

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

KARIN CRISTINA GALVAN DA SILVA

**O USO DE PARLENDAS E GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIAS LÚDICAS NO
PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA LEITURA E ESCRITA**

CURITIBA

2025

KARIN CRISTINA GALVAN DA SILVA

**O USO DE PARLENDAS E GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIAS LÚDICAS NO
PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA LEITURA E ESCRITA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Especialização em Mídias na Educação, Setor de Educação Profissional e Tecnológica, Universidade Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

Orientadora: Prof.^a. Dr.^a. Maria Valéria da Costa

CURITIBA

2025



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SETOR DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO MÍDIAS NA EDUCAÇÃO -
40001016401E1

TERMO DE APROVAÇÃO

Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação Mídias na Educação da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da Monografia de Especialização de **KARIN CRISTINA GALVAN DA SILVA**, intitulada: **O USO DE PARLENDAS E GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIAS LÚDICAS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA LEITURA E ESCRITA**, que após terem inquirido a aluna e realizada a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua aprovação no rito de defesa.

A outorga do título de especialista está sujeita à homologação pelo colegiado, ao atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca e ao pleno atendimento das demandas regimentais do Programa de Pós-Graduação.

Curitiba, 10 de Novembro de 2025.


MARIA VALÉRIA DA COSTA

Presidente da Banca Examinadora



PAULO EDUARDO SOBREIRA MORAES

Avaliador Interno (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ)

O uso de parlendas e gamificação como estratégias lúdicas no processo de ensino-aprendizagem da leitura e escrita

Karin Cristina Galvan da Silva

RESUMO

O presente artigo apresenta relato a partir das vivências e práticas experienciadas por meio de atividades de leitura e escrita com estudantes do 2º ano do ensino fundamental de uma escola municipal de Curitiba, utilizando parlendas e gamificação como estratégias lúdicas no processo de ensino – aprendizagem. O objetivo foi promover o desenvolvimento das habilidades de leitura, escrita e oralidade dos estudantes do por meio do uso de parlendas, valorizando a cultura popular e contribuindo para o processo de alfabetização de forma lúdica, significativa, interativa e alinhada às práticas pedagógicas das tecnologias de Informação e Comunicação. Como estratégia de verificação foi utilizada a gamificação a fim de enriquecer o conhecimento e motivar os estudantes no processo de alfabetização.

Através das práticas aplicadas pudemos constatar que os estudantes sentiram-se motivados e avançaram no quesito consciência fonológica e escrita, descobrindo que também é possível aprender com jogos.

Palavras-chave: Parlendas; rimas; alfabetização; gamificação.

ABSTRACT

This article presents an account based on experiences and practices gained through reading and writing activities with second-grade elementary school students from a municipal school in Curitiba, using nursery rhymes and gamification as playful strategies in the teaching-learning process. The objective was to promote the development of students' reading, writing, and oral skills through the use of nursery rhymes, valuing popular culture and contributing to the literacy process in a playful, meaningful, interactive way, aligned with the pedagogical practices of Information and Communication Technologies. Gamification was used as a verification strategy to enrich knowledge and motivate students in the literacy process.

Through the applied practices, we were able to verify that the students felt motivated and advanced in terms of phonological and writing awareness, discovering that it is also possible to learn with games.

Keywords: Nursery rhymes; rhymes; literacy; gamification.

1 INTRODUÇÃO

A alfabetização é um dos processos mais significativos na trajetória escolar da criança pois marca o início de sua inserção efetiva no mundo da leitura e da escrita.

No contexto da sala de aula, e como condutos do processo de ensino e aprendizagem, o professor exerce um papel fundamental: oportuniza experiências significativas que despertem o interesse, a curiosidade e o prazer em aprender no educando.

Este relato de experiência tem como objetivo apresentar uma prática pedagógica desenvolvida com estudantes do 2º ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal de Curitiba/PR, envolvendo o trabalho com parlendas e o uso da gamificação como estratégias lúdicas no processo de ensino e aprendizagem. A proposta surgiu da necessidade de tornar as aulas de alfabetização mais dinâmicas, interativas e conectadas às práticas culturais e tecnológicas atuais, buscando aliar o resgate da cultura popular brasileira, por meio das parlendas e rimas, ao uso de jogos digitais educativos, promovendo a consciência fonológica, a ampliação do vocabulário e o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita.

Sendo assim é necessário assumir a necessidade de utilização de estratégias metodológicas que desenvolvam o potencial cognitivo dos estudantes sendo condição para assegurarmos a participação efetiva na sociedade atual e tecnológica.

