

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

**VIVIANE BILHALBA CRUZ**

**ATIVIDADES LÚDICAS E O USO DAS  
MÍDIAS NO DESENVOLVIMENTO DE  
APRENDIZAGENS NA CRIANÇA DA  
EDUCAÇÃO INFANTIL**

**Alegrete - RS**

**2010**

**VIVIANE BILHALBA CRUZ**

**Atividades lúdicas e o uso das mídias  
no desenvolvimento de aprendizagens  
na criança da Educação Infantil**

Trabalho de Conclusão de Curso,  
apresentado como requisito parcial para a  
obtenção do grau de Especialista em  
Mídias na Educação, pelo Centro  
Interdisciplinar de Novas Tecnologias na  
Educação da Universidade Federal do Rio  
Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

**Orientador (a):  
Ana Marli Bullegon**

**Alegrete - RS  
2010**

## DEDICATÓRIA

Para aquelas pessoas que fazem meu  
coração sorrir...

Para a galera que sempre estive junto  
até mesmo quando eu não estava  
disposta... Para a pessoa que eu  
esperava que me chutasse quando caí, e  
que foi uma das primeiras que me ajudou  
a levantar... Para as pessoas que fizeram  
à diferença em minha vida... Para as  
pessoas que quando olho para trás, sinto  
muitas saudades... Para as pessoas que  
me aconselharam quando me senti  
sozinha, e me ajudaram a entender que  
não importa em quantos  
pedaços meu coração tenha se partido,  
pois o mundo não irá parar para que eu o  
conserte... Para as pessoas que me deram  
uma força quando eu não estava muito  
animada. Para as pessoas que  
amei... Para as pessoas que  
abraçei... Para as pessoas que encontro  
apenas em meus sonhos... Para as  
pessoas que encontro todos os dias e não  
tenho a chance de dizer tudo o que sinto

olhando nos olhos...Para mim...O que  
importa não é O QUE eu tenho na vida,  
mas QUEM eu tenho na vida...Por  
isso...Guardo todas as pessoas  
importantes da minha vida em uma  
caixinha dentro  
do meu coração...

## AGRADECIMENTOS

*"Agradeço todas as dificuldades que enfrentei; não fosse por elas, eu não teria saído do lugar. As facilidades nos impedem de caminhar. Mesmo as críticas, nos auxiliam muito".*

*Chico Xavier*

Agradeço a Deus por sempre estar ao meu lado, nas minhas fraquezas, nas minhas tristezas, nas lutas e nas vitórias.

Agradeço a Deus por mais um dia de vida, pela paz individual, pela minha família.

Agradeço a Deus as pessoas que passaram em minha vida, até aquelas que me fizeram sofrer ou de alguma forma me machucaram. Pois aprendi e agora sei o que não quero pra mim.

Agradeço pelas amizades verdadeiras que são poucas, com elas aprendi a acreditar que ainda existem pessoas maravilhosas no mundo.

Agradeço a todas as pessoas que me quiseram mal, com elas aprendi a perdoar e a precaver-me contra as maldades do mundo.

Agradeço a professora Ms. Ana Marli Bulegon por ter me orientado por diversas vezes, e por não ter desistido de mim.

## RESUMO

A presente monografia tem por objetivo mostrar que o brincar e a contação de histórias na educação infantil serve para socializar as crianças fazendo com que aprendam a lidar com seus conflitos interagindo e desenvolvendo imaginação e criatividade, bem como mostra como as crianças da Educação Infantil (quatro a cinco anos), de uma escola da rede pública estão vivenciando o lúdico nos dias atuais. Os estudantes pesquisados são moradores do município de Alegrete (RS), dos quais, a maioria já faz uso de recursos tecnológicos como televisão, rádio, computador e outros mais modernos. Com base nisso foi realizado um trabalho sobre a realidade vivenciada pelas crianças de hoje e o papel do educador da educação infantil avaliando também o uso das mídias tanto no passado como no presente e sua influência na contação de histórias e no brincar, assim como o laboratório de informática utilizado na escola. A investigação destacou-se por observação dos participantes no uso dos recursos tecnológicos para a elaboração de livros de histórias, em dramatizações, na análise de desenhos produzidos no laboratório de informática, além de entrevistas com os participantes conclui-se que muitos já fazem uso das mídias e procuram a cada dia fazer novas descobertas, bem como participar com os seus conhecimentos.

**Palavras-chave:** Educação Infantil Lúdico Mídias na Educação

## **ABSTRACT**

The present monograph has for objective to show that playing and the contação of histories in the infantile education serves to socialize the children making with that they learn to deal with its conflicts interacting and developing imagination and creativity, as well as sample as the children of the Infantile Education (the four five years), of a school of the public net they are living deeply the playful one in the current days. Students are surveyed residents of Alegrete (RS), of which, the majority already makes use of technological resources as television, radio, computer and the other most modern ones. On the basis of this was carried through a work on the reality lived deeply for the children of today and the paper of the educator of the infantile education also evaluating the use of the medias in such a way in the past as in the gift and its influence in the contação of histories and playing, as well as the laboratory of computer science used in the school. The inquiry was distinguished for comment of the participants in the use of the technological resources for the book elaboration of histories, in dramatizações, the analysis of drawings produced in the computer science laboratory, beyond interviews with the participants it is concluded that many already make use of the medias and look for to each day to make new discoveries, as well as participating with its knowledge.

**Keywords:** Infantile education Playful Medias Education

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

UFRGS      Universidade Federal do Rio Grande do Sul



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Mídias Impressas (GOOGLE 2010) .....	20
Figura 2: A arte de contar histórias (GOOGLE 2010).....	23
Figura 3: Cinderela(GOOGLE 2010) .....	24
Figura 4: Chapeuzinho Vermelho (GOOGLE 2010) .....	24
Figura 5: Shrek (GOOGLE 2010) .....	26
Figura 6: Histórias em quadrinhos.....	27
Figura 7: Fantoches com diferentes materiais (Gato de Botas) .....	33
Figura 8: Nomes dos personagens da história.....	34
Figura 9: Branca de Neve e os Sete Anões .....	35
Figura 10: Chapeuzinho Vermelho-Mariana/ 5 anos .....	36
Figura 11: Diferentes portadores de texto .....	37
Figura 12: Dia das mães, site da Turma da Mônica.....	38
Figura 13: Atividades sobre o gibi da Magali – Dia das Mães.....	39
Figura 14: O sumiço de todas as mães (YOUTUBE, 2010) .....	40
Figura 15: Três Porquinhos.....	41
Figura 16: Os três Porquinhos/ Maria Hellena.....	41
Figura 17: Capas do filme Três Porquinhos e um bebê (GOOGLE, 2010) .....	42
Figura 18: Diário do Lobo .....	43
Figura 19: Personagens da Dona Baratinha ( GOOGLE, 2010).....	44
Figura 20: João e Maria (GOOGLE, 2010).....	45
Figura 21: Meu brinquedo preferido .....	46
Figura 22: Cachinhos Dourados (GOOGLE, 2010) .....	47

## SUMÁRIO

<b>LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS.....</b>	<b>8</b>
<b>LISTA DE FIGURAS.....</b>	<b>9</b>
<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
<b>1 REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>14</b>
<b>1.1 REALIDADE DOS ALUNOS DE EDUCAÇÃO INFANTIL .....</b>	<b>14</b>
<b>1.2 A educação infantil .....</b>	<b>15</b>
1.2.1 A educação infantil e as mídias .....	17
1.2.2 A educação infantil e o lúdico .....	20
<b>1.3 O uso das mídias na contação de histórias .....</b>	<b>28</b>
<b>2 CONTEXTO DE PESQUISA .....</b>	<b>30</b>
<b>3 RESULTADOS E DISCUSSÕES .....</b>	<b>32</b>
<b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>48</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>50</b>

## INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta um estudo relacionado à Educação Infantil, considerada, no Brasil, a base para a formação do indivíduo (LDB, 1996), ressaltando o uso do lúdico no brincar e na contação de histórias no desenvolvimento de aprendizagens na infância com e sem o uso de tecnologias enfatizando o papel cognitivo e social.

O brincar ajuda as crianças a lidarem com a realidade de uma maneira simbólica e fantasiosa. Piaget (1978) afirma que no lúdico elas têm possibilidades de sentir emoções que muitas vezes estão armazenadas em seu interior, então, essa atividade faz com que o homem se coloque em diversas situações e lugares durante a infância, bem como a contação de histórias que está presente ao longo de muitos anos. O educador, então, da Educação Infantil através destes meios tenta compreender e conhecer a criança vendo estes como possibilidades para a aprendizagem.

Como educador, o desenvolvimento do lúdico é essencial, é no brincar que a criança expressa seus sentimentos, usa o lado imaginário na hora de inventar, ouvir ou contar uma história. É preciso, também, conscientizar o trabalho pedagógico para a importância da formação desses alunos como um todo, com sua afetividade, suas percepções, sua expressão, seu sentido, sua crítica, sua criatividade.

