



UNIVERSIDADE LUTERANA DO BRASIL
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA



**OS RECURSOS TECNOLÓGICOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DE
CRIANÇAS: ENFATIZANDO A ABORDAGEM (ASSOCIAÇÃO) DE CONTOS DE
FADAS E BRINCADEIRAS.**

ROSIMEIRE APARECIDA CINCONELO CANUTO

Alcinópolis-MS
2010



UNIVERSIDADE LUTERANA DO BRASIL
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA



ROSIMEIRE APARECIDA CINCONELO CANUTO

OS RECURSOS TECNOLÓGICOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS: ENFATIZANDO A ABORDAGEM (ASSOCIAÇÃO) DE CONTOS DE FADAS E BRINCADEIRAS.

Trabalho de conclusão apresentado como exigência para a conclusão do Curso de Pós-Graduação em Psicopedagogia para obtenção do título de Especialista, sob a orientação da Professora Dra. Lourdes da Silva Gil e do Tutor (a) Lilian Flávia Muller.

Alcinópolis/ MS

2010

DEDICATÓRIA

Dedico aos meus queridos familiares em especial às minhas filhas: Suélen e Fernanda, ao meu esposo Valdomiro, à minha mãe e meu pai, que tanto me incentivaram para persistir e nunca desistir dos meus sonhos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pela graça de nossa existência, paz, amor e fé...

A professora Lilian Flávia Müller, minha tutora que persistiu e conduziu sabiamente a caminhos seguros, esteve sempre pronta a ajudar a sanar minhas dúvidas, atender com carinho, compreensão e dedicação sendo responsável para que eu pudesse chegar até este degrau, no conhecimento educacional.

A Professora Dra. Lourdes da Silva Gil que durante estes dias auxiliou e acompanhou meu desenvolvimento acadêmico, contribuindo e orientando meus passos para a realização desta pesquisa.

EPÍGRAFE

"Enquanto diverte a criança, o conto de fadas a esclarece sobre si mesma, e favorece o desenvolvimento de sua personalidade. Oferece significado em tantos níveis diferentes, e enriquece a existência da criança de tantos modos que nenhum livro pode fazer justiça à multidão e diversidade de contribuições que esses contos dão à vida da criança"
(Bettelheim, 2004, p-20).

"(...) é um erro pensar que o virtual substitui o real, ou que as telecomunicações e a telepresença vão pura e simplesmente substituir os deslocamentos físicos e os contatos diretos. A perspectiva da substituição negligencia a análise das práticas sociais efetivas e parece cega à abertura de novos planos de existência, que são acrescentados aos dispositivos anteriores ou os complexificam em vez de substituí-los".
(Levy, 1999, p. 211).

SUMÁRIO

1-INTRODUÇÃO.....	09
2-CAPITULO I. -. A CRIANÇA E SUA CONQUISTA PELA INFÂNCIA.....	12
2.1. A Criança e seu Reconhecimento.....	12
2.2 A criança e a educação.....	13
2.3 A Literatura Infantil e os Contos de Fadas.....	14
2.4 Pensadores e Teóricos suas Opiniões Sobre os Contos de Fadas e Brincadeiras para o Aprendizado.....	16
2.5 Os Contos de Fadas e as Brincadeiras Inseridas na Família e na Escola.....	20
3-CAPITULO II. - AS TECNOLOGIAS E AS TRANSFORMAÇOE PEDAGÓGICAS	24
3.1 As transformações com o surgimento das novas tecnologias.....	24
3.2 Contos de fadas acoplados às tecnologias.....	31
4-CAPITULO III- RESPOSTAS DOS QUESTIONÁRIOS.	
4.1 Respostas do questionário dos professores e profissionais da área.....	35
4.1.1 resposta da questão 1.....	35
4.1.2 Resposta da questão 2.....	36
4.1.3 Resposta da questão 3.....	37
4.1.4 Resposta da questão 4.....	38
4.1.5 resposta da questão 5.....	39
4.2 Respostas do questionário com pais.....	40
4.2.1 resposta da questão 1.....	40
4.2.2 resposta da questão 2.....	41
4.2.3 Resposta da questão 3.....	41
4.2.4 Resposta da questão 4.....	42
4.2.5 resposta da questão 5.....	43

4.3 Breve relato de profissionais da área.....	43
4.3.1 Profissional da área de informática na educação.....	43
4.3.2 Profissional do Laboratório de Informática.....	44
4.3.3 Professora do 1º ano das séries iniciais enfatizando seu fazer pedagógico frente aos recursos e seus fundamentos.....	45
5-CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	47
6-REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	48
7-ANEXOS - 1.....	53
7.1. QUESTIONÁRIO ABERTO.....	53
7.2 PAIS E OU RESPONSÁVEIS.....	53
7.3 PROFESSORES E PROFISSIONAIS DA ÁREA.....	53
8-ANEXOS - 2.....	55
7.2. SALA DO LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA (ESCOLA MUNICIPAL ALCINO CARNEIRO).....	55

RESUMO

Com o objetivo de divulgar o papel do professor e da família, frente a uma nova revolução, a chamada revolução da informação, esta pesquisa propôs realizar um estudo sobre a utilização das novas tecnologias e contos de fada para o auxílio na aprendizagem da criança, sugerindo a utilização desses recursos e que os mesmos favoreçam o aprendizado. Demonstrar que a fusão das Tecnologias e histórias infantis precisa ser utilizada pelo profissional, que usufruindo deste novo método de ensino-aprendizagem, facilitará a formação dos educandos, despertando o interesse pela leitura, produção textual e encenação. Possibilitando assim, ao aluno, o relacionamento com o outro, o conhecimento de outras culturas, compreensão do mundo ao seu redor, favorecendo o desenvolvimento de sua personalidade. Destacando que a informação é o diferencial competitivo e a internet surge como o grande difusor de informações. A Informática permeia o universo educacional onde os recursos são infinitos, e se unidos aos contos de fada provocam na criança um despertar novo e agradável de aprendizagem. Para isso fundamenta-se nas idéias de Abromovich (1995), Bettelheim (1978), Sancho. (1998), Levy (1993), Vygotsky (1989) e outros teóricos que colaboraram para a compreensão da temática proposta. Recorreu-se também, à pesquisa de campo com questionário abertos onde foi possível relacionar as teorias com a prática pedagógica das professoras do 1º(primeiro) ano do ensino fundamental da Escola Municipal Alcino Carneiro - MS.

Palavra-Chave: *Imaginário; Contos de Fadas; Contação de Histórias; Novas Tecnologias na Escola; Aprendizagem.*

ABSTRACT

Aiming to promote the role of the teacher and the family in front of a new revolution, the so-called information revolution, this research has proposed conducting a study on the use of new technologies and fairy tales to help the child learning, suggesting the use of these resources and that they promote learning. Demonstrate that the fusion of technology and children's stories to be used by traders, taking advantage that this new method of teaching and learning, facilitate training of students, arousing interest in reading, textual production and staging. Thus enabling the student, the relationship with others, knowledge of other cultures, understanding the world around them, encouraging the development of his personality. Noting that information is the competitive differential and the Internet emerges as the great diffuser of information. Computer science permeates the educational universe where the resources are infinite, and that fairy tales together to cause the child as a new awakening and enjoyable learning. For this was based on the ideas of Abromovich (1995), Bettelheim (1978), Sancho.(1998), Levy (1993), Vygotsky (1989) and other theorists who have contributed to the understanding of the topic. It also appealed, the survey opened questionnaire where it was possible to relate the theories to the pedagogical practice of teachers of the 1st(first) year of elementary school Municipal Alcino Carneiro - MS.

Keyword: *Imagery; Fairy Tales, Storytelling, New Technologies in School, Learning.*

1-INTRODUÇÃO

A presente pesquisa se propõe estudar sobre a importância da magia dos contos de fadas, brincadeiras e as novas tecnologias, na colaboração da aquisição da aprendizagem, oferecendo suporte pedagógico para o educador explorar antigos e novos recursos para serem utilizados. Ainda, investigar, sobre a prática pedagógica com a utilização dos recursos tecnológicos juntos aos contos e brincadeiras, proporcionando ao professor explorar este caminho de magia e fascínio, abrindo passagem para promover o ensino-aprendizagem da criança, despertando um maior interesse pela escola.

Conforme o psicólogo Bettelheim (1978), que desempenhou estudo com fundamento psicanalista sobre os contos, buscou e mostrou em suas investigações o desenvolvimento da criança. Segundo ele os contos e mitos falam na linguagem de símbolos, representando conteúdos inconscientes, ajudando a formar e a desenvolver a personalidade.

A escolha do tema deste estudo se deu ao deparar com a falta de estímulos das crianças ao irem à escola, apregoando a instituição uma nova maneira de pensar sobre as práticas pedagógicas, buscando inovações para um despertar de interesse tanto do educador quanto do educando. Do mesmo modo, ao constatar o grande desejo que as crianças mostram pelas brincadeiras, pelas histórias e principalmente pelo computador e outros meios tecnológicos, busca-se então soluções para amenizar os índices de reprovação e evasão nas séries iniciais.

Observa-se que os recursos das novas tecnologias educativas inseridas como ferramentas no processo ensino-aprendizagem, acoplados aos conhecimentos culturais dos alunos junto às brincadeiras e aos contos de fadas, é um instrumento que têm como propósito ampliar e despertar o interesse dos educandos e reconquistá-los para uma vida escolar mais entusiasmada e prazerosa.

Sabe-se que a criança fica entediada facilmente somente com a leitura, logo se dispersa então porque não explorá-los no que eles mais têm de desejo, unindo assim o **“útil ao agradável”** [grifo da autora], isto é, as novas tecnologias aos contos de fadas?

As novas tecnologias exercem também um grande papel na formação das crianças, é uma poderosa ferramenta de construção de conhecimento onde pais e professores devem utilizá-la para este fim auxiliando na preparação de novas metodologias de ensino-aprendizagem; levando assim a criança a descobrir formas mais adequadas e dinâmicas de aprender e ficar modernizada no mundo atual, ou seja, “**no mundo virtual**” [grifo da autora], sendo a escola como contribuinte na inclusão social (cibernética), digital e colaboradora à cidadania.

As crianças alheias a este processo correm o risco de se tornarem no futuro os “analfabetos digitais” uma vez que a sociedade da informação exige cada vez mais indivíduos preparados, no entanto nem por isso deixemos do livro, pois é uma arte milenar de grande recurso e dele não será tirado o seu valor.

A pesquisa de campo tem como foco a Escola Municipal Alcino Carneiro, com crianças da 1ª série do ensino fundamental, onde há a inclusão de uma sala de informática. Também se fez entrevistas a pais e profissionais da área, enfocando o trabalho com contos e brincadeiras.

O trabalho foi organizado em 3 (três) capítulos. O capítulo I (primeiro), destaca a criança e sua conquista pela infância em vários âmbitos; o recurso de literatura Infantil e os Contos de Fadas, na aprendizagem; capítulo II (segundo), ressalta as tecnológicas e as grandes transformações, no fazer pedagógico, também enfatizam teóricos e pensadores quanto à importância dos contos, brincadeiras e das tecnologias, observando seus conceitos para a o enriquecimento do aprendizado e cognição da criança; capítulo III (terceiro), enfatiza respostas e um breve parecer sobre os questionários com professores e profissionais da área; também respostas dos pais de alunos.

