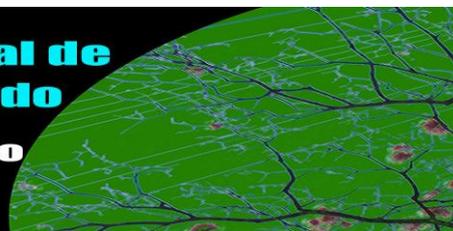


# I Encontro Internacional de Licenciaturas do Cerrado

## Desafios e perspectivas do trabalho docente



### A UTILIZAÇÃO DIDÁTICA DAS CANTIGAS POPULARES EM SALA DE AULA: alfabetização e letramento a partir de um gênero textual

Maria Cecília Silva de Amorim<sup>1</sup> (SME/UFG)

#### GT- Estudos de Didática

**Resumo:** O presente artigo baseia-se nas discussões do curso de pós-graduação em Arte/educação Intermediática Digital da Universidade Federal de Goiás – UFG as quais suscitaram a necessidade de utilizar a *e*-arte/educação de forma midiática com aplicativos e softwares que possibilitem melhorar a qualidade do ensino. O campo de atuação escolhido foi o 2º ano de alfabetização na Escola Municipal Dilma Roriz Medeiros, sabendo que o processo de alfabetização conta com inúmeros recursos didáticos tais como textos, jogos, canções, acervos literários e outros. Nesse estudo as cantigas tomam o cenário de maneira peculiar. Tendo em vista que toda criança possui o direito de alfabetizar-se na escola nos três primeiros anos do Ensino Fundamental, a Educação Infantil fornece um repertório importante de cantigas, parlendas e outros textos de domínio público que irão fomentar o processo de aquisição da leitura e da escrita. Partindo deste pressuposto, esse trabalho procurou utilizar as cantigas como ferramentas na alfabetização de uma forma integrada à tecnologia, demonstrando sua utilização por meio de aplicativos para celular, nos quais são utilizados para entretenimento. A produção de uma *poésis* com base em cantigas trouxe à tona a importância de utilizar gêneros textuais e a música para dinamizar o trabalho na alfabetização. A metodologia utilizada foi pesquisa bibliográfica e a pesquisa-ação. A fundamentação teórica dá-se em autores como Soares (2012), Moraes (2012) e Carvalho (2005) que discutem a aquisição do sistema de escrita, Souza e Leal (2012) discutindo a importância dos gêneros textuais na alfabetização, Loureiro (2003) sobre a educação musical, Cunha (2012) que traz a abordagem da *e*-arte/educação e também nos cadernos do PNAIC – Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (2012, 2015) e outros. Espera-se que este estudo seja motivador aos professores e alfabetizadores uma vez que alia tecnologia e educação no processo de ensino e aquisição da leitura e escrita.

**Palavras-chave:** Cantigas. *e*- Arte-Educação. Alfabetização.

## INTRODUÇÃO

Este trabalho foi elaborado a partir da disciplina Arte-educação versus *e*-arte – educação no curso de Arte Educação Intermediática Digital promovido pela

---

<sup>1</sup>Maria Cecília Silva de Amorim. Pedagoga – UEG. Especialista em Psicopedagogia - UEG. Professora na Secretaria Municipal de Educação de Luziânia. Membro do GEFOPi – Grupo de Estudos em Formação de professores e Interdisciplinaridade. Pós-graduanda em Arte- Educação Intermediática Digital -UFG. Email: [cissa24@gmail.com](mailto:cissa24@gmail.com)

Universidade Federal de Goiás - UFG, cuja proposta é de incluir a metalinguagem digital na sala de aula e na práxis pedagógica por meio das intermídias. A iniciativa de utilizar as cantigas na composição de uma obra digital envolveu alunos do 2º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Dilma Roriz Medeiros. Houve o aprofundamento do estudo na prática pedagógica com a elaboração de uma sequência didática, e por meio desse gênero as crianças foram envolvidas num processo de letramento usando as cantigas. Em arte, a escolha pelo eixo da música se deu devido a participação em corais como o do Instituto Federal de Goiás - IFG em 2010, a qual trouxe entendimento sobre a importância da música, por meio do canto coral, como expressão corporal e rítmica na escola, principalmente na alfabetização.