A escola, não deve ignorar a fase do brincar desde que as brincadeiras apresentem objetivos e que consigam contribuir com o desenvolvimento psíquico, físico, social e cultural.

Em algumas situações, como na falta de alimento, as crianças brincam apenas na escola, pois fora dela precisam trabalhar para o sustento, o que ocorre principalmente nas classes mais pobres.

Em outras visualiza o incrível mundo do brincar no qual se tem acesso a brinquedos cada vez mais modernos, os quais é somente apertar um botão e já estão totalmente prontos para andarem correrem saltarem demonstrarem sentimentos e a criança apenas visualiza essa ação. Jogos de computadores mais evoluídos mantem a atenção das crianças frente à tela, por horas, assim como os vídeos games cada vez mais disponíveis no mercado com novas versões.

A contação de histórias vem acompanhar o brincar, onde a criança aprende a pensar consegue manter sua atenção e a interação com os demais. As histórias vêm trazer algo mágico, fantástico, descobertas de novos mundos. No conto de fadas, a criança se entrega a uma viagem, mesmo que esse já tenha sido visto diversas vezes. Existe ainda hoje uma expectativa quando é anunciado o início da história. Traz felicidade e um profundo envolvimento para quem escuta.

Surgem questionamentos como: qual é a importância do ato de brincar para as crianças nos tempos onde a tecnologia tomou um amplo espaço? Quais as histórias que mais gostam? Seus brinquedos e brincadeiras com a modernidade tecnológica e fora da tecnologia?

Para responder a esses questionamentos foram realizadas diversas atividades com os alunos da Educação Infantil, que visem à forma lúdica, proporcionando momentos de integração, de comunicação, entrevistas, relatos através de desenhos no computador e em sala, livros infantis, jornais, televisão e outros necessários para responder os questionamentos acima, bem como fazer com que os alunos adquiram hábito de brincar e de conhecerem diversas formas de contar e recontar histórias, possibilitando o prazer pelo tema a ser desenvolvido e favorecendo a convivência e trabalho em equipe, respeitando-se as diferenças.

Ao pensar na Educação Infantil como base e que a cada ano vem mudando, este trabalho, em um primeiro momento aborda: a realidade atual dos alunos, o trabalho pedagógico, o uso da mídia dentro da sala, formação de laboratórios de informática e os profissionais que trabalham neste.

A seguir, aborda-se a contação de histórias e o ato de brincar, na Educação Infantil (lúdico) e como fazer para aliá-lo a era digital. O estudo baseia-se em estudiosos como Piaget, Vigotsky e outros e como objetivo demonstrar a necessidade de brincar e contar histórias para o imaginário e a criatividade da criança.

E para finalizar a pesquisa realizada com alunos de Educação Infantil sobre as diferentes tecnologias para a contação de história, descreve-se a escola com seu laboratório de informática e suas mídias disponíveis onde foram desenvolvidos uma boa parte dos trabalhos e os resultados obtidos.

Por fim, tecem-se comentários sobre os resultados e faz-se as considerações finais e as referências bibliográficas.

# **1 REFERENCIAL TEÓRICO**

## **1.1 Realidade dos alunos de educação infantil**

O mundo atual leva a pensar sobre a criança notando que estas não são mais as mesmas. Existe hoje uma nova criança, que chega a educação infantil com muito mais saberes, as quais utilizam o celular, o computador melhor até que seus pais e tiram de letra os jogos eletrônicos com os quais convivem. Até as menos favorecidas tem direito adquirido O fantástico mundo do laptop pesando menos um quilo onde em algumas escolas já está sendo inserido em sala para a substituição dos livros.

O aluno pode levar o laptop para casa e carregá-lo para onde desejar traz um pensar na reconstrução do projeto político pedagógico e também um repensar sobre a realidade das crianças de zero a cinco anos que chegam a nossas escolas.

Segundo Luciana de Abreu, em entrevista a Revista Pátio 2007(pg. 41): O laptop foi desenvolvido especialmente para a educação de crianças e, portanto, possuem características que não podem ser encontradas em outros computadores comercializados.

Os alunos não se interessam mais em ficar sentados sem interação. Querem interagir na sala, alguns com brinquedos super modernos: bonecas que dançam cantam falam e interagem como se fosse outra criança, além de livros cada vez mais modernos os quais estas manuseiam com a maior facilidade.

Apropriam-se de informações que assistem nos meios de comunicação e em algumas situações intrometem-se nas conversas dos adultos dando embasamento ao assunto tratado. Segundo Delaunay para jovens que, desde que nascem já conhecem a televisão, os videogames, os computadores, a Internet e os telefones celulares, não existem as "novas" e as "velhas" tecnologias: existem instrumentos para informar e comunicar, jogar ou ajudar nos trabalhos escolares.

As brincadeiras das crianças também mudaram os meninos preferem mais lutas e estão sempre imitando o comportamento de personagens de desenhos que sejam seus preferidos. As meninas por sua vez brincam de bonecas, mas suas conversas estão mais adultas.

## **1.2 A educação infantil**

A educação infantil, hoje atende crianças de zero a três anos em creches e de quatro a seis anos em pré-escolas segundo a Constituição Federal do nosso país. Nesta também consta seu objetivo nos termos do Art. 29 da LDB n°. 9.394/96:

A Educação Infantil tem como objetivo o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (BRASIL, 1996)

Os materiais pedagógicos, o espaço físico adequado e a qualidade dos profissionais que dão atendimento a essas crianças são pouco divulgados. Importa apenas o assistencialismo, onde a mãe sai para trabalhar e deixa seu filho, na "creche". A Educação Infantil vem a ser o primeiro passo para o desenvolvimento da criança. Desde seus primeiros anos de vida, o governo assumiu o lado educacional desta, mas uma grande parte ainda a vê como assistencialista, onde as mães deixam seus filhos para trabalharem e buscarem ao final do dia, ou seja, apenas tem a função de cuidar das crianças e entregarem essas ao fim do dia.

Enquanto as famílias mais abastadas pagavam uma babá, as pobres se viam na contingência de deixar os filhos sozinhos ou coloca-los numa instituição que deles cuidassem. Para os filhos das mulheres

trabalhadoras, a creche tinha que ser de tempo integral: para os filhos de operária de baixa renda, tinha que ser gratuita ou cobrar muito pouco, ou para cuidar da criança enquanto a mãe estava trabalhando fora de casa, tinha que zelar pela saúde, ensinar hábitos de higiene e alimentar a criança. A educação permanecia assunto de família. Essa origem determinou a associação creche, criança pobre e o caráter assistencial da creche. (DIDONET, 2001, p.13)

Os profissionais que realizam esta tarefa devem prestar atendimento à criança sejam professores ou não, sendo estes, participantes do processo educativo. Estes organizam seu planejamento tendo em vista projetos com temas de interesses dos alunos, avaliação da aprendizagem e conteúdos curriculares com objetivos claros.

Os conteúdos curriculares envolvem desde a história da escola até as regras de convivência abrangendo o conhecimento da criança em relação a eles. O profissional de educação infantil deve desenvolver em seus alunos competências e habilidades dentro das seguintes áreas de conhecimento: linguagem oral e escrita, matemática, artes, movimento e natureza e sociedade. As crianças no espaço de educação infantil devem aprender a brincar compreender sua agressividade, aprender a se conhecer e a respeitar opiniões diferentes da sua.

A escola dos pequeninos tem de ser um ambiente livre, onde o princípio pedagógico deve ser o respeito à liberdade e à criatividade das crianças. Nela, os pequeninos devem poder se locomover, ter atividades criativas que permitam sua auto suficiência, e a desobediência e a agressividade não devem ser coibidas e, sim, orientadas, por serem condições necessárias ao sucesso das pessoas. (LISBOA, 1998, p. 15).

A idéia de trabalho pedagógico passa também pela estruturação da sala, onde o professor, não deve mais deixar as crianças sentadas como seres que não pensam e não interagem, mas sim como sujeitos que fazem que tem idéias e comunicam-se ativamente com os outros.

O profissional deve estar disposto a mudanças inventando sempre maneiras novas e dinâmicas de realizar suas atividades fazendo que seus alunos usem criatividade e saibam lidar com as diversas situações que surgem no dia a dia, bem como devem estar em constante processo de formação e procurando sempre mediar o processo de aprendizagem e este deve aprender



a questionar. Procurando compreender mais o que está se passando a nosso redor e o porquê de algumas ações dos alunos.

As atividades diárias devem ser planejadas de acordo com a faixa etária e devem apresentar-se dentro de um contexto, o qual deve trazer integração e harmonia e aonde se quer chegar.