A disciplina de Literatura Infantil, incluída na Matriz Curricular da escola pesquisada, propõe o letramento e alfabetização da criança, a qual espera através deste trabalho mostrar aos educadores, profissionais e familiares que estimulando o interesse pelas histórias, brincadeiras e usando os recursos tecnológicos tão atrativos às crianças, podem contribuir no desenvolvimento cognitivo de uma forma lúdica e não cansativa e monótona.

Sabe-se que a educação precisa ser repensada e que é preciso buscar alternativas para aumentar o entusiasmo do professor e o interesse do aluno, procurando aprimorar conhecimentos para depois ensinar. Com isso o educador

exerce um trabalho interação e diálogo, criando novas formas de aprendizado, disseminando o conhecimento e especialmente, criando novas relações entre professor e aluno.

2-CAPÍTULO I

A CRIANÇA E SUA CONQUISTA PELA INFÂNCIA

2.1. A criança e seu reconhecimento.

Na idade média que surgiu a concepção da infância, antes como destaca Ariés (1981, p. 51) “[...] no mundo das fórmulas românticas, e até o fim do século XIII, não existem crianças caracterizadas por uma expressão particular, e sim homens de tamanho reduzido [...]”. A criança era vista de outra forma como um adulto em miniatura e, isso é visto na representação de gravuras onde suas roupas têm a mesma forma que dos adultos da época. Conviviam no mesmo ambiente: em reuniões, festas, todos os tipos de assuntos eram discutidos na frente da criança, não acreditavam na inocência e nem que havia diferença entre adultos e crianças, sendo, portanto, totalmente desconhecidas. Segundo Ariés (1981, p. 10) “[...] a passagem da criança pela família e pela sociedade eram muito breve e muito insignificante para que tivesse tempo ou razão de forçar a memória e tocar a sensibilidade [...]”.

Devido a grandes movimentos religiosos no século XIV a imagem da criança começa a ser mudada onde muitos passam comparar a criança como um anjo. Isto ressalta Oliveira (1999, p. 22) quando afirma que “[...] essa imagem da criança associada ao Menino Jesus ou Virgem Maria, causa consternação, ternura nas pessoas [...]”, começa uma mudança, onde passam a ter uma dissociação da criança e do adulto.

Com a Revolução Industrial, surge uma transformação tecnológica - científica, trazendo consigo também uma transformação no conceito família, onde esta passa a ter uma responsabilidade espiritual, moral e pedagógica com seus filhos, passando assim a criança a ser reconhecida e a se ter preocupação com sua escolaridade.

Com a continuidade desse processo, surge na sociedade mais uma vez a mudança no conceito infância, agora buscando a socialização, munido de fantasia, de sentimento, de lógica, surge então a chamada infância recuperada.

Com este novo pensamento surgem às preocupações com o novo ser “a criança” onde muda até mesmo o básico, como a alimentação, as vestiduras, a saúde, a linguagem e as brincadeiras, buscando recursos cada vez mais aprimorados para seu desenvolvimento psicológico e cognitivo.

Cada vez mais, a criança vem conquistando seu espaço e despertando na sociedade o interesse para seu bem estar, adquirindo sua identidade própria, sendo deste modo um sujeito social tendo seus direitos garantidos pelo poder Público do Estado.

2.2. A criança e a educação.

No final do século XVII e durante o século XVIII teve o início dos primeiros livros para criança, já existindo os contos e as lendas desde os mais primórdios, onde lembram que eram contadas pelos pais e avós histórias sobre suas famílias e seus antepassados.

Mesmo sendo um procedimento que aconteceu lento no decorrer do tempo, surge a escola nomeada de modelo Tradicional, onde se centraliza a forte disciplina, ordem, silêncio, atenção e submissão em relação aos valores vigorantes da época. No final do século XIX surge o modelo de Escola Nova, uma intensa reação ao modelo Tradicional, tinha suas bases no aluno sendo o centro da escola e o professor segue como orientador do processo educacional. Mais tarde, surge o modelo da escola Construtivista onde o docente é um intermediário na metodologia de ensino-aprendizagem. Cabe a ele planejar, nortear, instituir, adaptar recursos, para alunos que sofrem dificuldades de aprendizagem onde carecem de materiais curriculares diversificados e adaptados às novas condições.

Segundo a autora Cruz, muitos foram os pensadores e educadores que se dedicaram a nova educação, surgem à preocupação social, moral e pedagógica com a formação da criança:

[...] muitos foram os pensadores e educadores que procuravam reconstruir ou apresentar novos fundamentos para a educação. Essa pluralidade de reconstrução é desenvolvida por Rousseau, Pestalozzi, Froebel, Decroly e Montessori, cada um apontando, dentro de dinâmicas diversas, o seu interesse pelo estudo da criança

e de sua relação com aprendizagem. É importante que compreendamos que essas definições estiveram sempre atreladas a fatores que extrapolam o ambiente escolar e que dizem respeito a fatores históricos-culturais e sociais [...](CRUZ, 2006, p.12).

Nesta época passava a existir o conceito da primeira fase da vida, a infância, que junto às idéias dos pensadores, surgiram os jardins de infância criada pelo pedagogo alemão Friedrich Froebel, que via a criança como uma plantinha que nasce, cresce e que deve ser cuidada diariamente. Foi o primeiro educador a valorizar e apreciar o início da infância com atividades lúdicas, como uma etapa de importância determinante na concepção das pessoas. “Por meio da educação, a criança vai se reconhecer como membro vivo do todo” (Froebel, 2006, p. 60)

Também surgem outros pensadores que demonstram preocupação com a criança e com a integração dela com o outro e o respeito à liberdade, já estabelecendo diferenças e separação de idade e classes:

Tratava-se, agora, de despertar na criança a responsabilidade do adulto, o sentido de sua dignidade. A criança era menos oposta ao adulto (embora se distinguísse bastante dele na prática) do que preparada para a vida adulta. Essa preparação não se fazia de uma só vez brutalmente. Exigia cuidados e etapas, uma formação. Essa foi a nova concepção da educação, que triunfaria no século XIX. (ARIÉS, 1981, p. 182).

No século XX, outros teóricos enfatizam a criança como um ser ativo que interage com o fato dando destaque a liberdade e autonomia da criança. Freinet (1998) propõe a aula passeio (de campo) com o objetivo de possibilitar que a criança descubra e aprenda através da observação de seu olhar a vida fora da sala de aula.

2.3 A literatura Infantil e os Contos de Fadas

A leitura infantil destacou-se em torno do final dos anos setenta, em volta a grandes debates, servindo de elemento de estudo para numerosos pensadores, sua criação se deu como agente atuante e contribuinte na formação das mentes infantis, sendo colaboradora no desenvolvimento psicológico e na transição da infância para o adulto.

De um feitio bem simples e prático, os contos de fadas narradas às crianças devem ser de interpretação fácil, no entanto cabe ao narrador saber contar o conto, participando do envolvimento da história. Isto é, saber contar é a grande diferença, pois comunicam às crianças a mensagem de que na vida são inevitáveis deparando com dificuldades, mas que o importante é pelejar para vencer as barreiras e alcançar a vitória. Como por exemplo, o conto da “Branca de Neve e os Sete Anões”, que enfrenta vários obstáculos, tanto pela madrasta (a inveja) quanto à sobrevivência na floresta, mas conseguiu ao final vencê-los. Com isso a criança ao ouvir se deixa levar pelo imaginário, voando em suas fantasias, em seus pensamentos nisto revela vários problemas por elas enfrentados, mexendo com o emocional e psicológico, despertando na imaginação da criança que há meios para enfrentar seus medos e resolve-los.

Tanto os contos quanto as brincadeiras deixam as crianças livres para imaginação e seus anseios, o faz-de-conta vem demonstrar o que passa no interior e exterior de cada criança, nesta brincadeira se expõe o desejo e a vivência de cada um, dispondo assim observação do professor em lidar e desvendar os problemas e desejos, para poder de uma forma amenizá-los.

Nesta conjuntura, é que ingressa a pedagogia, adequando às histórias e os contos as fases do raciocínio da criança. A literatura infantil passou a ser um transmissor de conhecimentos e que aprimorava os valores sociais, levando a criança a participar, brincar, interagir com as diversas histórias de contos, onde ajuda formar e desenvolver a sua personalidade. Como destaca o autor:

A criança à medida que se desenvolve, deve aprender passo a passo a se entender melhor; com isto, torna-se mais capaz de entender os outros, e eventualmente pode-se relacionar com eles de forma mutuamente satisfatória e significativa. (BETTELHEIM, 2002, p.4):

É necessário repetir as palavras do terapeuta e educador Bettelheim (1980, p. 185): “o conto de fadas deveria ser contado em vez de lido”, porque o contar beneficia a implicação emocional.

A leitura realiza um papel no acréscimo social, econômico e político da nação, através dela se adquire conhecimento e enriquece o vocabulário, neste aparato entra o papel da escola sendo o elo entre criança e educação, formando leitores críticos e responsáveis pelo futuro, “que querendo ou não estará nas mãos deles”.

As mudanças ocorrem diariamente, são muitos os desafios lançados para o pedagogo, cabe a ele os primeiros passos para o desenvolvimento de um leitor adepto, levando este seguir por caminhos seguros. Neste desafio cabe buscar conhecimentos e cobrar da instituição o aprendizado contínuo para se adequar a atualidade e aos meios tecnológicos que são mutáveis e diversificados no ensino hoje. Como diz Coelho (2000):

(...) Como objeto que provoca emoções, dá prazer ou diverte e, acima de tudo, modifica a consciência de mundo de seu leitor, a literatura infantil é arte. Sobre outro aspecto, como instrumento manipulado por uma intenção educativa, ela se inscreve na área da pedagogia. (COELHO, 2000, p.46).

2.4 Pensadores e teóricos, suas opiniões sobre os Contos de fadas e brincadeiras para o aprendizado.

Para Abramovich (1997) é importante para o desenvolvimento de a criança ouvir muitas histórias, segundo a autora é o princípio da aprendizagem, para ser um bom leitor, é uma abertura para descoberta do desenvolvimento da imaginação e compreensão do mundo.

A primeira relação da criança com as histórias é oralmente, pela mamãe ou pelo papai, ouvindo trechos da bíblia, contos de suas épocas, que os antigos gostavam muito, sentavam todos em volta, sobre o luar e contavam as diversas histórias, os personagens era seus próprios familiares, levando a criança uma empolgação e sempre no outro dia querendo que contasse outra vez. É nesta questão que esta faltando o tempo para a família, sentar e conversar, contar histórias, brincar com seus filhos, o tempo dos adultos está resumido ao trabalho deixando a criança em segundo plano, deixando grande responsabilidade a cargo da escola.

Os contos de fadas e as brincadeiras como ressalta o autor Bettelheim(2004) podem desenvolver determinadas aptidões como a imitação, atenção, o imaginário, que favorece a concepção da identidade da criança, além de educar divertindo, ainda beneficiam a formação de sua personalidade:

Enquanto diverte a criança, o conto de fadas a esclarece sobre si mesma, e favorece o desenvolvimento de sua personalidade. Oferece significado em tantos níveis diferentes, e enriquece a existência da criança de tantos modos que nenhum livro pode fazer justiça à multidão e diversidade de contribuições que esses contos dão à vida da criança. (BETTELHEIM, 2004, p-20):

Os conteúdos da literatura infantil contêm vários tipos de textos imaginativos como os contos de fadas que destacam principalmente alguns clássicos como: “Branca de Neve e os Sete Anões”, “Cinderela”, “O Patinho Feio” e “Bela Adormecida”, que tem o poder de deslumbrar e envolver gerações com diferentes culturas e sociedades. Os conteúdos são distribuídos em vários contextos como o das fábulas, dos contos de fadas, das lendas, do conto maravilhoso e etc.

