

A UTILIZAÇÃO DAS DIFERENTES MÍDIAS VISANDO EXPLORAR O UNIVERSO LITERÁRIO DAS OBRAS DE VINÍCIOS DE MORAES NA EDUCAÇÃO INFANTIL¹

Neuza Noeli Almeida de Oliveira²

Eliana Zen³

RESUMO

Este artigo analisa os critérios pedagógicos do uso de Softwares educativos por alunos da Educação Infantil, bem como apresenta a importância do uso desta Mídia nesta faixa etária, abordando um enfoque crítico e reflexivo na formação da cidadania onde a proposta pedagógica possa contemplar a interação do conhecimento sobre espaço, tempo, comunicação, expressão e natureza, desde a educação infantil, pois sabemos que crianças desta faixa etária não podem ser mais excluídas dos processos de aprendizagem bem como do mundo da informação ao qual pertencem. Faz-se necessário motivar os professores a pensar em outros recursos e métodos que viabilizem, através do uso consciente das inovações midiáticas como os Softwares Educativos, a inclusão com sucesso na Educação Infantil, apresentando mediante o relato no contexto de um Pré- Escolar, desde o Planejamento até as ações implementadas, que partiram do conhecimento da realidade e das características inerentes às fases do desenvolvimento infantil das crianças. Por acreditar não ser mais aceitável privar as crianças do mundo da informação e da comunicação que fazem parte incluindo assim o direito de acesso à informação, é inegável que o uso da comunicação através das mídias melhora as possibilidades pedagógicas de forma lúdica e divertida.

Palavras-chave: Softwares – crianças – informação – aprendizagem

ABSTRACT

This article examines the educational criteria of the use of educational software for students from kindergarten, and shows the importance of using this media in this age group, addressing a critical and reflective approach to the formation of citizenship where the pedagogical proposal to include the interaction of knowledge about space, time, communication, expression and nature, from early childhood education because we know that children of this age can no longer be excluded from learning processes as well as the world of information to which they belong. It is necessary to motivate teachers to think of other resources and methods that allow, through the conscious use of media innovations such as educational software, the successful inclusion in kindergarten, by presenting the story in the context of a Pre-School, from Planning to implement actions that left the knowledge of reality and the inherent characteristics of the stages of child development of children. Believing no longer acceptable to deprive children of the world's information and communication

¹ Artigo apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação pela Universidade Federal de Santa Maria.

² Pedagoga, Licenciada pela ULBRA. Psicopedagoga do NAPE (Núcleo de apoio pedagógico especializado) . Aluno do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

³ Professora Orientadora. Mestre em Engenharia da Produção – Tecnologia da Informação (UFMS). Professora de Ensino Básico, Técnico e Tecnológico do Instituto Federal Farroupilha Campus São Vicente do Sul.

that are part thus including the right of access to information, it is undeniable that the use of communication media through improved educational opportunities in a playful and fun.

Keywords: Software - children - information - learning

1. INTRODUÇÃO

A grande invasão dos recursos eletrônicos na sociedade é inegável. A escola, por ser um espaço de vivência cultural e social, se vê igualmente influenciada pelas tecnologias da informação e da comunicação. Desenvolver um trabalho educacional através de recursos da informática e em especial de Softwares Educativos na Educação Infantil é uma experiência desafiadora, que busca desenvolver o raciocínio das crianças de forma lúdica.

Tecnologias da informação e da comunicação promovem e propiciam inclusão social e digital. O alcance da informática revoluciona, institui um novo paradigma, que modifica as maneiras de aprender e ensinar. As mídias conquistaram grande espaço, não só como suporte tecnológico, mas como forma de cultura, fazendo surgir assim um grande desafio na área educacional, usar mídias com ferramentas. No entanto, a utilização pedagógica das diferentes mídias requer um preparo prévio, tornando necessária uma nova perspectiva quanto à sua utilização.

Segundo Werthein (2000, p.71), a sociedade atual tem sido denominada de “Sociedade da Informação”. Nessa sociedade a escola perdeu seu status na socialização do conhecimento e as mídias conquistaram grande espaço, não só como suporte tecnológico, mas, como cultura.

Sabe-se que a literatura reflete as atitudes da sociedade, desde remotos tempos até os dias atuais. Trabalhar uma proposta pedagógica em Educação Infantil que incentive o gosto pela leitura é uma prática altamente favorável no desenvolvimento infantil. Esta proposta deve abranger as diferentes linguagens que permeiam a sociedade, entre elas, a linguagem midiática.

