As mídias no universo infantil

um diálogo possível

PREFEITURA DA CIDADE DE SÃO PAULO
Gilberto Kassab
Prefeito

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
Alexandre Alves Schneider
Secretário

Célia Regina Guidon Falótico
Secretária Adjunta

Waldecir Navarrete Pelissoni
Chefe de Gabinete

DIRETORES REGIONAIS DE EDUCAÇÃO
Eliane Seraphim Abrantes, Elizabete dos Santos Manastarla, Fátima Elisabete Pereira Thimóteo, Hatsue Ito, Isaías Pereira de Souza, José Waldir Gregio, Leila Barbosa Oliva, Leila Portella Ferreira, Marcello Rinaldi, Maria Ângela Gianetti, Maria Antonieta Carneiro, Silvana Ribeiro de Faria, Sueli Chaves Eguchi

DIRETORIA DE ORIENTAÇÃO TÉCNICA
Regina Célia Lico Suzuki
(Diretora Coordenadora Geral do Programa)

DIVISÃO DE ORIENTAÇÃO TÉCNICA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS
Romy Schinzare (Diretora)
Antonio Gomes Jardim, Débora Cristina Yo Ki, Leny Ângela Zolli Juliani, Rosa Maria Laquimia de Souza

DIVISÃO DE ORIENTAÇÃO TÉCNICA ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO
Elenita Neli Beber (Diretora)
Ailton Carlos Santos, Ana Maria Rodrigues Jordão Massa, Ione Aparecida Cardoso Oliveira, Marco Aurélio Canadas, Maria Virgínia Ortiz de Camargo, Rosa Maria Antunes de Barros

DIVISÃO DE ORIENTAÇÃO TÉCNICA EDUCAÇÃO INFANTIL
Yara Maria Mattioli (Diretora)
Fátima Bonifácio, Matilde Conceição Lescano Scandola, Patrícia Maria Takada

EDUCAÇÃO ESPECIAL
Adriana Sapede Rodrigues, Mariluci Campos Colacio, Mônica Leone Garcia Federico, Silvana Lucena dos Santos Drago

CÍRCULO DE LEITURA
Angela Maria da Silva Figueredo, Leika Watabe, Margareth Aparecida Ballesteros Buzinaro, Regina Celia dos Santos Camara, Rosanea Maria Mazzini Correa, Silvia Moretti Rosa Ferrari, Suzete de Souza Borelli

TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO
Carlos Alberto Mendes de Lima, Denise Mortari Gomes Del Grandi, Lia Cristina Lotito Paraventi, Tidu Kagohara

PROJETOS ESPECIAIS / ASSESSORIA ESPECIAL
Marisa Ricca Ximenes (Assessora Técnica)
Rosana de Souza (Grupo de Educação para a Diversidade Étnico-Racial)

EQUIPE TÉCNICA DE APOIO DA SME/DOT
Ana Lúcia Dias Baldineti Oliveira, Celso Antonio Sereia, Delma Aparecida da Silva, Jarbas Mazzariello, Magda Giacchetto de Ávilla, Maria Teresa Yae Kubota Ferrari, Rosa Peres Soares, Tânia Nardi de Pádua, Telma de Oliveira

EQUIPE DE PRODUÇÃO DO PROJETO

DIRETORIA DE ORIENTAÇÃO TÉCNICA
Regina Célia Lico Suzuki
(Diretora – Coordenadora Geral do Programa)

TECNOLOGIA DA EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO
Denise Mortari Gomes Del Grandi
Lia Cristina Lotito Paraventi
Tidu Kagohara
(Equipe de Informática Educativa)

ELABORADORAS E ORGANIZADORAS
Denise Mortari Gomes Del Grandi (coordenação)
Lia Cristina Lotito Paraventi
(Educadoras da Informática Educativa – SME/ DOT - G)

ELABORADORES/ DIRETORIAS REGIONAIS DE EDUCAÇÃO
Cleide Marina Orlando
Genilda Paes Ferreira de Paula
Maria Izilda Almeida Borges
Renata de Almeida Carlotti
Rosana Raimondi
Rosangela Gurgel Rodrigues Massei
Tânia Regina da Silva Souza
Tânia Tadeu
(*Educadoras da Equipe de Informática Educativa e Educação Infantil das DRE)*

COLABORADORES
Matilde Conceição Lescano
(*Educadora da Educação Infantil - SME/ DOT-EI)*

Zilma de Moraes Ramos de Oliveira
(*consultora pedagógica de Educação Infantil – SME/DOT-EI)*

Cibele Siqueira da Silva
Dyane Guedes Cunha
Elayne Fernandes Moura Leite
Elisa Mirian Katz
Maria Aparecida de Oliveira Marques
Regina Bruhns Rossini Andrade
Simone Aparecida Machado
(*Educadoras das Diretorias Regionais de Ensino)*

Adriana Varlesi dos Santos
Ana Lúcia Ferrari Rodrigues
Carolyne Raquel Rodrigues Cepaldi
Cássia Marina Alves Pinto Paladino
Celina Aparecida da Silva Batista
Cilene de Moraes Cruz Heredia
Cláudia Hidalgo
Cleusa Diniz Acorse
Cleusa Maria Menossi
Cristiane Damasceno Lopes de Carvalho
Cristiane Sabbag Heluany
Edileusa da Conceição Ferreira

Elaine Cristina do Carmo
Eliana Aparecida Salomão
Elizabeth Angélica Damasceno Martins
Eneida Isaura de Aquino
Fernanda Spezamilio
Gabriela Reis de Santana de Carvalho
Helena Cristina Penteado
Luciana Cristina de Oliveira Assumpção
Luiza Helna Schedt Borini
Luzia Maria Nogueira Silva
Manassas Felício Victor
Margarete de Almeida Pereira Silva
Margarida de Assis Monteiro
Maria Gomes da Silva Amorin
Maria Polda de Carmo Cornetta Ramirez
Miriam Bento de Carvalho
Neusa Augusto de Morais
Neusa Basta
Rosa Maria Alves Senkeio
Rosane Prado de Oliveira
Roselaine dos Anjos Silva Ferraz
Samantha Schleumer
Sueli Tomazzini Barboza
Viviane Cristina Percini Pontes
(Educadoras das Escolas Municipais de Educação Infantil e dos Centros de Educação Infantil)

SME –PROJETO GRÁFICO
Conceição Aparecida Baptista Carlos, Hilário Alves Raimundo e Joseane Alves Ferreira

SME – MEMÓRIA TÉCNICA DOCUMENTAL
Sidoni Chamoun (revisão)

SME- BIBLIOTECA
Patrícia Martins da Silva (revisão)

ARTE GRÁFICA – capa
Cleide Marina Orlando
Bárbara Thais Orlando Salinas

ILUSTRAÇÃO
Denise Mortari Gomes Del Grandi
Jailson Nascimento Barbosa da Silva
Juliana Del Mando Jacyntho
Marina Orlando Moreira Batista
Mayara Caroline Silva Camargo

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Câmara Brasileira do Livro, SP - Brasil.

São Paulo (SP). Secretaria Municipal de Educação. Diretoria de Orientação Técnica.
Mídias no universo infantil: um diálogo possível / Secretaria Municipal de Educação – São Paulo : SME / DOT, 2008.
104 p. : il.
Bibliografia

1.Informática Educativa 2.Educação Infantil I.Título

CDD 371.3

Código da Memória Técnica: SME-DOTG/Sa.020/08

Secretaria Municipal de Educação
São Paulo, Janeiro de 2010 - reimpressão

“Aprender e ensinar fazem parte da existência humana, histórica e social, como dela fazem parte a criação, a invenção, a linguagem, o amor, o ódio, o espanto, o medo, o desejo, a atração pelo risco, a fé, a dúvida, a curiosidade, a arte, a magia, a ciência, a tecnologia”

Paulo Freire

Aos educadores da Rede Municipal de Ensino da Cidade de São Paulo

É com muita satisfação que entregamos para os CEIs e EMEIs da Rede Municipal de São Paulo, o 1º caderno de tecnologias na educação infantil " *Mídias no Universo infantil – Um diálogo possível.*

Aparelhos de TV, vídeos, máquinas fotográficas, filmadoras, computadores estão presentes no cotidiano da criança e a Educação Infantil é o espaço privilegiado para garantir o acesso a esses recursos com a finalidade de potencializar aprendizagens por meio das linguagens por eles veiculadas.