As metodologias ativas transformam a relação ensino-aprendizagem, criando um ambiente em que o estudante passa a ter um papel efetivo e participativo na sua formação.

Portanto,

É importante evidenciar que as metodologias ativas vêm ganhando destaque no contexto educacional nos últimos anos, principalmente pela sua forma de apontar o estudante como protagonista e estimular o seu desenvolvimento cognitivo pela autonomia (Bacich; Moran, 2018; Paiva et al., 2016; Berbel, 2011; Diesel; Baldez; Martins, 2017)

A utilização das metodologias ativas implica em uma mudança no papel dos atores no processo de aprendizagem. Um fator importante nesse ambiente é a variedade de estratégias metodológicas, que vão desde o planejamento das aulas até a efetiva implementação na sala de aula.

Considerando que as pessoas não aprendem da mesma forma, no mesmo ritmo e ao mesmo tempo, a inserção de metodologias ativas se torna um aliado no aumento do engajamento dos estudantes. Sobretudo no mundo atual, marcado pela transitoriedade e aceleração das informações, o sujeito que aprende passa a ser o protagonista da sua aprendizagem.

Neste sentido Bacich & Moran (2018, p.77) afirmam que:

Os estudantes do século XXI, inseridos em uma sociedade do conhecimento, demandam um olhar do educador focado na compreensão dos processos de aprendizagem e na promoção desses processos por meio de uma nova concepção de como eles ocorrem. (BACICH; MORAN, 2018, p. 77)

Este estudo tem como objetivo apresentar uma prática pedagógica desenvolvida com estudantes do 2º ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal de Curitiba/PR, envolvendo o trabalho com parlendas e o uso da gamificação como estratégias lúdicas no processo de ensino e aprendizagem. A proposta surgiu da necessidade de tornar as aulas de alfabetização mais dinâmicas, interativas e conectadas às práticas culturais e tecnológicas atuais, buscando aliar o resgate da cultura popular brasileira, por meio das parlendas e rimas, ao uso de jogos digitais educativos, promovendo a consciência fonológica, a ampliação do vocabulário e o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita.

O projeto foi desenvolvido nos meses de setembro e outubro de 2025, em uma turma com 30 estudantes.

A coleta de dados da pesquisa se deu através das minhas observações e mediações durante as atividades desenvolvidas com os estudantes em sala de aula e no laboratório de informática.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 O QUE SÃO PARLENDAS ?

Pouco se ouve falar do gênero textual parlendas nos dias de hoje. No entanto, embora não apareçam muito nas salas de aula, os versos que constituem esse gênero textual são bem populares. As parlendas aparecem na

descrição estudada por Cascudo (1984) que definiu o folclore como tradição das comunidades brasileiras. Para o autor, o folclore sendo uma cultura do povo, é uma cultura viva, útil, diária, natural. Ele também afirma que "Folclore é tudo o que o homem do povo faz e reproduz como tradição" (Cascudo, 1984, pág.37).

Luís da Câmara Cascudo, um dos maiores folcloristas brasileiros, considerava as parlendas parte essencial da literatura oral e do folclore do Brasil. Para ele, as parlendas são fórmulas literárias tradicionais, geralmente rimadas e com sonoridade agradável, que se fixam na memória devido ao seu ritmo fácil e corrente.

As parlendas têm origem na tradição oral portuguesa e foram trazidas ao Brasil durante o período colonial. Em Portugal, essas rimas já faziam parte do folclore e eram usadas em brincadeiras infantis, jogos e cantigas populares.

Soares e Silva (2009) criticam o distanciamento da escola e conseqüentemente das crianças no que diz respeito à temática do folclore.

De acordo com as autoras:

O conhecimento sobre o folclore brasileiro está cada vez mais da escola e das crianças que a frequentam. Enquanto os pais, em sua época de infância, brincavam de roda, cantavam cantigas tradicionais e ouviam os mais velhos contarem as lendas [...] atualmente, muitas crianças desconhecem a maioria destes elementos, frutos da cultura popular brasileira (Soares; Silva, 2009, p. 32).

As parlendas são textos constituídos por versos que são recitados em brincadeiras infantis, que, segundo Soares e Silva citadas por Wetzel (2009), fazem parte do folclore poético e apresentam uma rima fácil e, por isso, são populares entre as crianças.

Assim, percebe-se que esse estilo de texto colabora para que tais textos façam parte do cenário infantil é que eles possuem rimas simplificadas e métricas que favorecem a musicalidade.