Nesse ínterim, a problemática de utilizar um aplicativo próprio para andróide, resultou numa poíesis cujo tema é “Pot-pourri de cantigas”. Na sala de aula as crianças vivenciaram o aplicativo, participando da produção de áudio e vídeo hospedado no YouTube, puderam utilizar técnicas de colagem de texto fatiado, elaboração de gráficos, reescrita e revisão textual entre outras de forma contextualizada e interdisciplinar. As dimensões do trabalho com gêneros em sala de aula se articulam em seus aspectos socioculturais e linguísticos que resultam da compreensão do próprio gênero e sua funcionalidade. A vinculação do aprendido no curso de pós-graduação com a sala de aula demonstra a importância de conhecer o conceito de práxis, que está fundamentado em Curado Silva (2012) e o conceito de e-arte/educação em Cunha (2012). A experiência com gênero “cantigas” comporta grande importância no processo de consolidação da alfabetização. Assim, a discussão segue com a importância de conhecer aplicativos úteis à alfabetização.

## **VISÃO MERCADOLÓGICA: APLICATIVOS ÚTEIS A ALFABETIZAÇÃO**

A concepção de tecnologia, como aponta Toschi et al (2016), que compõe a rotina dos jovens e crianças permeia toda a vivência cultural que se tornou acessível à grandes populações. O acesso a músicas, vídeos, jogos e redes sociais se inicia desde a infância com o uso de tablets e celulares. Os hábitos têm mudado em função da tecnologia digital que evoca outras formas de entretenimento, ensino e aprendizagem informais. A tecnologia tem sido algo natural e constante que tem reforçado a concepção intuitiva para esta geração, cujo uso caracteriza-se pela pulverização da atenção, configurando uma experiência pessoal que se processa em cada um de maneira diversa (PROSSER, 2012).

A reflexão sobre o ensino e a cultura digital leva os professores a pensarem sobre o universo dos aplicativos que podem ser utilizados pelas crianças no seu dia-a-dia. Um recurso bastante utilizado na alfabetização é a música, pois a “linguagem cantada ou cantada-falada é anterior à linguagem falada, [...] melodias cantadas, constituíram o um primeiro código de comunicação” (PROSSER, 2012, p. 69). A leitura e a escrita se apoiam nesta ferramenta que envolve e realmente encanta de forma dinâmica e lúdica.

Conforme os estudos de Loureiro (2003) sobre o ensino de música no Ensino Fundamental, cabe perceber que não é apenas ensinar música no âmbito da sala de aula, mas no contexto da interdisciplinaridade, fazendo dela um instrumento de conscientização e de oportunidade de aquisição de conhecimentos, no caso das cantigas, um fomento para a valorização da cultura popular.

A tabela 1, demonstra a análise de 9 (nove) aplicativos gratuitos que estão disponíveis para as crianças, e podem servir como ferramenta para aprender música, considerando aspectos positivos e negativos da sua aplicabilidade na sala de aula. Desse modo, foram analisados diversos aplicativos para educação e entretenimento na utilização da música por crianças em fase de alfabetização, com vistas a apoiar o trabalho na utilização destes como recurso didático. O levantamento realizado elucidou sobre a melhor forma de utilizar os aplicativos para reforçar o processo de alfabetização.