Portanto há necessidade do professor escolher perante tantos caminhos em literatura os mais imaginativos e dinâmicos conteúdos na alfabetização, que nada mais é do que os contos de fadas.

De estrutura simples enredos claros e personagens bem definidas, o que facilita a identificação do bom e do mau, tendo seu grande poder na magia e na fantasia, que despertam e aborda os conflitos. Vê-se a necessidade de aproveitar tais histórias na educação escolar, tornando-as assim cooperadoras na formação da personalidade das crianças. Ressalta Bettelheim(2000) que:

[...] 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; fornece fugas necessárias falando aos medos internos da criança, às suas ansiedades e ódios, seja como vencer a rejeição (como em "João e Maria"), ou os conflitos edípicos com a mãe (como em "Branca de Neve"), ou a rivalidade com os irmãos (como em "Cinderela"). (BETTELHEIM, 2000, p. 62)

Enfatiza-se a autora, onde ressalta que os contos de fadas são empregados para lidar com problemas reais, como medo, morte, desavenças familiares, encarando-os com ânimo de um adulto e com a ingenuidade de uma criança, como observa a autora:

Os contos de fadas mantêm uma estrutura fixa. Partem de um problema vinculado à realidade (como estado de penúria, carência afetiva, conflito entre mãe e filho), que desequilibra a tranquilidade inicial. O desenvolvimento é uma busca de soluções, no plano da fantasia, com a introdução de elementos mágicos (fadas, bruxas,

anões, duendes, gigantes etc.). A restauração da ordem acontece no desfecho da narrativa, quando há uma volta ao real. Valendo-se desta estrutura, os autores, de um lado infantil e, de outro, transmitem à criança a idéia de que ela pode viver indefinidamente no mundo da fantasia, sendo necessário assumir o real, no momento certo. (AGUIAR, 1990, p.120)

Como auxílio à aprendizagem e um estimulador a imaginação, os contos de fadas levam as crianças a descobrirem e enfrentarem diversos conflitos, **“é ouvindo histórias que se pode sentir... e enxergar com os olhos do imaginário... abrir as portas à compreensão do mundo”**. (ABRAMOVICH,1995, p.17)[grifo do autor] observando os problemas enfrentados e resolvidos pelos personagens, despertando o senso crítico, instigando o imaginário, é neste contexto que o profissional da educação entra e procura caminhos múltiplos, que permitam que cada aluno encontre o seu lugar. É o que afirma o autor:

[...] O conto de fadas nunca nos confronta diretamente, ou diz-nos francamente como devemos escolher. Em vez disso, ajuda as crianças a desenvolverem o desejo de uma consciência mais elevada, apelando à nossa imaginação e ao resultado atraente dos acontecimentos, que nos seduz. [...] Por esta razão, algumas das estórias mais conhecidas, encontradas nas coleções de contos de fadas, não pertencem realmente a esta categoria. Por exemplo, “A menina dos fósforos” e “O soldadinho de chumbo”, de Hans Christian Andersen, são lindos mas extremamente tristes: eles não transmitem o sentimento de consolo final característicos dos contos de fadas. (BETTELHEIM,1980, p. 43 e 47).

Também o saber contar as histórias ou trechos delas despertando sobre a criança o desejo, a imaginação, tem um grande embasamento para a criança, senão tornam-se insignificantes e deixam muito a desejar como comenta a autora:

Se o adulto não tiver condições emocionais para contar a história inteira, com todos os seus elementos, suas facetas de crueldade, de angústia (que fazem parte da vida, senão não fariam parte do repertório popular...), então é melhor dar outro livro para a criança ler... Ou esperar o momento em que ela queira ou necessite dele e que o adulto esteja preparado para contá-lo... De qualquer maneira, ou se respeita a integridade, a inteireza, a totalidade da narrativa, ou se muda a história... (e isso vale, aliás, como conduta para qualquer obra literária, produzida em qualquer época, por qualquer autor... Mutilar a obra alheia, acho que é um dos poucos pecados indesculpáveis...).(ABRAMOVICH, 1995, p.121)

Em cada história narrada, as crianças vão construindo sua personalidade lidando com suas emoções e problemas enfrentados no cotidiano, onde muitas não sabem expressar de maneira normal, no entanto, elas encontram nos contos e brincadeiras suas necessidades, observando os estilos e personagens. Uma história que expressará alguma experiência da criança, sua própria história.

(...) ler histórias para crianças, sempre, sempre... É poder sorrir, rir, gargalhar com as situações vividas pelas personagens, com a idéia do conto ou com o jeito de escrever dum autor e, então, poder ser um pouco cúmplice desse momento de humor, de brincadeira, de divertimento... É também suscitar o imaginário, é ter a curiosidade respondida em relação a tantas perguntas, é encontrar outras idéias para solucionar questões (como as personagens fizeram...). (ABRAMOVICH, 1995, p.17).

De composição simples, enredos e personagens bem marcantes, por ocasiões até muito parecidas às características pessoais, no que promove a assimilação do bom e do mau, os contos falam simbolicamente do amor e do ódio, do medo da solidão e da morte, levando ao maravilhoso mundo de fantasias é captada pelo encanto, que muito se achega de seu próprio mundo inconsciente. Neste descrever destaca a autora:

Por quê? Porque os contos de fadas estão envolvidos no maravilhoso, um universo que denota fantasia, partindo sempre duma situação real, concreta, lidando com emoções que qualquer criança já viveu... Porque se passam num lugar que é apenas esboçado, fora dos limites do tempo e do espaço, mas onde qualquer um pode caminhar... (...) Porque todo esse processo é vivido através da fantasia, do imaginário, com intervenção de entidades fantásticas (bruxas, fadas, duendes, animais falantes, plantas sábias...). (ABRAMOVICH, 1995, p.120)

Os contos provocam nas crianças um processo de assimilação, de encantamento com os personagens do conto, buscando imitá-los com isso proporcionando a criança coragem para que ela encare seus problemas particulares buscando neles respostas para suas dificuldades enfrentadas, como destaca a autora:

Através do processo de identificação com os personagens, a criança passa a viver o jogo ficcional projetando-se na trama da narrativa. Acrescenta-se à experiência o momento catártico, em que a

identificação atinge o grau de relação emocional, concluindo de forma liberadora todo o processo de envolvimento. Portanto, o próprio jogo de ficção pode ser responsabilizado, parcialmente, pelo fascínio que (o conto de fadas) exerce sobre o receptor. (AMARIL, 1997, p. 18)

2.5. Os contos de fadas e as brincadeiras inseridas na família e na escola

Na atualidade em que se vive, depara-se cada vez mais com o inesperado, tornando assim o modelo educacional um tanto decadente precisando ser repensada e adequada ao mundo atual, em que ofereça e busque alternativas para acrescentar o entusiasmo do professor e o interesse do aluno, onde evite a evasão escolar. Neste assunto que destaca as brincadeiras e os contos de fadas acoplados a orientação adequada do educador, vem a oferecer um caminho plano e sólido à criança, procurando aprimorar conhecimentos para depois ensinar levando sempre em consideração sua idade e cultura. Com isso o educador exercerá um trabalho preparado para interagir e dialogar, criando novas formas de aprendizado, disseminação do conhecimento e especialmente, novas relações entre professor e aluno, a autora mostra que:

O interesse que a criança pode manifestar pelo ato de ler está, sem dúvida alguma, relacionado ao fato de que a literatura deve estar “de acordo” com sua fase de desenvolvimento. Importam, por isso, o constante uso de uma linguagem simbólica como manifestação do mundo afetivo da criança e do próprio imaginário da literatura. (AGUIAR, 2001 p. 58)

A instituição escolar deve oferecer ao profissional da educação base para enfrentar os diversos tipos de leitores, obedecendo a suas idades e diferenças, pois nem todos conseguem assimilar da mesma maneira, no entanto, se busca nos contos de fadas, sendo de maneira mais simples o entendimento e na literatura infantil um suporte para formação pessoal. Segundo a autora:

A literatura infantil possui um tipo de leitor que carece de uma perspectiva histórica e temporal que lhe permita pôr em questão o universo representado. Por isso, ela é necessariamente formadora, mas não educativa no sentido escolar do termo; e cabe-lhe uma formação especial que, antes de tudo, interrogue a circunstância social de onde provém o destinatário e seu lugar dentro dela. Nesta medida, o gênero pode exercer o propósito de ruptura e renovação

congenito à arte literária, evitando que a operação de leitura transforme seu beneficiário num observador passivo dos produtos triviais da indústria cultural. (ZILBERMAN, 1984, p.134):

É no momento da contação de história que se proporciona a interação entre os alunos em sala de aula e o professor despertando o interesse e o encanto pela leitura, colaborando, deste modo, para o desenvolvimento de bons leitores. É nesta ocasião, que o professor emprega esse potencial expansivo beneficiado pela contação para despertar o gosto pela leitura, enfim quando existe encantamento o educando naturalmente se inclina a participar dos conhecimentos, como destaca o autor:

Contar história é dialogar em várias direções: na arte, na do outro, na nossa! Os objetivos podem mudar – é recrear, é informar, é transformar, é curar, é apaziguar, é integrar – podem se alternar, mas nunca acaba com o prazer de escutar! De participar! De criar junto! (SISTO, 2001 p. 95).

Compartilhar, brincar, interagir com seus filhos e alunos as diversas histórias de contos, leituras infantis ajudam a formar e a desenvolver a personalidade da criança, entretanto, cabe ao professor lançar por este caminho, segundo, BETTELHEIM (2000, p. 25) não são todos os pais (família) que compartilham da vida escolar de seus filhos. Tanto a família quanto a escola carecem perceber que enquanto o conto o diverte ao mesmo tempo explica a respeito de si própria, oferecendo sentido a sua vivência.

É no brincar que as crianças demonstram suas formas de culturas e o modo de interagir com diversos objetos de conhecimento, construindo o processo de aprendizagem. Na brincadeira a criança fica livre em seus atos criando e recriando deixando se levar pelos seus sonhos e imaginação. É nesta conjuntura que o professor cria vínculos entre os alunos facilitando a aprendizagem através de simulações e conteúdos. Brincando se desenvolve determinadas aptidões como a atenção, a memória, a imaginação, cabendo ao pedagogo o dever de direcionar atividades e brincadeiras com objetivos exclusivos a serem conseguidas. Há no brincar enorme influência no desenvolvimento, aprende a agir, assimilar e se socializar com os demais, neste pensamento o autor afirma que:

[...] é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de agir numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos (VYGOTSKY, 1989: 109).

Dessa forma, é importante que o profissional da educação procure caminhos múltiplos, que permitam que cada aluno descubra o seu lugar possibilitando a ampliação do relacionamento com o outro, desabrochando seu interior para um compreender de seus sentimentos ocultos, do conhecimento de outras culturas e, compreender o mundo ao seu redor.

Desta maneira favorecendo o desenvolvimento de sua personalidade, além de valorizar um processo contínuo e prazeroso, colaborando na construção da autonomia e da identidade, é que se destacam as colocações de Froebel:

Brincar é a fase mais importante da infância - do desenvolvimento humano neste período - por ser a auto-ativa representação do interno - a representação de necessidades e impulsos internos...

A brincadeira é a atividade espiritual mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típica da vida humana enquanto um todo - da vida natural interna no homem e de todas as coisas. Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, paz com o mundo... A criança que brinca sempre, com determinação auto-ativa, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto-sacrifício para a promoção do seu bem e de outros...

