

Palavrinhos do Folclore: Um Objeto de Aprendizagem para Crianças em Fase de Alfabetização

Vanessa de Andrade Formiga¹,
Jaline Gonçalves Mombach¹

¹Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília – Campus Brasília
Setor de Grandes Áreas Norte 610 – Asa Norte – 70830-450 – Brasília – DF – Brasil

vanessandradel6@gmail.com, jaline.mombach@ifb.edu.br

Abstract. *Folklore needs to be worked in schools. However, there are few technological resources of education for this theme. Also, there are demands for children literacy learning objects. Thus, this paper proposes developing a learning object for literacy that explores the folk theme. The resource named "Palavrinhos do Folclore" has its objective to explore Folklore and children's spelling. The stages of development include literature review, studies of tools and methods, and prototyping. The results obtained after the validation showed that the tool can assist teachers in literacy and Folk theme exploration with children.*

Resumo. *O folclore precisa ser trabalhado nas escolas. Entretanto, há poucos recursos tecnológicos de educação para esse tema. Além disso, há demanda por objetos de aprendizagem de alfabetização para crianças. Assim, este artigo propõe o desenvolvimento de um objeto de aprendizagem para a alfabetização que explora o tema folclórico. O recurso chamado "Palavrinhos do Folclore" tem o objetivo de explorar o Folclore e a hipótese de escrita infantil. As etapas de desenvolvimento incluem revisão de literatura, estudos de ferramentas e métodos, e prototipagem. Os resultados obtidos após validação mostraram que a ferramenta pode auxiliar os professores na alfabetização e na exploração do tema Folclore com crianças.*

1. Introdução

No Brasil, a alfabetização está em constante debate pela população, mídia ou governantes que buscam estratégias para elevar a qualidade do ensino no país. Devido a isso, criaram-se diferentes políticas públicas ao longo dos anos. Uma dessas é a Política Nacional de Alfabetização (PNA)¹, na qual possui como objetivo melhorar a qualidade da alfabetização em todo território nacional [Brasil 2019]. Por causa dessa política, ocorreu a criação do programa de alfabetização "É Tempo de Aprender"², que busca solucionar os problemas que causam as deficiências na alfabetização. As propostas do programa discorrem sobre mais investimentos na formação de professores e gestores educacionais, aquisição de materiais e recursos para serem utilizados em sala de aula, acompanhamento do desempenho estudantil e o aumento de incentivos aos educadores [Brasil 2020].

¹Disponível em <http://alfabetizacao.mec.gov.br/>

²Disponível em <http://portal.mec.gov.br/component/content/article?id=85721>

No mesmo contexto, a Avaliação Nacional da Alfabetização (ANA)³ realizada no ano de 2016, com estudantes de 8 anos ou mais, demonstrou que 54,73% desses estudantes estavam em nível insuficiente de leitura e apenas 45,2% conseguiram alcançar o nível suficiente. De maneira complementar, na avaliação escrita, os resultados obtidos revelam que 66,15% dos examinados obtiveram nível suficiente, mas há ainda 33,95% em nível insuficiente de escrita.

Os professores têm buscado cada vez mais ferramentas que possam contribuir para o ensino e aprendizagem em sala de aula. Nessa perspectiva, emerge os Objetos de Aprendizagem (OAs), definidos como recursos empregues nos diversos ambientes de educação para auxiliar no ensino e aprendizagem [Silva et al. 2017]. De maneira mais específica, Objetos Digitais de Aprendizagem (ODAs) são materiais digitais usados no processo de ensino-aprendizagem, armazenados e disponibilizados em repositórios digitais, podendo ser utilizados e reutilizados em diversos contextos educacionais [Silva et al. 2012].

Há diversos repositórios digitais nacionais e internacionais, são exemplos: o Banco Internacional de Objetos Educacionais (BIOE) ⁴, a Coletânea de Entidades de Suporte ao Uso de Tecnologias de Aprendizagem (CESTA)⁵, o Curta na Escola ⁶, o *Multimedia Educational Resource for Learning and Online Teaching* (MERLOT) ⁷, o *Campus Alberta Repository of Educational Objects* (CAREO) ⁸ e outros. No entanto, apesar de apresentarem diferentes recursos sobre diversos temas, percebe-se a baixa disponibilidade de aplicações com temáticas folclóricas.

