

# AS MÍDIAS E A LITERATURA INFANTIL

Mara Rejane Bortolini dos Santos<sup>1</sup>

Patrícia Mariotto Mozzaquatro<sup>2</sup>

## RESUMO

Este artigo objetiva mostrar a importância de se trabalhar a literatura infantil desde a pré-escola, utilizando para isso recursos tecnológicos, pois ela desperta a criança para a criatividade, o crescimento e a aprendizagem de forma lúdica e o planejamento com mídias torna-se mais prazeroso. O processo aconteceu de maneira clara e trouxe objetivos bem definidos, o que significa um avanço na forma tradicional de planejar uma aula. O sentido de todo o trabalho está em oferecer ao aluno o gosto pelas histórias infantis e o prazer pela descoberta do mundo tecnológico. O trabalho proposto objetivou com o auxílio do *software movie maker* a transformação de uma história infantil impressa em forma de filme. Toda a execução deste trabalho pedagógico desde o planejamento até a aplicação foi muito motivador e trouxe experiências riquíssimas em aprendizagens tanto para os alunos como para o professor na forma de preparar um plano de aula com o uso de ferramentas inovadoras.

**Palavras chave:** Mídia Vídeo; Literatura Infantil; Aprendizagem.

## ABSTRACT

This article aims to show the importance of working children's literature from pre-school, utilizing resources technology because it awakens the child to creativity, growth and learning through play and planning with media becomes more pleasurable. The process happened clearly and brought well-defined objectives, which means a breakthrough in the traditional way of planning a lesson. The meaning of the whole work is to provide the student with a taste for fairy tales and happy by the discovery of the technological world. The proposed work aimed with the help of movie maker software to transform a children's story printed in movie form. Throughout the implementation of this pedagogical work from planning to

---

<sup>1</sup> Aluna do curso de especialização em Mídias na Educação da UFSM – Pedagoga.

<sup>2</sup> Orientadora – Especialista em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação e Mestre em Computação - UFSM

implementation was very motivating and brought very rich in learning experiences for both the students and the teacher in order to prepare a lesson plan using innovative tools.

**Keywords:** Media Video; Children's Literature; Learning.

## 1. INTRODUÇÃO

A Literatura Infantil associada às mídias leva o aluno a situações de aprendizagem e busca pelo novo com forma de intervir no mundo e por meio dele cria seu espaço de acordo com sua percepção. Ela possibilita ainda uma variedade enorme de assuntos e temas que o professor precisa explorar bem para que o aluno tenha um bom aproveitamento.

A Educação está em constantes mudanças: novas tecnologias, ferramentas mais modernas, a informática, tudo isso está presente na atualidade. A nova realidade aos poucos insere nas escolas importantes e modernos equipamentos como estímulo para a prática pedagógica e na forma de transmissão do conhecimento aos alunos o que torna as aulas mais atraentes e participativas.

O trabalho pedagógico envolvendo a Literatura Infantil surge da necessidade de levar os pequenos a vivenciar experiências e fantasias no mesmo momento que são estimulados a sonhar e viajar pelo mundo mágico dos livros infantis a criança desenvolve o gosto pela leitura, a criatividade, a capacidade de produção textual, amplia o vocabulário expressando-se oralmente com mais desenvoltura.

O referido projeto de integração entre as mídias e a literatura infantil foi aplicado na Escola Municipal de Ensino Fundamental Bom Pastor, em Santa Bárbara do sul, o público alvo foram os alunos da educação infantil, sendo sete alunos do pré B e quatro alunos do pré A.

Neste contexto, este artigo objetivou desenvolver uma história infantil utilizando o *software Movie Maker*. Com a utilização da mídia vídeo o aluno torna-se motivado a aprender novas experiências com muito empenho e dedicação. Pode-se citar os seguintes objetivos específicos: estimular o gosto pela Literatura Infantil por meio do uso das mídias escritas e audiovisuais; aproximar as crianças dos livros demonstrando o enriquecimento do trabalho com as mídias; desenvolver a criatividade oferecendo novas opções tecnológicas como forma de potencializar a aprendizagem; contribuir para o desenvolvimento da

linguagem e da expressão oral das crianças introduzindo as mídias como aliadas; desenvolver a autonomia nas atividades propostas com o uso das tecnologias disponíveis; dar liberdade e oferecer oportunidade para a criança imaginar e criar o conhecimento; explorar o desenvolvimento por meio de equipamentos de áudio e vídeo e o ritmo corporal por meio da música e possibilitar aos alunos a socialização, a vivência do lúdico e o prazer na aprendizagem por meio de materiais pedagógicos possíveis de reprodução nas mídias.

O planejamento do professor deve ser aquele em que o computador e as outras mídias existentes na escola não se tornem apenas máquinas de ensinar. É preciso haver um entrosamento entre professor, mídias e alunos; as mídias como meio, professor e alunos aprendendo a pensar, pois como dizia Freire (1998): “Aprendendo quem ensina, ensinando quem aprende”.