Como sempre indicamos, o brincar em qualquer tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação. (FROEBEL, 1912: 54-55)

Há muitas brincadeiras que passam de geração em geração devendo ser exploradas e resgatadas na escola, envolvendo estima pelas culturas e o respeito ao educando pela sua forma de vivência e capacidade intelectual.

Hoje, o docente conta com um grande aliado em seu fazer pedagógico - as novas tecnologias. Através destes recursos vem se facilitando e despertando o interesse do educando por modernas e novas brincadeiras, onde a informação é o diferencial competitivo e a internet surge como o difusor de informações. Neste novo método de ensino-aprendizagem competirá ao pedagogo com a colaboração da coordenação escolar dedicar e adequar aos novos métodos, com isso facilitará a formação dos educandos despertando o interesse pela leitura, produção textual,

encenação e escrita das crianças. Procurando-se neste novo processo, onde as novas tecnologias, junta às brincadeiras e contos amenize a repetência e evasão escolar das crianças, oportunizando a colaboração da redução do fracasso escolar.

3-CAPITULO II

AS TECNOLOGIAS E AS TRANSFORMAÇÕES PEDAGÓGICAS

3.1. As transformações com o surgimento das novas tecnologias.

Com a revolução industrial e os progressos tecnológicos acontecidos no transcorrer do século XX em diante, foram gerando, mudanças em todos os campos da sociedade que, de maneira silenciosa, deu-se o início a revolução tecnológica, que segundo Castells (1999, p.39), refere-se a "uma revolução tecnológica concentrada nas tecnologias da informação [que] começou a remodelar a base material da sociedade em ritmo acelerado"

O computador como é um recurso tecnológico, em especial a criança ao se deparar com esta maravilha descobre uma maneira diferente de aprender. Para ela o computador é como um caminho, onde as passagens levam-na a aventuras incríveis. Segundo o autor Lévy (1998):

[...] as crianças aprenderão a ler e escrever com máquinas editoras de texto. Saberão servir-se dos computadores como ferramentas para produzir sons e imagens. Gerirão seus recursos audiovisuais com o computador, pilotarão robôs... (...) O uso dos computadores no ensino prepara mesmo para uma nova cultura informatizada". (LÉVY,1998, p.29) :

A função do educador é nortear o educando para o uso adequado da informática para este conseguir atingir o enriquecimento e conhecimento, dos conteúdos oferecidos, instigando a novos desafios lançados pelo mundo cibernético. O desempenho do docente aparece neste feito como mediador e facilitador, entre informações e alunos, consistindo em um subsídio para que estes atinjam o conhecimento científico, indo além do senso comum. Como alega Veiga:

É preciso evoluir para se progredir, e a aplicação da informática desenvolve os assuntos com metodologia alternativa, o que muitas vezes auxilia o processo de aprendizagem. O papel então dos professores não é apenas o de transmitir informações, é o de facilitador, mediador da construção do conhecimento. Então, o computador passa a ser o 'aliado' do professor na aprendizagem,

propiciando transformações no ambiente de aprender e questionando as formas de ensinar (VEIGA, 2001, p.2).

Depara-se, deste modo, com o problema por hora enfrentado, pois muitos dos profissionais da educação não possuem formação para lidar com as novas tecnologias, por isso fica mais cômodo não trabalharem com este novo método, preferindo o modelo antigo, livro didático, quadro-negro e o giz. O autor destaca a importância de o profissional dedicar e buscar em seu estudo este caminho:

O professor será mais importante do que nunca, pois ele precisa se apropriar dessa tecnologia e introduzi-la na sala de aula, no seu dia-a-dia, da mesma forma que um professor, que um dia, introduziu o primeiro livro numa escola e teve de começar a lidar de modo diferente com o conhecimento – sem deixar as outras tecnologias de comunicação de lado. Continuaremos a ensinar e a aprender pela palavra, pelo gesto, pela emoção, pela afetividade, pelos textos lidos e escritos, pela televisão, mas agora também pelo computador, pela informação em tempo real, pela tela em camadas, em janelas que vão se aprofundando às nossas vistas... (GOUVÊIA, 1999, p. 6)

Novos modos de refletir e de conviver são preparadas no mundo das telecomunicações e da informática. As inclusões entre os homens, o trabalho, a própria inteligência está sujeito, no fato, da transformação constante de recursos informacionais de todas as maneiras. Escrita, visão, audição, leitura, criação, aprendizagem, são criados por uma informática cada vez mais adiantada. A pesquisa científica não se pode mais imaginar sem uma aparelhagem complexa que remaneja as velhas classes entre experiência e teoria. Sabe-se que o progresso veio junto e, com estes, também, à tecnologia, que por consequência mudou vários hábitos e costumes do “velho homem”. Segundo Fróes:

A tecnologia sempre afetou o homem: das primeiras ferramentas, por vezes consideradas como extensões do corpo, à máquina a vapor, que mudou hábitos e instituições, ao computador que trouxe novas e profundas mudanças sociais e culturais, a tecnologia nos ajuda, nos completa, nos amplia.... Facilitando nossas ações, nos transportando, ou mesmo nos substituindo em determinadas tarefas, os recursos tecnológicos ora nos fascinam, ora nos assustam... (FRÓES, 1998, 01)

Também destacar o papel do professor (a) da sala de Informática que precisa permanecer atento e envolvido com o plano curricular das várias disciplinas, para poder recomendar atividades pedagógicas, envolvendo a Informática. No entanto,

sem contribuição da coordenação ou da direção, não terá eficácia para realizar os projetos implicados, neste contexto destaca a autora:

Educar com tecnologia não é uma tarefa fácil. A cultura escolar é excessivamente baseada no texto impresso e na cultura oral, de modo que a incorporação de novas linguagens (plásticas, musicais, gestuais ou tecnológicas) torna-se um desafio. Por outro lado, o ato de inserir a tecnologia na escola, por si só não garante uma melhor qualidade na educação ofertada, uma vez que práticas tradicionais podem ser reproduzidas com o uso dos recursos tecnológicos. (VALLE, 2002, p.7)

Num apanhado geral, o profissional da área de Informática deve ter uma visão compreensiva dos conteúdos e dos projetos pedagógicos das varias áreas, também ter experiência de sala de aula e ter conhecimento de diferentes conceitos de aprendizagem. Apontar para o educador que o Laboratório de Informática deve ser expansão de sua sala de aula colaborando no que for preciso entender as dificuldades e a potencialidade do educador, para poder instigá-los e ajudá-los com suas crianças no laboratório e em seu planejamento; averiguar e avaliar os softwares educativos; ter uma visão técnica, distinguir os equipamentos e se cultivar a par a respeito de novas modernizações.

A fundamental finalidade, hoje é, ao adequar a Informática ao currículo escolar, utilizar o computador como máquina de base às matérias e aos conteúdos ensinados, além do papel de qualificar alunos para uma sociedade informatizada. De acordo com Lévy (1993),

Novas maneiras de pensar e de conviver estão sendo elaboradas no mundo das comunicações e da Informática. As relações entre os homens, o trabalho, a própria inteligência dependem, na verdade, da metamorfose incessante de dispositivos informacionais de todos os tipos. Escrita, leitura, visão, audição, criação e aprendizagem são capturados por uma Informática cada vez mais avançada (LÉVY, 1993, p.7).

Permanece claro que é fundamental e essencial o apoio em trabalho de grupo na escola, não basta informatizá-la, tende-se repensar o projeto pedagógico, realizando uma concentração sobre as intenções da escola, apontando sua função social, bem como que atuações carecerão ser exploradas pelo grupo escolar

(diretor, pedagogos, professores, funcionários, pais e alunos) frente às Novas Tecnologias.

Esta vem contraindo cada vez mais a importância no cenário educacional. Seu emprego como instrumento de ensino-aprendizagem e sua atuação no meio social vem acrescentando de maneira rápida dentre nós. Com isto, a educação vem atravessando por alterações estruturais e funcionais diante desta nova tecnologia, no emprego do computador como instrumento de contribuição às matérias e aos conteúdos ensinados, além da carga de preparar os educandos para uma sociedade informatizada.

Todavia o educador carece ser constantemente incitado a transformar sua ação pedagógica. Cabendo ao conjunto escolar, qualificações continuadas, além de técnicos em laboratórios que sejam também pedagogos, para ao lidar com as crianças não sejam meros técnicos, sem o conhecimento adequado para lidar com as disciplinas pedagógicas. Que estes estejam constantemente recomendando, estimulando e mobilizando o professor, formando um conjunto de saberes para melhor apoio ao professor e educandos, pois não basta haver um laboratório equipado e software à disposição do professor; precisa possuir o facilitador que gerencie o processo pedagógico.

Surgem grandes transformações em diversos aspectos, neste período então começa um novo desafio, inserir a criança na escola e educá-la, prepará-la, para um novo mundo que a espera, um “mundo virtual”, onde todo o momento surge novos conceitos e desafios, aonde a linguagem a fala e a imagem em movimento se fundem facilitando a interpretação. Como destaca o autor:

Os meios de comunicação, operam imediatamente com o sensível, o concreto, principalmente a imagem em movimento. Combinam a dimensão espacial com sinestésica, onde o ritmo torna-se cada vez mais alucinante. Ao mesmo tempo utilizam a linguagem conceitual, falada e escrita, mais formalizada e racional. Imagem, palavra e música, integra-se dentro de um contexto comunicacional afetivo, de forte impacto emocional, que facilita e predispõe a aceitar mais facilmente as mensagens. (MORAN, 2001 p. 33-34):

Ao se falar em novas tecnologias encontra-se Lévy (1993, p.8-9) onde afirma que “uma verdadeira integração da informática (como do audiovisual) supõe, portanto, o abandono de um hábito antropológico mais que milenar, o que pode ser feito em alguns anos”. Entende-se que, como disse o autor, que na escola atual é

necessário que as novas tecnologias sejam incorporadas no cotidiano escolar ocupando o espaço que até então, era um hábito milenar.

Constantes são as modificações e aperfeiçoamento das tecnologias, os novos recursos atuais como os meios digitais: a multimídia, a Internet, hoje incorporada na vida cotidiana, traz novas formas de ler, de escrever, e, portanto, de pensar e agir, porém, é preciso distinguir e, conscientemente, escolher pelo uso de tecnologias e seu estudo para uma integração de todos. Nesta ocasião enfatiza o autor:

O surgimento de um novo sistema eletrônico de comunicação caracterizado pelo seu alcance global, integração de todos os meios de comunicação e interatividade potencial está mudando e mudará para sempre nossa cultura. (CASTELLS, 2008, p.414).

Quando se fala em tecnologia se depara com o pensamento de transformação, muitos são as pessoas que crêem que a máquina substituirá o homem, portanto não se interessam e “muitos até tem medo do desconhecido” deixando com isto de aprender e enfrentar desafios, deixando se levar pelo medo da substituição do antigo do real pela máquina. Como coloca o autor:

(...) é um erro pensar que o virtual substitui o real, ou que as telecomunicações e a telepresença vão pura e simplesmente substituir os deslocamentos físicos e os contatos diretos. A perspectiva da substituição negligencia a análise das práticas sociais efetivas e parece cega à abertura de novos planos de existência, que são acrescentados aos dispositivos anteriores ou os complexificam em vez de substituí-los. (LÉVY, 1999, p. 211),

Sabe-se que a educação precisa ser repensada, com a vinda das novas tecnologias de informação e comunicação na sala de aula causadoras de um novo desafio para a educação. Pois a grande evolução ocorrida na sociedade é de tal forma rápida e precisa que com o aumento de informações leva a instituição a repensar em sua forma de ensino, buscando urgente uma reflexão profunda sobre a formação dos docentes, numa lógica global e construtivista.