Outra característica marcante e indispensável das parlendas é o humor, através de situações absurdas, trocadilhos e rimas inesperadas.

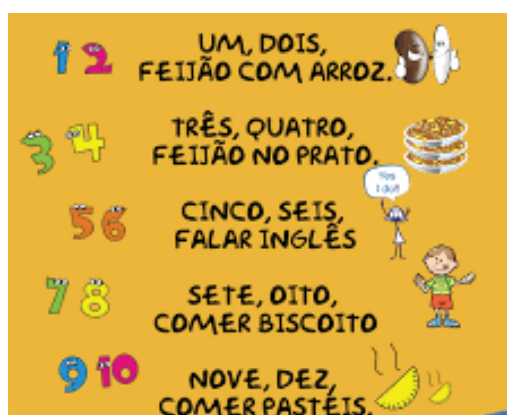
Aqui estão alguns exemplos de parlendas brasileiras com um toque de humor:

"Fui passar na pinguelinha,

Chinelinho caiu do pé.
Os peixinhos reclamaram:
– Que cheirinho de chulé!”

Além de fazer parte de uma rica cultura popular do folclore brasileiro, as parlendas são um interessante recurso para contribuir com o processo de alfabetização das crianças e com o processo de formação do leitor, visto que essas brincadeiras cantadas podem auxiliar de forma lúdica, criando contexto e significado para o trabalho em sala de aula.

FIGURA 1 EXEMPLO DE PARLENDAS



FONTE: <https://www.facebook.com/cirandadorecreio/posts/as-parlendas-s%C3%A3o-versinhos-com-tem%C3%A1tica-infantil-que-s%C3%A3o-recitados-em-brincadeir/1925391950852923/>

A FIGURA 1 demonstra como as parlendas podem ser utilizadas no processo de alfabetização, uma vez que a criança ao recitar a rima, também aprende a contagem de 1 a 10; identificação de rimas; desenvolvimento da memória e coordenação motora através de gestos rítmicos. É possível também, expandir a exploração para a alimentação (tipos de alimentos mencionados), cultura afro-brasileira (origem da parlenda) e a criatividade com atividades de desenho e colagem.

De acordo com Riter (2009) a experiência com as cantigas, enfatizando a ludicidade presente em pequenas rimas pode nos proporcionar um entendimento do “mundo dos adultos e a enfrentar de forma mais sadia tais problemas e dificuldades, quando elas surgirem em minha vida” (Riter, 2009, p.16).

"Se a vida apertar,

Não pare de lutar.
Com força e coragem,
Vença a tempestade.
Um passo de cada vez,
Você é forte e capaz,
O sol já vai brilhar,
E tudo vai passar!"

Para Araújo (2011, p. 23), "a atividade de leitura com esses textos ajudam a confrontar hipóteses das crianças com informações que o texto traz sobre a escrita". A criança, numa verdadeira situação problema tem a oportunidade, se bem conduzida as atividades, de reconhecer certas palavras, perceber certas relações som/grafia, usando todo o conhecimento que tem dos valores sonoros das letras, sílabas ou de partes das palavras para tentar reconhecer palavras, versos, estrofes, e usando estratégias de leitura (seleção, antecipação, inferência, verificação, decodificação) para ler sem ainda saber, ajustando o oral (que sabe de cor) ao escrito diante de si.

Em concordância com Araújo (2011), também concebemos que abordar esse gênero textual em sala de aula ajuda o aluno a perceber, refletir e identificar os aspectos discursivos que este gênero apresenta como: rimas, repetição, versos curtos, aliterações (repetição de sons consonantais), assonâncias (repetição de sons vocálicos), organização do texto no que diz respeito ao seu aspecto gráfico, lúdico e sonoro, favorecendo, assim, situações que o ajudam a elaborar hipóteses sobre o sistema de escrita alfabético.

Para que o aluno descubra as funções da língua escrita e se aproprie do sistema de escrita alfabético é preciso criar situações em que sejam desenvolvidas suas habilidades de consciência fonológica na qual a escrita seja usada funcionalmente. Assim, a escolha pela parlenda e gamificação, mostrou-se adequada para alcançarmos o objetivo proposto para este estudo.

Dentre os gêneros que compõem a poesia oral, as parlendas em toda a sua constelação: fórmulas de escolha, parlendas propriamente ditas, brincos, mnemônicas e lenga-lenga, as chamadas também de parlengas ou de lengalengas, são textos da tradição oral, com arrumações rítmicas em forma de verso, geralmente com rimas e paralelismos, podem colaborar para estimular o desenvolvimento linguístico da criança, assim como a criatividade.