## **2. TECNOLOGIAS DA COMUNICAÇÃO APLICADAS NO CONTEXTO EDUCACIONAL**

O uso das mídias dentro de uma escola é muito importante para que se consolide uma nova forma de repasse do conhecimento aos alunos. Portanto:

Muitos professores já sentiram que precisam mudar sua maneira de ensinar – querem se adaptar ao ritmo e às exigências educacionais dos novos tempos e anseiam por oferecer um ensino de qualidade, adequado às novas exigências sociais e profissionais. Colocam-se como mestres e aprendizes, com expectativa de que por meio da interação didática com os alunos, a aprendizagem aconteça para ambos. (BOELTER, 2006, p. 19).

A literatura infantil proporciona às crianças muitas experiências positivas, por meio de fantasias e sonhos como construir castelos, esconderijos secretos, casinhas, barracas enfim a imaginação toma conta dos locais onde se pode ser príncipe, princesa, mãe, pai, filho, amigo ou ainda muitos outros seres que o faz-de-conta consegue alcançar. A brincadeira é uma forma de satisfazer as necessidades, possibilitando a criança de agir como se adulto fosse.

Para alunos dos anos iniciais o conto de histórias é fundamental para o seu desenvolvimento, por isso a literatura deve ser explorada com intensidade desde a educação infantil e com o apoio das mídias esse trabalho pedagógico torna-se ainda mais eficiente e prazeroso.

Com o objetivo de explorar cada mídia existente na escola os alunos podem usufruir também de uma caixa de livros (mídia impressa) existente na sala de aula para manuseá-los e criar suas interpretações através da imaginação. Contar aos colegas a história ouvi-las por meio do rádio, assistir pela TV e o vídeo podendo também cantar, desenhar e pintar. Envolver toda a comunidade escolar em tal processo.

Sendo a informática uma tecnologia da geração atual, a criança tem mais facilidade de manuseá-la. Exige-se então muito mais do professor para superar-se e conseguir dialogar com os alunos, na utilização das novas tecnologias, dos *softwares* inteligentes, do uso eficiente das mídias na educação. Sendo assim:

Formar para novas tecnologias é formar o julgamento, o senso crítico, o pensamento hipotético e dedutivo, as faculdades de observação e de pesquisa, a imaginação, capacidade de memorizar e classificar, a leitura e a análise de textos e de imagens, a representação de redes, de procedimentos e de estratégias de comunicação. (Perrenoud, 2000, p128).

Os professores precisam estar abertos para incorporar essa nova realidade e estar abertos para mudanças. Sua nova postura é de facilitadores e coordenadores do processo de ensino aprendizagem (TAJRA, 2000).

Por meio do uso das mídias na educação se desperta nos alunos um mundo mágico de sonhos e fantasias da Literatura infantil, com estímulo ao gosto pela leitura, com a aproximação dos livros infantis e o enriquecimento do trabalho pedagógico com o auxílio das mídias como ferramenta de apoio e inovação na prática docente.

A criatividade, o desenvolvimento das linguagens orais e escritas, a autonomia, a liberdade de expressão, a imaginação, o ritmo, a socialização e a ludicidade é o que se espera no aprendizado das crianças, após a aplicação de um planejamento com a união das mídias e a literatura infantil. Segundo Corsaro, (2011): “As três fontes primárias da cultura simbólica da infância são a mídia dirigida à infância (desenhos, filmes e outros), a literatura infantil (especialmente os contos de fadas) e os valores míticos e lendas (como o Papai Noel e a Fada do dente, entre outros)”.

O planejamento será elaborado a partir da utilização dos meios tecnológicos existentes na instituição escolar com a finalidade de explorá-los juntamente com o incremento da literatura infantil que leva os pequenos a uma viagem pelo mundo imaginário com muitas fantasias e sonhos onde o irreal acontece. Sendo assim:

[...]é que percebemos que nos últimos anos que, se bem aproveitados, mesmo os *softwares* educativos mais simples podem ajudar uma escola não apenas a ensinar os conteúdos de seus currículos de forma muito mais eficiente, mas também a desenvolver uma autoimagem mais confiante e positiva em suas crianças e em seus jovens( Rischbieter, 2008, p.23).

## **2.1 Utilização das mídias na educação**

A introdução das mídias no contexto educacional cresce a cada dia, e com isso o planejamento pedagógico sofre constantes mudanças. Quando se faz um uso adequado das mídias o desenvolvimento do educando torna-se real, pois desperta a curiosidade e o interesse pelas atividades propostas. Desse modo:

Com a ajuda dos computadores e das novas levas de artefatos que surgirão nos próximos anos, será mais fácil criar uma rede escolar que abrirá cada vez mais espaço para a interação e o imprevisto, para atividades de pesquisa, autoria, processos de auto-aprendizagem [sic] e auto-avaliação [sic]. (Rischbieter, 2008, p.23).

O trabalho pedagógico com a introdução da literatura infantil deve começar já na educação infantil, fase compreendida de zero aos seis anos de idade aproximadamente, considerada como etapa essencial na qual se dá os fundamentos ao desenvolvimento da criança, nos aspectos: físico, psíquico, cognitivo e social.