Compreende-se desta forma que a escola seja um ambiente instigante ao conhecimento, tendo como objetivos finais o melhoramento da qualidade do ensino e a qualificação do docente na edificação de uma escola revigorada, capaz a responder às reivindicações de uma sociedade em constante mutação.

Buscando alternativas para resgatar o entusiasmo do professor e o interesse do aluno, procurando aprimorar conhecimentos para depois ensinar onde avalie e desperte o interesse do aluno a novas descobertas e conhecimentos, usufruindo dos contos de fadas inseridos as novas tecnologias no ambiente escolar.

Os educadores necessitam fazer o essencial uso das várias tecnologias, de maneira a proporcionar aos educandos os conhecimentos educacionais que serão demandados num futuro imediato, preparando os para sua ação na sociedade atual.

Com o uso da tecnologia, o professor poderá amplificar os estímulos em sala de aula, através de documentários, discussões sobre a criação de desenhos animados, filmes futuristas entre outras questões que irão provocar o aluno a criar, pois "os estímulos são o alimento da inteligência. (ANTUNES, 2001 p.18)

Com isso o educador exercerá um trabalho preparado para interagir e dialogar criando novas formas de aprendizado e especialmente, novas relações entre professor e aluno tornando o ensino mais prazeroso. Compete, então, ao profissional estimular seus alunos a percorrerem pelo conhecimento, podendo usar de sua criatividade e, transformando num ambiente mais rico, e prazeroso.

Usfruindo do Laboratório de Informática, DVDs, TV, data show e outros recursos mais, cabe ao professor a função de preparar conteúdos para que as crianças usem suas criatividadees vendo, colorindo, transformando seus personagens que falam, ouvem, movimentam, através do computador contribuindo a formação de alunos aptos de instalar seu próprio conhecimento, como ilustra Antunes (2001 p.18) "os estímulos são o alimento da inteligência".

Novos desafios são lançados para o educador e educando, trabalhando as interdisciplinaridades, com o uso de personagens dos contos e brincadeiras, deixando seus textos mais ricos e chamativos para criança. Procurando com isso maior interesse pelos educandos que demonstram grande interesse pelas tecnologias, diminuir o fracasso escolar principalmente das classes populares e, muitas vezes buscam os culpados entre os professores, o próprio aluno, os pais, o sistema de ensino.

É esperado com este novo método de ensino o momento da busca para que grande parte das crianças que ingressam na escola, dela não saia nas mesmas

condições, e que vejam nestes o desejo pela aprendizagem, que vai além de meras mídias. Segundo as autoras que destacam:

O acesso às novas tecnologias viabiliza outras interfaces, práticas e linguagens, compelindo-nos a lidar com multiletramentos e a considerar requisitos originais tanto para o pertencimento de grupos específicos como para a definição do que poderia ser considerada inclusão ou exclusão. (SOTO, MAYRINK, GREGOLIN, 2009, p.14):

Há a precisão de busca e o aperfeiçoamento pelas novas formas de ensino por parte dos educadores que queiram ou não muitos não manejam estas tecnologias. Os educandos trazem hoje de casa um conhecimento já adquirido, pois o público alvo são crianças nascidas em uma era digital, onde tudo é informatizado, e o método de ensino aplicado ainda consta velhas maneiras de conteúdos e disciplinas, por isso é preciso manter atualizados nesta constante modificação diária das tecnologias como enfatiza a autora:

A inovação constante nas Tecnologias da Informação e Comunicação com a criação de novos materiais audiovisuais e informáticos cada vez mais integrados (opções multimídias) e a necessidade de projetar as suas aplicações educacionais correspondentes têm despertado o interesse dos técnicos da Educação”. “No entanto, é preciso levar em consideração que os meios por si só não constituem toda a Tecnologia Educacional. (SANCHO, 1998. p.52-53):

Destaca Valente (1998, p. 02), o marco “informática na educação refere-se à inserção do computador no processo de aprendizagem dos conteúdos curriculares de todos os níveis e modalidades de educação”. Neste contexto, o computador é uma ferramenta necessária ao professor a promover aprendizagem, autonomia e criatividade do aluno, hoje os livros de Literatura Infantil, são disponibilizados amplamente pela Internet dando vários suportes para tornar mais agradável o ensino-aprendizagem cabendo o professor assumir o papel de mediador da interação entre aluno, conhecimento e computador.

Porém, por outro lado, o não conhecimento à cerca desses equipamentos por parte dos professores e pais podem provocar o efeito contrário, muitas crianças ficam expostas várias horas na frente da TV, do computador, deixando assim a brincadeira conjunta a outros coleguinhas, conseqüentemente deixando suas

culturas e até atrapalhando seus estudos, tornando crianças isoladas do “mundo real pelo mundo digital”. Todavia, estas crianças sem orientação dos pais não compreendem os riscos que podem estar correndo. E isso pode revolver um grande problema, disponibilizando assim aos pais um controle constante. Compete ao responsável quanto ao educador acompanhar suas crianças nesta tão imensa rede de programas, nem por isso resguardá-las de conhecer e aprender com as novas tecnologias

A internet é um suporte de grande valor no tempo atual, porém o uso excessivo e sem regras pode fazer dela algo prejudicial, e que, apesar do seu valor e de outras tecnologias, não substitui a necessidade do brincar da criança.

3.2 Contos de Fadas Acoplados as Tecnologias.

No decorrer do que o homem se percebe na constituição de tecnologias mais avançadas, devem dispor na reflexão de meios para acoplar a utilização dos aparatos tecnológicos as atividades já existentes no contexto escolar. Por exemplo, a Contação de Histórias, em que ao mesmo tempo a criança ouve e vê figuras em movimentos, disponibilizando possibilidades de modificar seus personagens, seu cenário quanto aos vestuários, recontar a história ouvida fazendo modificações conforme seu imaginário. Então, surge oportunidades e facilidades ao pedagogo nos recursos utilizados para observações necessárias. O momento do "anúncio" de uma história provoca uma expectativa de mistério e sedução e nesse momento se concretiza toda a felicidade da criança.

As novas tecnologias e os novos meios de comunicações proporcionam soluções didáticos e pedagógicos para um afazer de qualidade. Dispõem de várias linguagens e atividades multidisciplinares favorecendo a edificação de reprodução e informação, admitindo que cada um, segundo seu ritmo e empenho, domine e administre sua aprendizagem.

Nesta perspectiva a colocação do computador trabalhar junto, professor/ alunos, incentivar a colaboração favorecendo a instigação como instrumento de construção, expressão e vinculação da informação para a aprendizagem articulando meios na qual a informática seja empregada como recurso educacional. A formação

para esse autor é sucinto conhecer um ambiente para que os alunos passem a perceber e dominar o computador, propiciando o conhecimento da tecnologia educacional. Deste modo, o docente ficará hábil a ampliar atividades que associe a informática e a educação, proporcionando a reflexão conscientemente. Adotar uma inovada atitude como professor que emprega a informática em educação. Neste assunto segundo Valente (1993, p. 116) “[...] o curso de formação deve ter como objetivo uma mudança, ou pelo menos propiciar condições para que haja uma mudança, na maneira do profissional da educação ver sua prática pedagógica”.

Nota-se que as crianças ficam entediadas, cansadas de estar sentadas todo o tempo em sala de aula, então, porque não o professor dinamizar esta aula? São muitos os recursos oferecidos pela escola, contando com a Biblioteca, o Laboratório de Informática, e outros recursos. Desta forma o profissional tem maneiras e recursos diferentes para se aplicar e levar o seu aluno há um melhor desenvolvimento, como: ler o conto e após levá-los para a sala Informática, onde recontam e brincam com as imagens, colorindo, levando de um lado para o outro.

Valle (2002) comenta: “Não se trata da incorporação pura e simples das tecnologias em sala de aula, nem somente da atuação dos professores. Trata-se de promover aprendizado aliando todos estes vetores”. (VALLE, 2002 p. 11).

Deste modo, compreende-se a responsabilidade no acoplamento das novas tecnologias com a contação de histórias e brincadeiras no ambiente escolar. Mesmo porque, "o prazer de ser transportado de forma benevolente e cuidadosa, ao universo das palavras que possuem corpo, das histórias que se tornam tangíveis, daquilo que nos humaniza" (SISTO, 2001, p. 32).

Antes os contos eram lidos, entretanto, com o surgimento das tecnologias isso ficou um pouco decadente no que diz respeito às crianças, pois uma das características desse mundo global e interligado é a disposições disparadas de novidades e o progresso dos conhecimentos, **“novo dia, nova informação”** [grifo da autora].

Não se discute deste modo, da prática do professor de fazer um especialista em Informática, mas de inventar condições para que se ajuste no processo de construção de sua capacidade, no emprego gradativo dos citados recursos informatizados: exclusivamente esta apropriação do emprego da tecnologia pelos professores. Sabe-se que as crianças trazem de casa uma experiência de vida e

costumes, onde muitos delas não têm acesso à tecnologia, entretanto, compete à instituição oferecer este meio as crianças e a grande importância do professor ter competência pedagógica para trabalhar com este. Percebe-se a falta de experiência de muitos profissionais da área educacional.

Em termos pedagógicos, o qual se discute, não é mais se isso é favorável ou maléfico para a educação, ressalta-se, por meio da informática educacional, a descoberta e o invento, aprovando o desenvolvimento de educandos competentes de edificar seu conhecimento e quais os novos caminhos disponibilizados com a presença da informática, no processo ensino-aprendizagem para a formação das crianças.

O professor precisa transformar-se em um orientador, competente para instigar seus educandos a viajarem pelo conhecimento, praticarem suas próprias descobertas e ampliarem sua habilidade de observar, refletir, compartilhar e inventar.

Os recursos utilizados na Escola Municipal Alcino Carneiro-MS são, aparelho de som, pois usa-se da música para alfabetizar, máquina digital para registrar as atividades que desenvolvem com as crianças. Essas atividades são publicadas num blog, que as crianças visualizam e fazem leitura dos textos na sala de tecnologia da escola. São usados no cotidiano das aulas, da 1ª série, pois a professora trabalha com projeto que envolve muito o ambiente da sala de tecnologias e outros recursos já citados.

O que os alunos mais gostam e sempre que acessam procurar ler é o blog que a professora criou para postar todas as atividades desenvolvidas com eles, sendo muito interessante como eles se esforçam para ler e saber o que está escrito sobre a foto postada, principalmente quando se vêem na foto.

A sala de tecnologias é um dos ambientes mais cobiçados pelos alunos. O contato com o computador e com atividades diferenciadas como visualizar imagens ou utilizar o teclado, faz com que eles tenham maior interesse na busca ou produção de algo diferente do lápis e papel.

Acredita ser possível uma inclusão entre contação de histórias e novas tecnologias, porém, que sejam consideradas as distinções de cada uma, planejando como poderão ser empregados em sala de aula, desta forma tanto a contação de

histórias quanto as novas tecnologias podem nos auxiliar a estabelecer conhecimentos.

As aulas somente na sala podem parecer uma rotina constante tanto para o educando quanto ao educador, correndo o risco de não ter todos os objetivos alcançados. Porém se o professor planeja atividades significativas, que diversifique e principalmente o aluno seja o construtor do próprio conhecimento, com certeza vai trazer resultados melhores para a aprendizagem. O educando quando tem tarefas significativas, naturalmente ele aprende melhor. No entanto, não é o ambiente que faz a maior diferença e sim a forma de planejar e conduzir as atividades. O que acontece com a maioria dos educadores é a forma tradicional: o aluno nas suas cadeiras em fila, sossegados... É bem mais cômodo; enquanto que o aluno muitas vezes para produzir melhor, tem de sair do seu lugar, dialogar com o colega, cantar, dançar, tudo isso incomoda muito.