Neste sentido, este artigo se propõe a relatar o uso de diferentes softwares educacionais por alunos da educação infantil, a fim verificar os pontos positivos e negativos da utilização desses recursos frente às múltiplas linguagens que fazem parte do contexto da Pré-escola. O trabalho foi desenvolvido tendo

como base a Teoria Sociointeracionista, por ser uma teoria da aprendizagem focada na interação, onde o professor atua como mediador da aprendizagem e usa o recurso tecnológico dos softwares, escolhidos de forma adequada para atividade proposta, observando e avaliando sempre os resultados do trabalho realizado, conforme o aluno responde o que lhe é proposto quando o trabalho é aplicado.

O projeto foi realizado durante o ano letivo de 2010, a partir da proposta elaborada por toda a equipe da escola, envolvendo o uso de Softwares educacionais como forma de explorar o universo literário das obras de Vinícius de Moraes.

A metodologia adotada no processo foi decisiva para alcançar o objetivo de introduzir jogos educativos de forma a construir situações que se assemelhem à realidade. A abordagem sociointeracionista, valoriza o que os alunos já possuem de conhecimentos, e através da interação e da exploração das ferramentas, resulta na construção de conhecimentos. Tal pressuposto fica balizado nas idéias de Vygotski, conforme Zacharias quando afirma que “o desenvolvimento mental de uma criança se dá de acordo com o meio em que vive, e o indivíduo é geneticamente social.” (Zacharias, 2009, p.01).

2. APRENDIZAGENS MEDIADAS POR MÍDIAS

São os profissionais envolvidos com o planejamento e a execução pedagógica que dão significado para o uso dos recursos dos ambientes virtuais, por meio da invenção e reinvenção de estratégias apropriadas. Segundo Prado (2009, p.81) “o professor tem necessidade de conhecer as potencialidades e limitações pedagógicas pertinentes às diferentes mídias, pois a mídia audiovisual já invade o espaço escolar e ressignifica as práticas pedagógicas.”

Com o surgimento das diferentes mídias, o professor se vê desafiado a novas aprendizagens e mudanças na prática pedagógica. Sendo assim, é preciso dispor de professores menos falantes, menos informadores e mais mediadores de atividades de pesquisa, experimentação e projetos, capacitados para interagir e

integrar melhor as mídias com afetividade, humanismo e ética, pessoas entusiasmadas que saibam colaborar, estimular, motivar, que sejam curiosas, e proponham atividades significativas para seus alunos.

Colaborar em seu sentido mais genuíno, implica não só trabalhar com outros. Colaborar supõe interações que oferecem pontos de vista diferentes, negociação, interpretações alternativas, construção de comparações e produções conjuntas.

O professor sempre será o mediador desafiando o aluno a refletir, analisar e construir o próprio conhecimento, tornando-se protagonista de seu aprendizado, possibilitando autonomia e emancipação no pensar. As tecnologias da informação e da comunicação em muito contribuem para isto, e são um recurso fundamental para o educador, por ser uma aprendizagem significativa que desperta o interesse do aluno fazendo com que ele interaja.

Com a introdução das mídias nos processos educativos surge a possibilidade de se abandonar o paradigma tradicional, que dava ênfase aos métodos de transmissão e memorização, para adentrar na exploração de tecnologias da informação e da comunicação como proposta pedagógica. Para que a transição transcorra de forma segura e eficaz, a escola tem de preparar-se, tendo clareza quanto aos objetivos, às funções e às formas de uso das mídias em benefício da aprendizagem.

O uso das tecnologias da informação e da comunicação em educação é um aporte necessário para re-significar as práticas pedagógicas. Nas palavras de Lévy, “Não se trata aqui de usar as tecnologias a qualquer custo, mas de acompanhar deliberadamente uma mudança de civilização que questiona profundamente as formas institucionais (...)” (Lévy, 1999, p.172).

Sabe-se que os Softwares são importante recurso didático, desde que seja usado com objetivo educacional previamente planejado e testado pelo professor. Neste contexto, a internet oferece inúmeros recursos que podem contribuir para o enriquecimento do processo de ensino-aprendizagem, fornecendo ferramentas para aquisição de informação transformando-a em

conhecimento, bem como possibilitando a interação e a comunicação entre as pessoas.