**Tabela 1: Análise de aplicativos**

ANÁLISE DE APLICATIVOS QUE PODEM AUXILIAR NO PROCESSO DE MUSICALIZAÇÃO INFANTIL E ALFABETIZAÇÃO			
Visual do Aplicativo	Aplicativo Educação/ entretenimento	Pontos positivos	Pontos negativos
	<b>Animal cantigas</b>	Visual alegre e colorido, áudio nítido, favorece a memorização.	Não apresenta letra para incentivar a leitura. Poderia oferecer mais opções além de só cantar.
	<b>Músicas infantis em português</b>	Bastante rápido com muitas opções de cantigas infantis.	Não apresenta letra das músicas. Pouco interativo.
	<b>Piano crianças música e canções</b>	Muito divertido e interativo, auxilia na identificação e reconhecimento das notas musicais.	Muitos anúncios no meio do jogo, as canções são apenas em inglês.
	<b>Brasil de Tuhu</b>	Canta e representa as notas musicais, oportuniza à criança conhecer clássicos populares e a desenvolver a audição afinada. Muito bom e divertido.	Algumas músicas não são liberadas. Não possui letra da canções.
	<b>Aprendendo a cantar</b>	Compreende exercícios e técnicas vocais, auxilia nas vocalizações e teoria básica para canto. Pode ser usado individualmente ou em grupo, possibilita gravar.	Lento e cheio de anúncios. Para alfabetização não seria interessante, pois não é atrativo para crianças.

	<b>Nursery Rhymes</b>	Incorpora músicas e vídeos infantis, na maioria com a letra.	Utilizável apenas online, muitos anúncios e não possui músicas em português.
	<b>Muda voz com efeitos</b>	Excelente para diversão com as crianças, pode ser usado cantando ou mesmo para deixar as falas divertidas, possibilita ainda criar imagem com som e compartilhar.	Não houve.
	<b>Alfabeto melado</b>	Bastante sonoro e visual. A criança tem contato com o traçado das letras e figuras com a letra inicial. Facilita o reconhecimento do alfabeto.	Oferece poucas opções de interação.
	<b>Karokê infantil</b>	Apresenta as letras das canções para acompanhar. Muitas cantigas infantis que são utilizadas em sala de aula.	Utilizável apenas online conectado diretamente ao YouTube.

Fonte: <https://cissa24.wixsite.com/artemconstrucao/nucleo-ii>

Algumas reflexões podem e devem ser levantadas acerca do acesso e o uso que as crianças fazem da tecnologia com base nessa tabela explicativa, percebendo o caráter mercadológico que a tecnologia digital apresenta, uma vez que os aplicativos são muitas vezes oferecidos grátis outras vezes pagos, levando os pais a adquiri-los para as crianças no movimento ciber. O mundo da cibercultura definida por Lemos (2002) e Lévy (1999) são modos de vida e de comportamentos assimilados e transmitidos na vivência histórica em todas as idades, marcada pelas tecnologias digitais, mediando a comunicação e a informação via internet. Essa mediação já não ocorre de forma centralizada via rádio, televisão e imprensa. É característica na cibercultura a comunicação utilizando-se de rede hipertextual, multiplicidade, interatividade, imaterialidade, processo síncrono e assíncrono, multissensorialidade e multidirecionalidade. Desse modo cabe ao professor avaliar outras formas de utilização da música no processo de alfabetização, pois as cantigas podem até ser vistas como algo enfadonho, porém com o amparo da tecnologia passam a uma nova roupagem, tornando-as atrativas para essa nação de nativos digitais.

A geração de nativos digitais, termo criado pelo norte-americano Marc Prensky, reúne características aos nascidos pós anos 80 (SILVA, 2013). Os jovens se apropriam da cibercultura filtrando informações, apropriando-se e interagindo com aquelas que para

eles tem significado, criando redes de comunicação e amigos virtuais. Percebe-se a grande influência das redes sociais - *facebook, instagran, watsapp* e outras - pois usam ícones, sons e imagens que oferecem inúmeras possibilidades. Os downloads de músicas, vídeos e jogos possibilitam o compartilhamento destes como recursos digitais utilizados com facilidade, numa linguagem cibernética própria, pois o mundo virtual é intuitivo para eles.

