentes contextos, o que fortalece a ideia de que a alfabetização deve ser integrada ao desenvolvimento de competências sociais e práticas cotidianas.

Portanto, ao considerar essas perspectivas dentro do contexto do trabalho, torna-se evidente que as cantigas de roda não se limitam a contribuir apenas para o aprendizado da leitura e escrita. Elas desempenham, igualmente, um papel fundamental na formação de sujeitos letrados. Essa formação vai além do mero domínio técnico das habilidades linguísticas, capacitando os alunos a aplicarem essas competências em diversas situações cotidianas. Assim, as cantigas de roda alinham-se aos princípios de uma educação integral, promovendo uma abordagem holística no desenvolvimento das capacidades dos estudantes.

2.1 AS CANTIGAS DE RODA NA ALFABETIZAÇÃO

A articulação das cantigas de roda a metodologias ativas contribuiu significativamente para a construção de estratégias pedagógicas que fortalecem o processo de aprendizagem na alfabetização. Com isso, nos anos iniciais do ensino fundamental I, as músicas das cantigas desempenharam o papel de facilitadoras, proporcionando ao aprendiz alicerces em saberes essenciais para toda a vida.

Conforme apontado por Kishimoto (2005), no momento de brincar, especialmente com cantigas de roda, as crianças expressam suas habilidades, manifestando seu potencial por meio da imaginação e da criatividade. Dessa forma, é possível perceber a importância desse contexto lúdico para o desenvolvimento integral dos aprendizes.

Além disso, Gaspar (2010) destaca que as cantigas representam canções populares, em que as letras é que formam a roda. Geralmente, essas canções envolvem aspectos culturais e ambientais locais, o que enriquece a experiência das crianças, proporcionando uma conexão mais significativa com o conteúdo abordado.

Ao destacar essas canções no ambiente escolar, como ressalta Rodrigues (1992), observamos que essa prática está intrinsecamente relacionada ao potencial das cantigas. Desse modo, a utilização dessas músicas no contexto educacional não apenas promove a valorização da cultura local, mas também potencializa as oportunidades de aprendizagem, tornando o ambiente escolar mais enriquecedor para os alunos.

A razão de tanto entusiasmo pela canção pode ser encontrada no ritmo das sílabas repetidas ou no grito final. Mas a observação do comportamento infantil sugere atenção ao significado da letra, ou seja, o que representa para a criança cantar ações que já fez ou que sabe não ser correto fazer. Por isso, simbolizar em versos e melodias o que lhe inquieta, é uma forma de dar um novo sentido às suas experiências (Rodrigues, 1992, p. 30).

Nessa passagem, o autor destaca o entusiasmo das crianças pela canção, atribuindo-o ao ritmo das sílabas repetidas ou ao grito final. No entanto, a ênfase recai na importância de observar o comportamento infantil, sugerindo que a atenção deve ser direcionada ao significado da letra. Em vista disso, as cantigas de roda passam a ser utilizadas na escola para fins educativos de aprendizagem na fase da alfabetização, pois, segundo Martins (2012, p. 35), “as cantigas são poesias cantadas em que a linguagem verbal, o texto, a música, o som, a coreografia, o movimento, o jogo cênico e a representação se fundem numa única atividade lúdica”. Portanto, a cantiga de roda é um conjunto de elementos que pode ser explorado e estimular o imaginário do aluno, ressignificando seu mundo.

Em acréscimo às ideias de Martins (2012), Hattinger (2005) destaca que é através da ludicidade que o processo de alfabetização se torna encantador e motivador, visto que a interação com diferentes objetos do conhecimento implica na construção de um saber prazeroso e significativo.

Sendo assim, explorar estratégias lúdicas no processo de alfabetização, ao articular brincadeiras, jogos, ensino e aprendizagem, se faz necessário, pois essa abordagem possibilita uma maior interação do aluno com o objeto a ser aprendido. Com isso, estimula a capacidade crítico-reflexiva do aprendiz. Desse modo, essa conexão entre a ludicidade e as estratégias lúdicas torna-se essencial para criar um ambiente educacional envolvente e propício ao desenvolvimento significativo das habilidades de alfabetização.