A força que a parlenda exerce explica-se pelo poder da expressão oral. Enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular, a brincadeira tradicional tem função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar.

Por pertencer à categoria de experiências transmitidas espontaneamente conforme motivações internas da criança, a brincadeira tradicional infantil garante a presença do lúdico, da situação imaginária.

Todavia a parlenda e outros textos da poesia oral como as quadrinhas, cantigas, provérbios dentre outros ficam em evidência somente na época em que é comemorado o folclore. Para Silveira (2001, p. 89), “o que se observa é que o folclore, na sua riqueza e diversidade parece ser simplificado para adaptar-se à escola.” Nesse sentido é válido ressaltar que estes textos não só podem como devem ser utilizados como ferramentas lúdico-pedagógicas durante todo o processo de ensino e aprendizagem e não apenas em datas específicas.

As parlendas, ao contrário do que muitas pessoas pensam, desempenham funções que vão muito além de uma simples brincadeira infantil, elas possuem uma intenção comunicativa que tem por finalidade entreter a criança, ensinando-lhe algo.

2.2 USO DE PARLENDAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

A intenção da utilização de parlendas na sala de aula é provocar no estudante o interesse pelo mundo da leitura e da escrita, fazer com que eles prestem atenção ao som que compõe as palavras, nas rimas, aliterações, etc. desenvolvendo, assim, diversas habilidades metafonológicas e facilitando, desta forma, sua compreensão sobre o sistema alfabético.

Segundo Ferreiro e Teberosky (1991, p. 82), “a criança não vivencia o processo de alfabetização como uma sucessão de conquistas, mas como uma experiência de conflitos”. Logo, não se pode pensar a alfabetização sem considerar a criança como sujeito cognoscente – alguém que constrói, interpreta e dá significados ao que lê. É nesta perspectiva cognitiva, que assim como Ferreiro (1991), entendemos a criança como um ser que pensa e constrói o seu conhecimento.

O trabalho com parlendas pode ser um caminho eficaz tanto para o professor que tem um rico repertório de texto em mãos que poderá ser trabalhado de variadas formas, quanto para o aluno que poderá ser estimulado a desenvolver diversas habilidades que fomentam as habilidades metalinguísticas, favorecendo o ensino e aprendizagem como um todo. O desenvolvimento destas habilidades tem efeitos positivos no nível de consciência fonológica e na iniciação à leitura e à escrita em crianças que se encontram em diferentes momentos de desempenho na aprendizagem.

2.3 GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA LÚDICA

Para atender às novas exigências da contemporaneidade e como forma de minimizar alguns desafios na Educação, ao longo das últimas décadas têm ganhado destaque discussões válidas e pertinentes sobre o uso das metodologias ativas nos processos de ensino-aprendizagem.

Segundo Valente (2018, p. 26), as metodologias ativas são entendidas como práticas pedagógicas alternativas ao ensino tradicional. Em vez do ensino baseado na transmissão de informação, da instrução bancária, como criticou Paulo Freire (1970), na metodologia ativa, o aluno assume uma postura mais participativa, na qual ele resolve problemas, desenvolve projetos e, com isso, cria oportunidades para a construção de conhecimento.

Moran (2018) ressalta que as metodologias ativas podem ser desenvolvidas por meio de múltiplas estratégias, tais como: gamificação, sala de aula invertida, aprendizagem baseada em problemas, aprendizagem baseada em projetos, aprendizagem em pares, estudo de caso, entre outras. São “estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada e híbrida” (Moran, 2018, p. 4).

Nos últimos anos, a gamificação vem ganhando visibilidade entre as pesquisas em contextos de aprendizagem, devido à sua “capacidade inerente de motivar ações e a possibilidade de potencializar o aprendizado nas mais diversas áreas do conhecimento e da vida pessoal” (Porto, 2022, p. 22).

Assim,

A gamificação é uma metodologia ativa que se destaca por despertar o engajamento, motivar e resolver problemas, sendo cada vez mais utilizada como alternativa aos métodos tradicionais de ensino e

aprendizagem (Moran, 2018; Cecílio; Araújo; Pessoa, 2019; Pereira; Leite, 2023).