A educação infantil oportuniza situações em que a criança amplia os seus conhecimentos, desenvolve a experiência e a consciência da própria capacidade de escolha, o espírito crítico, o pensamento, a expressão por meio das mais variadas formas, e a descoberta da linguagem escrita. Sendo assim:

[...] as mídias apresentam-se, pedagogicamente, sob três formas: como conteúdo escolar integrante das várias disciplinas do currículo, portanto, portadoras de informação, ideias, emoções, valores; como competências e atitudes profissionais; e como meios tecnológicos de comunicação humana (visuais, cênicos, verbais, sonoros, audiovisuais) dirigidos para ensinar a pensar, ensinar a aprender a aprender, implicando, portanto, efeitos didáticos como: desenvolvimento de pensamento autônomo, estratégias cognitivas, autonomia para organizar e dirigir seu próprio processo de aprendizagem, facilidade de análise e resolução de problemas, etc. (Libâneo,2011, p.70).

Todas essas situações oportunizadas pela educação infantil ficam mais ricas e proveitosas se o professor fizer uso das mais variadas histórias da nossa literatura infantil e com o auxílio das mídias esse trabalho pedagógico dá aos alunos os subsídios necessários ao conhecimento e à formação propostas a cada etapa da educação.

O mundo mágico da literatura infantil possibilita à criança a construção de sua identidade por meio da autonomia, da cooperação e da criatividade, pois ela viaja por diversos ambientes e entra no mundo do trabalho, da cultura, dos afetos, dos sonhos, do real e do irreal e por meio desses mundos ela cria, representa e experimenta diversas sensações e situações. Segundo Barbosa, (2012): “A escola não pode reduzir a vida àquilo que existe, à realidade como ela é, pois, assim, um futuro diferente pode parecer impossível. Por esse motivo, a fantasia, a imaginação e a brincadeira são elementos políticos tão importantes na educação das crianças”.

A utilização das mídias como ferramenta de auxílio no planejamento pedagógico é algo que traz excelentes possibilidades para que o professor enriqueça seu trabalho docente. Segundo Morin,( 2000): “[...] quando o inesperado se manifesta, é preciso ser capaz de rever teorias e ideias, em vez de deixar o fato novo entrar à força na teoria incapaz de recebê-lo”.

É sabido que os alunos demonstram um prazer enorme pelo uso do computador. Até mesmo na educação infantil se percebe o fascínio que o computador exerce sobre os alunos. Não é difícil imaginar porque eles gostam tanto do computador, pois ele proporciona o prazer da descoberta, motivação, alegria, emoção, interação o que para essa geração não é difícil porque os mesmos são nascidos em plena era digital. Mas conforme o Programa Nacional de Informática na Educação:

[...] só haverá, porém, uso efetivo dessa tecnologia na escola se, professores, alunos, diretores de escolas, pais de alunos, fornecedores de hardware e software, prestadores de serviços, professores e pesquisadores universitários e governantes compreenderam os seus benefícios potenciais, mas também suas limitações. (Proinfo, 1997 p. 17).

Um bom planejamento envolvendo literatura infantil e mídias é aquele que explora a criatividade e a interatividade, propiciando ao aluno a postura ativa diante da interdisciplinaridade, estimulando a reflexão, o raciocínio e a compreensão de conceitos pedagógicos nas mais diversas dimensões. Segundo Perrenoud (2000): “Competência em educação é mobilizar um conjunto de saberes para solucionar com eficácia uma série de

situações”. Incentivando o trabalho cooperativo e a construção do conhecimento contemplando aspectos socioculturais, éticos.

O trabalho pedagógico com o uso de mídias é sem dúvida um auxílio para o professor, mas neste processo ele passa a fazer a mediação da aprendizagem e deixa de ser o centro das atenções. O papel do professor continua sendo fundamental, pois antes da tecnologia vem a metodologia e a filosofia que cada escola possui. Segundo Abramovich (2001, p.32): “Quando o professor se propõe a ensinar e os alunos a aprender, uma corrente de elos de afetividade vai se formando e o cumprimento das atividades passa a fazer sentido para todos”.

### **2.1.1 MÍDIA INTERNET E COMPUTADOR**

Também na internet o professor encontra obras literárias infantis antigas e atuais para desenvolver seu trabalho de forma mais proveitosa e com embasamento pedagógico. O que motiva a aprendizagem é a busca pelo novo com o comprometimento do educador na hora de elaborar seu planejamento.

A formação inicial da criança começa no seio da família, pois é o primeiro contato que ela estabelece com o mundo. As experiências infantis vividas na infância acompanham o ser humano pela vida toda. O ingresso na cultura e sociedade é uma preparação que começa no convívio familiar e passa posteriormente à escola.

As histórias da literatura infantil contribuem para construção da linguagem oral dos alunos juntamente com a realidade de cada um, suas motivações, seus conhecimentos e as funções que exercem profissionalmente ou na convivência em família e comunidade. Segundo Corsaro (2011, p.15): “As crianças não vivem individualmente o ingresso no mundo adulto; em vez disso, elas participam de rotinas culturais nas quais as informações são primeiramente mediadas pelos adultos”.