A SMESP tem realizado investimentos nesta direção. Os Laboratórios de Informática, computadores nas salas de aula, salas multiambientais, brinquedoteca, salas de artes, contribuem para a construção de ambientes colaborativos necessários para o convívio sociocultural da criança.

Nessa perspectiva, a construção desse caderno pela equipe de Informática Educativa da Secretaria Municipal de Educação e pelo grupo referência das Diretorias Regionais de Educação, tem por objetivo iniciar uma conversa com os educadores sobre o potencial pedagógico que as mídias representam no universo educacional e suas contribuições na formação de espaços voltados às expressões individuais e coletivas das crianças.

Esperamos que o referencial possa contribuir para o desenvolvimento de propostas que coloquem as mídias nas mãos de nossas crianças para que nos mostrem suas formas de ver o mundo.

Alexandre Alves Schneider
Secretário Municipal de Educação

Prefácio

O uso de tecnologias na Educação Infantil nos convida a uma reflexão sobre as novas formas de construção do conhecimento, desenvolvimento de habilidades, múltiplas linguagens e processos de constituição de identidade, sobre a cultura da infância e o brincar.

À criança – um ser produtor de cultura – não deve ser negado o acesso às inúmeras possibilidades de expressão das diferentes linguagens presentes no universo midiático.

Construir situações de aprendizagem utilizando o computador, bem como câmeras e filmadoras digitais, gravadores de som, CD, projetor multimídia, escâner e outros é oferecer às crianças experiências por meio do lúdico que desperta que provoca e que suscita.

Nesse sentido, a interação entre as crianças, permeada pela troca de suas leituras e escritas (gestos, rabiscos, desenhos, imagens, animações, quadrinhos...) ampliam as possibilidades de vivências que permitem a emergência de escritas.

A exploração das interfaces de *softwares* como o pincel, a tinta, a tesoura, o copiar e colar, carimbos e tantos outros contribuem para que brincando e experimentando letras, texturas, cores e formas seja desencadeada a fruição do processo criador que evidencia uma visão de mundo próprio da infância.

A elaboração desse livro foi o modo encontrado de iniciarmos uma conversa com você educador sobre a importância e o papel das tecnologias no universo infantil. Uma forma de dialogarmos com muitos ao mesmo tempo e socializarmos práticas já existentes no âmbito educacional em que crianças e adultos ensinam e aprendem ao mesmo tempo uns com os outros.

Equipe de Informática Educativa

Sumário

1. INÍCIO DE CONVERSA 15

TIRANDO AS MÍDIAS DO ARMÁRIO 23

2. EXPERIMENTANDO NOVAS LINGUAGENS 29

TECENDO PERCURSOS 35

3. TEXTURAS E TRAÇADOS 41

A ARTE DE CRIAR E RECRIAR 47

4. MARCAS E NARRATIVAS 53

NOVAS JANELAS.... NOVOS OLHARES 59

5. PARA ALÉM DO *PORTFOLIO* 67

6. CIRANDA DO TEMPO 77

7. E ASSIM 95

8. AGRADECIMENTOS 99

9. REFERÊNCIAS 101

Início de conversa

Início de conversa

Criança é assim...

Numa festa o avô chama seu neto e oferece sua máquina fotográfica:

- Agora você é o fotógrafo, pode tirar muitas fotos, mas cuidado para não deixar as pessoas sem pé ou sem cabeça. Você precisa “enxergar” o que quer fotografar nesse quadradinho.

Ao tirar a primeira foto o netinho volta correndo para o avô:

-Vô, como faz pra ver a fotografia que eu tirei?

- Você tem que tirar muitas ainda até acabar o filme e, então, o vovô leva pra revelar.

-Vô, não tem botão de ver? Ah! Essa máquina é de mentira. Eu quero uma de verdade.

Mudanças de paradigmas

O avô dessa pequena história sem recorrer a nenhuma teoria aponta, na prática, concepções que fazem a diferença no processo de ensino e aprendizagem.

Oferecer sua máquina nas mãos do neto implica em permitir o foco da foto sob "o olhar da criança". Fotografar o que para a criança é significativo. Fotografar o que tantas vezes escapa ao olhar do adulto.

Ao mesmo tempo, emprestar sua própria máquina à criança é despojar-se das preocupações de quebrar o equipamento que na maioria das vezes impossibilita oportunidades de boas práticas no universo educacional. Trata-se do famoso "guardar para preservar".

O antigo e o contemporâneo

"Ah! Essa máquina é de mentira!"

A criança conhece a máquina digital, faz parte do seu cotidiano. O que pode ser novo para o adulto é absolutamente natural para a criança que já nasceu e convive com essas tecnologias, que para ela não são novas, ao contrário, são as que fazem parte do seu universo. Não são melhores, nem piores, apenas outras, porém, essas mesmas "outras" acarretam em si um "outro" modo de relacionar e aprender.

As mudanças que as tecnologias novas provocam no cotidiano da sociedade contemporânea, desde os primeiros momentos da infância, favorecem a construção de ambientes de aprendizagens que potencializam a descoberta, a comparação, a análise e resolução de problemas, bem como a participação, a colaboração e o protagonismo da criança.

Assim como a máquina fotográfica, outros recursos podem e devem ser explorados, pois cada um deles carrega em si uma forma de comunicação, uma linguagem própria.

Uma imagem retirada da *internet,* um desenho realizado no papel, no computador, na areia, na terra, a produção de um vídeo, um filme, um desenho animado, o cinema mudo, o teatro de sombras, a palavra escrita ou falada são linguagens que permitem diferentes modos de observar e de expressar.

As linguagens midiáticas, aqui entendidas como formas de expressão e comunicação por meio de recursos tecnológicos, também ocupam espaços significativos no universo infantil.

A criança por meio da imaginação e da fantasia, onde o lúdico se faz presente, constrói conhecimentos e refaz a história. Este processo também é desencadeado pelo uso do computador e de diferentes mídias que aparecem no cotidiano infantil para serem usados, brincados e jogados. Busca-se, também, a compreensão do computador e diferentes recursos tecnológicos, enquanto meios constitutivos da exploração de sistemas de representação da escrita junto às experiências sócio-culturais das crianças, que são evidenciadas através da oralidade.

As tecnologias promovem um diálogo permanente entre a criança e o mundo. As linguagens midiáticas no universo infantil são recursos que possibilitam a todos os envolvidos na ação pedagógica a exploração de outros modos de ler por meio de imagens, Ícones, textos e hipertextos, vídeos, animações... Os recursos e ferramentas apresentados por *softwares*, programas e os próprios equipamentos levam a descobertas das estruturas funcionais para além do simples manuseio oferecendo novas formas de interação e de comunicação entre adultos e crianças. Também o brincar e a própria função da escrita mediados em diferentes e múltiplos contextos midiáticos possibilitam às crianças condições cada vez mais inovadoras e atuais de aprendizagens, respeitando-as como sujeitos sociais e de direitos, capazes de pensar e agir de modo criativo, participativo e crítico.

Nesse sentido, a inserção do computador e demais tecnologias nos diversos ambientes presentes nas Unidades de Educação Infantil: cantinhos, salas de convivência, salas multiambientais, laboratórios de informática, brinquedoteca, salas de arte possibilita a criação de ambientes de aprendizagens colaborativas e de formação.

Uma metodologia voltada para a colaboração, desenvolvida nesses ambientes, promove a construção de conhecimento por meio de ações coletivas que se destacam na participação ativa das crianças em pares diante do computador, na interação dessas duplas com os colegas, ao lado e com o grupo classe, contribuindo para a ajuda mútua na resolução de problemas, propiciando o crescimento individual e do grupo.Um número mínimo de dois computadores nesses ambientes passa a ser uma excelente estratégia no sentido de potencializar o curso das descobertas, trocas, interações e formas de comunicação que favoreçam o processo educativo.

A aprendizagem colaborativa requer o aluno como elemento ativo no processo de ensino e aprendizagem, estimula o diálogo e o repensar, selando o ato de aprender que nunca é individual, pois é a partir da ação do indivíduo sobre o objeto de seu conhecimento que se dá o crescimento cognitivo e são as interações sociais as principais desencadeadoras do aprendizado.

