

## A UTILIZAÇÃO DE CANTIGAS POPULARES EM SALA DE AULA NUMA ABORDAGEM E-ARTE/EDUCATIVA PARA O LETRAMENTO

### THE USE OF CLASSROOM POPULAR SONGS IN AN E-ART / EDUCATIONAL APPROACH TO LETTERING

Maria Cecília Silva de Amorim<sup>1</sup>

Nilceia Protásio<sup>2</sup>

**Resumo:** O presente artigo baseia-se em discussões motivadas pelo curso de pós-graduação em Arte/educação Intermediática Digital da Universidade Federal de Goiás – UFG – questões estas que suscitam reflexões sobre a utilização da e-arte/educação intermediática digital como forma de melhorar a qualidade do ensino. A Educação Infantil fornece um repertório importante de cantigas, parlendas e outros textos de domínio público que podem contribuir para o processo de aquisição da leitura e da escrita – processo a ser trabalhado, posteriormente, no Ensino Fundamental. Partindo deste pressuposto, esse trabalho procurou utilizar cantigas populares como ferramenta na alfabetização de uma forma integrada à tecnologia, demonstrando sua utilização por meio de aplicativos para celular. 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 é baseada em autores, como Soares (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), Brito (2003) e Granja (2006) sobre música para crianças e canto no contexto escolar, e Cunha (2012) que traz a abordagem da e-arte/educação. O campo de atuação escolhido foi o 2º ano de alfabetização na Escola Municipal Dilma Roriz Medeiros. Espera-se que este estudo seja motivador a todos os professores e alfabetizadores uma vez que alia música, 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 vinculada ao Curso de Especialização em Arte/Educação Intermediática Digital da Universidade Federal de Goiás (UFG), cuja proposta é de incluir a metalinguagem digital na sala de aula 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, em Luziânia/GO, no ano de 2017. Houve o aprofundamento do estudo na prática pedagógica com a elaboração de uma sequência didática e as crianças foram envolvidas num processo de letramento usando as cantigas.

---

<sup>1</sup>Especialização em Arte-educação Intermediática Digital pela Universidade Federal de Goiás.

<sup>2</sup>Doutorado em Educação pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Brasil(2008)  
Professor Adjunto da Universidade Federal de Goiás.

Nesse ínterim, a problemática de utilizar um aplicativo próprio para *Andróid* resultou numa *poiésis* cujo tema foi “*Pot-pourri* de cantigas”, das quais “Borboletinha, Cai, cai balão, Dona Aranha e outras. Na sala de aula as crianças vivenciaram o aplicativo, participando da produção de áudio e vídeo hospedado no *YouTube*, e puderam utilizar: técnicas de colagem de texto, 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 resultando na compreensão do próprio gênero e sua funcionalidade. A vinculação do conteúdo aprendido no curso de pós-graduação com a sala de aula demonstra a importância de conhecer o conceito de práxis (CURADO; SILVA, 2012) e o conceito de e-arte/educação (CUNHA, 2012). A experiência com gênero *cantiga* mostra sua contribuição no processo de consolidação da alfabetização. Assim, a discussão segue com a importância de conhecer aplicativos úteis à alfabetização.

Sousa (2007) desenvolveu um 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)

As cantigas são utilizadas 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, lúdico e envolvente.

### Aplicativos Úteis na Alfabetização

A concepção de tecnologia (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, 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 “língua cantada ou cantada-falada é anterior à língua 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. 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.

Sobre o ensino de música na escola é importante ressaltar suas possibilidades interdisciplinares, ampliando ações de conscientização e de oportunidade de aquisição de conhecimentos (LOUREIRO, 2003). No caso das cantigas, um fomento para a valorização da cultura popular.

Pelo viés da tecnologia, é possível explorar alguns aplicativos que podem contribuir para uma alfabetização dinâmica e musical. A tabela 1 demonstra a análise de 9 (nove) aplicativos gratuitos que estão disponíveis para as crianças, juntamente com alguns aspectos positivos e negativos da sua aplicabilidade na sala de aula. O levantamento realizado elucidou sobre a melhor forma de utilizar os aplicativos para reforçar o processo de alfabetização.