Segundo Alves (2015), a gamificação refere-se à aplicação de elementos típicos dos jogos, como suas regras, em contextos distintos dos jogos tradicionais. Esses elementos podem ser combinados de diversas maneiras, com diferentes objetivos. São classificados com base em três princípios fundamentais dos jogos: dinâmica, mecânica e componentes. Essa abordagem pode ser integrada a atividades de ensino-aprendizagem, enriquecendo a experiência educativa.

Alves (2015) descreve os elementos dos jogos como uma “caixa de ferramentas” que os educadores podem utilizar em sala de aula, criando novas possibilidades para engajar e motivar os estudantes, além de favorecer a construção do conhecimento. Contudo, é importante ressaltar que essa abordagem não substitui outras estratégias já existentes no processo educativo, mas deve ser vista como uma aliada, enriquecendo o ensino e tornando a aprendizagem mais significativa.

Silva, Sales e Castro (2019) afirmam que, ao implementar uma atividade gamificada, não é necessário empregar todos os elementos dos jogos. O essencial é selecionar aqueles que melhor se alinham aos objetivos educacionais.

3 METODOLOGIA

A presente pesquisa caracterizou-se como um estudo qualitativo, de natureza aplicada e abordagem exploratória e permitiu compreender fenômenos educacionais a partir da perspectiva dos sujeitos envolvidos (Triviños, 2008). Conforme Gil (2019), a pesquisa aplicada visa à solução de problemas práticos, o que justifica sua utilização neste estudo conduzido como pesquisa de campo, realizada diretamente no ambiente escolar, com observação e participação ativa dos sujeitos.

A partir das considerações teóricas, buscou-se descrever e refletir as práticas pedagógicas desenvolvidas juntos a estudantes de uma escola municipal de Curitiba/PR do 2º ano do ensino fundamental.

Como professora dessa turma percebemos que trabalhar de forma lúdica e prazerosa com o gênero textual parlendas, resgatando-as do folclore

brasileiro proporcionando a leitura, escrita e identificação de rimas ampliando para além do caderno aliado ao uso de jogos, auxiliou-nos a motivar os estudantes a aprender com prazer.

A opção por utilizar jogos digitais enriqueceu o trabalho da alfabetização, e resultou em um maior engajamento dos estudantes.

A turma de estudantes observada é caracterizada por “falar demais” e ter pouca concentração, por isso, pensamos que seria uma boa estratégia a utilização da gamificação para de fato torná-los agentes do processo de aprendizagem, tal como preconizam as estratégias ativas de ensino.

Primeiro, foi selecionado o tema, realizando pesquisa bibliográfica sobre o assunto, depois com os livros sobre o tema, foram escolhidos vídeos animados com parlendas para os estudantes assistirem. Posteriormente foram selecionadas as plataformas digitais gratuitas e de fácil aplicabilidade, buscando jogos que tivessem relação ao assunto parlendas e rimas.

Na etapa seguinte com os estudantes participaram da dinâmica da palavra secreta, onde foi escrito em uma tarjeta de papel a palavra parlenda e colocando dentro de um envelope. Aos poucos o papel foi sendo puxado aparecendo letra, por letra, para que os estudantes pudessem ler a palavra: PARLENDAS!

Muitos estudantes nunca tinham ouvido falar na palavra parlenda mas sabiam recitar algumas rimas. Então, foi explicado, através de slides (CANVA) que as parlendas fazem parte do folclore brasileiro e são heranças culturais passadas de geração para geração.

Dando continuidade à descoberta das parlendas, os estudantes assistiram ao vídeo “Pouporri de parlendas” do grupo musical Palavra Cantada, onde puderam recitar algumas parlendas em voz alta.

Como tarefa de casa designada aos estudantes, foi solicitado que “entrevistassem” um adulto do seu convívio familiar perguntando se esta pessoa saberia explicar o que é parlenda e se havia brincado em sua infância, solicitando que escrevessem juntos no caderno do estudante uma parlenda de memória ou pesquisada na Internet.

No retorno da tarefa de casa, os estudantes foram convidados a realizar a leitura de suas parlendas para os colegas.