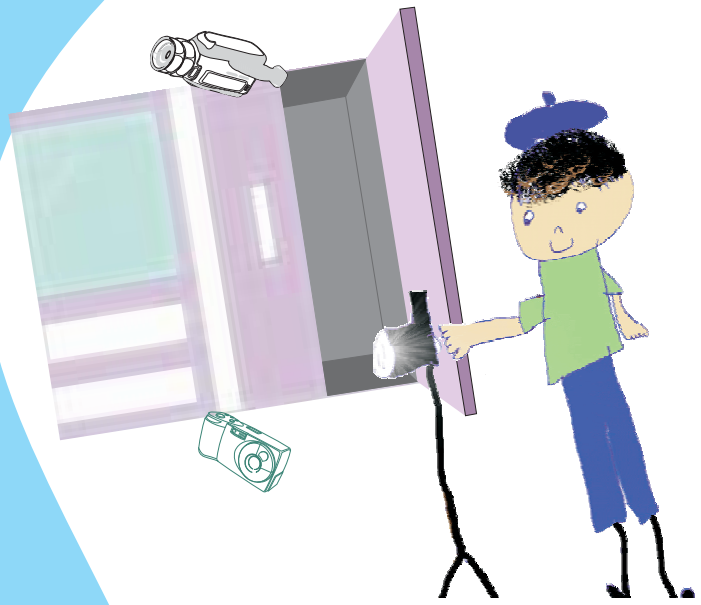
Um aspecto fundamental para pensar sobre as tecnologias e a cultura infantil também diz respeito ao uso de instrumentos metodológicos que, partindo da observação das crianças, possa percorrer um caminho de documentação por meio de diferentes ações escritas, videográficas, fotográficas, numa **perspectiva de prospecção** e não de retrospectiva.

Nesse sentido o registrar se configura a partir de novos significados: o registro e a dialogicidade – o diálogo possível consigo, com o outro e para o outro; a historicidade – o registro da memória num determinado tempo,

espaço e contexto e o registro enquanto fonte de reelaborações.

A presença de tecnologias no ambiente educacional infantil entendida como meio, como linguagens, permite às crianças desfrutarem “no aqui e agora” os processos de criação, descoberta e comunicação inerentes a uma participação ativa na construção do conhecimento e na produção de cultura.

Denise Mortari Gomes Del Grandi
Lia Cristina Lotito Paraventi



Tirando as mídias do armário

É uma prática, na maioria das unidades da rede, a utilização de máquina fotográfica ,filmadora, microfone, gravador, escâner, computador, projetor de imagem, vídeo, DVD e outros...

O uso desses equipamentos numa perspectiva de prospecção significa atribuir sentido ao material e conteúdos coletados.

O que fazer com as fotos para que não se tornem mais um álbum guardado no armário? Por que e para que fotografar, filmar, gravar?

Estas e tantas outras respostas são encontradas em práticas desenvolvidas na própria Rede Municipal de Ensino de São Paulo.

IMAGENS QUE REVELAM

"EMEI Abelardo Galdino Pinto – Piolin
De lagarta à Borboleta
Profª Brígida de Jesus Paes Moreira
http://br.youtube.com/watch?v=KgzxYhm0nY8

Lagartas e borboletas – a metamorfose é uma proposta que revela a curiosidade infantil e suas descobertas registradas por meio de fotos de cada etapa desse processo. São imagens que retratam por si só o contexto, as ações desenvolvidas e as aprendizagens das crianças. Partindo da observação desse registro pais e responsáveis também puderam acompanhar cada etapa e aprender com as crianças.

UTILIZANDO O *DATA SHOW*

" EMEI Maria Montessori – DRE IQ
Profª Miriam Bento de Carvalho
http://www.youtube.com/watch?v=a9DbuJjRkSo

"- *Não é cinema é abelha*!....assim falou seu aluno, entre tantas falas indicativas das imagens apresentadas pelo projetor . Essa proposta apresenta novas expectativas de aprendizagens que suscitam a curiosidade da criança e possibilitam o diálogo de hipóteses, a comunicação e novas aprendizagens.

CANTANDO NO MICROFONE

"EMEI Ernani da Silva Bruno – DRE IQ
Profª Cristiane D. Lopes de Carvalho
http://www.youtube.com/watch?v=t4xt28glHps

"....- *João Arturo, com um brinquedo comprido, simulava brincar de cantar com um microfone....Num investimento no jogo simbólico do grupo, busquei a caixa do som e o microfone...*" E assim, toda a sala de aula participou e brincou.

Experimentando novas linguagens

Experimentando novas linguagens

"As práticas culturais predominantes e as possibilidades de exploração oferecidas pelo meio no qual a criança vive permitem que ela (criança) desenvolva capacidades e construa repertórios próprios." [1]

Já é reconhecido que a unidade de educação infantil deve ser um espaço lúdico e ter ambientes que promovam experiências, vivências e despertem interesses diante do inexplorado.

Nesse sentido, os cantinhos, os laboratórios de informática, as salas de convivência e os espaços onde os computadores estão inseridos, podem apresentar ambientes atraentes e criativos que resultam em boas situações de aprendizagem.

Antigamente o computador era de uso restrito aos técnicos e analistas de sistemas, hoje somos usuários dessa tecnologia e estamos inseridos em um novo canal de

[1] Leontiev (1991, p. 79): BRASIL, 1998, p. 158

comunicação com linguagens de circulação social.

O convívio diário com os meios eletrônicos de comunicação, já faz parte da nossa cultura e facilita o nosso dia-a-dia. Caixa eletrônico, atendimento *on line*, bilhete único, exames com equipamentos de alta tecnologia e resultado via *internet* são alguns dos avanços presentes no cotidiano, entre tantos outros.

Essa convivência requer o desenvolvimento de novas habilidades e conhecimentos para utilização desses meios. A criança também vivencia essas experiências na interação com o adulto. Por meio da fantasia faz emergir em suas brincadeiras novos personagens e insere novos objetos como a secretária que atende o celular, o caixa do supermercado que registra as compras no computador, o bancário que ora manuseia o dinheiro de papel, o dinheiro de plástico ou o cartão magnético, entre outros.

O educador tem um papel muito importante nesse processo: a mediação. *" A mediação do professor se faz à medida que suas ações buscam familiarizar a criança com significações historicamente elaboradas para orientar o agir das pessoas e compreender as situações e os elementos de mundo"* [2]

O educador pode juntamente com a criança criar *hardwares* com caixas de papelão ou sucatas, explorar *mouses,* teclados já sucateados numa proposta que estimule a criatividade e a ludicidade. Dessa forma uma caixa vazia pode se transformar num celular ou numa caixa eletrônico.

A exploração desses materiais pela criança contribui para a construção desse processo de entendimento das mídias. São momentos em que a criança pode explorar, questionar, atribuir significados e se apropriar de novos conhecimentos. Manusear o computador ligado e/ou conectado, recursos de mídias, *softwares* e suas funcionalidades fazem parte de uma gostosa brincadeira de aprender numa ação exploratória.

---

[2] Orientações Curriculares Expectativas de Aprendizagens e orientações Didáticas/ SME DOT EI -2007 p. 23

Aos olhos infantis, os ícones, as janelas, o movimento da tela, dos *gifs* animados, suscitam a sua curiosidade. As apresentações das linguagens visual, oral e verbal, em movimento, permitem que a criança crie relações interagindo com o computador, consigo mesma e com o grupo.

A criança aprende brincando, portanto, inserir mais esses recursos em suas brincadeiras é reconhecer o computador como objeto de aprendizagem.

Os *softwares* e suas interfaces, equipamentos e recursos tecnológicos possibilitam a promoção de aprendizagens, podendo o educador, sendo ele Professor Orientador de Informática Educativa, ou não, contribuir para uma organização de situações agradáveis, estimulantes que ampliem as possibilidades infantis, de expressão, comunicação e criação, organização de pensamentos e idéias, de convivência e de brincar.

Cabe ao educador planejar caminhos para mediar esses novos conhecimentos, potencializando a utilização de recursos que possibilitem a diversidade de experiências nas suas interfaces como os editores de desenhos, jogos, editores de texto, entre outros.