Estas ferramentas visam despertar o interesse pela leitura, motivar novas possibilidades de sua utilização educacional, o enriquecimento da produção textual, o conhecimento de outras culturas e compreender o mundo ao seu redor. Favorecem o desenvolvimento de sua personalidade, além de valorizar um processo contínuo e prazeroso, no que se refere à construção das capacidades de leitura e escrita das crianças, esperado para diminuição do fracasso escolar.

4- CAPÍTULO III

RESPOSTAS DO QUESTIONÁRIO

4.1 RESPOSTAS DOS PROFESSORES –

4.1.1 Respostas da questão 1(um).

Professor (a) 1(um)

Sim, contribuem para o desenvolvimento pleno do aluno (cognitivo, emocional, motor, percepção, memória, raciocínio lógico, coordenação motora, aquisição da leitura e escrita, ampliação de vocabulário e absorção de convenções sociais.

Professor (a) 2 (dois)

Auxiliam na aquisição do raciocínio, da leitura, percepção, além de ser algo que desperta o interesse da criança. Através dos jogos o raciocínio é estimulado, uma vez que ele precisa entender para conseguir vencer, também facilita na aquisição da leitura, principalmente no entendimento das regras e não apenas a leitura das palavras, mas dos seus signos.

Professor (a) 3 (três)

Auxiliam na aquisição do raciocínio, da leitura, percepção, além de ser algo que desperta o interesse da criança. Através dos jogos o raciocínio é estimulado, uma vez que ele precisa entender para conseguir vencer, também facilita na aquisição da leitura, principalmente no entendimento das regras e não apenas a leitura das palavras, mas dos seus signos.

Professor (a) 4 (quatro)

Sim. O uso da sala de tecnologia desperta grande interesse no aluno. Os jogos são atividades que podem ser praticadas em todas as matérias, de diversas maneiras, facilitando a aprendizagem, desenvolvendo a originalidade, a criatividade dos alunos, enriquecendo e vivenciando fatos.

Professor (a) 5 (cinco)

Sim, desde que haja um bom planejamento com objetivos claros. Tudo o que foge ao cotidiano, torna-se prazeroso, atrativo, com maior significado para o aluno, com isso, as várias ferramentas usadas através principalmente das tecnologias são capazes de trazer um ganho considerável para a aprendizagem.

4.1.2 Resposta da questão 2 (dois)

Professor (a) 1(um)

Não, se houver limitação e orientação e acompanhamento, pois há vários tipos de jogos, os que estimulam o desenvolvimento motor e intelectual e outros que estimulam a violência, preconceitos e criminalidade, por isso se faz tão importante a orientação.

Professor (a) 2 (dois)

Não; porém, tem que haver um acompanhamento de pais e professores, sempre conversando e explicando a importância e os pontos ruins que também são oferecidos pelas mídias.

Professor (a) 3 (três)

Não, desde que sejam analisados pelos pais e selecionados os que não incentivam a violência, a discriminação, o racismo, o uso de substâncias indevidas, etc.

Professor (a) 4 (quatro)

Não; os jogos despertam suas imaginações, no entanto, em uso freqüente pode prejudicar em seus relacionamentos com outros.

Professor (a) 5 (cinco)

Depende da intensidade e das atividades praticadas no jogo. Eu diria que se o aluno passa horas na frente do computador, isolando-se do convívio com outras pessoas, ou de atividades essenciais ao desenvolvimento do mesmo, daí pode ser prejudicial.

4.1.3 Resposta da questão 3 (Três)

Professor (a) 1(um)

Sim, os alunos ficam mais empolgados quando são propostas atividades no computador e podendo usar a internet. Eles gostam muito de jogos e esse tem sido um ótimo recurso. Pena que as aulas na sala de tecnologias é muito restrito, cada turma tem o direito de duas aulas semanais. Nas séries iniciais os alunos são levados pela professora regente e do 6º ao 9º ano por professores que elaborarem projetos, ficando complicado o acesso aos jogos.

Quanto o acesso à leitura, há na escola a disciplina de Literatura Infantil, inserida este ano no currículo escolar, a internet neste caso é usado como recurso de pesquisa para o planejamento das aulas, não há possibilidade de usar a Internet com os alunos, por falta de disponibilidade de máquinas e horários.

Professor (a) 2 (dois)

Com as turmas do primeiro ano a Internet é mais usada para pesquisa, exemplo, de um determinado animal, de algum tema que a professora esteja trabalhando em sala de aula, mas o que eles mais gostam e sempre que acessam procurar ler é o blog que a professora criou para postar todas as atividades desenvolvidas com eles, é muito interessante como eles se esforçam para ler e saber o que está escrito sobre a foto postada, principalmente quando se vêem na foto.

Professor (a) 3 (três)

Percebe-se um avanço na aquisição de conhecimento, uma sensação de fazer parte do grupo dos que já usavam internet.

Professor (a) 4(quatro)

Sim, com o uso da sala de tecnologia a professora pode mostrar os trabalhos realizados em sala de aula através do Blog dentre outras atividades.

Professor (a) 5(cinco)

Sim. A internet é um leque amplo de informações que possibilita os alunos avançarem dentro de muitos aspectos com ou sem direcionamentos. O educador enquanto acompanha-os no convívio escolar estará atento aos seus objetivos, mas quando os alunos vivem em ambientes diferentes do controle supervisionado, tornam-se livres para navegarem numa imensidade de informações que provoca mudanças exatamente por adquirirem conhecimentos.

4.1.4 Resposta da questão 4 (quatro)

Professor (a) 1(um)

Sim, como professora de Literatura Infantil tento inserir nos momentos de contação de histórias os recursos tecnológicos, disponíveis na escola, como TV, DVD, aparelho de som, data show e computador, assim como associar brincadeiras e cantigas de acordo com as histórias. Procuro manter um diálogo com as professoras regentes para ajudá-las no processo de alfabetização. Além de incentivar o hábito e gosto pela leitura, trabalho produções de textos orais e escritos, encenação, dinâmicas, jogos e atividades lúdicas, com a finalidade da alfabetização, visto que as minhas aulas de Literatura Infantil são com os alunos do 1º e 2º anos – séries iniciais.

Professor (a) 2 (dois)

Percebo com o projeto de literatura infantil aqui no laboratório que tem estimulado a produção de texto e a leitura, isso com a turma do 2º ano, onde a professora conta uma história em sala de aula, e depois eles vêm para o laboratório, recontam a história e com a ajuda do paint fazem o desenho que represente a história, outras turmas trabalham apenas com slides onde já possuem a imagem e os alunos criam a sua versão da história.

Professor (a) 3 (três)

Sim. O aluno passa a se interessar mais pela leitura, produção de textos e conseqüentemente a interpretação do que lê.

Professor (a) 4(quatro)

Sim. Devido à atividade online, adotada pela nova geração que deseja mostrar seu trabalho, as novas tecnologias de informação e comunicação estão contribuindo. Acredito que a escola pode utilizar deste interesse para educar. Incentivar professores e pesquisadores a verem a produção midiática com outros olhos.

Professor (a) 5(cinco)

Sem dúvida que todos esses recursos contribuem consideravelmente na aprendizagem das crianças. E por se tratar de mecanismos que auxiliam dentro desse processo, automaticamente ajudam suavizar o citado “fracasso escola”.

4.1.5 Respostas da questão 5 (cinco)

Professor (a) 1(um)

Na maioria dos casos na nossa escola, infelizmente o hábito e contato com a leitura é exclusivo no contexto escolar.

Tenho um projeto de leitura “Mala Viajante” em que os alunos levam vários livrinhos em uma maleta. Os livros ficam por uma semana na casa de cada aluno, para serem lidos com a família, há também na maleta um caderno de registros em que dá informações sobre o projeto e com questões para serem respondidas pelos familiares sobre o contato com os livros, avaliação do projeto e da experiência de leitura, assim como, relatar a frequência em que lêem para seus filhos.

Nesses relatos os pais reconhecem a importância da leitura e tentam arrumar tempo para ler, mas também há aqueles que não alegam não ter tempo e ainda pais que não são alfabetizados e que nem conseguiram preencher as fichas.

Professor (a) 2 (dois)

Para algumas crianças sim devido a morar na zona rural e não terem acesso a computador ou Internet e também aquelas que por questões financeiras também não tem esse acesso, mas a grande maioria possui computador em casa e tem um acesso a jogos, além de celulares com diversas formas de interação e diversão,

porém o resgate a brincadeira está ficando apenas a cargo da escola, pois os pais com tantos afazeres e também por comodismo deixam de brincar com os filhos, com as histórias acontece a mesma situação.

Professor (a) 3(três)

Não. Alguns pais fazem isso em casa também.

Professor (a) 4(quatro)

Sim. No meu ver a criatividade dos alunos e a falta de interesse são muito grandes.

Professor (a) 5(cinco)

Infelizmente acontecem “quase” só no âmbito escolar. Se fosse construir um gráfico dessa realidade no ambiente familiar, diria que dentre algumas tecnologias, 100% possuem TV e apenas 2% dos meus alunos tem contato com computador (internet) em casa; de 3 a 5 % ouvem historinhas ou participam de algumas brincadeiras. É muito raro as crianças contarem sobre brincadeiras que aprenderam com seus pais. A questão tempo virou o bicho-papão da atenção que os pais teriam de dar a seus filhos. Pai e mãe trabalham fora, e ao chegar em casa tem todo serviço do lar por fazer. Com isso, boa parte das obrigações de zelo, cuidado e educação foram transferidas para a escola.

4.2 RESPOSTAS DOS PAIS.

4.2.1 Respostas da questão 1(um)

Pai 1(um)

Sim, além de aproximar os pais de seus filhos neste momento de descontração ou orientação, as crianças têm o desenvolvimento emocional, intelectual e motor.

Pai 2 (dois)

Sim, porém quando não se tratando de um jogo educativo o controle dos pais deverá ser constante, tanto com relação ao tempo na frente de um jogo como também no tipo de jogo.

Cantigas, contos de fadas, o lúdico sempre é muito importante na formação de uma criança, ela contribui no imaginário infantil, esta interação com os contos de fadas podem ser dados de diversas maneiras seja através da leitura, do teatro infantil ou mesmo através de mecanismos áudio-visual.

Pai 3 (três)

Sim. Faz com que interajam com as tecnologias de uso cotidiano pela sociedade, faz com que desenvolvam a capacidade de concentração, permite que se tenha contato direto com a escrita, antes mesmo da leitura e desenvolvem o imaginário.

4.2.2 Respostas da questão 2 (dois)

Pai 1(um)

Não, desde que sejam selecionados e orientados por um adulto, bem como também destinado um tempo definido para esta atividade, pois corre o risco da criança deixar de realizar outras atividades interessantes para seu desenvolvimento. A criança precisa ter uma rotina e para cada atividade ter um período determinado, para garantir o bem estar da mesma que ainda não sabe distinguir o que é melhor ou causar danos.

Pai 2 (dois)

Em minha opinião os jogos não são instrumentos que prejudicam na formação de meus filhos. Deve haver um ponto de equilíbrio, os pais devem exercer controle e disciplina com relação ao tempo de utilização de um jogo e qual tipo de jogo é apropriado à idade deles.