Segundo [Cavalcanti 2002], o termo Folclore apresenta como significado o “saber do povo”, em razão de serem criações culturais concebidas por diversos grupos da sociedade que geram conhecimentos, tradições ou costumes. Nas quais são passadas de geração a geração, por meio da narração de histórias, ensinamentos, ou relatos de experiências vividas [Reis et al. 2005]. Sendo danças, músicas, festas, brincadeiras, lendas, provérbios etc. O Folclore precisa apresentar algumas características que são aceitação coletiva, tradicionalidade, dinamicidade e a funcionalidade [Brasil 1995].

Assim, considerando o advento das novas tecnologias e o interesse das crianças por celulares, *tablets* e aplicativos, neste trabalho partimos da hipótese que a criação de um objeto de aprendizagem lúdico com foco em alfabetização inicial, pode auxiliar no ensino e aprendizagem em crianças. Além disso, pode complementar os planos de aula dos professores quando explorarem o Folclore. Logo, o objetivo geral deste trabalho é desenvolver um objeto de aprendizagem para alfabetização com esse tema. O aplicativo considera a pré-alfabetização, ou seja, foi planejado para que os professores possam também registrar hipóteses de escrita das crianças a partir do campo semântico dado.

Este artigo está organizado como segue. A Seção 2 apresenta o referencial teórico sobre Objetos Digitais de Aprendizagem (ODAs) e descreve referências sobre Folclore. A Seção 3 relata trabalhos relacionados sobre o assunto e a Seção 4 conceitua o jogo Palavrinhas do Folclore, bem como os materiais e métodos de desenvolvimento. Por fim,

³Disponível em <http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/36188>

⁴Disponível em <http://objetoseducacionais.mec.gov.br/#/inicio>

⁵Disponível em <http://www.cinted.ufrgs.br/CESTA/>

⁶Disponível em <http://www.curtanaescola.org.br/>

⁷Disponível em <https://www.merlot.org/merlot/>

⁸Disponível em <http://www.careo.org/>

a Seção 5 exhibe os resultados preliminares obtidos e a Seção 6 discorre as considerações finais.

2. Referencial Teórico

Nesta Seção são apresentados conceitos de Objetos Digitais de Aprendizagem (ODAs) e como o seu uso pode implicar no progresso do ensino e aprendizagem, além de relatar a motivação para exploração do tema folclórico.

2.1. Objetos Digitais de Aprendizagem

Segundo [Wiley et al. 2000], Objetos Digitais de Aprendizagem (ODAs) são diversos tipos de recursos digitais reutilizados no sentido de apoiar a aprendizagem. Esses recursos podem apresentar diferentes propriedades e configurações, podendo ser imagens, vídeos, textos, animações, *software* e outros. Os ODAs possibilitam aos usuários a divisão do conteúdo em pequenas partes, viabilizando o emprego desse material em diversas etapas do processo de ensino e aprendizagem [Barroso 2009].

De acordo com Lorenzoni et al. [Lorenzoni 2013], a utilização dos objetos digitais de aprendizagem são importantes porque apresentam contribuições positivas tanto para os discentes que podem adquirir novos interesses. Como para os docentes, pois tem a possibilidade de trabalhar práticas pedagógicas variadas e com isso, o processo de ensino e aprendizagem pode tornar-se mais significativo [Nunes et al. 2014]. Através do uso desses objetos são possibilitados algumas vantagens, que são a promoção da autonomia, o estímulo da criatividade e habilidades cognitivas e o desenvolvimento do raciocínio lógico [Guterres and Silveira 2017].