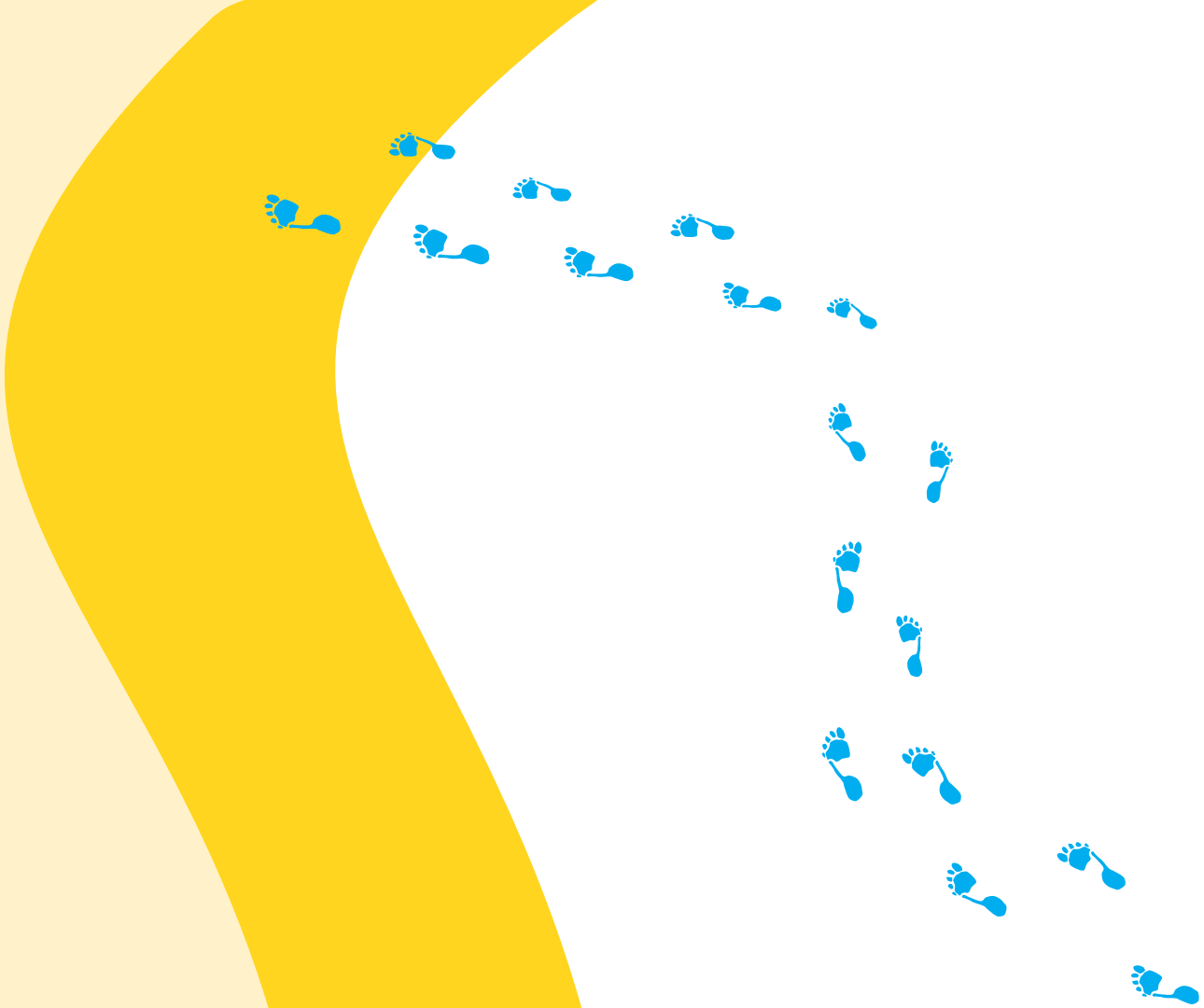
Os jogos no computador também apresentam ambientes que possibilitam a interação com suas múltiplas linguagens em que a criança se apropria de elementos básicos do processo de criar e transformar imagens digitais, ampliando suas possibilidades de expressão e comunicação.

Organizar situações que possibilitem essas experiências, contribui para que a criança elabore, sistematize e amplie suas questões, tanto na perspectiva de alcançar algumas respostas, como na formulação de novas perguntas.

O jogo virtual, a criação gráfica de desenhos e textos intensificam a relação da criança pequena com o mundo

tecnológico, ampliando suas experiências e seu desenvolvimento afetivo, motor, cognitivo, social, imaginativo, lúdico, estético, criativo, expressivo e comunicativo.

Nesse sentido, a unidade educacional se constitui num lugar privilegiado de construção de novos conhecimentos ao democratizar o acesso aos instrumentos e promover um diálogo constante nas relações entre a criança, o meio e as tecnologias mediadas pelo educador em experiências que se entrelaçam.



Tecendo percursos

Descobrir, brincar e interagir com o computador poderá ser uma grande aventura para a criança.

A criança diante do computador não se intimida e se arrisca a conhecer tudo, desvendar o seu funcionamento e experimentar a ludicidade em que esses ambientes estão imersos.

Navegar por suas interfaces, reconhecer seus recursos, conhecer seus limites e cuidados necessários abrem caminhos para o desenvolvimento de novos conhecimentos, possibilidades e posturas.

Nessa perspectiva, apresentamos algumas propostas realizadas por educadores da Rede, com a criança de CEI e EMEI.

DESCOBRINDO O COMPUTADOR

CEI Jardim Aricanduva – DRE IQ
Profª Celina Aparecida da Silva Batista
http://www.youtube.com/watch?v=6k1Eijo71U8

Foi assim que as crianças do CEI descobriram por meio da curiosidade. Descobriram os teclados, *mouses*, CPU, monitores, caixinhas de som do computador e tatearam seus botões.

INTERAGINDO COM OS JOGOS

EMEI Bueno de Azevedo – DRE IQ
Profª Neusa Augusto de Morais
Profª Rosa Maria Alves Senkiio
http://www.youtube.com/watch?v=5w09sxRjq5E

Na sala de aula, onde a proposta de trabalho é realizada em "cantinhos", cinco computadores possibilitam que a criança descubra e interaja com os jogos virtuais.

EXPLORANDO O COMPUTADOR

EMEI Ernani Silva Bruno-DRE IQ
Profª Luciana Cristina de oliveira Assumpção
http://www.youtube.com/watch?v=TPfjL_R6quU

A criança aprende naturalmente por meio de descobertas. Brincar e interagir com o computador é uma das propostas do ambiente de sala de aula "cantinho" que a unidade educacional possibilita.

CLICANDO E BRINCANDO

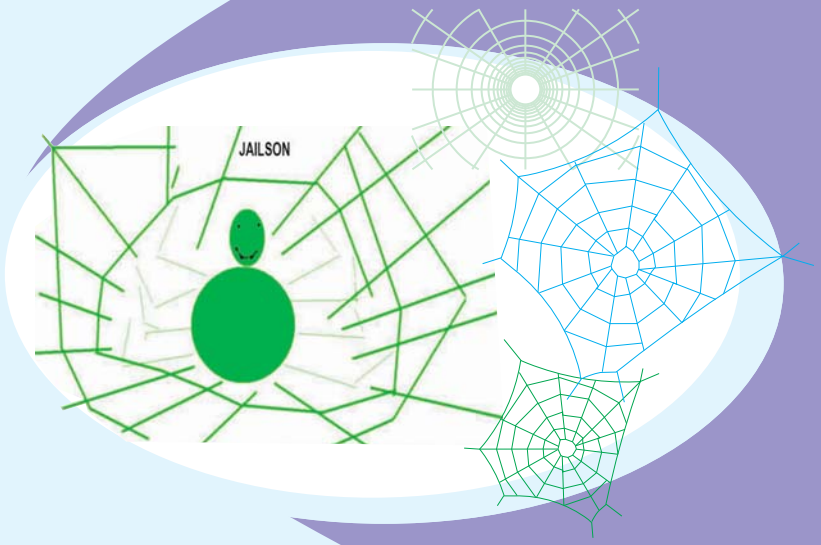
EMEI Marcílio Dias e EMEI Aluísio de Azevedo – DRE PE
Profª Maria Polda do Carmo Raimirez
http://www.youtube.com/watch?v=2cCsuDrwZsc

A criança pinta com variadas cores no *Paint brush*, brinca com os jogos virtuais como quebra-cabeça, memória e o guarda-roupa da Mônica... São vivências que o computador possibilita por meio do lúdico e do imaginário.