Tabela 1: Análise dos Aplicativos

ANÁLISE DE APLICATIVOS QUE PODEM AUXILIAR NO PROCESSO DE MUSICALIZAÇÃO INFANTIL E ALFABETIZAÇÃO			
Visual do Aplicativo	Aplicativo Educação/ entretenimento	Pontos positivos	Pontos negativos
	Animal cantigas	Visual alegre e colorido, áudio nitido, favorece a memorização.	Não apresenta letra para incentivar a leitura. Poderia oferecer mais opções além de só cantar.
	Músicas infantis em português	Bastante rápido com muitas opções de cantigas infantis.	Não apresenta letra das músicas. Pouco interativo.
	Piano crianças música e canções	Muito divertido e interativo, auxilia na identificação e reconhecimento das notas musicais.	Muitos anúncios no meio do jogo, as canções são apenas em inglês.
	Brasil de Tuhu	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 das canções.
	Aprendendo a cantar	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.
	Nursery Rhymes	Incorpora músicas e vídeos infantis, na maioria com a letra.	Utilizável apenas online, muitos anúncios e não possui músicas em português.
	Muda voz com efeitos	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.
	Alfabeto melado	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.
	Karaoke infantil	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. A 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. 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, por vezes, serem vistas como algo

desinteressante. Dependendo do contexto e do intuito, o amparo da tecnologia pode tornar alguns arranjos mais atrativos para a nação de nativos digitais, sobretudo, quando os arranjos incluírem imagem, cores, personagens e movimento visual.

A geração de nativos digitais – termo criado pelo norte-americano Marc Prensky – reúne características aos nascidos depois da década de 1980 (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, como: *facebook*, *instagran*, *whatsapp* 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 *Poiésis***

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 à história grega sobre *mimesis*, sobre a qual Françoise Dastur, em seu texto “A Arte no Pensamento” ressalta 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." (SCUCATO, 2011). Portanto, é um substantivo que advém do grego *poién*. Refere-se à ação diversificada de fazer, ligada principalmente à essência do agir.

Nesse contexto, a *poiésis* é uma criação, uma 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 na *Google Play*. A execução está publicada no YouTube <https://youtu.be/yDsqeNxreLc>.

A tabela 2 está composta pelos aplicativos/softwarewares 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 Poésis

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.	A 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 Windows 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 Windows 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, o Letramento e os Recursos Tecnológicos Digitais

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), “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.” (ROMANELLI, 2015, p. 15). Este autor sugere ainda que as cantigas sejam utilizadas, pois fortalecem a identidade cultural de um povo.

Para Granja (2006), o saber musical é prazeroso: “Quem não se delicia ao ouvir sua música predileta? A música põe em ordem nosso corpo e nossa alma. O ensino de Música deveria ser prazeroso para o aluno, assim como a música é para as pessoas em geral.” (GRANJA, 2006, p. 107). O autor questiona o caráter excessivamente tecnicista e teórico desvinculado da experiência musical, e defende uma maior articulação entre a vivência musical e a elaboração teórica. Nesse sentido, ressalta a importância de projetos que promovam o diálogo entre as disciplinas e desafia a ir além:

[...] entendemos que a canção pode ser estudada no âmbito das disciplinas curriculares, não apenas como meio para se compreender outros conceitos, mas também como um objeto em si. Muitos trabalhos já apontam para a utilização da canção na área de Línguas em geral [...]. Além da canção, a música instrumental constitui um rico instrumento a ser incorporado nas disciplinas. A “escuta atenta” de músicas de outros países pode revelar muito de sua cultura, da sua história, da sua geografia etc. (GRANJA, 2006, p. 112).

Embora reconheçamos a devida abrangência das abordagens possíveis em música, o foco deste trabalho recai sobre o caminho fértil e rico de se ter a música como aliada no processo de alfabetização. Riqueza descrita por Sekeff (2002) e pautada numa concepção de música que abarca o pensamento, a emoção, a atividade e a fruição, “um movimento que se completa em nós, na escuta, e que nos mobiliza de forma única, singular, integrando sentidos, razão, sentimento e imaginação.” (SEKEFF, 2002, p. 119-120). Parte de um jogo cuja prática é caracterizada por uma ludicidade que motiva, entusiasma e educa.

De modo especial, Brito (2003) reforça a analogia entre a aquisição de uma linguagem com a música:

O processo de aquisição da linguagem também facilita a comparação com a expressão musical: da fase da exploração vocal à etapa de reprodução, criação e reconhecimento das primeiras letras, daí à grafia de palavras, depois a frases e, enfim, à leitura e à escrita, existe um caminho que envolve a permanente reorganização de percepções, explorações, descobertas, construções de hipóteses, reflexões, sentidos que tornam significativas todas as transformações e conquistas de conhecimento: a consciência em contínuo movimento. (BRITO, 2003, p. 43)

Sobre o trabalho realizado com as crianças, vale dizer que contou 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 *poiésis*. Esta sequência teve início como o *Ateliê de cantigas* com o objetivo de desenvolver a fluência leitora e a escrita

a partir de textos que se sabe de cor. A figura 1 consta da sequência didática e dos procedimentos utilizados durante as aulas.

**Figura 1:** Sequência Didática e Procedimentos Metodológicos



**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- Confeção 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>

Nesse sentido, Romanelli (2015) destaca o papel da Educação Musical em favorecer a autonomia das escolhas e das práticas musicais nos alunos, oportunizando 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. A escola, os professores e os responsáveis precisam conhecer, interessar-se pelas práticas da juventude no campo *cyber*.