Na aplicação de um planejamento pedagógico envolvendo mídias o computador ocupa um lugar especial, pois possui um alto poder de processamento de informação. É, portanto, uma ferramenta importantíssima no processo de ensino-aprendizagem. Segundo Rischbieter (2008, p.23): “No mínimo, os computadores devem servir para que a escola melhore a qualidade de dos seus processos de ensino, as aprendizagens fundamentais e as diferentes áreas do conhecimento”.

Os educadores precisam preparar-se para usufruir de novas técnicas pedagógicas e para tornar seu trabalho docente mais atrativo e atual. Desde a pré-escola até os mais altos

níveis de ensino as tecnologias auxiliam tanto no planejamento do professor como também na concretização do aprendizado pelo aluno. Segundo Nóvoa, (2002, p.23), “O aprender contínuo é essencial e se concentra em dois pilares: a própria pessoa, como agente, e a escola, como lugar de crescimento profissional permanente”.

A utilização das mídias na educação é algo que está em constante avanço. O resultado disso tem sido demonstrado pela grande quantidade de atividades pedagógicas diferenciadas que surgem em nosso cotidiano educacional. Sendo assim:

A informática pedagógica é aquela que vai estar presente na sala de aula, mediada pelo professor, para apresentar complemento às atividades desenvolvidas em sala de aula utilizando algum computador e *softwares* específicos para auxiliar as atividades de geografia, história, matemática, etc..., utilizando *softwares* específicos dessas disciplinas para propor ao aluno um modelo diferente de aprendizado. (KLOCH, 2007, p. 209).

A literatura infantil leva a criança a brincar, experimentar sensações e a vivenciar outras formas de se colocar no mundo: como a força ou a determinação de um herói, a braveza ou a doçura da mãe, o ódio mortal às criaturas do mal.

Isso tudo faz parte da vida infantil e a criança vive intensamente o faz-de-conta. É a forma de ela experimentar muitos papéis e de aprender com eles crescendo e amadurecendo.

Com o uso das mídias nos planos de aula tornam-se mais atrativos, porém jamais o professor deve desprezar a teoria e a partir desta, buscar novos conhecimentos para o enriquecimento das aprendizagens dos alunos.

O professor é um mediador e um amigo de seus alunos e assim ele promove uma educação cooperativa com estímulo à criatividade, à independência e à liberdade de expressão, visando uma aula mais participativa e demonstrando o interesse de cada aluno. Segundo Alencar (2010): “A criatividade é uma habilidade que deve ser incentivada no contexto educacional porque promove o bem-estar emocional causado por experiências de aprendizagem criativa, contribuindo para uma maior qualidade de vida das pessoas”.

Com os avanços das tecnologias a atualidade exige uma formação de professores mais críticos para fazer uso das mídias na elaboração de seus planejamentos, ainda mais quando se fala em educação para todos, exigência dos direitos humanos. Segundo Menezes (2006, p.31): “Fazer parte dos novos tempos não depende apenas de equipamentos modernos. A interação que eles permitem pede uma revisão dos métodos tradicionais de ensino”.



Quando o assunto é a democratização do ensino, entende-se que todos devem ter acesso às novas tecnologias para aprimorar seus conhecimentos, o que nem sempre é real ou possível.

As mídias são recursos existentes na escola a serviço do projeto pedagógico. O computador é a ferramenta mais relevante no processo educacional e a escola não pode privar seus alunos do uso desse recurso tão importante. Sendo assim:

[...] o uso de tecnologia no ensino não deve se reduzir apenas à aplicação de técnicas por meio de máquinas ou apertando teclas e digitando textos, embora possa limitar-se a isso, caso não haja reflexão sobre a finalidade da utilização de recursos tecnológicos nas atividades de ensino. (BETTEGA, 2005 p.17)

No trabalho pedagógico da literatura infantil o computador auxilia na pesquisa e na elaboração e na conclusão dos planos de aula do professor como ferramenta de transmissão do conhecimento.

Outro recurso que dá suporte ao professor é a lousa interativa, pois por meio dela o planejamento de uma aula é construído e apresentado aos alunos e eles mesmos interagem nas respostas das atividades propostas.

### **2.1.2 Mídia vídeo**

A mídia vídeo é uma ferramenta importantíssima no processo ensino-aprendizagem, pois, possibilita criar, inovar e oferecer aos alunos uma aula com mais recursos e formas práticas de concretização do saber.

Com a mídia vídeo pode-se planejar histórias e várias outras atividades pedagógicas ricas em aprendizagem e conhecimento para os alunos, por meio da pesquisa, elaboração, corte e montagem das mesmas. O processo é simples, mas depende da dedicação do professor e do interesse do aluno na realização da atividade.

Esse recurso tecnológico oferece condições de digitalizar um planejamento antes pesquisado e elaborado, como também efetuar uma filmagem por meio da mídia câmera e com auxílio da mídia computador produzir o vídeo e posteriormente reproduzi-lo aos alunos.