EXPLORANDO O *PAINT BRUSH*

EMEI Eldy Poli Bifone, Profª. DRE PE
Profª Neusa Basta
POIE Cássia Marina Alves Pinto Paladino
http://www.youtube.com/watch?v=_SE0beKqpco

A criança, por meio do editor de desenho Paint brush, interage com o computador em seus traçados e descobertas.



Texturas e traçados

Texturas e traçados

"Todas as crianças manifestam uma curiosidade própria de quem está desvendando o mundo. Não se pode dizer que essa curiosidade seja natural, tampouco se pode afirmar que a criatividade seja um dom inato. A manutenção da curiosidade e o desenvolvimento da criatividade são conseqüências de um ambiente mais interativo, problematizador, diversificado e aberto às explorações infantis." [1]

A criança por meio do desenho se expressa, cria , constrói, estabelece relações com o outro e com o mundo à sua volta. Desde muito cedo, aprende a desenhar usando vários materiais e em diversos planos. Um tijolo ou um pedaço de carvão, uma parede ou até o piso da escola pode aguçar sua criatividade.

Sabemos que o desenho faz parte do cotidiano da Educação Infantil como uma atividade permanente no currículo. Sendo assim, um ambiente interativo, problematizador, diversificado e aberto às explorações infantis, contribui para que a criança tenha preferências e estilos próprios para criar, soltando seus gestos, seus traços,

[1] Orientações Curriculares Expectativas de Aprendizagens e Orientações Didáticas/ SME DOT EI -2007 p. 131

experimentando jeitos diferentes de realizar suas propostas.

Desta forma o computador pode proporcionar novas experiências para a criança, ampliando sua criatividade em relação ao desenho e às artes visuais. Ao entrar em contato com a máquina, ela se depara com um novo universo a ser explorado, encontrando outras possibilidades para criar e recriar, representar seus pensamentos, emoções, bem como apreciar suas produções e as de seus colegas, inclusive reconhecendo suas marcas (mural da escola).

Desenhar pelo prazer, pela realização de suas descobertas são oportunidades que o computador oferece para a aprendizagem da criança em diversos ambientes, como por exemplo, os editores de desenho que possibilitam o desenvolvimento de suas potencialidades; a exploração de outros recursos visuais presentes na máquina que estimulam e alimentam a curiosidade desta criança.

Desenhar no computador é uma experiência que promove a autonomia à medida que vai escolhendo os recursos e experimentando texturas e traçados que algumas vezes não são possíveis com materiais convencionais, pode também apagar aquilo de que não gostou no seu desenho, bem como aprender a salvar suas imagens e auxiliar os colegas nas suas produções.

Segundo Paulo Ferreira,

> *"A ação de criar é, assim como o brincar, uma ação investigadora, que procura o tempo todo ampliar os limites da percepção que a criança tem do mundo e de si mesma".* [2]

Desta forma, quando a criança desenha no computador ou interfere numa imagem, também realiza uma ação de investigação. Ao explorar a máquina, a criança estabelece relação com imagens como fotos, obras de arte, imagens folclóricas, imagens paisagísticas, ou seja, abre um leque de opções

[2] Ferreira,PauloNin..Artes Visuais na Educação Infantil, in: Oficinas de Sonhos e Realidade na formação do Educador da Infância. Campinas – SP: Papirus, 2003. p.143.

para conhecer o mundo das artes visuais.

O desenho e a arte gráfica neste sentido são privilegiados com a presença do computador em seus diversos ambientes, pois ele favorece a exploração dos traçados, das cores, das imagens. Então, aproveitar a variedade de *softwares* e programas disponíveis é uma oportunidade de ampliar o repertório da criança estimulando sua imaginação, criatividade e expressividade.

Partindo do pressuposto de que a criança é constituída de múltiplas dimensões humanas, ela não se contenta com pouco... A curiosidade infantil permite a ela não estar presa somente ao ato de desenhar. Quando abre uma janela no computador, mesmo sem intencionalidade de percurso está, dentro de suas possibilidades motoras, descobrindo, construindo novos caminhos, enfrentando novos desafios.

Cabe ao professor repertoriar a criança nas múltiplas facetas da máquina no que diz respeito à exploração e criação dentro das artes visuais, estimulando-a a apreciar imagens, sejam obras de arte, figuras abstratas, paisagens ou suas próprias produções, para que possa estabelecer relações de estética e, assim, ampliar sua visão de mundo dentro de suas possibilidades cognitivas e expressar ao grupo suas primeiras impressões e observações , registrando suas marcas na comunicação com o outro.

A arte de criar e recriar

O computador e o desenho possibilitam que a criança vivencie...

Experiências por meio de novas linguagens na arte de criar e recriar em um ambiente virtual;

A ludicidade pelas tramas de combinações promovidas nas artes gráficas;

Relações com o outro e com o mundo à sua volta numa nova maneira de se expressar, criar e construir vínculos;

Registros e desejos na correlação do ato de fazer e imprimir suas obras...

Nessa perspectiva, apresentamos algumas propostas realizadas por educadores das nossas unidades de Educação Infantil.

PROJETO LEITURANDO

EMEI Paulo Camilhier Florençano – DRE G
POIE: Maria Gomes da Silva Amorin
http://www.youtube.com/watch?v=56IVW4aZjyU

Um Poema, uma Música, uma Parlenda
Uma Aquarela virtual...
Desses elementos surge uma experiência plástica visual.
Essa é uma das atividades realizadas pela unidade educacional que integra o trabalho dos espaços de leitura ao laboratório de informática.

OBSERVAR AS MUDANÇAS NA PRIMAVERA

EMEI PROFª ELDY POLI BIFONE – DRE PENHA
POIE: Cássia Marina Alves Pinto Paladino
http://www.youtube.com/watch?v=OPy3xL5KFSQ

Frio...Calor...
Folhas caídas por toda parte
Em breve as flores se abrirão
E o Sol brilhará com mais intensidade.

Conheça as marcas das crianças da EMEI Profª.Eldy Poli Bifone, que durante a realização do Projeto Estações, observaram o entorno escolar, percebendo as mudanças ocorridas durante o ano e a partir dessa observação retrataram suas impressões por meio de desenhos feitos no computador.

BRINCANDO COM O *PAINT BRUSH*

EMEI Magdalena Tagliaferro - DRE G
Profª Elizabeth Angélica D. Martins....
http://br.youtube.com/watch?v=M2cmwAIL0k4

Por meio do lúdico a educadora possibilita à criança momentos de expressão gráfica, fazendo uso dos recursos do *Paint brush*, viabilizando suas texturas e traçados na arte de imaginar e interagir com o computador.

Marcas e narrativas

Marcas e narrativas

"Bem–vinda a tecnologia que elimina destros e canhotos, agora se deve escrever com as duas mãos, sobre um teclado; bem- vinda a tecnologia que permite separar ou juntar os caracteres, de acordo com a decisão do produtor; bem–vinda a tecnologia que confronta o aprendiz com textos completos desde o início" [1]

Já temos o conhecimento que as aprendizagens acerca da linguagem oral e escrita, nos espaços educacionais de educação infantil, podem ser mais ricas se o educador oferecer um contexto de cultura escrita para a criança explorar e criar significados.

Ao entrar em contato com a Linguagem Escrita, a criança descobre que existem outras maneiras de se comunicar no mundo letrado, dessa forma a criança vai se apropriando e reconhecendo os diversos portadores textuais como livros, revistas, jornais entre tantos outros. E por que não o computador?

A presença do computador no cotidiano da Educação Infantil no que concerne à Linguagem Escrita, propicia à criança

[1] Emília Ferreiro,O passado e o presente dos verbos ler e escrever-2002 p.19

experiências de ler sem saber ler, escrever sem saber escrever.

Os textos e os hipertextos possibilitam que ela signifique e ressignifique suas hipóteses de leitura e escrita, por meio dos ícones, suas cores, formas e atalhos (ícones), utilizando para isso referências das quais se apropria para chegar ao seu objetivo quando caminha pelas inúmeras interfaces.