2.2 A GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

O interesse pela metodologia ativa de gamificação no processo de alfabetização se deu pelo dinamismo que oferece à aprendizagem, tornando a aula interativa e implicando no

comprometimento do aluno com o conteúdo aprendido. Assim, segundo Mendes *et al.* (2019), a gamificação não apenas impulsiona a interação entre os alunos, mas também promove a inclusão e o engajamento de todos os envolvidos no processo de alfabetização. Essa abordagem possibilita que o aluno utilize os recursos tecnológicos de forma estratégica para resolver diferentes questões de aprendizagem, demonstrando sua aplicabilidade nas diversas fases alfabéticas.

Neste contexto, Real e Fernandes (2018) destacam a necessidade de estratégias lúdicas e inovadoras na alfabetização, contemplando as habilidades linguísticas com ler e escrever com correspondências, identificar sílabas e formar palavras, pois são essenciais nessa fase da aprendizagem. Uma prática didática interativa não apenas gera mais interesse, mas também assegura que o aluno esteja disposto a absorver o conteúdo. Desse modo, a integração de games com as cantigas de roda na alfabetização emerge como uma estratégia envolvente e interativa, proporcionando ao aluno experiências de aprendizagem significativas por meio de recursos tecnológicos.

Nesse sentido, os games articulados com as cantigas de roda trabalhados na alfabetização é uma estratégia divertida e interativa, no qual uma série de questões envolventes proporciona ao aluno experimentar situações de aprendizagem utilizando os recursos tecnológicos.

De acordo com Berbel (2011), os novos métodos de aprendizagem permitem que,

[...] o engajamento do aluno em relação a novas aprendizagens, pela compreensão, pela escolha e pelo interesse, é condição essencial para ampliar suas possibilidades de exercitar a liberdade e autonomia na tomada de decisões em diferentes momentos do processo que vivencia, preparando-se para o exercício profissional futuro (Berbel, 2011, p. 29).

Dessa forma, a articulação harmoniosa entre a gamificação, estratégias lúdicas e o uso criativo de recursos tecnológicos proporciona um ambiente educacional dinâmico e eficaz, capaz de atender às demandas contemporâneas da alfabetização.

Assim, de modo a envolver o aluno no processo eficaz de aprendizagem, os games também apresentam desafios a serem enfrentados e resolvidos, como, por exemplo, descobrir a resposta correta da questão dentro de um limite de tempo; se conseguir acertar, passará para a próxima pergunta.

Esse tipo de atividade foi proposto aos alunos, nela os jogos foram usados para despertar e envolver o aluno na aquisição do conhecimento. Os desafios existentes buscaram motivar o aluno a descobrir as respostas, e foi crucial que eles estivessem compatíveis com o nível de aprendizagem do aluno, caso contrário, os distanciariam do objeto a ser aprendido.

Nesse processo, assim como foi constatado por Mattar (2013), os jogos funcionaram como um estímulo à aprendizagem, o que tornou a aula criativa, prazerosa e motivadora. Dessa maneira, a gamificação permitiu que os estudantes se tornassem sujeitos ativos no processo de aprendizagem. Ao utilizar o design de jogos em atividades pedagógicas, a aula se tornou lúdica, atrativa, divertida e proporcionou um importante instrumento para as aprendizagens dos conteúdos do currículo escolar, conforme destacou Kapp (2012),

[...] a gamificação consiste em aplicar elementos típicos de jogo (como por exemplo, narrativas ou *storytelling*, objetivos, pontuação, fases, competição, regras, entre outras) para tornar o ensino e aprendizagem mais estimulantes e contextualizada. Dessa maneira, torna-se possível escolher diferentes itens para construir o seu próprio jogo (pode-se estimular a criação por parte dos estudantes) ou adaptar modelos já concebidos por outros professores (Kapp, 2012. p. 183).