Alguns autores como Person,(1974) , afirmam que, “de nada adianta usar materiais modernos se os objetivos não forem bem escolhidos”. Em outras palavras, a simples troca de método não será suficiente para provocar a mudança; é preciso traçar metas para atingir bons resultados frente às novas tecnologias. A escola precisa propor-se a repensar as metodologias e o seu papel em relação ao saber, e que este deve sempre estar voltado para a ressignificação da informação e do conhecimento em todos os níveis.

A cada dia é maior o número de recursos tecnológicos que as crianças têm acesso fora da escola. É necessário, portanto, deixar de usar apenas recursos tradicionais, mas sim assumir o compromisso de pesquisar, buscar e trazer estas vivências para a escola, motivando e despertando interesse e prazer nos alunos, buscando mediar a utilização das tecnologias de forma a construir o conhecimento de forma significativa. Esse compromisso que deve ser assumido tanto pelo professor quanto pelo gestor da escola, no sentido de prover a escola com recursos da tecnologia da informação e da comunicação.

Segundo Amante e Morgado (2001, p. 125),

Primeiro, trata-se da concepção do projeto, que consiste na seleção do tema, da equipe, dos conteúdos, objetivos pedagógicos, público alvo, e tipo de aplicação, bem como contexto. Depois de planejar, organizar conteúdos, mapa geral do objeto, interface, navegação e ajustes, implementar e avaliar o material, e constitui-se em excelente ferramenta de apoio à aprendizagem quando bem planejada, além dos alunos poderem acompanhar segundo seu próprio ritmo.

Porém, para o professor, ensinar torna-se a cada dia um desafio maior, pois os recursos midiáticos são muitos, e deve-se saber exatamente qual é o recurso que desperta maior interesse dos alunos. Dessa forma a atividade torna-se mais significativa, fazendo com que o aluno se sinta desafiado e motivado.

Para Silveira (1998, p. 02),

(...) os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importantes é a possibilidade de construir-se autoconfiança. (...). É um

método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido.

Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações e praticar habilidades, conferindo destreza e competência.

Com base no que foi dito, é possível afirmar que no processo de aprendizagem, a ludicidade é imprescindível para que a criança construa conhecimento, uma vez que por meio do jogo, acontece a interação e o aluno constrói e reconstrói o conhecimento. O uso das mídias favorece essa interação da criança com o meio, através de um recurso que media a relação entre a criança e o mundo.

Segundo Valente:

(...) Na formação deve-se ao menos, propiciar meios para que haja mudança na forma do professor “ ver sua prática, entender o processo de ensino aprendizagem e assumir uma nova postura como educador”

Valente, (1998 p. 141)

A integração plena das tecnologias é possível através da resignificação da instituição educativa, para isso é necessário construir novos cenários que estabeleçam a utilização de novas tecnologias com sentido pedagógico. Cenários contemporâneos que se abram para a reflexão e a criação.

3. O USO DE MÍDIAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL MEDIANTE METODOLOGIAS DE PROJETOS.

Sabendo que o uso de Mídias na sociedade da informação tem como base a Educação para Todos, e consciente da importância e contribuição do uso de Mídias aplicadas à educação, é necessário que saiba aplicá-las adequadamente a todos os níveis do ensino, incluindo neste espectro a Educação Infantil.

É muito comum a inquietação dos profissionais que atuam na Pré-escola terem a certeza da viabilidade ou não do uso das Mídias, paralelamente às diferentes formas de linguagens empregadas por esse universo infantil. A dúvida sobre implantar ou não o uso das Mídias na Escola Infantil é um problema que deve ser discutido por toda a equipe escolar, a fim de traçar diretrizes que permeiem o fazer pedagógico inscrito no projeto político pedagógico da instituição.

Na maioria das vezes, a concepção que se tem sobre a função da Escola Infantil para com as crianças é assistencialista, dando margem ao mito de que Escola Infantil é apenas para cuidar, delegando a função e a preocupação do educar para outros níveis de ensino.

Barbosa (2008, p. 165) afirma que,

(...) na sociedade contemporânea, passou-se de uma concepção segundo a qual as crianças eram vistas como seres em falta, incompletos, apenas para serem protegidos, a uma concepção de crianças protagonistas de seu desenvolvimento, realizado por meio de uma interlocução ativa de seus pares, com os adultos que as rodeiam, com o ambiente em que estão inseridas. Concepção esta, que acabou contribuindo para que se modificassem na sociedade as maneiras de pensar o que é ser criança, bem como a necessidade de que a inserção aconteça mediante a prática de atividades voltadas simultaneamente para cuidar e educar.