O educador pode promover o reconhecimento e experimentação de *softwares*, *power point*, editores de textos; *internet* e, nesse movimento, poderá também observar aprendizagens e avanços na construção de conhecimentos. A partir das suas observações e registros planejar novas propostas de trabalho para a exploração desses novos ambientes.

Quando a criança se familiariza com a máquina, abre-se um rol de oportunidades para ampliação de seus conhecimentos, interage com outras crianças e educadores, apropria-se dela como um portador de significados que permite a formulação e o confronto de suas hipóteses de leitura e escrita.

É interessante observar que a criança diante do computador não se intimida, muito ao contrário, explora seus recursos para desvendar seu funcionamento. Cabe ao educador observar o que ela já sabe e o que está descobrindo, para potencializar as trocas dessas experiências com o grupo e assim também ter subsídios para novos encaminhamentos. As representações virtuais são atraentes e lúdicas, suas informações são geralmente muito claras, objetivas e lógicas, facilitando a autonomia da criança e favorecendo a exploração espontânea dos processos de leitura e escrita.

Os editores de texto e os recursos de multimídia podem integrar as linguagens numa infinidade de cores e formas, sons orais, e musicais e movimentos, criando uma teia de combinações possíveis para a criança interagir no seu contexto.

Ao fazer suas narrativas, seja numa roda de conversa, ou na construção de um texto coletivo, em que o professor é o mediador da produção das crianças, os ambientes do computador assumem um papel importante para que as crianças avancem em direção a um comportamento leitor e escritor.

O computador pode facilitar ao educador desenvolver, junto com a criança, atividades que envolvam o uso da leitura e da escrita de forma significativa. A construção de histórias individuais e coletivas, de lista das músicas preferidas do grupo, de enredos teatrais, de organização de rotinas, são propostas que desencadeiam situações em que ela pode realizar escritas. Contextualizar essa escrita com a criança é atribuir significados às suas ações: escrever para organizar, identificar, relacionar, publicar algo, planejar e comunicar. As propostas não devem ser entendidas como atividades soltas e pontuais, mas inseridas em um projeto ou em seqüência de atividades mediante um planejamento.

Esses ambientes imersos em situações de leitura e/ou escrita, por meio do computador não afastam a criança de outros portadores e, sim, contribuem para ampliação de seus conhecimentos.

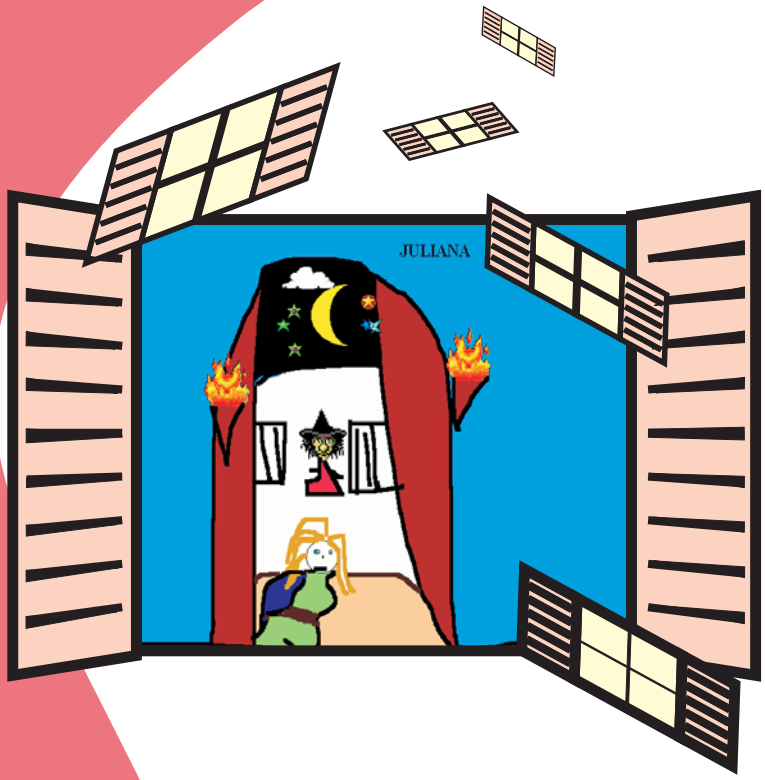
> *"Nós, adultos, nem sempre temos consciência dos comportamentos leitores que desenvolvemos ao longo de nossa formação, mas, quando lemos em voz alta, tais comportamentos saltam aos olhos das crianças. Todos esses comportamentos são aprendidos em especial nas rodas de leitura, conforme o professor os vai paulatinamente explicitando aos pequenos em uma experiência que deve ser vivida ao longo dos anos."* [2]

Realizar a leitura de um conto de fadas, fábulas, poesias, poemas nos ambientes virtuais é uma nova linguagem que também desenvolve comportamentos leitores na criança.

O educador, ao apresentar histórias por meio do computador com o projetor de multimídia, possibilita que a criança

[2] Orientações Curriculares Expectativas de Aprendizagens e orientações Didáticas /SME DOT EI-2007 p. 87

compartilhe as imagens, as músicas e narrativas com diferentes interpretações,portanto, quando o educador lê para a criança, seja um livro, uma página de um *site* e até mesmo um *e-mail*, quando o educador possibilita que a criança possa ter contato com diferentes portadores textuais por meio de ambientes virtuais como imagens, simbologia icônicas, freqüências sonoras, vídeos, *gifs* animados, ele passa a criar oportunidades para que a criança estabeleça relações com a função social da escrita no contexto histórico atual.



Novas janelas... novos olhares

As linguagens oral e escrita, no computador, instigam a curiosidade infantil, criam emoções, estabelecem relações interpretativas e fascinam a leitura e a releitura.

A criança interage com a linguagem oral, musical e escrita; vivencia leituras compartilhadas; escritas espontâneas e novas escritas (novas fontes, cores, estilos e tamanhos das letras).

Nessa perspectiva, os educadores apresentam em suas práticas essas possibilidades.

HISTÓRIA "A BELA E A FERA"

EMEI Marcilio Dias – DRE Penha
POIE: Maria Polda do Carmo Cornetta Ramirez
http://www.youtube.com/watch?v=6O4KnHIknSE

Como vimos, a criança não se intimida diante do computador. Não tem medo de arriscar, por isso explora o computador, saciando sua curiosidade e testando suas hipóteses.
Veja agora, alguns exemplos do que vem ocorrendo nas Unidades Educacionais, como na EMEI Marcílio Dias – DRE/Penha, que criou oportunidade de recontar a história: A Bela e a Fera, permitindo que as crianças pudessem desenhar, escrever e recontar a história conforme seu repertório. Para isso, foi usado o projeto multimídia como recurso para apresentação da história; depois, numa roda de conversa, as crianças puderam recontá-la, cada um com suas palavras e, por último, desenharam cada cena, reproduzindo as imagens que viram no livro. Finalizando o projeto, a POIE gravou o reconto da referida história, conforme o reconto das crianças.

CONTOS DE FADA

EMEI Eldy Poli Bifone – DRE Penha
POIE Cássia Marina Alves Pinto Paladino
Profª Adriana Varlesi dos Santos
Profª Neusa Basta
http://www.youtube.com/watch?v=Tyv4TF_yuMM

Veja, agora, duas atividades realizadas pela Unidade Educacional, partindo das histórias apresentadas às crianças através de diferentes mídias como: CD e vídeos, os alunos puderam tomar conhecimento de diferentes versões das histórias por meio da interpretação oral, da roda de conversa, desenho livre, montaram quebra – cabeças dos contos Chapeuzinho Vermelho e João e Maria, em relação ao conto Pinóchio, foram inclusive ao teatro Brigadeiro assistir a peça. Após a apropriação das histórias, as crianças utilizaram o *Paint brush* para fazer as ilustrações e identificar seus desenhos com a escrita dos seus nomes.