A criação de um vídeo pode ser uma aula para o professor ministrar aos seus alunos, um filme para que os alunos assistam e depois realizem atividades pedagógicas referentes ao mesmo, um *slide* de fotos em forma de documentário onde o aluno observa e aprende ou

mensagens de estímulos e motivação. Serve também para demonstração de trabalhos pedagógicos realizados anteriormente pelos alunos, para a assistência da comunidade escolar em geral.

Esse recurso tecnológico oferece condições de digitalizar um planejamento antes pesquisado e elaborado, como também efetuar uma filmagem por meio da mídia câmera e com auxílio da mídia computador produzir o vídeo e posteriormente reproduzi-lo aos alunos.

Na conclusão desse artigo sobre Mídias na Educação o vídeo foi o instrumento de finalização do processo de pesquisa e aprendizagem, uma vez que serviu para a digitalização de histórias infantis que os alunos já conheciam nos livros e assim tiveram a oportunidade de assistir na lousa por meio desse importante recurso.

### **3 METODOLOGIA**

A Escola onde foi desenvolvido o referido trabalho envolvendo a Literatura Infantil e as mídias é uma escola rural do interior do município, a turma é composta de doze alunos de pré-escola nos níveis A e B. Trata-se de uma escola pequena que tem em torno de noventa alunos nos turnos manhã e tarde. O laboratório de informática possui dez computadores e nem sempre todos funcionam, possui ainda um aparelho de televisão e DVD e a escola conta também com uma lousa interativa que traz muitos benefícios ao quadro geral de alunos e professores. A biblioteca é bem pequena e conta com poucos livros que são bem explorados pelas crianças.

A pesquisa classifica-se como qualitativa, pois envolveu a interação dos alunos com a aplicação e posteriormente, a coleta de suas opiniões. Foi desenvolvida nas seguintes etapas: *scaneou-se* a história: “Os três porquinhos” impressa em livro da literatura infantil; criou-se um vídeo com o auxílio do *software Movie Maker* (o mesmo foi salvo em pen drive); logo após foi passado aos alunos através da lousa interativa. Com o auxílio da lousa criou-se ainda diversas atividades pedagógicas como: fazer um desenho sobre a história na lousa; escrever o nome dos personagens na lousa; rever e contar a história conforme a compreensão de cada aluno, página por página. Finalmente foi aplicado questionário com o objetivo de coletar opiniões sobre a aplicação desenvolvida. A seguir é apresentada a aplicação desenvolvida.

### **4. DESENVOLVIMENTO DO VÍDEO**

O trabalho desenvolvido por meio deste projeto de conclusão do Curso Mídias na Educação foi direcionado à pré-escola nos níveis A e B da escola.

Na aplicação do projeto foi essencial a pesquisa de qual história seria utilizada. Inicialmente a escolhida foi “Os Três Porquinhos”, impressa em um livrinho (mídia impressa). E a partir dessa história já conhecida criou-se um vídeo para ser apresentado à turma através da lousa interativa.

#### 4.1 FERRAMENTAS UTILIZADAS

Inicialmente foi utilizada a mídia impressa, o livro contendo a história, que foi *scaneada* por meio da impressora para o computador que oferece os recursos para que possa ser feito um *slide* das cenas da história e salvas em uma pasta.

Com o auxílio do computador e do *software movie maker* criou-se um vídeo com a historinha do livro digitalizado folha por folha, cronometrando-se dez segundos para a exibição de cada página para que os alunos tivessem tempo para visualizar e a professora pudesse ler para ambos. A Figura 1 ilustra a capa do livro digitalizada.

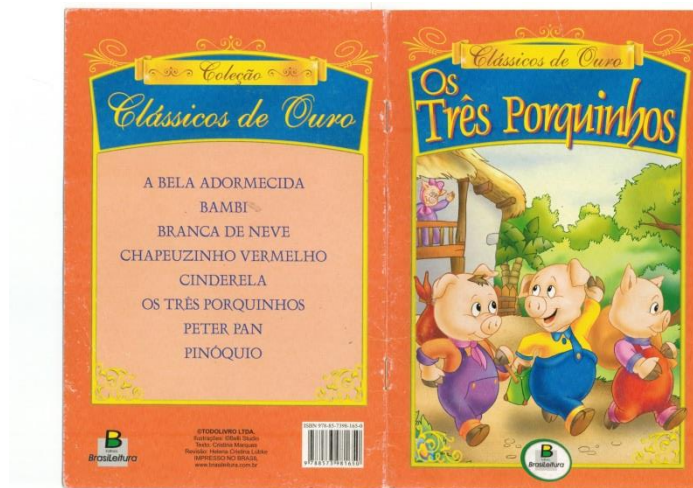


Figura 1 – Capa do livro digitalizada

Esse *software movie maker* é um recurso disponível para a edição de vídeos da *Microsoft*, fazendo parte do conjunto de aplicativos *windows live*, portanto chama-se *Windows Live Movie Maker*. É um auxílio na montagem de vídeos bastando salvar arquivos

como: sons, imagens e textos diretamente no aplicativo *movie maker*, e assim produzindo o vídeo.