A tecnologia vem sendo discutida por Cunha (2012), 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 (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.

É necessário conhecer e manipular as tecnologias digitais em 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 da Arte numa utilização crítica da tecnologia digital apreciando, interpretando e produzindo artisticamente.

A aquisição do sistema de escrita na escola (SOARES, 1998) 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). Magda Soares (apud CARVALHO, 2005) sugere práticas para 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 e alfabetizar-se é mais do que aprender a grafar sons; ou mesmo, mais do que aprender a simbolizar graficamente um universo sonoro 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 apud 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 utilizando recursos tecnológicos digitais.

### **Considerações Finais**

A produção da *poiésis* solicitada na disciplina Arte/educação *versus* e-arte – educação proporcionou um desafio para os cursistas de pós-graduação em arte/educação intermediática digital. A expressão em arte digital selecionada teve como foco as cantigas que fazem parte da infância e podem integrar o processo de alfabetização.

A inovação no processo de ensino se deu na utilização de um aplicativo para exploração do gênero textual *cantiga*. 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 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 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, e elas puderam interagir com os *apps* e cantar livremente as cantigas. A utilização dessa mídia em sala de aula foi realizada apenas em pequenos grupos, cantando com o Karaokê Kids.

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.

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 Karaokê *Kids*, porém, foi possível notar que ao serem convidados a cantar não se soltavam – o que serviu como levantamento acerca do que necessitam aprender sobre esse gênero.

Cantar gera prazer, além de proporcionar melhor consciência corporal. O trabalho foi muito envolvente e enriquecedor, desde a produção que iniciou no Memorial do Indígena em Brasília/DF até a publicação no *YouTube*. 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. O levantamento dos aplicativos para o uso da música em sala de aula e a leitura dos mesmos, a utilização crítica do aplicativo com os alunos reafirmam uma *poiésis* multimidiática usando a música como eixo principal.

Foi possível lançar o vídeo de autoaprendizagem - tutorial, baseado na aplicação de técnicas para baixar e utilizar um aplicativo no telefone celular. O vídeo passou por apreciação e avaliação de vários internautas. 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 possuem ao utilizar a internet e ao se expressarem frente a uma câmera. Cabe linguagem corporal, vocal e conhecimento da práxis.

Entendemos que o processo de aprender na pós-graduação é tão importante quanto alfabetizar-se. Em movimento de aprendizagem por meio da reflexão-ação pode-se recordar Freire (1996, p.59) consciente do 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 da consciência do inacabamento. Portanto, cabe aos educadores compreenderem o e-ler, e-fazer e o e-contextualizar para dialogar com a geração tecnológica, alvo do trabalho na alfabetização.

**Abstract:** This article is based on discussions motivated by the postgraduate course in Digital Art / Education of the Federal University of Goiás (UFG) - questions that elicit reflections on the use of e-art / digital intermedia education as a form to improve the quality of teaching. The Early Childhood Education provides an important repertoire of cantigas, parlendas and other texts in the public domain that can contribute to the process of reading and writing acquisition - a process to be worked on later in Elementary School. Based on this assumption, this work sought to use popular songs as a literacy tool in an integrated way to the technology, demonstrating its use through mobile applications. The production of a poetry based on songs brought to light the importance of using textual genres and music to stimulate work in literacy. The methodology used was bibliographic research and action research. The theoretical basis is based on authors such as Soares (2012) and Carvalho (2005), who discuss the acquisition of the writing system, Souza and Leal (2012) discussing the importance of textual genres in literacy, Loureiro (2003), Brito (2003) and Granja (2006) on children's music and singing in the school context, and Cunha (2012) that brings the e-art / education approach. The chosen field of action was the 2nd year of literacy in the Municipal School Dilma Roriz Medeiros. It is hoped that this study will motivate all teachers and literacy teachers as it combines music, technology and education in the process of teaching and acquiring reading and writing.

**Keywords:** Cantigas. e- Art-Education. Literacy.

## Referências

ALMEIDA, Berenice. **Música para crianças:** possibilidades para a educação infantil e o ensino fundamental. São Paulo: Melhoramentos, 2014.

BRITO, Teca Alencar de. **Música na educação infantil.** 2. ed.. São Paulo: Petrópolis, 2003.

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

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

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GRANJA, Carlos Eduardo de Souza Campos. **Musicalizando a escola:** música, conhecimento e educação. São Paulo: Escritura, 2006.

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

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** Trad. Carlos I. da Costa. São Paulo: 34, 1999.

LIBÂNEO, José Carlos. **Adeus professor, adeus professora?** Novas exigências educacionais e profissão docente. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

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.

SEKEFF, Maria de Lourdes. **Da música: seus usos e recursos**. São Paulo: Editora UNESP, 2002.

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**. 2007. 136f. Dissertação (Mestrado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 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 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.

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