Quando os ODAs são bem empregados têm o potencial de tornar a aprendizagem mais dinâmica, por causa do seu conteúdo que é formado por atividades lúdicas e contextualizadas. Visto que essa é uma das alternativas a ser trabalhada nas salas de aula, em razão de apresentarem problemas que precisam ser solucionados, essa busca por soluções permite estimular a curiosidade. Devido a isso, possuem a capacidade de favorecer a execução das tarefas propostas [Blandino 2016]. Tendo em vista que os objetos de aprendizagem (OAs) podem ter várias finalidades, uma delas pode ser apoiar o processo de alfabetização.

2.2. Folclore

Folclore pode ser definido como manifestações culturais realizadas por indivíduos ou por grupos, que representam a diversidade cultural existente nas comunidades [Wolffenbüttel 2017]. A valorização do folclore é significativa porque as suas manifestações acontecem em nosso cotidiano de várias formas, por fazerem parte das novas vidas acabam sendo incorporadas e apreciadas pela população. Por causa disso, podem contribuir na formação social dos indivíduos [Cunha and Gonçalves 2019].

Conforme a Comissão Nacional do Folclore, o folclore possui a relevância de ser um meio de aproximação dos povos e de contribuição para criações de ações de afirmação da identidade cultural dos mesmos. As manifestações folclóricas constituem valores que formam as criações culturais existentes na sociedade [Brasil 1995]

No Brasil, foi designado oficialmente um dia para as celebrações folclóricas: “Art. 1º Será celebrado anualmente, a 22 de agosto, em todo o território nacional, o Dia do

Folclore. As celebrações serão realizadas em classes da educação primária, fundamental e superior [...]”[Brasil 1965].

Existe uma variedade de comemorações folclóricas celebradas por todo o país que foram criadas no Brasil ou vieram de outros países. São exemplos dessas comemorações: carnaval, festas juninas e festas religiosas. Essas festividades são celebradas de diferentes maneiras, dependendo da região. Nas lendas, o folclore têm como personagens a Iara, o Boto-cor-de-rosa, o Curupira, entre outros.

Os estudos do folclore possuem a capacidade de contribuir tanto para a formação social e cultural dos aprendizes, como para saber respeitar as diferenças culturais [Guimarães 2017]. O folclore exerce uma função socializadora principalmente nas crianças, porque pode ajudar na construção de sua personalidade e essa socialização pode acontecer mediante a inserção de jogos, brincadeiras, leituras, narrações e estudos dos trava-línguas [Biasi et al. 2009]

Apesar do conteúdo apresenta importância e ser abordado nas escolas, o modo como acontecem a exposição deste assunto poderia ser enriquecido, por meio da inserção de instrumentos que façam com que a apresentação desse conteúdo seja apoiado por recursos lúdicos e interativos.

3. Trabalhos Relacionados

Conforme mencionado, há demanda para recursos digitais que apoiem o ensino e aprendizagem para alfabetização. Por isso, nesta Seção apresentam-se propostas já desenvolvidas para alfabetização e algumas que exploram o tema Folclore.

O trabalho criado por [Gallo 2011], o *Saber Interativo* é uma aplicação web com três níveis: (i) o pré-silábico, que solicita ao jogador escrever o seu nome ou uma palavra; (ii) o silábico, na qual trabalha com a associação de palavras do cotidiano do usuário; (iii) o alfabético, que propõe ao jogador escrever uma manchete. Uma outra proposta na área de Alfabetização [Finizola et al. 2016] é o *Achei a Palavra*, um objeto de aprendizagem colaborativo, em que os professores podem inserir conteúdo. São apresentado ao usuário uma imagem, um áudio que pronuncia o nome do objeto mostrado na imagem e as letras que precisam ser selecionadas para escrever a palavra correspondente a figura apresentada.

No meio acadêmico, as propostas com o tema Folclore são limitadas. Porém, na Google Play, loja de aplicativos Android, encontramos alguns recursos para uso educacional. O aplicativo “*Curupira-Ao Resgate*” tem como personagens o Curupira, o Saci Pererê e a Caipora. A aplicação é ambientada em uma floresta e os objetivos propostos são completar todo o percurso, soltar as aves de dentro das gaiolas e lutar contra os caçadores.