A função da escola infantil não se limita só em assistir as crianças de zero aos seis anos em suas necessidades básicas, e sim conciliar estas preocupações sem as quais não se pode viver (atenção, carinho, segurança, etc.) com as diversas áreas do conhecimento e os aspectos da vida cidadã, visando a construção de conhecimentos e valores. Esta situação não deixa dúvida do direito e da necessidade de incluir as crianças no processo de construção do conhecimento e do momento em que vivem a informação e o uso de mídias.

A Lei de Diretrizes Curriculares Nacional para a Educação Infantil fornece elementos importantes para a revisão de propostas pedagógicas voltadas a essa faixa etária, exaltando que se devem re-significar as práticas de educação, integrando os aspectos físicos, afetivos e emocionais, cognitivos, lingüísticos e sociais da criança, ela é um ser total, completo e indivisível.

De acordo com a referida Lei, as propostas pedagógicas deverão contemplar a interação dos conhecimentos e também explorar mídias tecnológicas. Os elementos abordados nesta proposta devem refletir a importância e viabilidade de temas diversificados no currículo da Pré-escola, incluindo também as tecnologias, desde que selecionadas de forma apropriada, adequando estratégias para o contexto da Educação Infantil que possam ajudar a desenvolver competências e habilidades para a vida em uma sociedade tecnológica digital. Portanto, nada mais sensato que iniciar esse processo de aprendizagem desde a educação infantil.

Ao pensar em aprendizagem que venha ao encontro das reais necessidades da sociedade atual, o professor pode optar por diversas metodologias, mas em especial, recomenda-se o uso de projetos, por ser mais eficiente, pois, valoriza o trabalho em equipe, desenvolve e constrói um trabalho mais significativo. Como base fundamental o trabalho com projetos de aprendizagem, por ser uma proposta objetiva que se presta mais a beneficiar-se do uso de mídias.

(...) todo projeto é uma atividade eminentemente instrutiva. Quando executamos um projeto, todos os envolvidos se beneficiam, se enriquecem e obtêm novos conhecimentos e habilidades. Ao trabalhar com as crianças nessa perspectiva, a opção se amplia. Estamos observando a cada dia o relato de projetos significativos apoiados pelo uso de Softwares em benefício da educação e da aprendizagem, pelos profissionais que trabalham diretamente com a Educação Infantil. É costumeiro o relato de experiências exitosas, provando a importância das Mídias Aplicadas à Educação como excelente para a disseminação do conhecimento e do saber. (MOURA; BARBOSA, 2006, p.19)

Uma maneira de trabalhar a metodologia de projetos é através de atividades lúdicas. Elas são extremamente importantes para o desenvolvimento infantil, pois permitem que a criança explore suas capacidades intelectuais através de propostas desafiadoras e envolventes.

Aliar uma proposta pedagógica ao uso das mídias é, portanto, uma opção altamente favorável para promover a autonomia, a criatividade e a criticidade nos alunos, uma vez que, ao se apropriarem do conhecimento que envolve o domínio das tecnologias e das mídias, tornam-se sujeitos mais competentes na sociedade atual.

4. PROJETO DE LITERATURA INFANTIL “AS BORBOLETAS”

O Projeto de Literatura Infantil, com obras de Vinicius de Moraes surgiu a partir da proposta da Secretaria Municipal de Educação, para que todas as escolas de Educação Infantil trabalhassem com o conhecimento de diferentes autores da Literatura Infantil. Cada uma das treze escolas infantis foi sorteada com um autor, sendo a Escola Municipal de Educação Infantil Gente Pequena, localizada em Sant’Ana do Livramento, Rio Grande do Sul, contemplada com o autor Vinícius de Moraes.

A partir desta definição, a equipe escolar dedicou-se a pensar e planejar ações para a construção do projeto, estabelecendo-se como objetivo geral “conhecer e vivenciar as principais obras de Vinícius de Moraes”.

A primeira etapa foi fazer uma leitura dos poemas entre os professores, para selecionar quais textos estariam adequados à realidade dos alunos. Foram escolhidos os seguintes textos: “O Leão”, “As Borboletas”, “A Girafinha”, “ O Peru” e “Arca de Noé” “A Casa”, “A Foca”, “As abelhas, o livro Arca de Noé- Poemas Infantis, 1978..

O público era constituído de alunos na faixa etária entre quatro e seis anos de idade. Apresentavam como características básicas: a curiosidade, o movimento e o questionamento. Além do fato de gostarem muito de brincar, ouvir histórias, dizer versinhos, trava-línguas, cantar, jogar e dançar.