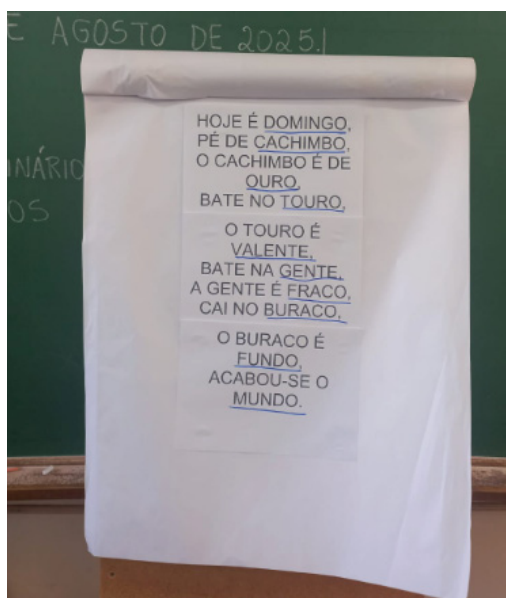
Dos 30 estudantes, 13 não realizaram a atividade porque esqueceram ou não tiveram alguém para ajudá-los.

Para que estas crianças pudessem participar da leitura, a corregente da sala corregente auxiliou-os a escrever uma parlenda das que haviam visto outro dia no vídeo da Palavra Cantada.

Os estudantes que não conseguiam ler, a corregente realizou a leitura apontando palavra por palavra e eles foram repetindo em voz alta.

Na etapa seguinte foi apresentado no Flip Chart a parlenda: Hoje é domingo, FIGURA 2, onde a professora/ pesquisadora realizou a leitura coletiva em voz alta com os estudantes identificando a quantidade de versos, sinais de pontuação e rimas, destacando-as com a cor azul.

FIGURA 2 – PARLENDAS HOJE É DOMINGO



FONTE: A autora (2025)

Após a apresentação, houve uma conversa dirigida sobre:

1. Qual o dia da semana aparece na parlenda?
2. Qual é o animal e a parte do corpo deste são citados na parlenda?
3. Quais palavras rimaram?

Após responderem as questões, os estudantes foram incentivados a registrarem as respostas no caderno, sob supervisão da professora.

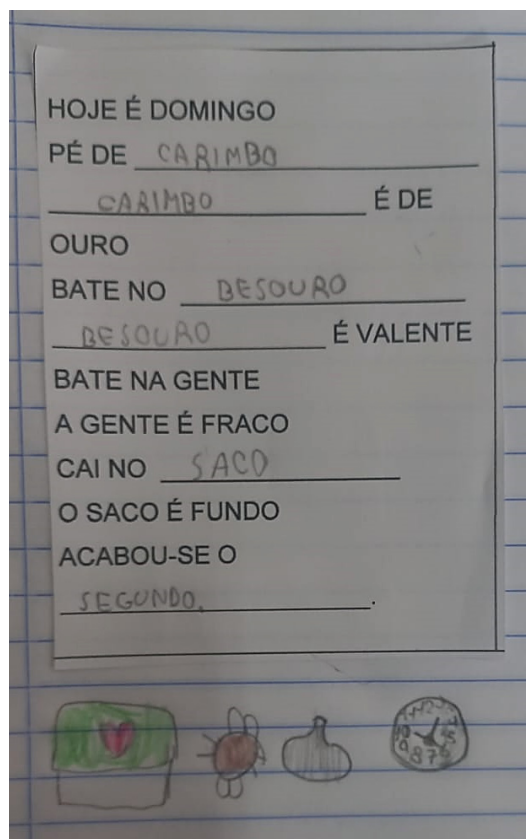
Numa próxima etapa, os estudantes foram divididos em equipes de 6 alunos. Cada equipe recebeu uma parlenda digitada, como mostra a FIGURA 3, faltando algumas palavras para completar com outras que rimassem. Foram sugeridos os seguintes exemplos:

Domingo: bingo, pingo

Cachimbo: carimbo

Touro: besouro, tesouro

FIGURA 3 – ATIVIDADE REALIZADA EM EQUIPE: COMPLETE A PARLENDAS



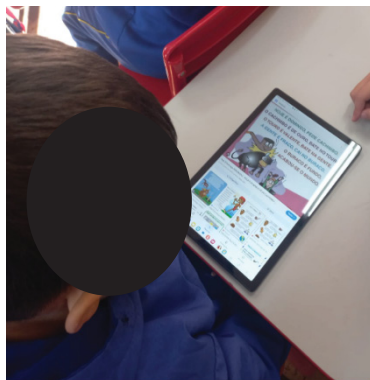
FONTE: A autora (2025)

Cada equipe realizou uma nova versão substituindo pelo menos 4 (quatro) palavras, ilustrando a nova parolenda. Em seguida houve a leitura da parolenda produzida pela equipe para toda a turma.

Na televisão da sala de aula foi apresentado novamente o vídeo “Pouporri de parolendas” do grupo musical Palavra Cantada, onde os estudantes cantaram e dançaram.