O *software “Caçadores de Lendas”* cuja o propósito é encontrar cada personagem folclórico que representa os estados brasileiros, as soluções dos mistérios são realizadas mediante a localização dos objetos citados nos depoimentos das vítimas, que representam os personagens folclóricos. O “*Na trilha do Saci*” é um *software*, na qual o objetivo é auxiliar na utilização dos “porquês”. Para que isso ocorra é preciso completar os espaços vagos nas frases apresentadas e depois escolher o local em que cada “porque” se encaixa corretamente para em seguida ser retornado o resultado com as soluções corretas e a

pontuação obtida. O aplicativo “*Saci Runner*” é um jogo, na qual o propósito é fazer com que o Saci Pererê ande pela floresta desviando dos obstáculos e dos animais, não caindo nos espaços vagos. O recurso “*Mistérios do Folclore*” cuja cenário consiste em ser uma selva e tem como jogadores a Iara protetora da floresta Amazônica e um garoto, o objetivo do jogo é ajudar com a proteção da mata, por meio da realização do recolhimento dos cristais que estão espalhados no chão e o confronto com os adversários. O aplicativo *Quem Eu Sou - Personagens Folclóricos* apresenta diversos personagens folclóricos e o seu respectivo nome separado em sílabas e o objetivo do *app* é arrastar as sílabas que está faltando para completar o nome do personagem folclórico apresentado na aplicação.

Logo após a realização da análise das ferramentas encontradas, pode observar a presença de atividade em comum, na qual solicita ao usuário escreva o nome ou uma palavra, após a exibição da imagem na tela, são utilizados outros meios para auxiliar na compreensão da imagem como os recursos de áudio. Apesar disso, observou-se que a maioria das aplicações não exploram as animações e também não exploram uma história. Por isso, foram realizadas buscas por aplicativos que abordam temas relacionados ao folclore, para verificar como ocorre a exploração desse assunto.

Em relação aos aplicativos de folclore, verificou-se que as aplicações encontradas apresentam algumas características parecidas sendo o cenário em que retratam a natureza ou nas tarefas propostas a qual solicitam que seja percorrido um trajeto. Sendo assim, foi possível constatar um déficit por pesquisas que exploram alfabetização e folclore em conjunto.

4. Palavrinhas do Folclore: Concepção e Desenvolvimento

Nesta Seção descrevem-se as etapas de concepção e desenvolvimento do objeto de aprendizagem para alfabetização “Palavrinhas do Folclore”. A partir do problema identificado, iniciou-se a etapa de revisão bibliográfica, em que escolheu-se as fontes para uso no jogo, bem como os critérios para desenvolvimento, baseado nas recomendações da literatura para o público-alvo, ou seja, crianças em fase de pré-alfabetização. Assim, depois de buscas por histórias disponíveis em domínio público, escolheu-se elaborar um protótipo de OA para Alfabetização que contextualiza a lenda do Curupira.

A história criada para essa aplicação é uma adaptação da história folclórica. Ocorreu a escolha por essa lenda uma vez que, o Curupira possui a aparência de uma criança e também por ser popular em diversas regiões brasileiras. A exploração da lenda pode acontecer de diversas maneiras, principalmente em virtude do personagem ser conhecido como protetor da mata.

4.1. Recomendações de OAs para Alfabetização

Por se tratar de um objeto de aprendizagem (OA) para alfabetização, elencou-se algumas recomendações desejáveis, seguindo os trabalhos de [Schmengler et al. 2019], [Gallo 2011], [Grando et al. 2003] e [Veneziano et al. 2013]:

- Interface Lúdica: O objeto precisa apresentar uma interface lúdica que desperte o interesse do usuário em utilizar a ferramenta.
- Instruções por voz: Dispor de recursos de áudio que conduz o jogador no decorrer da execução das tarefas.