### 1.2.1 A educação infantil e as mídias

A sociedade encontra-se em constante transformação e a criança pertence a esse mundo, onde o brincar já não é o mesmo. A tecnologia tomou grande parte do universo infantil é mais fácil apertar um botão que criar um brinquedo.

A lei de Diretrizes Curriculares na Educação Infantil ressalta que:

Ao reconhecer as crianças como seres íntegros, que aprendem a ser e conviver consigo próprias, com os demais e o meio ambiente de maneira articulada e gradual, as Propostas Pedagógicas das Instituições de Educação Infantil devem buscar a interação entre as diversas áreas de conhecimento e aspectos da vida cidadã, como conteúdos básicos para a constituição de conhecimentos e valores. Desta maneira, os conhecimentos sobre espaço, tempo, comunicação, expressão, a natureza e as pessoas devem estar articulados com os cuidados e a educação para a saúde, a sexualidade, a vida familiar e social, o meio ambiente, a cultura, as linguagens, o trabalho, o lazer, **a ciência e a tecnologia**. (Parecer CEBO22/98 – MEC).

O maior desafio como educador tem como base resgatar as antigas brincadeiras e histórias e trazê-las para os tempos atuais e aliá-las ao uso da mídia que modificou a forma como essas são apresentadas colocando efeitos e movimentos em seus desenhos antes estáticos. As cantigas de roda, cinco-marias ficaram para trás frente ao universo que a tecnologia pode oferecer coube ao professor criar ambientes significativos e que desenvolvam aprendizagem trabalhando as potencialidades dos alunos e despertando sua criatividade para os meios da atualidade unindo o passado ao futuro. A grande expansão dos recursos tecnológicos e sua crescente acessibilidade fazem com que os computadores, vídeos-game e brinquedos eletrônicos marquem presença na infância. Existe um grande encanto pelos jogos eletrônicos entre as crianças, os quais proporcionam um controle sobre o que está sendo

jogado. Os brinquedos eletrônicos trazem muita tecnologia, sendo aliados ao desenvolvimento da inteligência. A psicóloga Cintra (2005), não crê que haja problemas em brinquedos eletrônicos citando que “pais e educadores devem ficar atentos quanto ao barulho, ao excesso de cores, enfim, aos mesmos itens que observariam, visando o bem-estar de seus filhos, na compra de um brinquedo tradicional”.

O uso da televisão na Educação Infantil está dentro do processo de ensino-aprendizagem, ou seja, ao mesmo tempo em que ensina desenvolve o lado intelectual e busca desenvolver valores fazendo com que seus expectadores saibam criticar e usar a criatividade.

A televisão pode ser um recurso pedagógico quando o educador propõe a discussão sobre o conteúdo programado. Assim o telespectador terá capacidade de fazer uma leitura crítica, decodificando mensagens, refletindo sobre elas e ainda construindo suas próprias conclusões. Questionar as imagens e diversas condutas dos personagens nos episódios e até mesmo se colocar no lugar deles é um meio de discernir o conteúdo do programa. (RUIZ, *apud* Teixeira 2008).

O professor deve selecionar o material que será utilizado para seu trabalho com o uso da televisão. Avaliando se a programação condiz com a faixa etária ou não. Em determinados momentos parar o que está sendo olhado e avaliar se realmente o aluno está prestando atenção no programa que está sendo exibido.

Segundo Pacheco (1998, p.48), as crianças usam a televisão como uma das fontes de onde extraem material para organizar e interpretar suas experiências vividas, só que essa fonte tem energia tremenda. É aí que devemos entrar como professores e pais responsáveis procurando tirar o melhor que a televisão tem em sua programação.

Para Moran (2000, p.33) A criança também é educada pela mídia, principalmente pela televisão. Aprende a informar-se, a conhecer - os outros, o mundo, a si mesmo - a sentir, a fantasiar, a relaxar, vendo, ouvindo, "tocando" as pessoas na tela, que lhe mostram como viver, ser feliz e infeliz, amar e odiar. A relação com a mídia eletrônica é prazerosa - ninguém obriga - é feita através da sedução, da emoção, da exploração sensorial, da narrativa -

aprendemos vendo as histórias dos outros e as histórias que os outros nos contam.

A televisão traz o cotidiano, fatos reais e algumas vezes imaginários, que vislumbram o mundo infantil e destaca-se pela sua ampla capacidade de atingir as diversas classes sociais.

As crianças então ficam mais tempo em frente à televisão e esse recurso deve ser levado para a sala de aula. Capparelli (1998, p. 154) coloca assim frente ao avanço cultural da televisão:

[...] cerca de 38% da população brasileira, ou seja 55 milhões de pessoas, são crianças com idade entre 1 e 14 anos (IBGE). Cerca de 25% desse total – 14 milhões, portanto – pertencem às classes A, B e C (ALPHA, IBGE). As famílias incluídas nas classes A, B e C tem 8 milhões de filhos entre 2 e 9 anos (IBOPE). A revista Veja, numa publicação sobre o aparecimento desse novo consumidor, confirmava (...) que o mercado infantil consumia anualmente 50 bilhões de reais, ou seja, 10% do PIB brasileiro. As crianças de 2 a 14 anos passam em média 4 horas e 6 minutos diariamente na frente da televisão. Elas comem de 60% a 80% dos iogurtes, 40% dos refrigerantes, 30% dos sorvetes, 80% dos achocolatados, 100% dos chicletes de bola, de 25% a 30% da produção de roupas (...). Representavam um alvo exclusivo de brinquedos com faturamento anual de 650 milhões de dólares...

Por isso o educador deve visar o outro lado da televisão visando colocá-la com colaborado no processo de ensino-aprendizagem.

O rádio, em sala é um importante instrumento para o estímulo da comunicação nos estudantes, que permite o desenvolvimento da oralidade de maneira interessante e lúdica.

Roquette Pinto (2006) define esse como assim:

O rádio é a escola dos que não tem escola. É o jornal de quem não sabe ler; é o mesmo de quem não pode ir à escola; é o divertimento gratuito do pobre; é o animador de novas esperanças, o consolador dos enfermos e o guia dos sãos – desde que o realizem com espírito altruísta e elevado.

Os vídeos também auxiliam como um material dinâmico segundo Moran (2006) facilitando a motivação despertando curiosidades e trazem diferentes formas de recepção de informações. O professor pode retornar ao assunto que quer diversas vezes.

Os livros infantis, revistas, jornais, encartes e folders são excelentes mídias para o aluno desenvolver aprendizagens, através destes existe a leitura ou não. Pode ser até por meios das gravuras, mas é um material que a maioria das pessoas possui e fácil de conseguir e manusear. O professor deve adequar o material a seus trabalhos.



**Figura 1:** Mídias Impressas (GOOGLE 2010)

### **1.2.2 A educação infantil e o lúdico**

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de contar histórias, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades que expressam o lúdico e que façam à criança criar atraem a atenção e podem levar a aprendizagem. Para Amarilha (1997, p.88), “a atividade lúdica é uma forma de o indivíduo relacionar-se com a coletividade e consigo mesmo”.

Piaget (1978) ressalta que as crianças brincam para satisfazerem necessidades sensuais, ou seja, brincando sentem prazer. Quando espera sua vez de participar nas brincadeiras, a criança consegue demonstrar seus sentimentos e expressa-los, algumas vezes usando de agressividade e salienta também que na repetição de determina brincadeira consegue controlar seus impulsos. Ela pode brincar de forma espontânea ou induzida.

No primeiro caso cria suas próprias brincadeiras e demonstra sua autonomia sobre as mesmas, no segundo há a instrução de um adulto pra orientá-la. As atividades lúdicas devem visar à auto-imagem, a auto-estima, o auto-conhecimento e a cooperação.

Piaget (1978), então, estrutura que através do jogo a criança consegue reconhecer o mundo e aprende a lidar com suas atitudes frente a situações

problemas. Divide o jogo em três categorias: jogo de exercício - consistem em repetição de gestos e movimentos simples como agitar os braços, sacudir objetos, emitir sons, caminhar, pular, correr, etc. Jogo simbólico – onde a criança se coloca independente das características do objeto, na realidade que está inserida, e o jogo de regras- no qual deve respeitar certos limites. A criança consegue brincando dividir, mostrar atitudes de liderança, colaboração, obedecer a regras e dividir o que é seu com os demais, bem como é desenvolvida a linguagem e habilidades motoras.

Na educação infantil, a criança precisa explorar e investigar para conhecer o mundo, e no brincar encontra essa base e para isso acontecer o professor deve oferecer brinquedos que estimulem os sentidos ao mesmo tempo em que desenvolvam aprendizagens. Brincando a criança aprende a socializar-se e tem suas primeiras relações de convívio para o meio adulto.