Para o êxito do projeto foi necessário uma investigação a partir da observação diária e do uso de questionamentos orais acerca do perfil dos alunos envolvidos no Projeto. A pergunta realizada aos alunos foi: Quais as mídias que as crianças mais conviviam em casa? A coleta de dados sugeriu que as mídias mais comuns para os alunos da escola Gente Pequena eram a televisão, o rádio, o DVD, o celular, a câmera digital e as mídias impressas (livros, revistas e jornais). O computador foi citado, mas em uma porcentagem que chega a apenas 10% das 100 crianças matriculadas na escola.

As atividades desenvolvidas pelas professoras, sob a coordenação pedagógica da gestora-pesquisadora, envolveram as áreas da linguagem oral, expressão corporal, psicomotricidade, expressão artística (dança, dramatização, desenho, pintura e música), cognição, percepção e interação sócio-afetiva e transcorreram durante todo o ano letivo de 2010.

Por ser um trabalho envolvendo o uso de uma mídia analógica (os livros do autor), procurou-se ampliar os recursos tecnológicos, introduzindo o uso de softwares educativos e demais recursos midiáticos disponíveis na escola, sabendo que a Educação Infantil precisa começar a incorporar além da afetividade e da ética, as tecnologias. Assim, em relação ao uso das mídias, estas perpassaram o desenvolvimento do projeto.

Os trabalhos dos alunos foram expressos através de produções de apresentações com recursos de multimídia no computador, painéis, e dramatizações.

Para a construção das apresentações com recursos de multimídia foram usados os programas PowerPoint e Word, a partir do tema do poema "As Borboletas". Em encontros semanais, sob a orientação da gestora-pesquisadora, divididos em grupos de até três integrantes, as crianças pesquisaram imagens, cores e texturas e desenhos que envolvessem aspectos relativos às borboletas. Nestas apresentações apareceram elementos como o ciclo de vida das borboletas, habitats, exemplos de espécies, entre outros. Os alunos do pré realizaram filmagens e fotos em saídas a campo, registrando as borboletas *in loco*, cujas imagens também foram utilizadas na construção das apresentações, que foram compartilhadas com a comunidade escolar em uma festividade de encerramento do ano letivo e a entrega de um CD com as apresentações dos

alunos e os melhores momentos do projeto, através de imagens registradas durante o trabalho.

Os painéis foram construídos durante as aulas, com a orientação da professora e supervisão da gestora-pesquisadora, envolvendo uso de imagens de revistas e materiais de pintura, desenho, recorte e colagem, e ficaram expostos nas dependências da escola.

As atividades envolvendo a dramatização dos poemas resultaram de uma construção coletiva de cada turma, juntamente com cada professor, envolvendo música, dança e canto, e foram representadas no Festival Artístico-Cultural promovido pela Secretaria Municipal de Educação acontecido no mês de novembro de 2010.

Cabe ressaltar que as apresentações em PowerPoint não foram utilizadas no Festival devido ao fato da pouca estrutura disponível no local, o tempo restrito para cada escola e a não finalização dos trabalhos dos alunos no computador quando da realização do Festival.

Os Softwares Educativos foram usados para facilitar o trabalho, durante todo o projeto na escola. Também foi utilizado o microfone para os alunos ensaiarem a poesia a ser apresentada, TV e DVD para assistir a sua apresentação de filmes.

Por se tratar de crianças ainda bem pequenas, foi fundamental a intermediação dos adultos no processo de ensino-aprendizagem. Para tanto, a participação e envolvimento de toda a comunidade escolar foi decisiva. Pais e familiares se envolveram em grande parte do processo, participando ativamente das atividades, tais como na saída a campo, na execução das tarefas de montagem do painel, no acompanhamento das crianças nos ensaios e na apresentação do Festival, quando, junto às professoras e direção da escola, os pais confeccionaram uma camiseta com o tema e o poema para torcida.

O projeto alcançou êxito para além de seus objetivos iniciais. Fruto de um planejamento minucioso e criterioso, baseado na realidade dos alunos, a desenvoltura dos alunos, aliada a estratégia de elaboração coletiva das atividades.

Isto fez refletir que na Educação Infantil, por mais simples que sejam os procedimentos executados, os recursos tecnológicos das mídias fazem-se

presentes como estratégias pedagógicas eficazes, desde que previamente selecionados e organizados.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atualmente, existem diversos recursos midiáticos que podem auxiliar no processo de ensino-aprendizagem dos alunos, diversificando e enriquecendo as práticas educativas. Porém, é necessário utilizá-los sem medos, sem receios, por meio de planejamento criterioso, selecionando os recursos com foco na realidade do aluno e da escola. Desta forma, certamente haverá sucesso na aprendizagem e bons resultados pedagógicos.