- Botões de Navegação: Possuir botões que auxiliem durante a navegação e que sejam fixos.
- *Feedback*: Apresentar mensagens após as interações realizadas, no qual no conteúdo pode ser exibindo palavras de incentivo ou explicações sobre o tópico abordado.
- Uso de Cores Quentes: Utilizar cores quentes porque essas opções de cores podem ajudar a ter a atenção do usuário.
- Letras Maiúsculas: No caso de conter textos, dar a preferência em utilizar letras maiúsculas.
- Padrão: Interface padronizada, para que seja reduzido a quantidade de erros ocorridos durante a navegação.
- Simplicidade de texto em quantidade e qualidade: As sentenças devem ser claras e curtas.
- Uso de imagens e vídeos: Priorizar a utilização das imagens e vídeos, ao invés de textos.
- Utilizar uma linguagem visual e textual simples: Evitar o uso de termos técnicos, nomes e símbolos desconhecidos pelos usuários.
- Autonomia: O jogador deve ter autonomia para fazer o uso da ferramenta.
- Formatação Confortável: Dispor as imagens de forma com que a sua exibição seja confortável e no caso de utilizar os links realçar a cor ao invés de sublinhar o texto.
- Segmentação: O conteúdo precisa ser de fácil compreensão para o usuário.
- Uso de Desenhos e Imagens: Utilizar diferentes tipos de recursos de multimídia.
- Seleção das Palavras: As palavras apresentadas na aplicação devem fazer parte de um contexto.
- Fases: Apresentar diferentes níveis de dificuldade.
- Navegação: Permitir que a navegação aconteça de forma fácil independentemente do tamanho da tela do dispositivo.
- Animações: As animações exibidas no recurso não podem ter uma velocidade muito alta.
- Recompensa: Após a execução das tarefas permitir que sejam oferecidas ao jogador recompensas.

Depois de realizar a revisão bibliográfica em trabalhos que abordam objetos de aprendizagem e folclore, investigou-se esses temas e procurou-se saber qual a melhor forma de abordar esses tópicos em um objeto de aprendizagem para alfabetização. Em seguida, buscou-se por pesquisas que descrevem quais são os requisitos, recomendações e características que precisam estar presentes em objetos de aprendizagem (OAs) destinados a auxiliar no processo de alfabetização.

Mais adiante, ocorreu a procura por trabalhos que relatam o desenvolvimento de objetos para aprendizagem e por recursos que exploram a temática folclórica. Logo a seguir, teve o início o estudo por ferramentas e métodos que poderiam ser utilizadas para o desenvolvimento de um recurso digital. Com isso, foram escolhidas as tecnologias para serem usadas no desenvolvimento de uma aplicação web.

Considerando a facilidade que as crianças podem ter em acessar diferentes dispositivos, podendo ser os computadores, *smartphones* e *tablets*. Escolheu-se utilizar as tecnologias HTML, CSS e JavaScript e por causa dessa escolha a aplicação será responsiva. Os ícones que não foram desenhados, estão disponíveis para uso não comercial na

base Flat Icon ⁹. A etapa de prototipação iniciou com a realização de um protótipo feito em papel das telas da aplicação. Posteriormente, passaram a serem feitas utilizando as tecnologias definidas. A aplicação dispõe de áudios que foram gravados com um *smartphone* e as gravações foram editados usando o *software Audacity*.

Logo após a finalização das primeiras telas do protótipo, iniciou-se a etapa de validação através das recomendações de OA para alfabetização que mostrou que o objeto cumprir todas as recomendações. Assim, depois da validação o recurso obteve uma versão aceitável. No entanto, devido a pandemia causada pela COVID-19, os testes com os usuários não puderam ser realizados ainda, visto que as escolas permanecem fechadas.

5. Resultados Preliminares

O objeto de aprendizagem “Palavrinhas do Folclore”, consiste em ser uma aplicação que contextualiza a lenda do Curupira. O cenário do jogo constitui-se de ser uma mata com árvores, gramas e frutas, cuja o personagem principal é o Curupira. As orientações de como utilizar a aplicação e as instruções de como responder às questões propostas estão disponíveis nos áudios, para que o áudio seja reproduzido é necessário “clique” no “botão de *play*” e caso o jogador queira pausar o áudio será necessário acionar o “botão de pausa”. A aplicação contém uma página de ajuda que explica como devem ser realizado as interações, o acesso a página é realizado ao “clique” no “botão de informações”. As setas e os botões são fixos em todas as telas, a fim de facilitar a navegação pelo recurso.