Desse modo, para a concreta aplicação dessas atividades, é importante que o professor saiba qual é o objetivo que se deseja alcançar ao utilizar a gamificação na sala de aula. Caso contrário, será apenas entretenimento para os alunos. Portanto, deve-se levar em consideração alguns elementos na utilização de jogos, como estilo de narrativa, regras e controle do jogador sobre a jogada. Durante as etapas, o professor deve fornecer feedback aos alunos para que compreendam onde estão errando e acertando, e assim, saibam no que precisam melhorar para atingir os objetivos propostos do jogo (Alves e Coutinho, 2016).

Alinhando as atividades aos objetivos que se deseja alcançar, as plataformas online se mostram ferramentas primordial na aprendizagem ao possuir diversas opções de fácil manuseio de acordo com a faixa etária de cada aluno.

Posto isto, para Berbel (2011), as metodologias ativas contribuem para despertar no aluno seu potencial de abstração. Assim, conforme o aluno participa da construção do conhecimento, traz novos resultados produzidos por ele mesmo, os quais podem ser dialogados entre colegas e professor na sala de aula. Em acréscimo a essa ideia, Anastasiou (2015) ressalta que as metodologias ativas são ferramentas de integração de situações sistematizadoras e desafiadoras que visam problematizar questões cotidianas de aprendizagem construídas na parceria entre professor e aluno.

Por fim, nota-se que os jogos são uma excelente ferramenta didática que, aliada a outras estratégias, estimula o desenvolvimento de habilidades necessárias à aquisição da leitura e escrita na alfabetização. Além de que, ao ser atrelado às cantigas de roda, funciona como instrumento de apoio da ação pedagógica.

2.3 SEQUÊNCIA DIDÁTICA E CANTIGAS DE RODA

A sequência didática (SD), conceituada como uma estratégia didática pedagógica que contribui para conduzir o aluno na melhor compreensão do conteúdo, é, segundo Zabala (1998), “um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de objetivos educacionais, com um princípio e um fim conhecidos tanto pelo professor como pelos alunos (p. 18)”. Essa abordagem, considerada uma importante ferramenta metodológica no campo educacional, é definida como uma estratégia pedagógica que visa aprimorar a aprendizagem, construída em etapas para alcançar os objetivos específicos propostos. No entanto, é fundamental destacar, conforme Zabala (1998), a necessidade de envolver o aluno em diversas situações de aprendizagem para garantir uma abordagem mais eficaz como pontuado a seguir:

Se o que queremos da aprendizagem de conceitos é que os alunos sejam capazes de utilizá-los em qualquer momento ou situação que o requeira, teremos que propor exercícios que não consistam tanto numa explicação do que entendemos sobre os conceitos, como na resolução de conflitos ou problemas a partir do uso dos conceitos. Exercícios que os obriguem a usar o conceito (ZABALA, 1998, p. 205).

Desse modo, se o objetivo é que os alunos possam utilizar esses conceitos em diferentes situações, é necessário propor atividades que envolvam a aplicação prática dos conceitos, em vez de apenas fornecer explicações teóricas. O foco está na resolução de conflitos ou problemas que demandem o uso efetivo desses conceitos, promovendo uma aprendizagem mais significativa e aplicável em diversos contextos.

Sendo assim, Pontes e Bichara (2003) destacam que a articulação entre o saber formal e o saber popular, acrescido por Carvalho (1992), contribuiu para uma aprendizagem ativa e significativa. Isso ocorre ao envolver elementos lúdicos, culturais, leitura e escrita, especialmente com a inserção da gamificação, considerando o jogo como um componente crucial no processo de aprendizagem.

3 METODOLOGIA

O relato de experiência apresentado nesta pesquisa possui abordagem qualitativa, a qual foi conduzida por meio de uma sequência didática desenvolvida em uma escola pública da rede municipal de Itiúba-BA. Nela, demos destaque a alfabetização e o letramento da turma no processo de ensino-aprendizagem.

Optou-se pelo relato de experiência como abordagem para permitir que o sujeito da pesquisa trouxesse reflexões sobre a experiência, contribuindo de forma relevante para a discussão e troca de ideias no processo formativo. Além disso, esse relato de experiência

destaca como um instrumento pedagógico pode subsidiar o processo de alfabetização e letramento.