## **PRODUÇÃO DE UM RECURSO PEDAGÓGICO DIGITAL, A POIÉISIS**

Após a análise dos aplicativos, o Kids Karaokê foi escolhido para a composição de uma poiésis artística. A afinidade com as notas musicais possibilitou a produção de um *pot-pourri* de cantigas utilizando o aplicativo.

Muitas questões surgiram frente ao desafio de produzir uma poiésis. Mas o que isso significa? Vale recorrer a história grega sobre mimesis, sobre a qual Françoise Dastur, em seu texto “A Arte no Pensamento”, ressalta que a definição de mimesis - mímica, techne - técnica e a poiésis - arte de produzir, ou poesia. Para Platão, o conceito de Poiésis costuma ser traduzido por imitação. Porém, há duas definições ou aplicações na primeira, poiésis expressa o sentido geral do verbo poiéo, que significa produção, fabricação, criação. Na segunda, poiésis assume uma significação mais específica e traduz-se por poesia. Portanto, Poiesis é um substantivo que advém do grego poién. Se refere a ação de fazer diversificada, ligada principalmente à essência do agir (SCUCATO, 2011).

Nesse contexto, a poiésis é uma criação, produção com auxílio da técnica. Tal produção se traduziu em música para crianças, nas melodias das cantigas populares utilizando o aplicativo Kids Karaokê disponível para android no Google Play. A performance está publicada no You Tube <https://youtu.be/yDsqeNxreLc> .

A tabela 2 está composta pelos aplicativos/softwarees que foram utilizados para a produção, bem como suas análises. Para a produção final foi escolhido o cenário do Memorial do Indígena em Brasília pela importância cultural do local. O aplicativo escolhido também foi utilizado em sala de aula em pequenos grupos realizando as gravações por meio do Du Recorder, outro aplicativo que tem por função gravar toda movimentação da tela do celular com áudio. O aplicativo Timbre foi utilizado para mixar músicas usadas na introdução do vídeo. O tratamento do vídeo e as finalizações foram realizadas no computador com a utilização do software Movie Maker, próprio para trabalhar com vídeos e imagens.

**Tabela 2: Aplicativos utilizados para a produção da poíesis.**

Visual /Interface gráfica	Aplicativo/Software	Pontos positivos	Pontos negativos
	Timbre	Esse app realiza conversão de áudio e vídeo. Mescla áudios, acelera-os, grava texto em voz. As opções favorecem muito, pois muitas vezes é necessário extrair áudios de vídeos e convertê-los. Não necessita conexão com wi fi.	A opção de gravação em voz não oferece recurso de mudá-la.
	Kids Karokê	Esse app é bem simples de usar e auxilia na musicalização infantil e na aquisição da leitura. Contém a letra de algumas cantigas. Realiza gravação do áudio. Não necessita wi fi.	As gravação de áudio não funciona, trava muito. Tem que utilizar com outro que realiza a gravação.
	Du Screen Recorder	Aplicativo de gravação de tela com áudio. Realiza também a edição simples do vídeo. Não necessita wi fi.	Não apresentou.
	Movie Maker	Software do Windons para edição de vídeos e fotos, insere músicas e oferece opção de corte, copia e cola áudios também. Produz filme de qualidade de vídeo e áudio. Conecta-se às redes sociais.	As versões do Windons não possuem mais este software, apesar de ser muito útil. A instalação dele é complexa, deve ser baixada de 2011 a partir do MSN. Nesse caso apenas em inglês, o que o torna um pouco difícil para quem nunca utilizou.