"Educar uma criança (...) exige algo a mais do adulto (...) uma certa generosidade de atitude e

BORBOLETAS

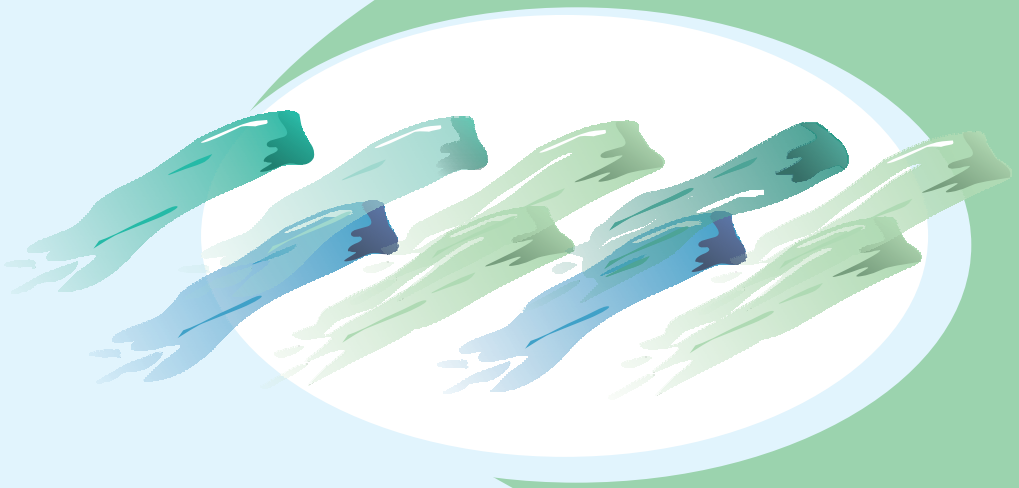
EMEI Rosa e Carolina Agazzi - DRE FO
Profª. Helena Cristina Penteado
Poesia " Borboletas" de Vinícius de Morais
http://www.youtube.com/watch?v=b_8UhAdoT0w

Por meio da Arte visual, integrar cores, formas e movimentos a poesia escrita é potencializar ambientes alfabetizadores para a criança.
http://www.educarede.org.br/educa/index.cfm?pg=arquivoteca.ds_infoarquivo&id_arquivo=5577&id_pasta=656&id_comunidade=201
(*comentário*)

HISTÓRIA TODAS AS CORES

EMEI Rosa e Carolina Agazzi - DRE FO
Profª. Cilene de Moraes Cruz Heredia
http://www.youtube.com/watch?v=mEZKwxa4To4

....Ouvir a história: "Bom dia Todas as Cores" de Ruth Rocha, despertou o desejo nas crianças de ter contato com o livro. Foi então que apresentei a proposta de construirmos um livro no Power Point. (Cilene)
http://www.youtube.com/watch?v=2paKdlCfTIU
(*comentário*)



Para além do *portfolio*

uma disposição para devolver à criança – e aos pais – os acontecimentos, os pensamentos, os sentimentos e as idéias que fazem o cotidiano e a história da escola. Exige uma capacidade de recontar, de colocar os acontecimentos e as pequenas histórias pessoais no contexto de uma história mais ampla. De modo que um momento de sua infância possa ser entregue a cada criança. Além disso, a construção da documentação sobre a criança é uma maneira de lhe dar uma atenção especial e de valorizar e identificar diferenças e estilos individuais. Permite que cada professor torne a experiência de cada criança única e especial"[1]

O educador reconhece que a documentação pedagógica deve trazer, em seus modos de registrar, elementos para o planejamento de ações de intervenção da criança e do educador e elementos para entender diferentes tempos e percursos.

O ato de registrar possibilita que o educador contextualize suas informações, crie novas narrativas, dê novos rumos para sua prática cotidiana e reconheça novas

[1] GIOVANINI, D. In: GANDINI, L.;EDWARDS, C. Bambini: a abordagem italiana à educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2002, p.170.

formas de se comunicar e documentar as experiências vividas pelas crianças na unidade educacional.

Sendo assim, o registro e a avaliação são processuais e acontecem na ação permanente no presente da história individual e coletiva.

Registrar deixa marcas, sonhos, pensamentos, imagens, idéias... Constrói saberes, conhecimentos, histórias, portanto, é preciso ir além da documentação pedagógica como observação da criança no sentido de classificá-la e categorizá-la. Tampouco transformá-la como produção de um *portfolio* para exposição em mostras culturais.

A criança é sujeito desse processo e deixar que ela própria registre implica em co-autoria, em tomada de decisões, em protagonismo diante da tarefa.

Quando a criança assume o registro passa a explorar o mundo e as coisas que a cercam sob seu próprio ponto de vista.Nesse sentido, o registro se constitui numa ação que requer constância nos fazeres, contemplando tanto o olhar do educador quanto o olhar da criança.

Desse modo, os momentos e movimentos devem ser constantemente revisitados, compartilhados e analisados, a fim de que construam a memória individual e coletiva historiando seu processo de formação.

A criança sente alegria, interesse e satisfação de criar algo seu, e essa motivação a leva a querer fazer coisas cada vez mais complexas, imaginativas e criativas, aprendendo assim a observar, apreciar, registrar, documentar e analisar os percursos vividos pelo grupo e os seus.

Por que as mídias contribuem nesse processo?

Narrar histórias, registrar vozes, ruídos, as pausas e os silêncios, selecionar, reconhecer, identificar sua voz, a dos colegas e sons diversos são possibilidades para a criança expor

as suas produções exercendo seu protagonismo no processo educativo.

O uso das mídias no universo infantil possibilita que a criança possa ver-se e reconhecer-se no desenvolvimento de atividades diárias, o que contribui na busca de significações nas imagens apresentadas que podem revelar percepções de outros ângulos e enquadramentos.

A criança pode fotografar a si mesma, lugares, pessoas, ambientes educativos, suas produções e a dos outros. Ela ainda pode filmar, criar roteiros, cenários, escolher personagens, figurinos, sonoplastias, produzir um filme, gravar fitas de vídeo que mostrem seu cotidiano. Esse procedimento permite que se tornem autores e se defrontem com suas produções e propostas por meio de desafios, além de potencializar a construção da identidade de grupo e de sua própria imagem ao se ver e ao outro no registro.

Uma tarefa nada fácil, porém desafiadora, pois requer compromisso e exige a utilização de diferentes instrumentos para a democratização das informações, ao se levar em conta que as escritas devem ser transcritas, lidas; as imagens, *slides* devem ser expostos, interpretados e os vídeos vistos e revistos.

Esse processo precisa ser periodicamente analisado e construído por fluxos constantes de informações, assim possibilitam que os registros dos fazeres da escola, dos educadores, das crianças, das famílias, apresentem interações de uma história de aprendizagem e mudanças de paradigmas na medida em que todos passam a ser autores desse processo.

"...Cada grupo pode definir e registrar o que fará parte da História e ser produtor, guardião e difusor de sua própria história. Promover iniciativas de registro de memórias é ampliar o número de autores na História.

A História é feita pelas pessoas. De um lado, ela faz parte e se relaciona com os acontecimentos e rumos coletivos. De outro, participará da autoria desse registro .

Articuladas, as narrativas produzidas por diferentes indivíduos, grupos e instituições tecem uma nova memória social, plural e democrática..." [2].

[2] Texto elaborado a partir de: Lopes, Imaculada: Memória social: uma metodologia que conta histórias de vida e o desenvolvimento local - São Paulo: Museu da Pessoa: São Paulo, Senac, 2008.

O uso da linguagem midiática possibilita à criança explorar o seu potencial criativo, ressaltando o seu papel enquanto aprendiz e produtora de conhecimento, inserida em ações individuais e coletivas.

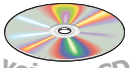
O registro comunica os fazeres do tempo real, desvelando aspectos vividos e não percebidos em sua importância no tempo presente.

Nessa perspectiva, as unidades educacionais de Educação Infantil apresentam práticas de registro nas quais as mídias potencializam o fazer pedagógico.

PASSADO, PRESENTE E FUTURO

EMEI Montessori – DRE IQ
Coordenadora Pedagógica: Gabriela Reis de Santana Carvalho
http://www.youtube.com/watch?v=DOA1Kqu6u4g

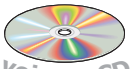
Com experiências continuadas utilizando computadores em sua Brinquedoteca, a EMEI Maria Montessori apresenta duas experiências: uso de telão para apresentação de atividades e uma Feira Cultural com a temática "Passado, presente e futuro do bairro". O uso das diversas mídias permitiu não somente gravar, apresentar e organizar os registros, mas se mostrou fundamental como processo de registro da prática pedagógica e da construção da história e da memória do bairro.