Pai 3 (três)

Não, desde que sejam analisados pelos pais e selecionados os que não incentivam a violência, a discriminação, o racismo, o uso de substâncias indevidas, etc.

4.2.3 Respostas da questão 3 (três)

Pai 1(um)

Tenho um filho de 3 anos e eu encontrei jogos e recursos para brincar com ele, ou ensiná-lo coordenação motora, cores, formas geométricas, entre outros recursos que não teria à disposição na minha cidade. A internet com uso responsável traz muitos benefícios.

Pai 2 (dois)

Após os primeiros contatos com este novo mundo proporcionado pela Internet o que pode notar-se é a curiosidade mais aguçada com relação a este próprio universo digital, despertando cada vez mais o interesse e novas investidas.

Pai 3 (três)

Percebe-se um avanço na aquisição de conhecimento, uma sensação de fazer parte do grupo dos que já usavam internet.

4.2.4 Respostas da questão 4(quatro)**Pai 1(um)**

Por ele ter apenas 3 anos, é fácil controlar as atividades que ele faz no decorrer do dia, porém ele ficava muito tempo na televisão, então elaborei uma rotina com um tempo determinado para assistir TV, atividades físicas, jogos educativos e brincadeiras livres.

Só acessa o computador e internet quando estou junto.

Pai 2 (dois)

A Internet tem muitas atrações, então cabe aos pais disciplinar e controlar seu acesso, feito isso, sobra espaço para utilizar a Internet e para brincadeiras com outras crianças. Este é o meu caso.

Pai 3 (três)

Internet.

4.2.5 Respostas da questão 5(cinco)

Pai 1(um)

Sim, ele adora ouvir histórias. A babá tinha um horário para fazer isso com ele, mas deixei de cobrar porque ele passou a cometer erros na fala igual a ela que é gaga e tem dificuldades com alguns sons, isso tem me dado imensa preocupação, procuro contar histórias também e na escola a professora conta muita. Ele é louco por histórias.

A contação de histórias estabelece vínculos, dá margem a imaginação e criatividade, desenvolve a atenção, memória, cognição e a criança aprende através das histórias questões de convivência, educação, amizade, amor e outras convenções sociais.

Pai 2 (dois)

Sim, acontece sempre à interatividade. As fábulas são enriquecedoras para fortalecimento da construção intelectual das crianças, e esse sem dúvida é um dos grandes benefícios.

Pai 3 (três)

Não.

4.3. Breve relato de profissionais da área.

4.3.1 Profissional da área de informática.

Após a revolução agrícola, revolução industrial e com o surgimento dos computadores e dos sistemas de comunicação deu-se início a uma nova revolução a chamada revolução da informação nossas crianças nasceram em uma nova época onde a informação é o grande diferencial competitivo e a internet surge como este grande difusor de informações. Ela exerce também um grande papel na formação das crianças, é uma poderosa ferramenta de construção de conhecimento e pais e

professores devem utilizá-la para este fim. As crianças alheias a este processo correm o risco de se tornarem no futuro os “analfabetos digitais” uma vez que a sociedade da informação exige cada vez mais indivíduos preparados.

Com relação aos jogos interativos as crianças atuais já nascem cercadas de muitos estímulos interativos digitais, seja através do controle remoto da TV, do aparelho de DVD, do telefone celular e dos vídeo games, os jogos digitais fazem parte desta nova geração de crianças. É importante ressaltar que eles podem ser excelentes instrumentos de aprendizagem. Às vezes é difícil para pais e professores que não vivenciaram esta geração dos vídeo games entenderem como os jogos podem contribuir na formação de uma criança, porém cada vez mais vemos que diferentes pessoas podem aprender através de forma diferente e os jogos podem contribuir como instrumento de formação da base de conhecimento.

Porém quando não se tratando de um jogo educativo o controle dos pais deverá ser constante, tanto com relação ao tempo na frente de um jogo como também no tipo de jogo.

Cantigas, contos de fadas, o lúdico sempre é muito importante na formação de uma criança, ela contribui no imaginário infantil, esta interação com os contos de fadas podem ser dados de diversas maneiras seja através da leitura, do teatro infantil ou mesmo através de mecanismos áudio-visual.

4.3.2 Profissional do Laboratório de Informática.

(Trabalhos desenvolvidos na sala de tecnologia com 1º ano na EMAC)

Os trabalhos desenvolvidos com as turmas de 1º ano iniciam com atividades lúdicas de coordenação motora e lateralidade, para que aqueles que ainda não conseguem manusear a máquina, depois iniciamos atividades com revisão do alfabeto, através do power point, com atividades coloridas e diversificadas.

Conforme eles vão desenvolvendo os conteúdos em sala de aula, também vamos mudando as atividades de apoio pedagógico, bem como jogos educacionais de língua portuguesa e matemática, tanto na internet, quanto alguns que baixamos gratuitamente da Internet e ficam armazenados no servidor, conforme a necessidade

da sala, exemplo se as maiores dúvidas forem de língua portuguesa fazermos atividades diferenciadas para serem atrativas e envolverem os alunos.

Também são trabalhadas atividades de leitura, através de textos animados com uso do data show e leitura compartilhada, como forma de incentivar todos a lerem. Uma vez que aquele que se perder durante a leitura compartilhada vão saindo da leitura, ficando apenas um vencedor que é premiado.

A internet é utilizada frequentemente, para visitar o blog onde são postadas fotos e atividades da sala, e também para leitura de alguns textos postados pela professora, além de pesquisas, exemplo a professora está trabalhando uma consoante e tem como desenho ilustrativo um animal, como forma de motivá-los os alunos pesquisam sobre aquele determinado animal, onde vive, o tamanho, se são mamíferos, ou seja, as informações que eles procuram são as compatíveis a sua faixa etária.

Na sala de tecnologia eles também utilizam para contar, onde é exposto no telão do data show a letra da música, colocamos o CD e eles acompanham a letra e a melodia para aprenderem as canções que auxiliam na alfabetização, uma vez que são sempre voltadas a um determinado conteúdo trabalhado em sala de aula, mas principalmente como incentivo à leitura.

4.3.3 Professora do 1º ano das séries iniciais, enfatizando seu fazer pedagógico frente aos recursos usados e seus fundamentos:

Os contos de fada: tem a importância de fazer a criança fluir o imaginário, tenha curiosidade dentro da própria história. Na leitura encontra as respostas das curiosidades. Elas vivem conflitos, impasses, soluções dos personagens da história.

As brincadeiras: O lúdico, jogos, brincadeiras são estimuladores do desenvolvimento da criança. Com esses recursos podemos trabalhar as dificuldades de aprendizagem na leitura, nos cálculos, na escrita, na percepção, nos problemas de baixa concentração, na sociabilidade e na indisciplina.

As novas tecnologias: Quando se fala em novas tecnologias nos atentamos especialmente ao computador ligado a uma rede de informações. Pois bem, as tecnologias estão aí, cada vez mais avançadas e muitas crianças crescem convivendo com elas. Ignorá-las, seria um retardo na aprendizagem. Aqueles que têm oportunidade com o mundo virtual, digitam textos ao invés de copiar no papel, enviam e-mail no lugar das cartas, jogam games, assistem vídeos, conversam online e tantas outras coisas que fazem com a mesma naturalidade das coisas que eram feitas em décadas passadas.

O uso dessas tecnologias ativa a memória e o raciocínio, ou seja, estimula novas formas de pensar. Também não devemos preocupar que o papel será substituído pelo computador, pois quando a máquina de digitar surgiu com ela teve a mesma impressão. Diante das possibilidades diferentes, nós educadores devemos promover atividades que envolvam os recursos tradicionais e os tecnológicos.

5-CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com as pesquisa realizada sobre a fundamentação de teóricos e com a observação na escola, pode-se averiguar que os contos de fadas, as brincadeiras e as novas tecnologias são de grande benefício para o fazer pedagógico no que diz respeito em relação ao ensino-aprendizado das crianças e também em pesquisas para o conteúdo adequado às novas formas de aprendizagem exigidas pelo mundo atual. A grande evolução ocorrida na sociedade é de tal forma rápida e precisa levando a instituição repensar em sua forma de ensino, buscando urgente uma reflexão profunda sobre a formação dos docentes, numa lógica global e construtivista. Embora, constata-se que muitos profissionais não dominam essas tecnologias, preferindo ainda usarem os métodos antigos em suas aulas. As aulas simplesmente em sala constata-se que os educandos ficam entediados rapidamente, porém, levados a outros aparatos de aprendizagem vê-se maior entusiasmo, ficando com maiores oportunidades de atingiram os objetivos almejados. No entanto, não é o espaço que comete a diferença e sim a forma de esquematizar e conduzir as atividades. A sala de tecnologia é um dos ambientes mais desejados pelos alunos. O contato com o computador e com atividades diferenciadas como visualizar imagens, manusear o mouse ou utilizar o teclado, faz com que eles tenham maior interesse na busca ou produção de algo diferente do lápis e papel. No entanto, a Internet, nessa faixa etária ocasiona mais interesse, devido às animações dos personagens, o que prende a atenção dos alunos, embora a leitura tradicional dos contos seja necessária, onde o livro jamais deve ser ignorado ou substituído. Embora as tecnologias sejam de grande benefício, deve-se procurar sempre acompanhar a trajetória das crianças por este caminho que apesar de oferecer grande apoio pedagógico também preocupar-se com o outro lado que leva a sites que corrompem a inocência e a fragilidade de uma criança, cabendo tanto ao professor quanto a família este acompanhamento.

6-REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

ABRAMOVICH, Fani. Literatura Infantil: gostosuras e bobices. São Paulo: Scipione, 1995. http://www.alb.com.br/revistas/revista_08/art1_08.asp acesso em: _____
Literatura infantil: gostosuras e bobices. São Paulo: Scipione, 1995. <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=42> acesso em: _____
Literatura infantil: gostosuras e bobices. 5ª ed. São Paulo: Scipione, 1995. <http://libdigi.unicamp.br/document/?view=20838> acesso em: _____
Literatura Infantil, Gostosuras e Bobices. São Paulo: Scipione, 1994. <http://www.artigonal.com/educacao-infantil-artigos/a-importancia-dos-contos-de-fadas-na-alfabetizacao-762528.html> <acesso em 10 de set. 2010

AGUIAR, Vera Teixeira. Era uma vez... na escola: formando educadores para formar leitores. Belo Horizonte: Formato, 2001. <
<http://www.artigonal.com/educacao-infantil-artigos/a-importancia-dos-contos-de-fadas-na-alfabetizacao-762528.htm> > acesso em: 15 de set. 2010
_____. (Coord.). **Era uma vez... na escola: formando educadores para formar leitores.** Belo Horizonte: Formato, 2001. <
<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/fale/article/viewFile/640/469> > acesso em: 15 de set. 2010
_____. **Era uma vez** (contos de Grimm). Porto Alegre, Kuarup. 1990. Acesso em: 15 de Set. 2010.

AMARILHA, Marly. Estão mortas as fadas? – literatura infantil e prática pedagógica. Petrópolis: Vozes, 1997
<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=42> acesso em: 05 de out. 2010

ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. 9ª ed. Petrópolis: Vozes, 2001. < Fonte: <http://www.webartigos.com/articles/13659/1/AS-NOVAS-TECNOLOGIAS-E-A-CONTACAO-DE-HISTORIAS-EM-SALA-DE-AULA-/pagina1.html#ixzz14LcN9tBM> > acesso em: 26 de set. 2010

ARCE, Alessandra. Friedrich Froebel: o pedagogo dos jardins de infância. Petrópolis: Rio de Janeiro. 2002. Vozes. <
<http://educacaodapraxis.blogspot.com/2010/02/criacao-do-jardim-de-infancia-friedrich.html> > Acesso em: 26 de set. 2010.