Fonte: <https://cissa24.wixsite.com/artemconstrucao/nucleo-ii>

## A MÚSICA NA ABORDAGEM TRIANGULAR: O CONTEXTO DA *e* - ARTE/EDUCAÇÃO

O currículo escolar compreende arte como componente fundamental no Ensino Fundamental. Desse modo, cabe refletir sobre a alfabetização e como se deu a partir desta experiência com as cantigas de roda. De acordo com Romanelli (2015, p.58) “o canto é a prática musical mais disponível e uma das mais expressivas, por isso deve ser uma prática muito incentivada durante o ciclo de alfabetização.” Este autor sugere ainda que as cantigas sejam utilizadas, pois fortalecem a identidade cultural de um povo.

O trabalho pedagógico conta com várias modalidades organizativas. A opção pela sequência didática ocorreu para que houvesse apropriação da escrita e da leitura pelos alunos a partir da apreciação da poíesis. Esta sequência teve início como o ateliê de cantigas cujo objetivo geral foi desenvolver a fluência leitora e a escrita a partir de textos que se sabe de cor. A Imagem n. 1 a seguir consta da sequência didática e dos procedimentos utilizados durante as aulas.

## Imagem n. 1 – Sequência Didática de Cantigas



### Ateliê de cantigas

Escola Municipal Dilma Roriz Medeiros

Sequência didática - Gênero cantigas.  
Objetivo: Desenvolver a fluência leitora e a escrita a partir de textos que sabe de cor.

- 1- Cantar com apoio do aplicativo Kids Karaoke;
- 2- Montar um pot-pourri de cantigas em vídeo - poésis;
- 3- Vivenciar as cantigas em roda;
- 4- Montar cantigas usando a técnica do texto fatiado em duplas;
- 5- Cantar lendo após texto montado;
- 6- Apreciar a poésis de cantigas para cantar com maior desenvoltura;
- 7- Elaborar gráfico com cantigas preferidas;
- 8- Reescrever cantiga de memória adequando as convenções ortográficas e gramaticais;
- 10- Ilustrar o texto produzido;
- 11- Confecção de painéis com produções;
- 12- Exposição do material elaborado para a comunidade escolar.

Elaboração e execução  
Professora Maria Cecília Silva de Amorim  
2º ano A Período 16/08 a 23/08/2017

Fonte: Slide Share: <https://pt.slideshare.net/mariaceciliasilva7773>

Procurou-se realizar uma performance que conjugasse o aplicativo, as cantigas e o canto. O produto final foi um pot-pourri unindo diferentes cantigas folclóricas em um vídeo único que será utilizado em sala de aula para aprofundar o tema em condições além de cantar; como ordenar o texto da cantiga em técnica de texto fatiado e reescrita. Inicialmente o desejo era de incentivar as crianças a cantar usando o Karaoke Kids, porém pude notar que ao serem convidados a cantar não se soltavam, o que serviu como levantamento acerca do que necessitam aprender sobre esse gênero.

Nesse sentido Romanelli (2015) destaca o papel da Educação Musical em favorecer à autonomia das escolhas e práticas musicais nos alunos, oportunizando a eles a ampliação de repertório. A educação como agente emancipador, também é discutida por Libâneo (2003) pois, as práticas em contextos educativos relacionam-se com a cultura digital e são potencializadoras de aprendizagem em arte. Buscar caminhos com base na educação crítica e emancipadora do pensamento pela *e-arte!* A escola, os professores e os responsáveis precisam conhecer, interessar-se pelas práticas da juventude no campo *ciber*.

Sousa (2007) desenvolveu um profundo estudo sobre a temática das cantigas em sala de aula com vistas a compreender o seu uso como recurso didático na aquisição do Sistema de Escrita Alfabética – SEA:

(...)entende-se esses tipos de cantigas como sendo as seguintes práticas sociais e culturais: cantigas de brincar – são aquelas em que as crianças brincam por meio de gestos e mímicas sugeridos pela letra da canção; cantigas de roda – são aquelas canções em que suas práticas sociais e culturais se dão através de brincadeiras de roda; acalantos – são cantigas de ninar, que servem para embalar crianças para dormir; e, cantigas natalinas- são cantigas que se referem a temas natalinos. (SOUZA, 2007, p.14)

Este estudo e a elaboração da *poiésis* concordam com Souza (2007), pois as cantigas são utilizadas apenas para alfabetizar por serem textos de fácil memorização, podendo ser utilizados como eficiente recurso. Nesse contexto, o aplicativo escolhido para trabalhar as cantigas aparece como diferencial por ser inovador e lúdico.