Na idade pré-escolar, a brincadeira surge de algo que deseja ser realizado ou fazer, por exemplo, um simples pedaço de madeira nas mãos de uma criança pode vir a transformar-se em um avião e uma linda boneca pode transformar-se em uma filha, enchendo o faz de conta de ternura e conhecendo novos mundos, verbalizando palavras novas com o brinquedo ou com quem está a seu lado brincando.

No princípio da idade pré-escolar, quando surgem os desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos ou esquecidos, e permanece ainda a característica do estado precedente de uma tendência para a satisfação imediata desses desejos, o comportamento da criança muda. Para resolver essa tensão, a criança em idade pré-escolar envolve-se em um mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é chamado de brinquedo. (VIGOTSKY, 1998, p.122)

Em controvérsia a Piaget, o referido autor acima citado, não define o brinquedo como uma forma da criança sentir prazer, pois muitas atividades são mais prazerosas que o brincar e cita, o chupar a chupeta e outras brincadeiras são desagradáveis principalmente as que a criança tenha que esforçar-se para atingir uma meta, que tenham que ganhar. Em alguns casos a criança sente-se humilhada. O brinquedo vem preencher necessidades na criança tanto no seu

desenvolvimento motor como no afetivo. No brincar a criança consegue interagir com o outro explora novas formas e revela seu lado emocional.

Vigotsky (1998) ressalta que existe uma zona do desenvolvimento proximal e através da imitação que faz ao brincar a criança consegue colocar no plano simbólico ampliando sua capacidade de imaginação e colocar atitudes criativas frente a situações problemas.

Além do brincar existe contação de histórias que começa desde antes das crianças entrarem na escola e são recontadas de diversas formas. O início da contação de histórias pode variar, os mais conhecidos são: “Era uma vez”..., “Num lugar distante...”, entre outros.

As histórias nos permitem conhecer e criar mundos fantásticos, repletos dos seres mais extraordinários e das sensações mais diversas... Sem elas, a infância, a adolescência, a juventude e a maturidade estariam condenadas a ocupar um palco sombrio, triste, desprovidos de atores verdadeiramente apaixonados (CHALLITA, 2003 p.10).

Estas levam a criança a um mundo imaginário no qual constroem imagens interiores ou de ficção e contribui para seu desenvolvimento intelectual onde desperta o interesse pela leitura. A comunicação também é desenvolvida pela criança, onde esta consegue recontar o que aconteceu durante a história para seus colegas, junto com esta há o desenvolvimento.

Quanto mais tentei entender a razão destas estórias terem tanto êxito no enriquecimento da vida interior da criança, tanto mais percebi que estes contos, num sentido bem mais profundo do que outros tipos de leitura, começam onde a criança realmente se encontra no seu ser psicológico e emocional. (BETTELHEIM, 2002, p. 6)

Na Revista Pátio (outubro/dezembro 2002) a história para prender a atenção da criança e despertar sua curiosidade deve estimular sua imaginação, bem como seus assuntos devem tratar sobre seus medos ao mesmo tempo em que ressaltem o amor e vida familiar. A criança fica tão envolvida com o conto que muitas vezes pede para repeti-lo várias vezes, mas em alguns casos é para resolver algum conflito e quando este é superado, não pede mais aquela história.

O conto de fadas é o gênero literário mais divulgado passando-se em um lugar determinado com heróis e vilões e a terrível bruxa e sempre termina na maioria das vezes com um final feliz. Não existe quem não se emocione com os contos de fadas, bem contado e ilustrado. No conto de fadas tudo pode acontecer é um universo de transformação. Na contação de histórias, quem narra joga com o leitor, pois assim como o jogo este precisa acreditar na verdade existente no texto e entra então o faz-de-conta.

Segundo Bettelheim (2002, p.62) “a maior contribuição dos contos de fadas é em termos emocionais, propondo-se, e realizando concretamente quatro tarefas: fantasia, escape, recuperação e consolo, desenvolvendo a capacidade de fantasia infantil”.



**Figura 2:** A arte de contar histórias (GOOGLE 2010)

No livro *Pedagogia do amor*, Challita (2003) nos coloca as histórias como sendo portadores de valores tais como: o amor, a lealdade, a sabedoria, o trabalho e a bondade que através dessas as pessoas tentem buscar a construção de um mundo melhor, valorizando o melhor no outro e principalmente resgatar a afetividade a muito esquecida, o olhar o outro com carinho e admiração, o que vem de encontro a Educação Infantil, que procura através destas mostrar que o mundo pode ser visto de maneira positiva frente às situações vivenciadas não saindo da ludicidade, mas trazendo as histórias para a realidade do hoje.

[...] Como educar nossas crianças e jovens num tempo que a aparência vale mais que a essência e a competição e o individualismo teimam em ditar as regras dos relacionamentos, acabando por minar qualquer possibilidade de companheirismo, amizade e amor? (CHALLITA, 2003, p.11).

Na teoria de Challita (2003), Cinderela, um dos contos de fadas mais conhecidos entre as crianças, jamais sentiu nenhum sentimento ruim como: ódio ou teve raiva de tudo que passou sempre se manteve passiva aos acontecimentos e procurou sempre melhorar. Cinderela vem com um resgate à família e a vida social e a construção de valores relacionados a esta principalmente a humildade:

A humildade permite que o indivíduo enxergue os próprios defeitos, problemas, limitações e posturas, atitude que, aos poucos, vai abrindo caminho para a tolerância, a paciência e perdão em relação às imperfeições e escolhas alheias. (CHALLITA, 2003, p.124)



**Figura 3:** Cinderela (GOOGLE 2010)

Na história de Chapeuzinho Vermelho dos Irmãos Grimm, segundo Bettelheim (2002), uma menina ingênua se deixa levar com a conversa do lobo devemos colocar para as crianças que não devemos conversar com estranhos ou dar informações a quem não conhecemos. Além da fantasia traz o lado da construção da crítica e de saber ouvir e colocar-se no lugar do outro.



**Figura 4:** Chapeuzinho Vermelho (GOOGLE 2010)



A Revista do Professor (2002) nos traz a mensagem que os contos de fadas querem passar às crianças é que existem coisas na vida que são inevitáveis. Enquanto diverte, o conto está esclarecendo fatos sobre a própria criança favorecendo o desenvolvimento da sua personalidade.

Diana Corso (REVISTA PÁTIO, 2010) nos coloca que os contos de fadas continuam atuais, mas vem mudando em relação aos novos públicos e tempos. Traz o exemplo de Sherk nos quais seus produtores de uma forma bem humorada recortaram colaram torceram e misturaram personagens de diversos contos de fadas. Fizeram o que a criança faz entraram totalmente no mundo do brincar.

A história de um ogro muito feio e fedorento que lutou como um bravo cavaleiro para salvar uma bela princesa aprisionada por um dragão... A princesa Fiona era uma ogra enfeitiçada, filha do Príncipe Sapo, e, como se essa salada bizarra estivesse incompleta, falta dizer que a Fada Madrinha é a vilã da história e o Príncipe Encantado, um déspota ridículo! (REVISTA PÁTIO, 2010).

Em Sherk existem características de um conto de fadas tradicional. Existe um ajudante mágico, assim como no Pinóquio, “Grilo Falante”. O burro do Sherk também possui voz e pode dar conselhos ao nosso herói. Neste filme, é como se o contador estivesse sentado colocando seqüências de novos fatos ao enredo e criando novos personagens já existentes em outros contos de fadas. E o ponto culminante é a formação da família. O contador consegue ludicamente levar a criança a um passeio pelo conto:

Cada contador acrescia seu tempero, que nada mais era do que sua vivência pessoal em relação às novidades culturais do seu tempo. O tecido dos contos de fadas é suficientemente elástico para receber acréscimos sem esgaçar (CORSO 2010).

A criança quando brinca também faz o que foi feito na trilogia Sherk. Misturando os contos e os brinquedos criam novas situações que serão necessárias para seu processo de socialização e podem juntar personagens do passado com a visão atual:

Se elas estão animadas numa fantasia de “faz de conta” em que eram príncipes e princesas encantadas, numa manobra de roteiro,

própria de quem comanda a fantasia, elas podem ser ameaçadas pelo Godzilla... (REVISTA PÁTIO, 2010)



**Figura 5:** Shrek (GOOGLE 2010)

Assim como Shrek existem outros contos que já colocaram o humor para viabilizar o encantamento do público infantil atual. Como o mundo está mudando os contos também e cada dia mais renovado espera novas gerações. Revista Pátio, 2010, "o conto nos acompanha a séculos, troca de roupa a cada nova geração e não parece dar sinais de cansaço."

Outra forma de mostrar valores e desvendar o imaginário infantil é a partir das histórias em quadrinhos, por ser um meio de comunicação em massa, provoca um grande fascínio nas crianças transmitindo conceitos de vida e morte, luta, agressividade, timidez e outros.