Em outro momento, os estudantes pesquisaram parolendas no tablet da escola, FIGURA 4, escolhendo e copiando no caderno aquela que mais gostou fazendo a ilustração.

FIGURA 4 – PESQUISA INDIVIDUAL DE NOVAS PARLENDAS



FONTE: A autora (2025)

Assim, como mostram as FIGURAS 5 e 6, no laboratório de informática e na sala de aula, os estudantes fizeram uso de plataformas de gamificação gratuitas como *Wordwall*, e *Escola Games* para a leitura de parlandas e identificação de rimas e o *Kahoot!* para responder questões relacionadas as parlandas, no jogo de verdadeiro ou falso. Assim, a gamificação cumpriu seu objetivo de tornar a aprendizagem mais dinâmica e atrativa, estimulando os estudantes a realizarem jogos de rimas e ao mesmo tempo reconhecerem as palavras.

Observou-se que a maioria dos estudantes avançou na hipótese da escrita, sentindo-se motivados a escrever sem medo de errar, pois muitas palavras aprenderam a escrever de tanto ler e repetir.

Então, foi construída uma caixa de parlandas que passou a ficar na prateleira da sala onde no final da aula, eles podem escolher e ler uma parlenda por dia.

FIGURA 5 – QUIZ SOBRE PARLENDAS NA PLATAFORMA DO KAHOOT!



FONTE: A autora (2025)

FIGURA 6 – JOGO DAS RIMAS NA PLATAFORMA DO WORDWALL



FONTE: A autora (2025)

Conforme percebido durante a utilização dos jogos do *Wordwall*, a primeira vez que eles jogaram surgiram dificuldades tanto na aplicabilidade do jogo como na percepção das rimas.

A partir do segundo dia de utilização da plataforma, eles estavam mais confiantes e preparados e o número de acertos aumentou.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

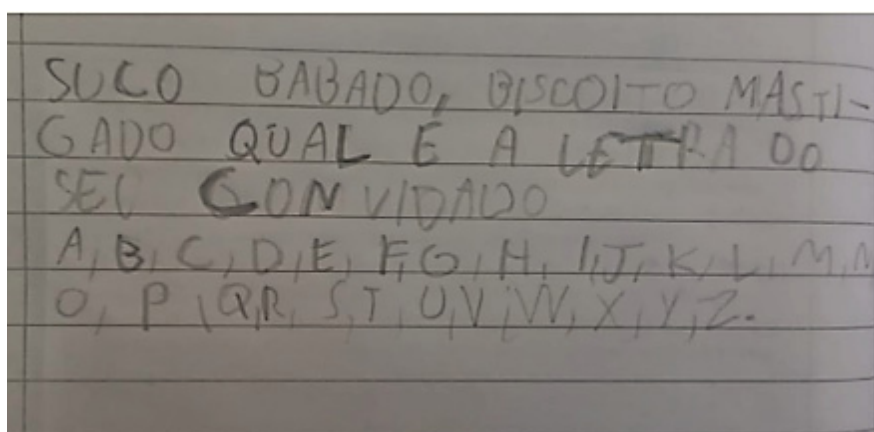
Para analisar o resultado da aplicação desta metodologia, parlendas e gamificação no processo de alfabetização foram realizadas observações diretas e anotações sobre a participação dos estudantes durante o desenvolvimento das atividades propostas.

Entre os desafios enfrentados durante a realização do estudo, destacam-se a baixa velocidade e a oscilação do sinal de internet da escola, o número reduzido de tablets em funcionamento, a falta de familiaridade de alguns estudantes com o uso dos dispositivos digitais e a grande quantidade de alunos na turma, o que dificultou um atendimento mais ágil e individualizado.

Esses aspectos mostram a importância de investimentos em novas tecnológica e em formações continuadas que preparem professores e alunos para o uso eficiente dos recursos digitais no ambiente escolar.

Ao final de todo o processo, percebemos a espontaneidade dos alunos pesquisando outras parlendas ou criando outras rimas como mostra a FIGURA 7

FIGURA 7 – CRIAÇÃO AUTORAL DE PARLENDAS POR UM DOS ESTUDANTES



FONTE: A autora (2025)

Assim, percebemos que a brincadeira e o humor das parlendas envolve o universo infantil e estimulam à vontade em aprender, configurando como grandes aliados no processo de aprendizagem de crianças na faixa etária entre 8 – 9 anos.