A Figura 1 apresenta a tela inicial do jogo, na qual exibe o “botão iniciar jogo” que redireciona o jogador para a próxima tela. A tela de cadastro Figura 1 apresenta ícones de diferentes personagens do folclore que podem ser alterados quando ocorre o “clique”, um campo para o preenchimento do nome caso o utilizador queira se identificar não é obrigatório, após informar o nome é preciso “clique” no “botão cadastrar” para que as informações sejam armazenadas, porém no momento isso não está acontecendo somente é exibido uma saudação inicial.

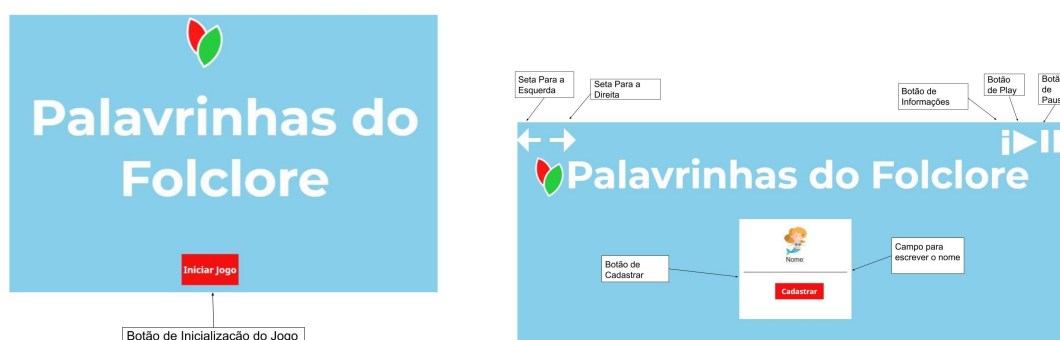


Figura 1. Tela Inicial e de Cadastro

A Figura 2 solicita a elaboração de um desenho, fazendo o uso das ferramentas de desenhar que estão disponíveis sendo o lápis para desenhar, a linha que desenha retas, o quadrado e o círculo na qual são exibidos um dessas figuras geométricas quando solicitado, o pincel usado para pintar ou escrever, o *spray* utilizado para fazer traços mais fortes, a borracha para apagar, o cavalete que limpa toda a tela, o disquete cuja função

⁹Disponível em <https://www.flaticon.com/>

pássaro amarelo, uma placa de madeira na cor laranja e o objetivo do desafio é escrever uma frase apresentada no áudio.

6. Considerações Finais

Este artigo apresentou como ocorreu o processo de concepção e desenvolvimento do objeto de aprendizagem para alfabetização com temática folclórica chamado “Palavrinhas do Folclore”, que possui o objetivo de ajudar os estudantes durante o processo de alfabetização por intermédio da realização de atividades. Por causa disso, o conteúdo presente na aplicação explora a lenda do Curupira de uma maneira diferente, possibilitando ao professor trabalhar com temas relacionados ao folclore e realizar a avaliação das hipóteses de escrita infantil, apoiada a tecnologia.

Após a validação de acordo com as recomendações de OA para alfabetização mostram que a ferramenta pode auxiliar os docentes durante o processo de alfabetização e na exploração do tema folclórico. Em relação aos trabalhos futuros serão feitas validações com turmas que estão no processo de alfabetização, também serão realizados testes com professores alfabetizadores e será feita a ampliação de novas lendas e novas palavras.