A tecnologia vem sendo discutida por Cunha (2012) com apontamentos e estudos conceituais sobre a *e-arte* educação, que aborda a educação digital crítica numa reelaboração da Abordagem Triangular criada por Barbosa, a qual está parafraseada como Abordagem Triangular Digital, abordando o *e-ler*, *e-fazer* e o *e-contextualizar*, de modo a fomentar o ensino da arte pelas intermédias numa visão crítica e emancipadora, na afirmação de Barbosa (*in* CUNHA, 2012, p. 200) “qualquer conteúdo, de qualquer natureza visual ou estética, pode ser explorado, interpretado e operacionalizado através da abordagem triangular”, com toda a contextualização necessária para a realidade virtual no campo das artes – cênicas, sonoras, visuais e verbais, tornando a arte e seu acesso oportunizado a todos por meio das intermédias.

A arte e o ensino se relacionam de forma não intencional. É necessário conhecer e manipular as tecnologias digitais a favor do ensino da arte uma vez que “as novas tecnologias podem reforçar a contribuição dos trabalhos pedagógicos e didáticos contemporâneos, pois permitem que sejam criadas situações de aprendizagem ricas complexas, diversificadas(...)” (PERRENOUD, 2000, p. 139). O ensino passa a ter caráter interativo e descentralizado, onde o aluno poderá atuar mediado por orientações potencializadoras no campo das artes numa utilização crítica da tecnologia digital apreciando, interpretando e produzindo artisticamente.

Cantar gera prazer e domínio próprio. O trabalho foi muito envolvente e enriquecedor, desde a produção que iniciou no Memorial do Indígena em Brasília -DF até a publicação na rede social. A expressão de arte superou as expectativas, ao passo que

motivou a utilização de um recurso inovador para a sala de aula de 2º ano de alfabetização.

A abordagem triangular digital, derivada da teoria de Ana Mae Barbosa, esteve presente por meio do e-ler, e-fazer e e-contextualizar, ao levantar os aplicativos para o uso da música em sala de aula e ler sobre eles interpretando-os, ao utilizar o aplicativo com os alunos e individualmente houve o fazer e, finalmente, e-contextualizar, que uniu técnica e tecnologia, tornando possível uma poíesis multimidiática usando a música como eixo principal.

Foi possível lançar vídeo de autoaprendizagem - tutorial, o qual baseava-se na aplicação de técnicas para baixar e utilizar um aplicativo no telefone celular. O vídeo passou por apreciação e avaliação de vários internautas. Desse modo, considerando as sugestões o tutorial foi editado com as devidas melhorias. Ao realizar um vídeo tutorial é importante que haja domínio da técnica e intencionalidade, vislumbrando auxiliar outras pessoas a desenvolver conhecimentos. Também é notória a dificuldade que muitas pessoas ainda tem de utilizar a internet e de se expressar frente a uma câmera. Cabe linguagem corporal, vocal e conhecimento da práxis.

Este processo de aprender a aprender na pós-graduação é tão importante quanto alfabetizar-se. Assim, em movimento de aprendizagem por meio da reflexão-ação pode-se recordar Freire (1996, p. 59) consciente do meu inacabamento como profissional, inserida no mundo novo da e-Arte/Educação "Gosto de ser gente porque, inacabado, sei que sou um ser condicionado mas, consciente do inacabamento, sei que posso ir mais além dele."