Nas primeiras décadas, os quadrinhos eram essencialmente humorísticos, daí o nome que elas recebem ainda hoje em inglês, *comics* (cômicos). Um dos primeiros personagens de sucesso pode ser visto ainda hoje nas TVs do mundo todo: o marinheiro Popeye, de E.C. Segar. Nas décadas de 30 e 40 do século XX – período conhecido como "época de ouro dos quadrinhos" –, a aventura, a ficção e o gênero policial se firmaram, com o surgimento de heróis como Flash Gordon, Dick Tracy, Fantasma, primeiro herói uniformizado dos gibis, e Superman (REVISTA NOVA ESCOLA, 2007)

A criança entende a história com base nos desenhos apresentados em cada tirinha indo de encontro ao pensamento infantil. A história em quadrinhos ajuda a criança a viver no mundo das letras, mesmo sem ser alfabetizada.



**Figura 6:** Histórias em quadrinhos

Através das tirinhas e dos balões que os personagens conversam é possível notar o que estes querem dizer facilitando a assimilação da criança para com a história. Atualmente calçados, roupas e outros produtos vêm com personagem de histórias em quadrinhos. Segundo o psicólogo José Moysés Alves, da Universidade Federal do Pará:

Eles despertam interesses por serem bem conhecidos, pois estão presentes em brinquedos, jogos, roupas, embalagens, peças de teatro e desenhos na televisão. Sem contar que os protagonistas passam por situações parecidas com as de seus leitores: vão à escola e ao parque, têm pesadelos e medo de dentista. Isso promove a identidade e a familiaridade entre eles (REVISTA NOVA ESCOLA, 2007).

Para encerrar o capítulo, um pensamento de PRIETO (2007):

O mais importante é entender que a literatura, seja oral ou escrita, é para ser brincada dividida compartilhada sejamos, portanto, solidários na vida dos contos. De mãos dadas vamos atravessar o caminho onde nossas histórias se cruzam, se completam se constroem.

### **1.3 O uso das mídias na contação de histórias**

Até os dias de hoje, o contar uma história ainda é um fato importante dentro da sociedade, mexe com o passado, onde pai e mãe sentavam seus filhos e contavam-lhes as mais diversas estórias e estas fluíam no imaginário infantil, mas o mundo evoluiu e contar uma história ganhou várias formas diferentes. Na Revista Pátio (novembro 2007, pg.20), Diana Corso coloca que “quando contada para a criança de hoje uma história, esta já nos pede o livro para ver a imagem. A mídia através dos desenhos já traz imagens prontas e salienta que os filmes, programas de televisão estão cada dia mais criativos, brincando com a construção de imagem e a fantasia infantil, enriquecendo suas possibilidades”.

Sisto (apud Bitencourt, 2009) afirma que o texto oral não dá tudo pronto ao ouvinte (ou leitor) pelo menos um bom texto. Por isso o ouvinte adquire uma função ativa na narração: ele tem que ir preenchendo os vazios que a narração vai deixando.

As mídias impressas são muito utilizadas para a contação de histórias com seus tamanhos variados tem uma importante função no processo de ensino-aprendizagem, sendo uma mídia muito utilizada ao mesmo tempo em que auxilia outras mídias.

A criança na faixa etária de quatro a cinco anos encontra-se em uma fase mágica, interessa-se por histórias de repetição e contos de fadas. Sua imaginação e criatividade estão bastante a frente tendo um maior desprendimento do mundo real, por isso as histórias contadas devem fazer com que a criança alcancem habilidades. Nesta idade, as crianças gostam de ouvir histórias várias vezes sempre identificando seus personagens. Segundo Coelho (apud Barreto, 2003): “na primeira vez tudo é novidade: nas seguintes já sabendo o que vai acontecer à criança pode se identificar mais ainda, apreciando os detalhes”.

A escola deve se apropriar das histórias infantis e das mídias como uma aliada no desenvolvimento infantil onde se podem resolver conflitos, se transportando como um elemento mágico no mundo do faz de conta. Salienta

SISTO (apud Bitencourt, 2009) “Uma história estimulante pode apresentar toda sorte de construção. O que se oculta e vai se revelando aos poucos é o próprio jogo, também da linguagem”. Mas ao mesmo tempo quem conta a história deve levar seus alunos a entendê-las e enriquecer suas aulas trazendo atividades que fascinem e encantem até mesmo após a exibição desta na televisão, ou através de outro tipo de mídia.

## 2 CONTEXTO DE PESQUISA

A pesquisa foi escolhida pelo grande uso de mídias no cotidiano escolar, principalmente na faixa etária abordada neste. Realizou-se com os alunos da Educação Infantil (quatro a cinco anos) da escola EMEB Manoel Estivallet, situada no bairro Boa Vista, no município de Alegrete. Essa possui um laboratório de informática com dezessete computadores (um para cada aluno) e um estagiário do curso técnico de informática, sendo que responsável pelo funcionamento do mesmo. A escola desenvolve alguns projetos como: Ballet Dança Livre, Banda de Lata e o Laboratório de Informática, aberto também à comunidade.

Os alunos são dinâmicos e participativos. Estão na pré-escola e alguns já possuem contato com as mídias. O trabalho começou a ser realizado desde abril de dois mil e dez, sendo utilizada como metodologia a pesquisa de campo por meio de atividades com diversos tipos de mídias. Ocorreu a contação contínua de histórias em sala e a confecção de um livro sobre histórias em quadrinhos. A partir disso, foram realizadas várias atividades, bem como a partir do mês de agosto foi lançada à boneca do alfabeto, que vai para casa e passa o final de semana, onde o aluno deve levá-la a todos os lugares onde for e registrar tudo que fez. A boneca vem com todas as letras do alfabeto em sua roupa, ajudando o aluno a fixar o alfabeto durante o brincar. Ao chegar, na segunda-feira deve contar o que fez para os colegas. Muitos relatam que lêem para a boneca dormir brincam no computador com a boneca, deixam à boneca sentada do seu lado na hora do banho são diversas as situações que a boneca é utilizada. Ao final será montado um livro com todas as escritas sobre o que foi feito com esta, seguindo a ordem da lista de chamada. O nome da boneca será

escolhido por votação buscando proporcionar um ambiente de brincadeira entre os pais e seus filhos ajudando a resgatar afetos, solidariedade e dedicação.

A televisão foi muito utilizada trazendo as sessões de filmes para os alunos que após discutiam o que tinha sido visto, com um choque cultural, histórias de ontem e de hoje. Outros recursos como o computador, e a impressora também utilizados em grupo ou individualmente, bem como o pendrive com os trabalhos específicos com as atividades do dia. Foram trabalhadas histórias em quadrinhos no site da Turma da Mônica, no qual os alunos foram levados até a secretaria da escola para verem no computador e como não sabem ler a professora leu o que dizia em cada quadrinho, as mesmas foram impressas para confecção de um livro sobre histórias em quadrinhos (diversos portadores de textos do cotidiano) e contos de fadas atuais, na forma de filmes e os antigos através de livros, CD de histórias, avental de histórias sempre comparando o que eles trazem para a vivência de cada um.

### **3 RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Os alunos para entrarem no mundo da contação de histórias tiveram contato com um recurso das tecnologias utilizado dentro da Educação Infantil, que muitos não usam: o teatro de fantoches, originados de gravuras. A primeira história: Gato de Botas.

Os fantoches foram elaborados com diferentes imagens de portadores de texto como: revistas, livros e com auxílio da internet. Na figura abaixo, com as imagens representam o rei que deixou a herança a seus filhos, o moinho e tudo que foi sendo adquirido por quem herdou o gato. Os filhos do rei foram feitos de revistas com fotos de pessoas e a princesa e a carruagem assim como o castelo foram retiradas de outras fontes, as quais contribuíram para o encantamento da turma. A história foi apresentada sobre um isopor que foi coberto por um papel verde, ficando parecido com um tabuleiro de bolo e com os enfeites em cima. Os alunos manusearam o material utilizado e após ser contada a história reescreveram do seu jeito. Foi retirado da internet um quebra-cabeça do Gato de Botas, no qual cada aluno recebeu o seu e deveria recortar e montá-lo. Como o tempo é curto pelo grande número de atividades extra classe tem dias que apenas pode ser aplicada uma atividade. Abaixo segue a maquete de como ficou a história contada por fantoches:

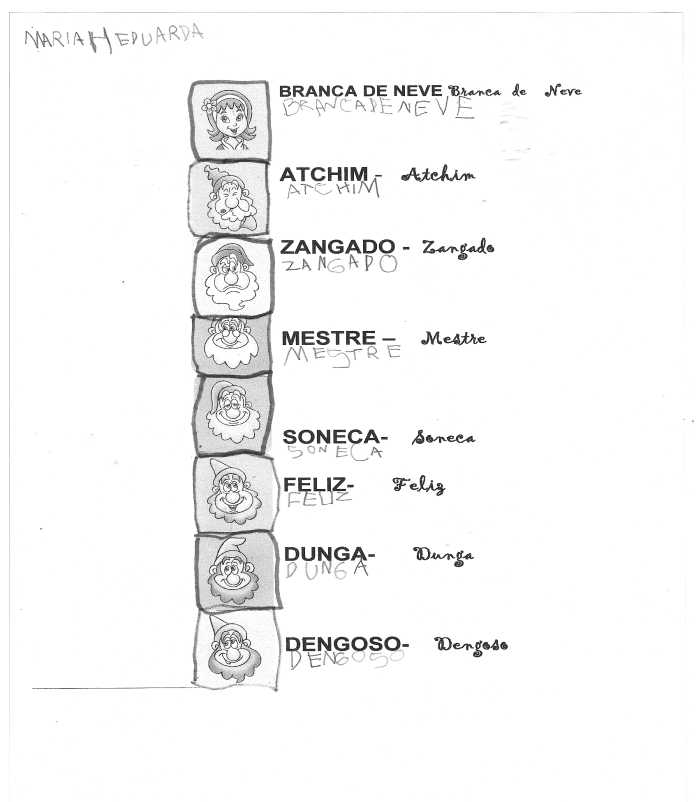




**Figura 7:** Fantoches com diferentes materiais (Gato de Botas)

A história da Branca de Neve e os sete anões foi contada por dedoches que foram scaneados para o computador e colocados no Word, onde cada personagem recebeu seu nome com dois tipos de letras e a criança deveria escrever com aquela que quisesse. A maioria preferiu escrever com a letra script. Todos relataram que era mais fácil de escrever. Para esta foi utilizada a impressora. Abaixo segue o anexo do trabalho sobre a história, onde nota-se a presença dos personagens principais da história, menos a bruxa tema que teve que ser debatido em uma aula, pois existe uma aluna que tem muito medo desta. Serviu para trabalhar os medos, onde cada um colocou o medo que tinha. Durante a atividade houve interesse e participação, sendo que alguns alunos em um primeiro momento queria apenas brincar com os dedoches e após bastante conversa foi possível que realizassem a atividade. Ao término foi escolhido um aluno que levou os dedoches para casa de recordação. Houve a brincadeira com a música do filme, a qual os sete anões cantam quando voltam da mina de diamantes, bem como foi realizada a dramatização envolvendo todos os alunos. Para desenvolver o som durante a música foram utilizadas diversas batidas como palmas, batidas nas mesas, batidas com os pés conforma o ritmo da música da história. Cito abaixo a música dos anões e um dos trabalhos desenvolvidos:

*Eu vou eu vou para casa agora eu vou parara-Tim-bum parara-Tim-bum.  
eu vou eu vou eu vou eu vou eu vou. Para casa agora eu vou...*



**Figura 8:** Nomes dos personagens da história

Os alunos realizaram o desenho sobre a história e um desenho foi escolhido para ser scaneado e colocado no blog da escola juntamente com outros trabalhos que foram realizados na escola, pelas outras turmas. O blog está em processo de desenvolvimento sendo que o trabalho realizado é salvo no computador da escola para postagem. O interessante foi que cada um escolheu o que mais gostou na história e a aluna que foi escolhido o trabalho resolveu colocar os números de todos os anões da história antes de desenhá-los, o que pode ser notado na gravura a seguir:



**Figura 9:** Branca de Neve e os Sete Anões

Evidenciando um clássico dos Irmãos Grimm e indispensável para educadores da Pré-escola; Chapeuzinho Vermelho. Através do uso da televisão e do DVD, o filme vem mostrar para os alunos que não é apenas pelos livros que eles podem ver ou ouvir histórias. A história foi explorada em duas versões, uma antiga e outra nova mostrando que tudo pode mudar. **Deu a louca na Chapeuzinho** foi discutida pelos alunos na busca de um culpado, o filme foi parado para que os alunos achassem um culpado para o roubo que ocorre no filme. Mas para a surpresa uma grande parte já sabia o final da história. Neste momento, fez-se um acordo: os alunos que soubessem a história não poderiam dizer qual era o final e somente aqueles que não soubessem o final deveriam dar sua opinião. Todos aceitaram. Após o filme, foram encaminhados para sala onde entramos na versão antiga da história com a dramatização com fantasias. Algumas crianças foram escolhidas. No término da dramatização foi escolhido outro grupo, todos queriam participar. Houve

questionamentos, por parte da professora, a respeito da história e as respostas foram bem interessantes. Os alunos escutaram no rádio um trecho da música sobre a história. Houve a impressão da letra música que Chapeuzinho Vermelho cantava, pela floresta antes de encontrar o lobo mau, onde foi lançada a letra inicial. Como era dia de aula de informática o desenho foi realizado no Tux paint.

(Chapeuzinho)

Pela estrada fora eu vou bem sozinha  
Levar esses doces para a vovozinha  
Ela mora longe e o caminho é deserto  
E o lobo mau passeia aqui por perto  
Mas à tardinha, ao sol poente  
Junto à mamãezinha dormirei contente

...



**Figura 10:** Chapeuzinho Vermelho-Mariana/ 5 anos

Os alunos realizaram o trabalho sobre diferentes portadores de texto para início das histórias em quadrinhos, no qual confeccionaram um livrão. O trabalho foi realizado em grupo.

Os alunos foram levados até a secretaria para pesquisarem os diferentes tipos de portadores de texto e retornaram para sala onde recortaram jornais, revistas, historinhas, gravuras para colocarem na primeira página do livrão.



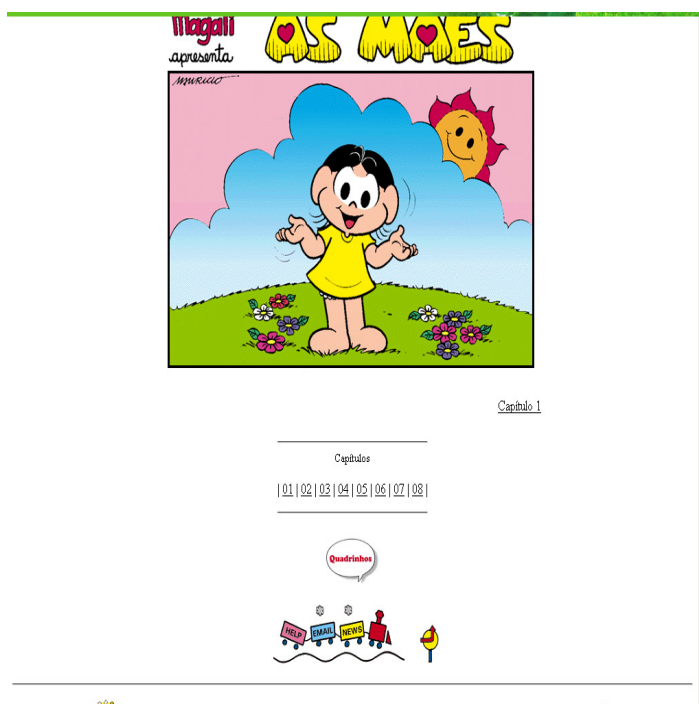
**Figura 11:** Diferentes portadores de texto

Para dar seguimento ao livro, os alunos exploraram as diferentes expressões que existem nas histórias em quadrinhos e seu significado. Através de um site na internet que contem variados estilos de expressões cada um escolheu a sua e desenhou um quadrinho com a fala dependendo o que pegou. Como o período era do Dia das Mães, a relação da expressão tinha que ter a ver com elas. Algo que a mãe diz no cotidiano que causa determinada expressão. Foi bem interessante à construção desta parte do livro onde os alunos usaram expressões utilizadas diariamente por suas mães e suas falas.

Como a Turma da Mônica é rica em materiais e assuntos também houve a utilização da tirinha sobre o pai do Cebolinha que passou o dia em casa fazendo o trabalho no lugar da mãe, onde os alunos receberam as tirinhas recortadas e tiveram que montar em seqüência lógica e tinham que dizer o que

aconteceu em cada tirinha. Tudo foi anexado ao livro, que ganhou como capa o contorno das mãos dos alunos.

A seqüência do trabalho foi em frente ao site da Turma da Mônica, onde foi utilizado o gibi da Magali e cada um desenhou sua mãe colocando as qualidades e os balões para conversa.