As páginas seguintes do livrinho foram digitalizadas uma a uma, conforme ilustra a Figura 2. Foi um trabalho interessante ver o livro impresso, agora montado de uma forma digital.

Os livros de literatura infantil que as crianças conhecem e manuseiam podem ser planejados como atividade pedagógica mais criativa com o uso do computador, da lousa e de outras mídias que a escola possui.

A imaginação de uma criança é algo muito imprevisível, pois rapidamente ela consegue relacionar-se com o que ouve dos adultos e transportar-se para o mundo que cria em seus pensamentos.

Ouvir histórias infantis ricas em sonhos e fantasias é motivo de crescimento em aprendizagens pelos pequenos, pois cria em seu pensamento momentos que eles podem imaginar-se dentro de tal situação.

O papel do professor é de dar maior ênfase na mensagem final da história que sempre traz exemplo de como se deve agir de forma correta. As histórias infantis quando bem exploradas pelo professor traduz ao aluno aprendizagens comportamentais, além de crescimento na alfabetização.

Na Figura 2 inicia a história dos “Três Porquinhos”, agora, em forma de *slide*, que vai passando automaticamente para a visualização dos alunos página por página.



Figura 2- História dos Três Porquinhos

Na sequência (Figura 3) a turma desenvolveu várias atividades pedagógicas referentes à história como: desenho dos personagens na lousa e também na folha de ofício; pintura dos desenhos na lousa e folha impressa; copiar os nomes dos personagens; reproduzir oralmente a história assistindo novamente a história página por página.

A primeira atividade escrita depois de assistir o vídeo foi pintar e recortar as letras e depois cola-las em um TNT para montar um painel referente à história. Todos os alunos participaram de forma ativa, pois se sentiram motivados a trabalhar sobre o que tinham assistido na lousa.

Nas aulas seguintes pintaram desenhos sobre a historinha, recortaram os personagens e colaram no mesmo TNT que já tinha as letras, formando assim o painel para exposto na sala de aula.

Durante todo o trabalho de confecção e execução das tarefas os alunos contam com a orientação da professora, pois se trata de alunos que estão na faixa etária entre quatro e seis anos.



Figura 3 - os alunos desenvolvem montagem do painel sobre a história

No dia seguinte ao planejamento os alunos são levados à sala de informática onde assistem ao vídeo da história que é reproduzido por meio do computador e da lousa interativa para que a turma assista então o livro página por página e ouça a leitura da história pela professora, já que neste nível escolar o aluno ainda não lê (Figura 4).

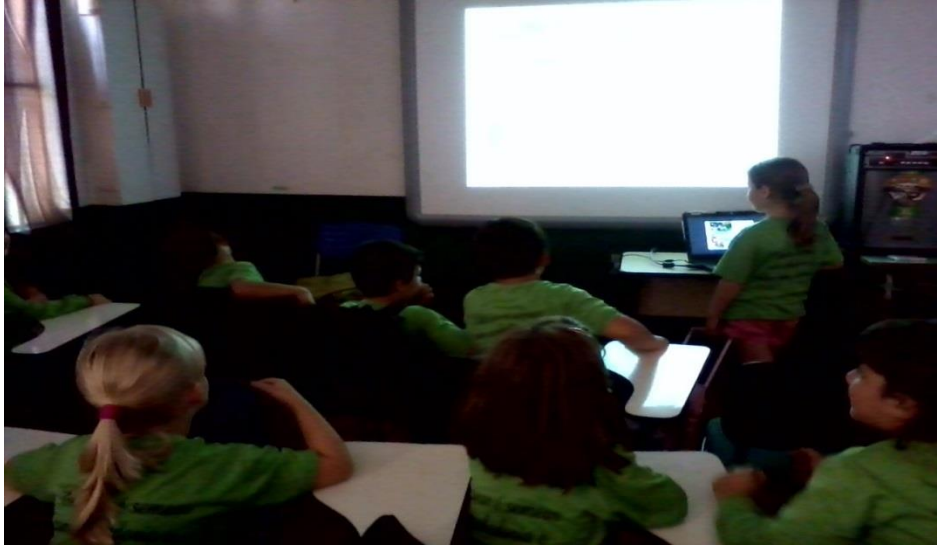


Figura 4- Alunos assistindo o vídeo na lousa

Os alunos assistiram o vídeo na lousa com muita atenção e ficaram atentos, logo em seguida comentaram: “ Profe é o livro dos Três Porquinhos que temos lá na sala de aula”. Outros lembram: “é o livro que a senhora leu”. Ainda comentam: “aqui na lousa ficou mais colorido”.

Após assistirem o vídeo são orientados pela professora a realizarem atividades pedagógicas planejadas, na lousa interativa: desenhar os personagens da história; escrever os nomes dos personagens; numerar os personagens (Figura 5).



Figura 5- os alunos montam as casinhas dos porquinhos em sala de aula

Nesta fase do trabalho pedagógico os alunos fazem na prática as casinhas dos Três Porquinhos com materiais anteriormente coletado pela professora, como caixas, retalhos de eva, papel ondulado, palha de milho, palitos de picolé, cola e tesoura.