Quanto à sequência didática, ela foi elaborada com o objetivo de resgatar cantigas de roda que fizeram/fazem parte das histórias das famílias. A SD propôs articular o jogo com as cantigas de roda, evidenciando tarefas relacionadas à música, oralidade, leitura e escrita. O material didático pedagógico para o desenvolvimento das tarefas foram os *chromebooks*, utilizados como recursos tecnológicos digitais para jogar e responder às questões. A sequência foi dividida em três etapas de 50 minutos, tendo a língua portuguesa como componente curricular principal.

A sequência didática foi organizada com base nos seguintes objetivos específicos: identificar cantigas de roda (sondagem realizada por meio da oralidade da turma), selecionar (envolvendo leitura e escrita) e explorar (por meio da oralidade, leitura, escrita, interpretação e criatividade). Ademais, considerou os saberes populares dos alunos, cujas informações contribuíram para a concretização das etapas da proposta.

Para executar as atividades propostas na sequência didática, os alunos acessaram a plataforma interativa *Wordwall gamificada*, onde realizaram tarefas com jogos, as quais eram compostas por questões de múltipla escolha, sendo o conteúdo principal as cantigas de roda, de modo a explorar a leitura e a escrita. Os alunos tinham dez minutos para responder cada questão, tornando a atividade atrativa e reforçando a atenção para não ultrapassar o tempo limite estabelecido. Assim, ao trabalhar o jogo nessa plataforma, percebemos que os alunos foram incentivados a trabalharem as habilidades referentes ao objetivo da atividade.

Pela sequência didática ter como objetivo trabalhar a alfabetização e o letramento dos alunos, os quais são essenciais para o desenvolvimento cognitivo, a professora desenvolveu a sequência didática focada no reconhecimento de letras, sílabas, frases, texto, leitura, interpretação e no resgate cultural das cantigas de roda. Desse modo, além de ler, escrever e interpretar, o aluno conseguia codificar e decodificar símbolos e palavras, proporcionando uma experiência interligada.

A atividade foi realizada durante o mês de agosto de 2023 com uma turma do 3º ano do Ensino Fundamental I, composta por 23 alunos, pertencentes a uma escola pública municipal de Itiúba-BA. O componente curricular foi a disciplina de Língua Portuguesa com foco nos processos de alfabetização e letramento.

Logo, para colocar o trabalho em prática, a sequência didática (SD) foi organizada em etapas que foram desenvolvidas como exposto no quadro 01 abaixo:

Quadro 1 – Sequência didática

Problematizar	Sistematizar	Sintetizar
Sondar e identificar quais cantigas de roda os alunos conhecem.	Apresentar as diversas cantigas de roda. Selecionar as principais cantigas. Explorar a letra das cantigas.	Completar e cantar as letras das cantigas de roda. Leituras das letras das cantigas de roda; Desenhar; Coreografia das cantigas e apresentação de tudo que foi produzido.
Informação do aluno sobre cantigas de roda	Discutindo com colegas sobre as cantigas de roda encontradas na pesquisa	Produção
Coletar informações sobre as cantigas de roda com avós, pais, primos, tios e vizinhança.	A canoa virou. Atirei o pau no gato. Alface já nasceu. Peixe vivo. Ciranda, Cirandinha. O Cravo e a Rosa. Casinha de Cupim. A barata diz que tem. Tororó. De abóbora faz melão de melão faz melancia. Boneco de lata. O sapo cururu. Galinha magricela.	Completar letra da música com as palavras que faltam. Ler letra da música. Coreografar a música. Elaborar desenhos pela sonoridade da música. Apresentação dos alunos mostrando para a professora e os colegas suas produções.