Assumir a responsabilidade de educar-se, considerando o desenvolvimento social e individual faz parte do da consciência do inacabamento do qual fala Freire. O trabalho com as cantigas de roda é possível e necessário a todos os professores de alfabetização, pois são estes profissionais que abrem as janelas do mundo da leitura para os pequeninos. Com arte e educação aliadas num ir e vir constante. Cabe aos educadores, compreenderem o e-ler, e-fazer e o e-contextualizar, sintetizados por Cunha (2012) para dialogar com esta geração tecnológica que deve ser alvo do trabalho na alfabetização.

A aquisição do sistema de escrita na escola (MORAIS, 2012) configura uma das competências mais importantes a serem trabalhadas com o aluno, principalmente após recentes pesquisas que apontam ser esta uma das principais deficiências do estudante brasileiro "(...) só recentemente passamos a enfrentar essa nova realidade social em que não basta apenas saber ler e escrever, é preciso saber fazer uso do ler e escrever, saber

responder as exigências de leitura e de escrita que a sociedade faz continuamente. (SOARES 1998, p. 20). Soares, citada por Carvalho, sugere práticas para todo o ensino básico:

Proponho fazer a criança trabalhar desde cedo com textos variados, mas familiarizar-se com a diversidade textual não é trabalho para apenas um ano letivo, é tarefa que se estende por todo o ensino básico. Tornar-se letrado, ou formar-se leitor, é aprender sobre autores, seus modos de pensar, intenções, interlocutores, ideias e valores; é aprender sobre gêneros, sobre a forma pela qual os textos se organizam, a partir do título, obedecendo a certas convenções, e desdobrando-se parágrafo por parágrafo para exprimir ideias. É principalmente aprender a dialogar com os autores, refletindo sobre o que eles nos dizem e comparando as suas com as nossas próprias ideias. (CARVALHO, 2005, p.70)

Não basta identificar as palavras, mas fazê-las ter sentido, compreender, interpretar, relacionar e reter o que for mais relevante. A escrita não é somente uma grafia, um gesto que marca, representando um som da fala, mas, além disso, uma linguagem particular, diversa da fala e capaz de significar. Aprender a escrever, alfabetizar-se, é mais do que aprender a grafar sons; ou mesmo, mais do que aprender a simbolizar graficamente um universo sonoro já por si mesmo simbólico. Aprender a escrever é aprender novos modos do discurso por meio dos gêneros; novos modos de se relacionar com interlocutores, muitas vezes, virtuais; novos modos de se relacionar com temas e significados; novos motivos para comunicar em novas situações. Aprender a escrever representa construir uma nova inserção cultural.

Assim, na construção da escrita, a criança tem muito mais a aprender do que as letras: uma infinidade de gêneros (SOUZA e LEAL, 2012), os quais Bakhtin (2000) e Marcuschi (2002) citados por Sousa (2007) chamam de gêneros do discurso, surgindo sempre que há alguma necessidade social de comunicação oral ou escrita, como exemplo os bilhetes, cartazes, *out doors*, bulas de remédio, as cantigas e tantos outros, dinâmicos e plásticos, uns mais complexos e abstratos do que outros. Nos dias de hoje, saber ler e escrever, tem se revelado condição insuficiente para responder adequadamente às demandas contemporâneas marcadas pela tecnologia digital. É preciso ir além da simples aquisição do código escrito, é preciso fazer uso da leitura e da escrita no cotidiano, apropriar-se da função social dessas duas práticas; é preciso letrar-se também utilizando recursos tecnológicos digitais.

## CONSIDERAÇÕES

A produção da *poiésis* solicitada pela professora Fernanda Cunha ofereceu um desafio para os cursistas de pós- graduação em arte/educação intermediática digital. A expressão em arte digital escolhida foi no eixo da música. As cantigas fazem parte da infância e fazem parte do trabalho voltado para alfabetização. Em arte-educação a música é um instrumento essencial da aprendizagem, que torna o aluno mais expressivo e criativo.