**Figura 12:** Dia das mães, site da Turma da Mônica.



**Figura 13:** Atividades sobre o gibi da Magali – Dia das Mães

Os alunos assistiram ao vídeo com a turma da Mônica sobre o sumiço das mães, outra forma de contar histórias, colocando a tecnologia como base para o trabalho, ao final ocorreu o registro, através de desenho. Nesta época foi utilizado apenas um computador, pois ainda, não tínhamos os dezessete computadores em nossa escola e apenas estava em funcionamento o da secretaria. Há um mês atrás, repassou-se o filme, pois já havia mais computadores e os alunos ficaram mais a vontade, cada um com seu fone de ouvido assistindo a história. Abaixo o filme:



**Figura 14:** O sumiço de todas as mães (YOUTUBE, 2010)

Foi apresentada a história: Os três porquinhos, através de fantoches de e.v.a com apoio do livro. A atenção tomou conta da história, onde os alunos puderam interagir, no desenrolar da mesma. A cada sopro do lobo mau, eles eram convidados a soprarem a casinha. Houve após a contação, a dramatização da história. Como eram muitos, cada casinha recebeu um número X de porquinhos. E no decorrer da história, os porquinhos deveriam correr para a casinha indicada. Um era o líder e deveria conduzir seus irmãos à casinha citada pela professora. Os alunos confeccionaram um porquinho de E.V. A com rolinho de papel higiênico, que ficou exposto na sala de aula, por um bom período. Na interação com os alunos ocorreu a colocação das doenças transmitidas pelo corpo, o consumo da carne e outros. A história ficou exposta na parede da sala e abaixo está o painel com a qual a mesma foi contada, sempre evidenciando para situações do cotidiano da criança.





**Figura 15:** Três Porquinhos

Para um registro mais completo, foi utilizado o computador com o programa tux paint, no qual os alunos desenharam as casinhas e colaram os porquinhos, cada um utilizando diferentes recursos. No trabalho abaixo a aluna preferiu colocar os carimbos de três porquinhos e acima desenhou suas casas.



**Figura 16:** Os três Porquinhos/ Maria Hellen

Mas o trabalho não parou, no dia seguinte, os alunos foram levados à sala de vídeo, onde assistiram ao filme: **Os três porquinhos e um bebê**, uma nova versão dos três porquinhos unindo o passado à realidade atual. Os alunos interessaram-se pelo filme principalmente quando o lobo aparece soprando a casa dos porquinhos e consegue derrubá-las, mas diferente do original e tradicional “Conto de fadas” o filme retrata que a história não acaba bem assim e os lobos armam uma para os três porquinhos enviando um bebê, que vem ser o grande protagonista, mas ao final os porquinhos através do amor são os grandes vencedores. Houve após o filme a conversa sobre o valor da família hoje, as mudanças que ocorreram. Nesta aula, aproveitando o filme, também ocorreu à conversa sobre o vídeo game e as brincadeiras antigas. Onde os alunos colocaram que adoram as aulas de informática e que ficam felizes quando jogam e ganham do computador ou quando “batem” as letras no teclado. Uns salientaram que o que mais chama atenção é o som que vem dos fones, os quais eles podem manusear e colocar na altura que quiserem.



**Figura 17:** Capas do filme Três Porquinhos e um bebê (GOOGLE, 2010)

Um material riquíssimo e cheio de vida e a saga dos três porquinhos entrando mais a fundo e pesquisando foi possível encontrar ***Diário do Lobo: A Verdadeira história dos Três Porquinhos***, que mostra que não foi bem assim que tudo aconteceu e que as aparências enganam. Foi um dos livros mais

debatido, no qual me fantasiei de lobo mau, para contar a história desse pobre ser que não teve culpa de derrubar aquelas casinhas. Os alunos adoraram e após reproduziram com escrita a história contada, cada da maneira que quis. Foi escolhido um que recontou a história novamente, a empolgação foi total em sala devido às roupas do lobo. Abaixo o livro, que é uma excelente mídia impressa para ser contada para as crianças que já ouviram a versão do três porquinhos e querem saber a versão do lobo:



**Figura 18:** Diário do Lobo

O fantástico mundo da Dona Baratinha foi desenvolvido por dedoches e com acompanhamento de palmas houve a entonação do versinho que seguia a história. Os alunos eram convidados a participarem a todo o momento da história, com acompanhamento do livro a história ganhava forma a cada fantoche retirado e mostrado. Além de interagirem com a música, os alunos tinham que dizer o som de cada animal que aparecia para pedir a mão da Dona Baratinha e surgiram outros animais que não faziam parte da história. Cito abaixo o versinho e os personagens utilizados.

"Quem quer casar com a Dona Baratinha, que tem fita no cabelo e dinheiro na caixinha?"



**Figura 19:** Personagens da Dona Baratinha ( GOOGLE, 2010)

Como esquecer João e Maria, um clássico, pra esse trabalho foi utilizado o varal com a história em seqüência, para cada parte era apresentada uma cena da história. Para mostrar o que acontece hoje deparou-se nesta história com a fome, questão que foi abordada principalmente na hora da merenda onde os alunos desperdiçavam seus lanches e a partir desta começaram a dividir mais, pois viram a tocante vida que tinham João e Maria, muitas vezes sem nada para comer, alguns citaram que conhecem pessoas que pedem nas ruas e passam fome, outros que já tinham visto pessoas pedindo dinheiro para comer e no desenrolar do trabalho surge também um aluno que levanta e lembrou-se dos índios e ainda coloca pra turma: “pobre do índio, sem roupa aquela vez não deve ter nada pra comer também.” Está entre aspas, pois foi uma das falas das crianças.

Não aceitar nada de estranhos também tomou conta da conversa. João e Maria também trouxeram a terrível bruxa, que ainda hoje traz medo a muitas das crianças e o mais difícil é convencer que ela é apenas mais uma personagem.



**Figura 20:** João e Maria (GOOGLE, 2010)

Dando seguimento ao trabalho e colocando mais um pouco do lúdico os alunos responderam as seguintes perguntas:

Por que você gosta de brincar em casa e na escola? Qual brinquedo você gosta de brincar? Por que você gosta do computador?

Cito abaixo as respostas dos alunos e seus desenhos:

Fernanda (5 anos) – Porque é bom e divertido e legal. Eu adoro brincar de panelinhas. Gosto do computador onde posso escrever várias letras.

Maria Hellena (5 anos) – porque é muito bom, a gente deixa a mãe ficar quieta. Gosto de trabalhar na informática onde aprendo jogos novos e posso vestir as bonecas.

Mariana (5 anos) – Porque a gente pode brincar muito, toda criança tem que brincar. Gosto de brincar de boneca. Eu gosto de brincar do jogo das cores é muito divertido.

Eduarda (4 anos) – É bom se divertir. Gosto de brincar com água. De joguinho no computador. Gosto de brincar com o quebra-cabeça.

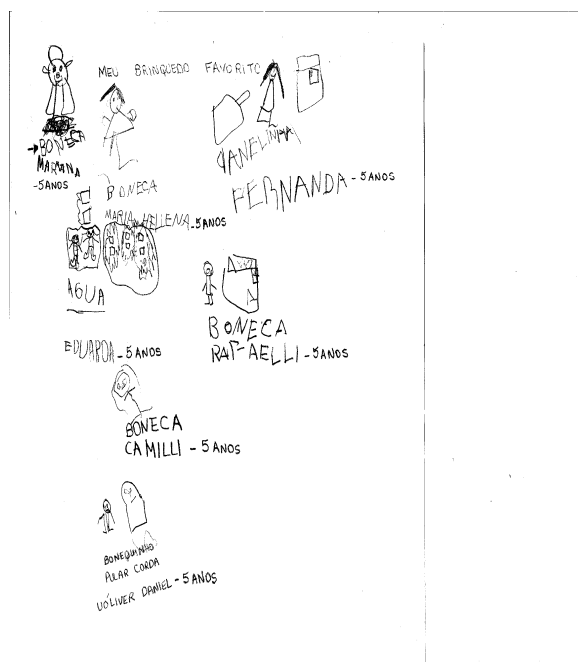
Rafaelli (5 anos) – É muito divertido. Brinco de boneca de casinha de comidinha. Eu gosto de escrever as letras e os números no computador.

Camilli (5 anos) – Eu brinco porque eu quero. De boneca.

Carlos Alberto (5 anos) – É bom brincar de bicicleta. Eu gosto dos fones da aula de informática, eu posso escutar músicas e ver filmes.

Uóliver Daniel ( 4 anos) – é divertido dá pra fazer muitas coisas. Gosto de brincar de bonequinho e pular corda, bola.

Após os alunos fizeram à reprodução do eu foi falado cada um especificando o que gosta de brincar. Abaixo o desenho que foi scaneado:




**Figura 21:** Meu brinquedo preferido

O trabalho foi realizado com a escrita houve a impressão sobre a história Cachinhos de Dourados foi apresentada à seqüência desta onde os alunos deveriam escrever com suas palavras a história. Anteriormente aconteceu a leitura do livro que foi representado por ursos de pelúcias existentes na sala e uma boneca que representou Cachinhos Dourados, o livro foi apresentado com o nome do autor, como em todas as outras atividades, pois a criança necessita saber de onde saiu determinada história, quem ilustrou e quem escreveu. Para as camas dos ursinhos foram usadas caixas de remédios em cima da mesa da professora. Os alunos participaram da história realizando o som dos ursos e comendo o mingau como a menina. Para finalizar após escreverem a história a professora chamava o aluno que deveria dizer o que havia escrito e embaixo a professora o citado. Abaixo segue o trabalho:

NOME Prisc DATA \_\_\_\_\_

**PRODUÇÃO DE TEXTO**

LEMBRE DA HISTÓRIA OLHANDO AS IMAGENS E ESCREVA O QUE ACONTECEU EM CADA MOMENTO.