Elaborado pela autora (2024), adaptado de Cavalcanti (2014, p. 39)

- **Primeira etapa - momento de problematizar**

Na primeira etapa, foi realizada uma sondagem, na qual questionamos os alunos sobre quais cantigas de roda eles conheciam. Nesse momento, os alunos compartilharam os nomes das cantigas que conheciam, a professora anotou no quadro e os alunos registraram em seus cadernos. Em seguida, a professora reuniu os alunos formando uma roda e, de mãos dadas, começaram a cantar "A barata diz que tem". Nessa etapa, utilizou-se da palavra escrita e cantada, as quais são consideradas elementos importantes no processo de alfabetização, pois os alunos puderam associar letras e música, de modo que obteram uma melhor compreensão.

- **Segunda etapa - momento de sistematizar**

Na segunda etapa, foi realizada a seleção das cantigas de roda consideradas pelos alunos como as mais conhecidas. A professora elaborou uma lista com os nomes das cantigas no quadro. Em seguida, forneceu aos alunos os recursos tecnológicos, os *Chromebooks*, para realizarem uma atividade na plataforma *Wordwall*, envolvendo jogos com o conteúdo das cantigas de roda. Os alunos tiveram um tempo de dez minutos para responder cada questão.

- **Terceira etapa – momento de sintetizar**

Esta etapa englobou as produções realizadas por meio de atividades impressas de leitura e escrita, como tarefas para completar palavras com sílabas ou letras que faltavam. Os alunos foram estimulados a explorarem a criatividade através da pintura, relacionada às cantigas de roda, que foram cantadas, coreografadas e desenhadas. A etapa culminou nas apresentações dos trabalhos para os demais colegas da escola.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O relato de experiência foi fundamentado nas vivências cotidianas e apresentado por meio de uma sequência didática que detalhou a organização, os procedimentos e as técnicas empregadas para atingir os objetivos desta pesquisa. Essa sequência didática envolveu as cantigas de roda, integrando jogos interativos por meio do recurso tecnológico *Chromebooks*, de modo a se destacar a importância da abordagem lúdica para favorecer a alfabetização e o letramento.

Nesse contexto, a sequência didática dessa proposta foi dividida em três etapas, cada uma com duração de 50 minutos. Na primeira etapa, realizou-se uma sondagem sobre os conhecimentos prévios dos alunos acerca das cantigas de roda, em que verbalizaram conhecer algumas e mencionaram o costume de brincar com familiares e amigos na comunidade.

Na segunda etapa, foram selecionadas as principais cantigas de roda, como "A barata diz que tem", "Sapo cururu", "Pombinha branca", "Borboletinha", "Atirei o pau no gato", "Ciranda, cirandinha" e "Galinha magricela". A escolha das cantigas ocorreu de forma coletiva. Posteriormente, a professora distribuiu os *Chromebooks* para cada aluno e disponibilizou o link: <https://wordwall.net/pt/resource/12892339/cantigas-de-roda>.

A plataforma *Wordwall.net* oferece diversos jogos interativos digitais, utilizando as cantigas de roda como elemento principal das atividades, a fim de se explorar a leitura e a escrita

no processo de alfabetização. Durante a atividade, os alunos participaram de jogos com questões de múltipla escolha relacionadas às cantigas de roda. Diante dessa atividade, pode-se perceber que o uso desses recursos contribuiu para uma abordagem dinâmica e envolvente, alinhada aos princípios da gamificação.

Seguem algumas imagens das questões propostas na atividade:

Figura 1 – Completando com as palavras



Fonte:

<https://wordwall.net/pt>

Na resolução dessa questão, os alunos foram desafiados a associarem a fala com a escrita, completando as palavras com as sílabas correspondentes. A atividade também envolveu a percepção do número de sílabas das palavras, sua formação e a leitura do texto da música. Embora tenham se sentido desafiados e envolvidos, alguns alunos enfrentaram dificuldades na formação de sílabas, na escrita das palavras e na leitura do texto, o que indicou que ainda não atingiram as habilidades e competências esperadas para o 3º ano. Com isso, percebe-se a necessidade de intervenção pedagógica para superar essas deficiências de aprendizagem. O tempo estabelecido para responder à questão foi de 10 minutos.