Durante o desenvolvimento deste projeto foi possível verificar que o uso das mídias favorece em muito a construção do conhecimento na educação infantil. Com o uso de softwares educativos, foi possível constatar que as crianças aprendiam de forma alegre e divertida, pois ficavam fascinados pelo visual, as cores, o movimento das imagens, etc. Verificou-se um grande envolvimento, o trabalho com Literatura foi rico e gratificante, permitiu às crianças viajar e imaginar.

No entanto, apenas conhecer as contribuições e benefícios da utilização dos recursos midiáticos no ambiente escolar não é suficiente. Os professores precisam buscar meios que os capacitem para adquirir o domínio tanto no uso

técnico como pedagógico. Pois, somente através do uso consciente e planejado de mídias é que é possível inovar, quebrar paradigmas, melhorar a qualidade da aprendizagem, de forma sensata e equilibrada.

Como resultado do trabalho foi possível identificar o envolvimento prazeroso das crianças e como os Softwares educativos impulsionam a aprendizagem, proporcionando momentos de alegria, desenvolvendo pensamento e a fantasia, despertando gosto pela leitura e isto foi comprovado mediante avaliação e socialização. Além disso, antes da realização do projeto, o hábito da leitura e o conhecimento das obras de Vinícius de Moraes não faziam parte do contexto familiar dos alunos. O trabalho desenvolvido trouxe uma nova possibilidade de conhecimento para aqueles sujeitos.

Foi possível observar como os Softwares Educativos usados na Educação Infantil são escolhidos e avaliados como recurso pedagógico, e descobri através da pesquisa que a escolha é feita pelo título ou propaganda, ou ainda pelo preço, quando esta escolha deveria ser feita pela adequação a idade e o conteúdo.

O “Coelho sabido”, na maioria dos trabalhos, foi o escolhido pelos professores e alunos, pois este Software prestou-se mais para auxiliar a criança a ter segurança, desenvolver habilidades essenciais para alfabetização, exercita a percepção visual e auditiva e coordenação motora, cores e números e letras e sons, e que pode ser trabalhado por todos aos alunos, inclusive crianças com Necessidades Educacionais Especiais.

Com base no que foi exposto, conclui-se que este trabalho é de suma importância na área de educação, enfocando o uso de Mídias e exploração de Softwares educativos na Educação Infantil como recurso para explorar a Literatura que contribui na aprendizagem de forma prática ou seja a criança transfere e aplica demonstrando o que aprendeu. Isso colabora com a construção de um trabalho compartilhado, promovendo a discussão e promovendo novas possibilidades no processo favorecendo o processo de aprendizagem e o desenvolvimento infantil, bem como possibilita o uso de ferramentas eficazes que contribuam para a superação de dificuldades de aprendizagem, e que brincando se aprende mais, tornando-se valioso o material.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Maria Carmem S.; HORN, Maria da Graça S. **Projetos Pedagógicos na Educação Infantil**. Porto Alegre. Atmed, 2008

CRAIDY, Carmem; KAERCHER, Gladis. **E. E. Infantil pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2001

Hipermídia em Educação: um novo paradigma na construção do conhecimento? <http://www.espacoacademico.com.br>. Acesso em 19.9.10

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo. Editora 34.1999.

MORIN, Edgar. **Os Sete Saberes á Educação do Futuro**. São Paulo: Editora Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2007.

PRADO, M.E.B.B. **Articulações entre Área de Conhecimento e Tecnologia:** Articulando Saberes e transformando a Prática. Revista Integração das Tecnologias na Educação, Brasília. P.55, 2005

VYGOTSKY, Lev Seamenorich. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007. MORAES, Vinicius. Poemas Infantis. José Olympio, 1978

ANEXOS/ APÊNDICES

Autora: Neuza Noeli Almeida de Oliveira

e-mail: neuzanaõ@hotmail.com

Orientadora: Eliana Zen

ANEXOS 1

Atividade com uso do computador





ANEXO 2

Apresentação das atividades referentes ao projeto



ANEXO 3

Apresentação das atividades teatrais



ANEXO 5

Atividades de pintura, recorte e colagem





ANEXO 6

Confecção de painel



ANEXO 7

Camiseta utilizada durante o projeto