Foram montadas três casinhas, pois conforme a história conta cada porquinho construiu a sua casinha. A primeira de palha, a segunda de madeira e a terceira de tijolos que foi a única que resistiu ao sopro do lobo.

E assim os alunos foram assistindo toda a história em forma de vídeo com muita atenção e curiosidade para ver a próxima página. Quando acabou todos estavam admirados e muito eufóricos, prontos para realizarem as atividades seguintes.

O final do vídeo está na Figura 6 onde mostra a última página do livro na lousa. Logo após os alunos começam a efetuar as atividades pedagógicas referentes ao vídeo descritas nos itens anteriores.

Como já foi descrito este trabalho pedagógico envolvendo Mídias e a Literatura Infantil trouxe grande motivação e aprendizagens para todos os envolvidos neste processo de forma simples, mas muito importante para que se alcancem os objetivos da educação infantil.

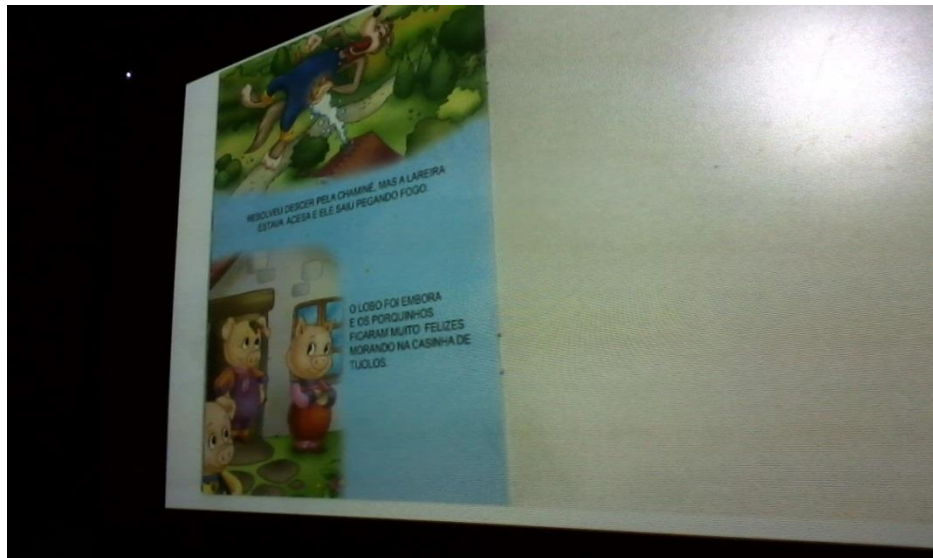


Figura 6 - o FIM do vídeo na lousa

## 5 RESULTADOS

O resultado do uso das mídias associadas à literatura infantil traz benefícios à construção do imaginário e do faz de conta pelos pequenos uma vez que o mundo mágico dos sonhos e fantasias revela a eles uma visão cheia de cores, magias e belezas que se bem

explorada enriquece a aprendizagem e o conhecimento. Por esse motivo o autor nos fala que: é preciso entender que a informática não se resume a um computador centralizado num laboratório da escola, com a finalidade apenas de conectar-se à *internet* ou para ensinar a usar o editor e texto ou uma planilha de cálculos. (KLOCH, 2007, p 209).

O desenvolvimento das aulas durante a aplicação deste planejamento que envolveu as Mídias e a Literatura Infantil trouxe conquistas para os alunos da pré-escola e para esta aluna do curso Mídias em Educação, pois revelou-nos condições de enriquecimento das aulas tendo como resultado aprendizagens significativas para cada um.

Quando questionados sobre a história cada aluno demonstrou ter entendido e gostado do que viu, ouviu e aprendeu durante as aulas de forma lúdica. Todos entenderam os passos da história e assim responderam a todas as perguntas que lhes foram feitas com muita clareza.

Após a realização das tarefas os alunos responderam a questionamentos sobre a história: *O que você mais gostou desse vídeo? gostei de vê o livrinho passando na lousa*”. *Como era o nome da história?* “Os Três Porquinhos”. *Como eram as casinhas?* “era de palha, de madeira e de tijolos”. *O que aconteceu com elas?* “a de palha caiu, a de madeira também, só a de tijolo não caiu”. *E por que as casinhas de palha e de madeira caíram?*” porque o lobo sopra”. *O lobo conseguiu pegar os porquinhos?* “ não, eles fugiram dele e se esconderam na casinha de tijolo”. *O que aconteceu com o lobo?*”entro pela lareira que tinha fogo e se queimou. Foi correndo embora e nunca mais voltou”.

O desenvolvimento das atividades à cima mencionadas foram bem aceitas, pelas crianças, pois explorar as histórias infantis, através da lousa e do computador foi algo prazeroso para todos, uma vez que as tecnologias chamam muito a atenção de toda criança que por natureza é um ser muito curioso e quer sempre aprender.

## **6. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A Literatura Infantil e as Mídias são importantes no planejamento da educação infantil, pois revela tudo aquilo que a criança espera: uma viagem pela imaginação e a exploração das tecnologias que está muito presente nos dias de hoje. Por isso, a interação das duas gerou uma aprendizagem de forma lúdica, o que é muito importante para o desenvolvimento na educação infantil.