Na questão da "Roleta das Cantigas de Roda", os alunos foram desafiados a cantarem a música indicada pela seta da roleta, ao mesmo tempo em que exploravam a sonoridade das palavras que compõem a música. Apesar dos alunos demonstrarem preocupação em lembrar a letra, não faltou diversão. Com isso, ficou evidente a motivação e o interesse dos alunos pela aprendizagem durante essa atividade.

Figura 4 – Encontre o trecho da cantiga de roda

20:26 Seleccione 3 respostas ✓ 0

ACHE OS TRECHOS DA CANTIGA CORRETO: A BARATA DIZ QUE TEM:



A 1 CARRO	B 1 COROA
C 7 SAIAS DE FILÓ	D 1 ANEL DE FORMATURA
E 5 SAPATOS	F 1 SAPATO DE VELUDO

◀ 2 de 5 ▶ 🔊 🔊

Fonte: <https://wordwall.net/pt>

Na questão em que os alunos precisaram identificar corretamente o trecho da música, eles analisaram cada passo a passo da letra. Embora tenham tido dúvidas entre "7 saias de filó" e "1 anel de formatura", logo, perceberam que ambas constavam na letra da cantiga de roda. Porém, alguns alunos enfrentaram dificuldades na realização da questão devido ao desafio de ler as partes que completam a cantiga de roda.

Figura 5 – Encontrando a cantiga de roda

22:11 Seleccione 4 respostas ✓ 0

ACHE AS CANTIGAS DE RODA



A SAPO CURURU	B 1, 2, 3 INDIOZINHOS
C ELEFANTE	D BORBOLETINHA
E PARQUINHO	F A BARATA DIZ QUE TEM

◀ 3 de 5 ▶ 🔊 🔊

Fonte: <https://wordwall.net/pt>

Esta foi a última questão da aula. Cada cantiga de roda encontrada foi cantada pela turma, garantindo que diversão e aprendizagem estivessem presentes na sala de aula.

Ao continuar com a sequência didática, na terceira etapa, os alunos tiveram a oportunidade de desenhar, pintar, escrever e cantar. Posteriormente, cada um apresentou suas produções, explicando para a professora e os colegas o motivo da escolha de seus trabalhos. Ao final da aula, os alunos compartilharam suas experiências envolvendo esse tipo de jogo e as cantigas de roda, demonstrando empolgação, interesse e prazer em aprender. Relataram que atividades assim “são mais fáceis de aprender e pediram que a professora fizesse aulas sempre dessa forma”. Os alunos também falaram sobre o uso dos *Chromebooks*, dizendo “é muito bom para nós aprendermos”. Pelas falas dos alunos, esse tipo de atividade foi uma novidade para eles.

Na condução desse processo, a sequência didática norteou as atividades propícias para a alfabetização. Durante a execução, foi possível notar as dificuldades apresentadas por alguns alunos, como relacionar o som das cantigas com a escrita, completar palavras com sílabas corretas e ler palavras com uma ou mais sílabas. Apesar disso, houve avanços na aprendizagem; a maioria dos alunos conseguiu realizar a leitura das letras das cantigas e, em outra questão, identificaram as sílabas das palavras, além de associar o som com a escrita de maneira simples.

Diante desse cenário, notamos que é crucial trabalhar as dificuldades percebidas pelo professor, para que o aluno não tenha prejuízos nas etapas seguintes da vida escolar. Apesar de no início os alunos acharem desafiador realizar a atividade com os *Chromebooks*, logo perceberam ser muito eficaz na aprendizagem. Desse modo, o uso dos recursos tecnológicos na sala de aula mostrou-se importante; o computador, celular, entre outros, podem auxiliar no trabalho didático como ferramentas de aprendizagem, bem como serem utilizados para outras finalidades de cunho educativo. Assim, toda proposta do trabalho favoreceu a aprendizagem tanto para explorar a leitura escrita como para perceber as dificuldades dos alunos e o nível alfabético que estão.