SEJA LINDO O PISCAS  
 E ELA ENTROU NA CASA E VIU TRÊS PISCAS  
 ELA COMEU UMA TRÊS CACHINHOS E QUEREM  
 UMA  
 ELA NÃO COME O OUTRO COME O OUTRO  
 VIU TRÊS LINGUAS E COMEU UM  
 OS TRÊS COME O CACHORRO E ELA  
 DINA E VIU UMA MULHER QUE ELA  
 TAVA COMENDO DA MESA DO PISCAS  
 E VIU ACOMODAR E COMU CACHORRO

**Figura 22:** Cachinhos Dourados (GOOGLE, 2010)

## 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As mídias são elementos que nortearam o trabalho em sala de aula e serão colocadas algumas considerações finais, não como conclusão, pois o tema é muito amplo.

Viu-se por meio deste trabalho que na faixa etária estudada, a maioria tem acesso a recursos midiáticos como: computador, vídeo, televisão... Esses recursos são utilizados pelas crianças como instrumentos lúdicos. Todos tiveram acesso as diferentes mídias e gostaram de interagir com jogos, músicas, filmes. Verificou-se que as crianças conseguem assimilar o que está sendo transmitido e trocam idéias entre si.

Na comunidade em que foi desenvolvido o trabalho, o acesso ao computador é esperado por todos os alunos, que o utilizam com grande habilidade e desenvoltura.

Brincar e contar histórias são essenciais e com o auxílio das mídias, nos tempos atuais, permite um fascínio muito grande em quem está escutando e socializando-se no brincar.

Não ficam dúvidas que as mídias estão presentes no desenvolvimento infantil e contribuem no processo de interação, assimilação, afetividade e criatividade. E que ao contar histórias com mídias diferentes estas contribuem para o desenvolvimento social, expressão oral e corporal, a linguagem e a capacidade de opinar. As histórias alimentam a imaginação, promovendo a interpretação e contribuindo para o aluno tornar-se um bom contador e ouvinte dependendo o jeito como esta é contada para ele.



Espero que este trabalho contribua com o lúdico que deve existir na educação infantil tanto no brincar como na contação de histórias e resgatando o desenvolvimento de potencialidades nas crianças e que cada vez mais os profissionais devem encontrar novas técnicas de aliar as mídias ao desenvolvimento de aprendizagens onde não se perca a ludicidade, mas que a aliem aos novos tempos, procurando sempre aprimorar o brincar e a contação de histórias.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABREU, Luciana, in **Revista Pátio, Literatura Infantil/ muito além do cantinho da leitura**. Jul./set - 2010 edição 24.

AMARILHA, M. **Estão mortas as fadas? Literatura infantil e prática pedagógica**. 1997 p.88 – Petrópolis: Editora Vozes.

BARRETO, Cíntia Costa. **A arte de Contar Histórias, uma reflexão sobre a experiência com crianças na faixa etária de 4 a 5 anos**. 2003. Disponível em [http://www.educacao.uerj.br/.../A\\_ARTE\\_DE\\_CONTAR\\_HISTORIAS.pdf](http://www.educacao.uerj.br/.../A_ARTE_DE_CONTAR_HISTORIAS.pdf) acesso em 12/11/2010.

BETTELHEIM, Bruno. **A Psicanálise dos Contos de Fadas**. 2002. Disponível em <http://www.scribd.com/doc/9937711/Bruno-Bettelheim-A-Psicanalise-Dos-Contos-de-Fadas>, acesso em 28/05/2010.

BITENCOURT, Ricardo Barbosa. **As Novas Tecnologias e a Contação de Histórias em Sala de Aula**. 2009. Disponível em <http://webartigos.com/articles/13659/1/AS-NOVAS-TECNOLOGIAS-E-A-CONTACAO-DE-HISTORIA-EM-SALA-DE-AULA>, acesso em 12/11/2010.

BRASIL. **Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9394/96**. Brasília, 1996. Disponível em [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm)

CAPPARELLI, S. **TV e criança: a emergência do mercado de bens culturais**. In: PACHECO, E. D. (org). **Televisão, criança, imaginária e educação**. Campinas: Papyrus, p. 151-160, 1998.

CHALLITA, Gabriel. **Pedagogia do Amor: a contribuição de histórias universais para a formação de valores das novas gerações**. São Paulo: Editora Gente, 2003. 202 páginas

CINTRA, Talita Marchetti. **Brinquedos Tecnológicos Úteis ou Perigosos.** 2005. Disponível em <http://www.alobebe.com.br/site/revista/reportagem.asp?Texto=362>, acesso em 11/9/2010.

CORSO, Diana, in **Revista Pátio, contos de fadas para o século XXI**, pg. 28, edição 24 Julho/setembro 2010.

DIDONET, Vital. Creche: a que veio, para onde vai. In: **Educação Infantil: a creche, um bom começo.** Em Aberto/Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais. v 18, n. 73. Brasília, 2001

LISBOA, Antônio Márcio Junqueira. **O seu filho no dia-a-dia: dicas de um pediatra experiente.** Vol. 3 - Brasília: Linha Gráfica, 1998.

MORAN, José Manuel. **As mídias na educação** in texto do livro: Desafios na Comunicação Pessoal. 3ª Ed. São Paulo: Paulinas, 2007, p.33. Disponível em [www.eca.usp.br/prof/moran/midias\\_educ.htm](http://www.eca.usp.br/prof/moran/midias_educ.htm), acesso 8/10/2010.

MORAN, José Manuel. **Desafios da televisão e do vídeo à escola.** 2006. Disponível em <http://www.eca.usp.br/prof/moran/desafio.htm>, acesso em 22/11/2010.

PACHECO, Elza Dias. **Televisão, criança, imaginário e educação.** Campinas, SP: Papyrus, 1998 – (Coleção Papyrus Educação).

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** 3 ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978

PINTO, Roquette, in **Tecnologia da informática e comunicação na educação.** / Adriana Justin Cerveira Kampff Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2006,144P.

REVISTA NOVA ESCOLA, 2007. **Educação Infantil no Brasil.** Disponível em <http://revistaescola.abril.com.br/educacao-infantil/educacao-no-brasil/educacao-infantil-prioridade-422791.stml>

REVISTA PÁTIO, **Contos de fadas em versão digital**, pg. edição 44/ nov./07.

REVISTA DO PROFESSOR, **Contos de fadas**, pg.11 edição 18 out./dez 2002.

TEXEIRA, Anaildes Dalmagro. **A Televisão na Educação Infantil**. 2010. Disponível em <http://www.webartigos.com/articles/35613/1/A-Televisao-na-Educacao-Infantil/pagina1.html#ixzz13snVN1jI>, acesso em 12/11/2010.

VYGOTSKY, Lev. **A formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOSTSKY, L. S. (1988). **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone/EDUSP.

Sites relacionados às figuras:

Figura 1. **Mídias Impressas**. 2010. Disponível em <http://www.google.com.br/>, acesso em 19/10/2010.

Figura 2. **A arte de contar histórias**. 2010. Disponível em <http://www.google.com.br/>, acesso em 19/10/2010.

Figura 3. **Cinderela**. 2010. Disponível em <http://www.google.com.br/>, acesso em 17/10/2010.

Figura 4. **Chapeuzinho Vermelho**. 2010. Disponível em <http://www.google.com.br/>, acesso em 17/10/2010.

Figura 5. **Sherk**. 2010. Disponível em <http://www.google.com.br/> acesso em 18/11/2010.

Figura 12. **Dia das mães**. 2010. Disponível em <http://www.monica.com.br/comics/seriadas.htm>, acesso em maio 2010.

Figura 14. **O sumiço de todas as mães**. 2010. Disponível em <http://www.youtube.com/?gl=BR&hl=pt>, acesso em abril 2010.

Figura 17. **Capa do filme Três Porquinhos e um Bebê**. 2010. Disponível em <http://www.google.com.br/>, acesso em 12/11/2010.

Figura 19. **Personagens da Dona Baratinha.** 2010. Disponível em <http://www.google.com.br/>, acesso em 14/11/2010.

Figura 20. **João e Maria.** 2010. Disponível em <http://www.google.com.br/>, acesso em 12/11/2010.

Figura 22. **Cachinhos Dourados.** 2010. Disponível em <http://www.google.com.br/>, acesso em 13/11/2010.