ARIÉS, Philippe. História Social da Criança e da Família. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981. <http://www.scribd.com/doc/19716181/PHILIPPE-ARIES-Historia-social-da-crianca-e-da-familia> Acesso em 30 de out. 2010.

BETTELHEIM, Bruno. A psicanálise dos contos de fadas. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.< http://www.fw.uri.br/publicacoes/linguaeliteratura/artigos/n14_2.pdf> Acesso em: 21de set.2010.

_____. **A Psicanálise dos Contos de Fadas.** Trad. Arlene Caetano. Paz e Terra, 16ª Ed.-2002 .

_____. **A psicanálise dos contos de fadas.** Trad. Arlene Caetano. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

_____. **A Psicanálise dos contos de fadas.** Rio de Janeiro: Paz e terra, 2004.).< <http://www.webartigos.com/articles/14234/1/A-IMPORTANCIA-DOS-CONTOS-DE-FADAS-NA-ALFABETIZACAO/pagina1.html#ixzz14KpitVTT>> Acesso em: 21de set.2010.

_____. **A Psicanálise dos contos de fadas.** 14ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000. Fonte:< <http://www.webartigos.com/articles/13659/1/AS-NOVAS-TECNOLOGIAS-E-A-CONTACAO-DE-HISTORIAS-EM-SALA-DE-AULA-/pagina1.html#ixzz17ZaCQ2Ti>> Acesso em: 21de set.2010.

BITENCOURT, Ricardo Barbosa. As novas tecnologias e a contação de histórias em sala de aula. 2009 <<http://www.webartigos.com/articles/13659/1/AS-NOVAS-TECNOLOGIAS-E-A-CONTACAO-DE-HISTORIAS-EM-SALA-DE-AULA-/pagina1.html>>Acesso em: 26 de set.2010.

CASTELLS, Manuel. A Sociedade em Rede. Tradução por Roneide Venâncio Majer. 7. ed. rev. amp.. Sao Paulo: Paz e Terra, 1999.< http://www.sinpro-abc.org.br/jornada_tema.html> Acesso em: 29 de set.2010.

_____. **A sociedade em rede.** A era da informação: economia, sociedade e cultura. Vol. I. São Paulo: Paz e Terra. 2008
<http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/ciberespaso-educacao-em-um-novo-plano-de-realidade/307/> Acesso em: 29de set.2010.

COELHO, Nelly Novaes. Literatura infantil: teoria, análise, didática. São Paulo: Moderna, 2000.< http://www.alb.com.br/anais16/sem08pdf/sm08ss03_03.pdf> Acesso em: 29de set.2010.

CRUZ,G.T.D. Fundamentos Teóricos das Ciências-Humanas-História.-Curitiba: IESDE,2006.

FREINET, Celestin. A Educação do Trabalho. São Paulo: Martins Fontes, 1998. Fonte: <http://www.webartigos.com/articles/28043/1/PEDAGOGIA-DE-FREINET/pagina1.html#ixzz14FK8tcD3> acesso em 05 de dez. 2010

FROEBEL,Friedrich. Citado em: **Revista Nova escola.** Ano XXI, nº 190. Março de 2006.< <http://www.scribd.com/doc/11479712/Froebel> >acesso 10 de out. 2010.

_____. **Pedagogics of the kindergarten.** Translated by Josephine Jarvis. New York: Appleton, 1917.

<http://www.portaleducacao.com.br/veterinaria/artigos/5756/brincar-o-jogo-e-o-desenvolvimento-infantil-na-teoria-da-atividade/pagina-3> acesso em 05 de dez. 2010.

_____. **Letters to a Mother on the Philosophy of Froebel.** Harris, W.T.(ed.) New York/London. D. Appleton and Company. 1912.

<http://www.crda.com.br/tccdoc/82.pdf> <acesso em em 05 de dez. 2010.

FRÓES, Jorge R. M. Educação e Informática: A relação Homem/Máquina e a questão da cognição. Brasília, março de 1998.

GOUVÊA, S. F. Os caminhos do professor na Era da Tecnologia - Acesso Revista de Educação e Informática, ano 9, nº 13, abril, 1999.

<http://www.conhecer.org.br/enciclop/2007B/Educacao%20tecnologica.pdf> acesso em 20 de set. 2010.

LÉVY, Pierre. - A máquina universo: Criação, cognição e cultura informática. Porto Alegre: artes médicas, 1998

www2.unemat.br/rhycardo/projects/Silvia.doc

_____. **Cybercultura.** Coleção Trans;. São Paulo: 34, 1999. Fonte:

<http://www.webartigos.com/articles/13659/1/AS-NOVAS-TECNOLOGIAS-E-A-CONTACAO-DE-HISTORIAS-EM-SALA-DE-AULA-/pagina1.html#ixzz17Zc8TqrH>

_____. **As tecnologias da inteligência.** Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

<http://www.insite.pro.br/2005/12->

[Revolu%C3%A7%C3%A3o%20de%20riscos%20na%20era%20multim%C3%ADia.pdf](http://www.insite.pro.br/2005/12-Revolu%C3%A7%C3%A3o%20de%20riscos%20na%20era%20multim%C3%ADia.pdf) acesso em 04 de out. 2010

MORAN, Jose Manuel. et al. Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica. 3.ed, Campinas, Papirus 2001.<

<http://www.planetaeducacao.com.br/porta/artigo.asp?artigo=1725>> acesso em 28 de Nov. 2010

OLIVEIRA, M. C. S. Lembranças de infância: que história é esta? (Dissertação de Mestrado). Piracicaba: UNIMEP, 1999.

<http://www.unicentro.br/editora/revistas/analecta/v3n2/artigo%204%20hist%F3ria%20da%20inf%20ncia.pd> acesso em: 28 de out, 2010.

SANCHO, Juana Maria. Para uma Tecnologia Educacional. 2ª reimpressão. Porto Alegre: Ed. Artmed, 1998. Acesso em < [http://www.google.com.br/#hl=pt-BR&source=hp&biw=983&bih=602&q=sancho+1998&aq=0&aqi=q1&aql=&oq=sancho+\(199&gs_rfai=&fp=b5795d582281b2b0](http://www.google.com.br/#hl=pt-BR&source=hp&biw=983&bih=602&q=sancho+1998&aq=0&aqi=q1&aql=&oq=sancho+(199&gs_rfai=&fp=b5795d582281b2b0)>. Acesso em: 05 de out.2010.

SISTO, Celso. Textos e pretextos sobre a arte de contar histórias. Chapecó: Argos, 2001. Fonte: <http://www.webartigos.com/articles/13659/1/AS-NOVAS-TECNOLOGIAS-E-A-CONTACAO-DE-HISTORIAS-EM-SALA-DE-AULA-/pagina1.html#ixzz1CTAGXbG3>, <Acesso em: 25 de out, 2010>.

_____. **Textos e pretextos sobre a arte de contar histórias.** Chapecó: Argos, 2001. <http://www.ufpe.br/nehete/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2010/lsva-Modesto&Janete-Rocha&Ricardo-Bitencourt.pdf> <acesso em

SOTO, Ucy; Mayrink, F, Mônica; Gregolin, V, Isadora -Linguagem, educação e virtualidade /organizadoras. — São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009.

VALENTE, José Armando (Org.). Computadores e conhecimento: repensando a educação. Campinas: Gráfica Central da Unicamp, 1993
<http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2009/anais/pdf/3508_2039.pdf> acesso em: 04 de out, 2010.

_____. **J. A. Visão analítica da Informática na Educação no Brasil: a questão da formação do professor.** *Revista Brasileira de Informática na Educação*. RS: Sociedade Brasileira de Computação, nº 1, set. de 1997. Disponível em <www.anped.org.br/reunioes/28/textos/qt08/qt081345int.rt> acesso em: 04 de out, 2010.

VALLE, Luciana R. de L. Dalla. Reinventando a TV na escola: Uma experiência da TV escola com os professores do estado do Paraná. Curitiba, 2002.
Fonte: <http://www.webartigos.com/articles/13659/1/AS-NOVAS-TECNOLOGIAS-E-A-CONTACAO-DE-HISTORIAS-EM-SALA-DE-AULA-/pagina1.html#ixzz182373AI0>.
Acesso em: 28 de Nov. 2010

_____. **Reinventando a TV na escola: Uma experiência da TV escola com os professores do estado do Paraná.** Curitiba, 2002. Dissertação de Mestrado. UFSC - Universidade Federal de Santa Catarina.
<http://www.ufpe.br/nehete/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2010/lsva-Modesto&Janete-Rocha&Ricardo-Bitencourt.pdf> <acesso em

VEIGA, Marise Schmidt. Computador e Educação? Uma ótima combinação. In: BELLO, José Luiz de Paiva. *Pedagogia em foco*. Petrópolis – RJ, 2001.
<http://www.seduc.mt.gov.br/conteudo.php?sid=376&cid=9418&parent=0> acesso em: 04 de out, 2010.

VYGOTSKY, L.S. A Formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
Fonte: <http://www.webartigos.com/articles/39347/1/APRENDIZAGEM-INFANTIL--SUA-CONSTRUCAO-E-DESENVOLVIMENTO/pagina1.html#ixzz15a2KSGWg>
acesso em: 05 de out, 2010.

_____. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1989
<http://www.coladaweb.com/pedagogia/jean-piaget> acesso em: 05 de out, 2010.

ZILBERMAN, Regina. A literatura infantil e o leitor. In: ZILBERMAN, Regina; MAGALHÃES, Lúcia Cademartori. *Literatura infantil: autoritarismo e emancipação*. São Paulo: Ática, 1984
<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/fale/article/view/640/469> .Acesso em: 25 de out, 2010.

7-ANEXO 1

7.1 QUESTIONÁRIO ABERTO

7.1.2 PAIS E OU RESPONSÁVEIS

(1) O uso da internet, jogos interativos, os contos de fadas e as brincadeiras contribuem na formação de seu filho? Em que sentido?

(2) Em seu parecer os jogos cibernéticos (internet), prejudicam a formação deles? Justifique.

(3) Com o uso da internet, houve alguma mudança no comportamento deles? Quais?

(4) Seus filhos ficam muito tempo na internet ou preferem brincadeiras liberais com outras crianças? Comente.

(5) As brincadeiras e contação de histórias acontecem com frequência no contexto familiar? Que benefícios dessa prática foram identificados?

7.1.3 PROFESSORES E PROFISSIONAIS DA ÁREA.

(1) O uso da internet, jogos interativos, os contos de fadas e as brincadeiras contribuem na formação do aluno? Em que sentido?

(2) Em seu parecer os jogos cibernéticos (internet), prejudicam a formação deles? Esclareça.

(3) Com o uso da internet, houve alguma mudança no comportamento deles? Explique.

(5) Utilizando os recursos tecnológicos, resgatando as brincadeiras e contação de histórias na disciplina de Literatura Infantil tem contribuído no processo de alfabetização e podem ser considerados como recursos que amenizam o fracasso escolar? Comente.

(6) Você percebe analisando o público alvo que atende, se o acesso às novas tecnologias, contação de histórias e o resgate das brincadeiras acontecem só no âmbito escolar? Justifique.

8-ANEXO 2

8.1.SALA DO LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA (ESCOLA MUNICIPAL ALCINO CARNEIRO-MS)