Neste contexto, a prática educativa ao longo do tempo tem sido definida como o processo pelo qual o aluno vivencia diversas situações de aprendizagem. Dessa forma, a escola precisou aliar-se ao mundo tecnológico com plataformas digitais e usar também metodologias ativas no seu processo de ensino-aprendizagem. Logo, diante a importância da tecnologia como recurso viável a uma aprendizagem ativa e significativa, o trabalho realizado na escola com a turma do 3º ano buscou amenizar dificuldades de aprendizagem com estratégias pedagógicas aliadas aos métodos ativos.

A partir das cantigas de roda criadas pelas gerações anteriores, os alunos tiveram a oportunidade de realizar atividades com uma produção simbólica de forma lúdica. Então, os games inseridos nesse contexto foram importantes para desenvolver habilidades e competências da alfabetização compatíveis ao ano escolar no qual os alunos se encontravam.

Com base nessa proposta, a prática educativa mostrou-se eficiente ao despertar no aluno o desejo de aprender por meios de metodologias e situações de aprendizagem. Dessa maneira, pode-se afirmar que esse tipo de planejamento e atividade rompem com o modelo de práticas educativas enrijecidas que impossibilitam o aluno de expor suas potencialidades.

No mundo digital, as práticas educativas requerem que o processo de ensino-aprendizagem seja fortalecido com ações e práticas pedagógicas nas quais o alvo do desenvolvimento seja o aluno, para que ele possa ser instigado a pensar e produzir conhecimento.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de jogos, aliados às cantigas de roda abordadas no decorrer do trabalho, mostrou-se um elemento relevante para impactar o aprendizado de alunos de 3º ano, proporcionando uma abordagem significativa no processo de alfabetização e letramento. O engajamento e a motivação dos alunos foram aspectos fundamentais durante a condução da sequência didática.

Por meio dessa estratégia pedagógica estruturada, que incorpora interação e dinâmica, a sequência didática permitiu uma participação ativa dos alunos na construção do conhecimento, ao mesmo tempo em que o professor conseguia atingir os objetivos propostos. Apesar disso, foi crucial, para o professor, identificar, por meio de atividades estratégicas, as dificuldades e as facilidades apresentadas pelos alunos, a fim de encontrar alternativas para solucionar os desafios de aprendizagem identificados em sala de aula.

Essa interação professor-aluno e a abordagem de dificuldades específicas refletem a importância do trabalho didático para alcançar resultados mais significativos no processo de aprendizagem. Além disso, a utilização de recursos tecnológicos, como os *Chromebooks*, permitiu que os alunos enfrentassem desafios e respondessem a questões sobre o uso dos jogos digitais associados às cantigas de roda tradicionais.

Durante essa etapa, a sequência didática abordou questões complexas, como a relação entre jogos digitais, cantigas de roda e sua contribuição efetiva para a alfabetização e letramento dos alunos. Essa abordagem inovadora e ao mesmo tempo desafiadora, por meio do resgate das

cantigas de roda, revelou-se eficaz no envolvimento dos alunos com a leitura, escrita e resolução de problemas de aprendizagem de uma maneira prazerosa.

Deste modo, ao observar o impacto das metodologias ativas, especialmente a gamificação, verificou-se a contribuição positiva para o desenvolvimento de uma aprendizagem significativa. Com isso, os alunos, já familiarizados com o ambiente digital, expandiram seu conhecimento sobre o uso dos recursos tecnológicos, evidenciando a eficácia dessa abordagem no desenvolvimento de habilidades essenciais, como a leitura, escrita e resolução de problemas.

Sendo assim, conclui-se que as metodologias ativas, quando integradas ao trabalho didático-pedagógico, podem proporcionar uma experiência educacional inovadora e inspiradora. Sugere-se que esse tipo de planejamento sirva de referência para outros professores que buscam promover uma abordagem diferenciada em sala de aula, visando superar as dificuldades de aprendizagem existentes.

REFERÊNCIAS

ALVES, L.; COUTINHO, I. J. **Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências**. Campinas: Papirus, 2016.