Todo o planejamento envolvendo o uso das mídias e literatura infantil foi muito gratificante, pois oportunizou várias situações de aprendizagem aos alunos da pré-escola,



como por exemplo: visita à biblioteca da escola onde o aluno pode manusear os livros, ouvir história em CD por meio do uso da ferramenta rádio; disponibilizar materiais de leitura para uso diário na sala de aula, incentivando para que o aluno se interesse pelas histórias contadas e assistidas; oportunizar momentos para e ouvir ou contar histórias, utilizando as mídias existentes na escola. Com os recursos das mídias pode-se explorar a expressão corporal dos pequenos por meio do ouvir e cantar músicas infantis. Através do uso de mídias na educação também pode-se despertar a criatividade das crianças desenhando e pintando os desenhos a partir de histórias e músicas. Envolver toda a comunidade escolar nas atividades de assistir e ouvir histórias da Literatura Infantil.

Na busca por melhorar o planejamento das aulas da pré-escola, trazendo algo mais criativo e prazeroso a Literatura Infantil associado às Mídias serviram de estímulo para que os objetivos fossem alcançados.

Tal interação provocou nos alunos motivação e interesse na realização das atividades propostas, proporcionando aprendizagens e conhecimentos que melhoram seu crescimento educacional.

Portanto, o planejamento envolvendo as Mídias que existem na escola é um excelente recurso para o professor tornar suas aulas mais atrativas o que faz com que o aluno aprenda os conteúdos do currículo com mais interesse e motivação para realizar as atividades propostas. Assim também o aluno terá acesso aos meios tecnológicos, o que para muitos ainda é uma utopia, pois a grande maioria ainda não possui um computador.

Para finalizar a pesquisa, ciente de que o tema investigado não se esgotou, expõe-se algumas considerações do processo de investigação realizados neste trabalho, apresentando também os trabalhos futuros decorrentes deste processo.

Ao trabalhar a interação das histórias infantis com o auxílio das mídias percebe-se o quanto o planejamento de uma aula pode ser motivador e rico em aprendizagens, o que leva a novos projetos para a finalização do ano letivo.

A próxima atividade será montar novamente um vídeo com uma história conhecida pelos alunos, porém desta vez a professora não lê. Eles é que vão contar aquilo que estão vendo através do desenho na lousa e posteriormente realizarão tarefas de acordo com o assunto do vídeo.

Para o ano seguinte pretende-se continuar com esse projeto de interação entre as mídias e literatura infantil montando novos vídeos de histórias infantis para a exploração dos alunos. Como também vídeos com fotos dos alunos para que eles possam visualizar os

momentos de interação da turma e discuti-los na rodinha de conversa. Também será utilizada a lousa para atividades de alfabetização e coordenação de forma efetiva, oferecendo ao aluno mais variedades de trabalhos pedagógicos.

## 7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABRAMOVICH, Fanny. O ofício de ensinar. **Revista Nova Escola**, São Paulo, n. 146, out. 2001.
- ALENCAR, Eunice M.L. S. **Medidas de criatividade: teoria e prática**. Porto Alegre: Artmed, 2010.
- BARBOSA, Maria Carmem Silveira. Tempo para viver o cotidiano. **Revista Pátio**. Porto Alegre, n.32, p. 8-11, 2012.
- BETTEGA, Maria Helena Silva. **A educação continuada na era digital**. São Paulo: Cortez, 2005, p.17.
- BOELTER, Eugemar Luiz. Tecnologia no cotidiano. **Gestão em Rede**. Curitiba: Reproset Indústria Gráfica, n.74, p.19, nov. 2006.
- BRASIL, **Secretaria de Educação a Distância**. (1997) Programa Nacional de Informática na Educação – Proinfo (diretrizes. Brasília: MEEC/SEED).
- CORSARO, William A. Aspectos simbólicos das culturas infantis. **Revista Pátio**, Porto Alegre, n. 32, p. 12-15, 2011.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. São Paulo: Paz e Terra, 1998, 9ª ed.
- KLOCH, Hermínio. **Informática Básica e Tecnologias na Educação**. Indaial: Ed. ASSEVI, 2007, 2ª ed.
- LIBÂNEO, José Carlos. **Adeus professor, adeus professora**. São Paulo: Cortez, 2001.
- MENEZES, D. Tecnologia ao Alcance de Todos. **Revista Nova Escola**. São Paulo, n. 195, p. 31-32, set. 2006.
- MORIN, E. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. São Paulo: Cortez, Brasília, DF: UNESCO. 2000.
- NÓVOA, Antônio. (coord). **Os professores e sua formação**. Lisboa-Portugal, Dom Quixote, 2002.
- PERRENOUD, Philippe. **Dez novas competências para ensinar**. Trad. Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

RISCHBIETER, Luca. O que fazer com os computadores na escola. **Revista Pátio**. Porto Alegre, n. 47, p. 23, 2008.

TAJRA, Sanmyia Feitosa. **Informática na Educação**. São Paulo: Érica, 2000.