A inovação no processo de ensino se deu na utilização de um aplicativo para exploração do gênero textual “Cantigas”. Na experiência foi possível trabalhar usando um aplicativo que mostra a letra da música, fundamental para a aquisição da leitura, com ritmo e entonação podendo ser gravadas simultaneamente de forma ensaiada ou mesmo espontânea.

Ao utilizar aplicativos que podem apoiar o professor no processo de ensino e aprendizagem, pode-se aliar música e alfabetização por meio de cantigas folclóricas ou populares. A escolha acerca de como trabalhar de forma diferente um gênero conhecido das crianças, promoveu a reflexão da práxis na sala de aula. Os aplicativos Turu Brasil e Kids Karaokê foram apresentados para as crianças, elas puderam interagir com os apps e cantar livremente as cantigas. A utilização desta mídia em sala de aula foi possível apenas em pequenos grupos, cantando com o Kids Karaokê.

A experiência de realizar uma *poiésis* usando técnicas para produção artística fomentou a compreensão do processo criativo a partir de um contexto curricular o qual leva o aluno a alfabetizar-se e letrar-se. O canto como uma expressão artística denota sensibilidade e harmonia, considerando o produto final que é a expressão artística.

## REFERÊNCIAS

ANDERI, Gonçalves Costa e TOSCHI, Mirza Seabra (orgs.) **Inclusão digital e social: conhecimento e cidadania**. Anápolis: Editora UEG, 2016.

CARVALHO, Marlene. **Alfabetizar e letrar: um diálogo entre a teoria e a prática**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

CUNHA, Fernanda Pereira da. **E-arte/Educação: educação digital crítica**. São Paulo: Annablume; Brasília: CAPES, 2012.

LEMOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

- LIBÂNEO, José Carlos. **Adeus professor, adeus professora? Novas exigências educacionais e profissão docente**. 7 ed. São Paulo: Cortez, 2003.
- LIMA, Daniella da Costa Britto Pereira. Tecnologias, educação e formação: Conceitos, inclusão e iniciativas. In: ANDERI, Eliana Gonçalves Costa e TOSCHI, Mirza Seabra(orgs.). **Inclusão digital e social: conhecimento e cidadania**. Anápolis: Editora UEG, 2016.
- MORAIS, Artur Gomes de. **Sistema de Escrita Alfabética**. São Paulo: Melhoramentos, 2012.
- PERRENOUD, Philippe. **Dez novas competências para ensinar**. Tradução: Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.
- PROSSER, Elisabeth Seraphim. **Ensino de Artes**. Curitiba-PR: IESDE, 2012.
- ROMANELLI, Guilherme Gabriel Ballande. A música em todo lugar e também na escola. In: BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa. **A Arte no ciclo de alfabetização**. Caderno 06. Brasília: MEC, SEB, 2015.
- SCUCATO, André. **O Conceito Grego de arte: a Mimesis, a Techné e a Poiésis**. Disponível em <http://topicosespeciaispoetica.blogspot.com.br/2011/08/o-conceito-grego-de-arte-mimesis-techne.html> . Acesso em 20 de ago 2017.
- SILVA , Liliam. **Quem são os nativos digitais?** Disponível em <http://www.educacao-a-distancia.com/quem-sao-os-nativos-digitais> . Acesso em 26 set 2017.
- SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.
- SOUSA, Ryta de Kássya Avelar. **Cantigas populares: Um gênero para alfabetizar letrando**. Dissertação (mestrado). UFP:2007. Disponível em [http://www.repositorio.ufpe.br/bitstream/handle/123456789/4585/arquivo5515\\_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://www.repositorio.ufpe.br/bitstream/handle/123456789/4585/arquivo5515_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y) Acesso em 20 de ago 2017.
- SOUZA, Ivani Pedrosa de, LEAL, Telma Ferraz. Os diferentes textos a serviço da perspectiva do alfabetizar letrando. In: BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Os diferentes textos em sala de alfabetização**. Cadernos PNAIC. Ano 01, unidade 5. Brasília: MEC, 2012.