ANASTASIOU, L. G. C. **As bases teórico-metodológicas da educação de adultos e os desafios da metodologia ativa nos cursos de graduação**. In: Malpartida, H. M. G. Metodologias ativas de aprendizagem no ensino superior: relatos e reflexões. São Paulo: Intermeios. 2015.

ANDRADE, Maria Eurácia Barreto; ESTRELA, Sineide Cerqueira. **A concepção de alfabetização e letramento na política nacional de alfabetização (PNA): entre tropeços e retrocessos**. Revista Diálogo Educacional, v. 21, n. 69, 2021. Disponível em: <<https://periodicos.pucpr.br/index.php/dialogoeducacional/article/view/26944>>. Acesso em 31 de outubro de 2022.

BERBEL, N. A. **As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes**. Revista Semina: Ciências Sociais e Humanas, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun, 2011.

BONAMINO, A.; COSCARELLI, C.; FRANCO, C. **Avaliação e letramento: concepções de aluno letrado subjacentes ao SAEB e ao PISA**. Educação e Sociedade, Campinas, vol. 23, n. 81, p. 91-113. 2002.

CAVALCANTI, L. de S. **A metrópole em foco no ensino de Geografia: O que/ para quem/para quem ensinar?** In: PAULA, Flavia Maria de Assis Paula; CAVALCANTI, Lana de Souza; SOUZA, Vanilton Camilo de. O ensino de Geografia e Metrópole. 1 ed. Goiânia: Gráfica e Editora América, 2014.

FERREIRO, E.; TEBEROSKY, A. **Psicogênese da língua escrita**. Artes Médicas: Porto Alegre, 1986.

GASPAR, Lúcia. **Brincadeiras de roda**. Pesquisa Escolar Online, Fundação Joaquim Nabuco, Recife. 2010. Disponível em: <http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar>. Acesso em: 15 de agosto de 2013.

HAETINGER, Max. G. **O universo criativo da criança na educação**. 2ª edição. Instituto criar: Porto Alegre, 2005.

KAPP, K. M. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education**, John Wiley & Sons, 2012.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8 ed., São Paulo, Cortez. 2005.

LAUREATE, I. U. **Guia Pedagógico de referência rápida: Coleção de estratégias/metodologias de ensino e avaliação formativa**. São Paulo, 2018.

MARTINS, M. A. N. S. **Cantigas de Roda: o estético e o poético e sua importância para a educação infantil**. Curitiba, PR: CRV: 2012.

MATTAR, J. **Games em Educação: Como os Nativos Digitais Aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2013.

MENDES, O. R. L.; BUENO, A. J. A.; DESSBESEL, R. S. DA; SILVA, S. DE C. R. DA. **Gamificação no Processo de Ensino e Aprendizagem de Estudantes Surdos: uma revisão sistemática**. Revista Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre, v. 17, n. 3, p. 132–141, 2019. DOI: 10.22456/1679-1916.99434. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/99434>. Acesso em: 31 de outubro de 2022.

FREIRE, Paulo. **Leitura da palavra... leitura do mundo**. O Correio da UNESCO, São Paulo, v. 19, n. 2, p. 4-9, fev. 1991

PONTES, Fernando A. R. e BICHARA, Ilka D. **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca: o Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo. 2003. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/item/001343325>. Acesso em: 03 de fevereiro de 2024.

REAL, L. M. C.; FERNANDES, C. A. **Alfabetização e jogos on-line**. CIET: EnPED, São Carlos, maio 2018. ISSN 2316-8722. Disponível em: <<https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/543>>. Acesso em: 03 de fevereiro de 2024.

RODRIGUES, J. P. **Cantigas de Roda**. Porto Alegre: Magister, 1992.

SOARES, Magda. **Alfabetização e Letramento**. São Paulo: Contexto, 2008. Disponível em: [submissao/index.php/2018/article/view/543](https://repositorio.usp.br/item/001343325)>. Acesso em 31 de outubro de 2022.

ZABALA, Antoni. **A Prática educativa: como ensinar**. Tradução Ernani F. da F. Rosa. Porto Alegre: Artmed, 1998.