A descoberta de uma nova forma de descoberta de leitura fora do padrão tradicional apresentado nos livros didáticos, evidenciou que utilizar metodologias que coloquem o estudante como protagonista do processo de aprendizagem traz resultados positivos para os objetivos de ensino elaborados pelo docente.

Outros aspectos observados no comportamento dos estudantes foi a motivação, a vontade de participar durante a realização das atividades, falando rimas que até não rimavam, mas havia uma tentativa.

Valorizar o folclore brasileiro inserindo as parlendas em momentos de ensino, contribui para a continuidade da transmissão das tradições regionais que fazem do Brasil um país diverso e com um espectro cultural riquíssimo, mas que muitas vezes não é trazido à luz do conhecimento

Cada vez que professores e alunos trilham juntos o caminho do ensino, o processo de aprendizagem torna-se mais significativo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho com parlendas e gamificação mostrou-se uma possibilidade de estratégia pedagógica eficaz e prazerosa para o processo de alfabetização dos estudantes do 2º ano do Ensino Fundamental.

A proposta possibilitou aos estudantes vivenciarem momentos de aprendizagem significativa nos quais a leitura, a escrita e a oralidade se desenvolveram de forma integrada, contextualizada e interativa.

O uso das parlendas favoreceu o desenvolvimento da consciência fonológica, a identificação de rimas e sons semelhantes, além de promover o resgate da cultura popular e fortalecer vínculos entre gerações por meio da partilha de textos da tradição oral.

Já a gamificação, através de plataformas como *Kahoot!*, *Wordwall* e *Escola Games*, contribuiu para ampliar o engajamento e a motivação, tornando o aprendizado mais desafiador e envolvente. Silva Filho (2023) aponta que a gamificação quando bem aplicada, pode potencializar a capacidade dos alunos de absorver conhecimento e enfrentar desafios, tornando a educação mais engajadora e eficiente.

Apesar das dificuldades assinaladas anteriormente, os resultados observados foram positivos, demonstrando que práticas pedagógicas baseadas na ludicidade e nas metodologias ativas promoveram motivação e aprendizagem, contribuindo com a alfabetização dos estudantes.

Para estudos futuros sugerimos a realização de um diagnóstico sobre o conhecimento prévio dos estudantes quanto ao uso dos recursos digitais como:

tablets e computadores, verificando a necessidade de ensiná-los como manuseá-los e ainda, verificar qualidade da internet da escola e ter um “plano B” caso as ferramentas não funcionem.

Explicar para os estudantes que falhas podem ocorrer durante o uso das tecnologias e a também sobre a diferença em jogar por lazer e jogar para aprender, criando um ambiente de aprendizagem divertida mas com a intenção pedagógica que é o papel da escola.

E por fim, deixamos aqui uma recomendação: valorizar o folclore é valorizar a história de um povo: Resgatem as parlendas!

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, J. L. **Parlendas e adivinhas: oralidade e alfabetização**. Belo horizonte: Autêntica, 2011.

BACICH, L.; MORAN, J. (Orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto alegre: Penso, 2018.

BRASIL. Ministério da educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua Portuguesa**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BAROUKH, J. A. **Parlendas para Brincar**, Ed. Pandabooks, 2013.

BURKE, B. **Gamificar: Como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias**. Tradução: Sieben Gruppe. São paulo: DVS Editora, 2015.

CASCUDO, L. C. **Dicionário do folclore brasileiro**. 2. Ed. Rio de janeiro: Ediouro, 1984.

FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C. R; VANZIN, T. (Orgs.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FERREIRO, E.; TEBEROSKY, A. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

MORAIS, A. G. **Consciência fonológica e alfabetização**. Disponível em: <http://opac.bdb.koha.cultura.gov.br/> endereço eletrônico. Acesso: 19 jul.2025.

VIANA, Roberta Lisboa. Um, dois, feijão com arroz; três, quatro, TCC no prato: A relevância das parlendas para a formação do leitor. 33 p. 2022. <https://repositorio.unipampa.edu.br/jspui/handle/riu/7453>. Acesso em: 03/08/2025

RITER, C. **Criança pensa, criança escreve**. 2. Ed. Porto Alegre: projeto, 2009.

SOARES, M. **Letramento**: um tema em três gêneros. Belo horizonte: Autêntica, 2004.

SOARES, M.; SILVA, Z. **A tradição oral e a escola: cantigas, parlendas, adivinhas e trava-línguas**. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

SILVEIRA, A. A. C. **Folclore e educação: diversidade cultural e práticas pedagógicas**. Rio de Janeiro: Wak, 2001.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 2008.