Referências

- Barroso, D. F. (2009). Construindo o conceito de função exponencial a partir dos objetos digitais de aprendizagem “torre de hanói” e “geogebra”. *Revista Eletrônica Fundação Educacional São José*.
- Biasi, L. M. et al. (2009). Escola, folclore e cultura: perspectivas políticas e pedagógicas.
- Blandino, J. F. (2016). O uso de objetos de aprendizagem como recurso de apoio às dificuldades na alfabetização.
- Brasil (1965). (decreto nº 56.747, de 17 de agosto de 1965 institui o dia do folclore.).
- Brasil (1995). Comissão Nacional de Folclore. Carta do Folclore Brasileiro, CNF. Salvador - 1995.
- Brasil (2019). Decreto nº 9.765, de 11 de abril de 2019 - institui a política nacional de alfabetização.
- Brasil (2020). Portaria nº 280, de 19 de fevereiro de 2020 institui o programa tempo de aprender, que dispõe sobre a alfabetização escolar no âmbito do governo federal.
- Cavalcanti, M. L. (2002). Entendendo o folclore. *Rio de Janeiro*.
- Cunha, A. M. V. and Gonçalves, F. W. d. A. S. (2019). O ensino do folclore na educação infantil: Sob o olhar dos professores. *Revista Internacional de Folkcomunicação*, 17(39):165–180.
- Finizola, J. S., Dantas, A., Santana, R., and Neves, T. (2016). Achei a palavra: Um objeto de aprendizagem colaborativo para apoiar a alfabetização. *RENOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação*, 14(2).
- Gallo, P. (2011). Objetos de aprendizagem e alfabetização: a proposição de um encontro. Master’s thesis, Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

- Grando, A., Tarouco, L. M. R., and Konrath, M. L. P. (2003). Alfabetização visual para a produção de objetos educacionais. *RENOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação*, 1(2).
- Guimarães, L. A. P. (2017). Memória, educação e folclore: O pensamento de professores folcloristas no movimento folclórico brasileiro da década de 1950. *Episteme Transversalis*, 2(1).
- Guterres, J. and Silveira, M. (2017). As principais dificuldades encontradas durante o processo de produção de objetos de aprendizagem. In *Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)*, volume 28, page 294.
- Lorenzoni, D. T. (2013). A importância dos objetos de aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental.
- Nunes, F. B., de Moura, T. B., Hahn, C. S. R., Maria, S. A. A., and Behar, P. A. (2014). Um estudo de caso sobre a importância do uso de objetos de aprendizagem no ensino fundamental como apoio pedagógico. In *Anais do Workshop de Informática na Escola*, volume 20, page 542.
- Reis, L., Fernandes, M., Almeida, R., and Paulo, R. (2005). O folclore perto de nós: os instrumentos, as canções populares, as danças e trajes utilizados. *Revista do Departamento de Educação Física e Artística*, pages 5–16.
- Schmengler, A. R., Pavão, A. C. O., and de Oliveira Pavão, S. M. (2019). Contribuição do objeto de aprendizagem “órgãos do sentido” para alunos com deficiência intelectual. *RENOTE-Revista Novas Tecnologias na Educação*, 17(3):102–111.
- Silva, L. A. S., Sá, E., de Oliveira Neto, J. N., and Ferreira, J. (2017). Forca: Um editor de jogo educativo personalizável exportável como objeto de aprendizagem. In *Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)*, volume 28, page 837.
- Silva, T. R., Lima, R. W., Mesquita, H. H., Marques, C., Costa, R., and Rocha, S. (2012). O uso de teorias pedagógicas no desenvolvimento de objetos de aprendizagem. *IV Seminário Pesquisa em Educação a Distância-SEPEAD. Florianópolis-SC*.
- Veneziano, W. H., Pereira, M. H. B. E., Freire, T. G. M., and Silva, R. D. (2013). Programa participar: Software educacional de apoio à alfabetização de jovens e adultos com deficiência intelectual. In *Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)*, volume 24, page 477.
- Wiley, D. A. et al. (2000). Connecting learning objects to instructional design theory: A definition, a metaphor, and a taxonomy. *The instructional use of learning objects*, 2830(435):1–35.
- Wolffenbüttel, C. R. (2017). Educação e folclore: possibilidades de interlocução no âmbito escolar. *Revista da FUNDARTE*, (33):137–162.