IDENTIDADE EM FOTO E VÍDEO

CEI Jardim Aricanduva - DRE IQ
Profª Edileuza da Conceição Ferreira
Profª Fernanda Spezamilio
Coordenadora Pedagógica – Solângela Ferreira
http://www.youtube.com/watch?v=rBTQjPiylrA

Criando oportunidade para o manuseio de equipamentos — máquina fotográfica, filmadora e computadores para a obtenção e apreciação de fotos e vídeos, o trabalho realizado no CEI Jardim Aricanduva gera material de registro além de atuar como meio de partilha de conhecimentos e produto num processo de construção de sua identidade e imagem pessoal e no grupo.



UM REGISTRO QUE DEU O QUE FALAR

CEI Penha – DRE PE
Profª Maria Andréa Oliveira
http://www.youtube.com/watch?v=gHDn5zsBgbI

Um relato contando como a educadora do CEI Penha começou a registrar sua prática pedagógica utilizando recursos tecnológicos, para reflexão, ação e registro das mesmas, fazendo uma relação dos avanços e necessidades das crianças, promoveu ampliação e compreensão das intenções e ações entre os envolvidos no processo educativo.

Ciranda do tempo

Ciranda do tempo

O que é ciranda?

> *"Os cirandeiros e cirandeiras dançam numa grande roda girando em sentido anti-horário, tendo o mestre cirandeiro, ao meio, como figura principal, juntamente com os músicos, na maioria com instrumentos de percussão. De mãos dadas, os participantes mesclam passos simples com o movimento das mãos, como que imitando as ondulações do mar. A grande roda vai absorvendo sem qualquer impedimento de idade, raça, cor, religião, sexo ou classe social, as pessoas que se prontificarem a participar e quando atinge um tamanho superior ao espaço, abre-se uma nova roda no interior. Sair ou entrar na roda fica a critério de cada um, não havendo limite em número de pessoas. O mestre cirandeiro é quem puxa o ritmo, tirando cantigas, as cirandas, improvisando versos, tocando o ganzá e "organizando a brincadeira".* [1]

Iniciamos esse texto trazendo um pouco desse movimento da ciranda que nos remete à deliciosa brincadeira de partilhar com o outro: passos, ritmos, cantigas e formar assim uma composição que se caracteriza pela diversidade e intensifica o movimento coletivo. Trazemos a ciranda numa metáfora de beleza, integração e socialização.

[1] Site vbemtempo.blogspot.com/2007/02/nesse-ms-o-em-tempo-destaca-sabedoria.html (texto de Marcos André de Carvalho Lins – acesso em 02/10/2008

Ciranda do tempo

> *"A curiosidade e a observação são características presentes nas crianças desde a mais tenra idade. Através delas e dos questionamentos que fazem aos adultos próximos, as crianças buscam entender e compreender o mundo que as cerca, tanto o físico como o social. Vivendo em um meio repleto de produtos da ciência e da tecnologia, elas manipulam objetos e experimentam ações na busca de explicações de seu funcionamento. Da mesma forma, buscam entender o "como" e o "por quê" das coisas e dos fenômenos da natureza e da sociedade em que vivem".* [2]

A linguagem midiática aliada à prática cotidiana suscita novas descobertas tanto pela criança quanto pelo educador. Ambos podem interagir por meio da tecnologia na condição de aprendizes.

O diálogo entre as múltiplas linguagens e as tecnologias aponta para um ambiente muito mais produtivo que promove a aprendizagem colaborativa e inúmeras possibilidades de exploração.

Esse ambiente de colaboração e inovações diante do uso de equipamentos como: máquinas digitais, filmadora, DVD, vídeo, o uso conjunto da dança, a música, histórias, jogos, enfim essa gama de possibilidades se traduz numa nova maneira de se apropriar do conhecimento.

Pensar as linguagens numa abordagem midiática é ressignificá-las potencializando recursos. Ao revisitá-las, tecemos diálogos, desvendamos novos ambientes e penetramos no mundo da exploração e da criatividade sob diversos olhares, numa ciranda sem fim.

Propomos uma conversa, neste movimento de ciranda, numa dança coletiva, de mãos dadas, pois *"A dança é uma forma de integração e expressão tanto individual quanto coletiva, em que o aluno exercita a atenção, a percepção, a colaboração e a solidariedade".* [3]

---

[2] Orientações Curriculares Expectativas de Aprendizagem e Orientações Didáticas/ SME DOT EI/2007 – p.96

[3] BRASIL. *Ministério da Educação e do Desporto* – Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, Brasília: MEC/SEF, 1997. v.1-3 p 58

O registro de uma atividade de dança, por meio de fotos ou filmes, pode contribuir para a formação do educador numa proposta de discutir, revisar o processo e replanejar novas ações. Dessa forma também poderá auxiliar na ampliação do repertório da criança. Sendo assim para o educador essa ação pode sustentar o ato de rever, refletir e replanejar a partir do que a criança já sabe, possibilitando intervenções pontuais e provocando novas relações com esses recursos.

Este registro só terá sentido mediado pela intencionalidade do educador. Assim, atribuir a esse movimento que passa pelo olhar do educador e é devolvido para a criança, a fim de que esta possa se reconhecer, se manifestar e reelaborar suas hipóteses e referências em relação a si e ao grupo é dar vida e significado ao ato de registrar por meio das tecnologias.

Fotografar ou filmar a criança no momento da dança pode significar novos olhares ao grupo e a si mesmo. Imagens produzidas a partir da dança podem envolver a criança em momentos de apreciação, percepção estética e sensibilidade. É aprender a ver a arte de outro ponto de vista e trazer para as discussões do cotidiano as diferenças e peculiaridades de cada um.

> *"O aluno deve observar e apreciar as atividades de dança realizada por outros (colegas e adultos), para desenvolver seu olhar, fruição, sensibilidade e capacidade analítica, estabelecendo opiniões próprias. Esta é também uma maneira de o aluno compreender e incorporar a diversidade de expressões, de reconhecer individualidades e qualidades estéticas. Tal fruição enriquecerá sua própria criação em dança".* [4]

Utilizando o vídeo, DVD e o próprio computador, o educador pode apresentar à criança espetáculos de dança, balé, danças folclóricas e outras, promovendo experiências que possibilitem a ela conhecer a dança como manifestação coletiva, como produto cultural e apreciação estética.

[4] BRASIL. *Ministério da Educação e do Desporto* – Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, Brasília: MEC/SEF, 1997. v.1-3 p 50

Dançar, segundo Barreto, é *"este constante apaixonar-se e admirar-se diante das essências das coisas, das pessoas e do mundo"*. A dança pode produzir imagens e suscitar emoções no decurso de registros significativos, enriquecendo assim o uso das tecnologias e suas diferentes linguagens.

Da mesma forma que a dança, a música também é parte integrante da linguagem midiática.

> *"Ao ouvir música, a criança passa a praticá-la prazerosamente: motiva-se pelo seu aspecto lúdico e intera-se com ela numa participação integral (mente, corpo e emoção)".* [5]

Neste contexto, música, som e tecnologia recriam um cenário de dramaticidade, despertam emoções muitas vezes esquecidas.

A música, por meio do computador, pode ser apresentada em diversas formas: uma apresentação de um concerto no DVD, histórias musicalizadas ou um CD gravado com as músicas preferidas do grupo.

Assistir a um concerto no DVD possibilita à criança desenvolver a atenção, apreciação e interação com a música como representação cultural.

A História musicalizada, quando mediada pelo educador, pode ser uma boa situação de aprendizagem, uma vez que o desenvolvimento dessa atividade pode tornar-se um grande desafio para a criança diante da necessidade de negociar com o outro a escolha das músicas que irão compor a história selecionada, o ajuste do estilo da música ao enredo e o planejamento do tempo para cada produção. Esse processo envolve a criança em situações de tomada de decisões, organização e manipulação das mídias, como gravador, *Power Point* ou *Movie Maker*.

A gravação de um CD com as músicas preferidas do grupo é uma atividade que possibilita à criança, em conjunto com o educador e os pais pesquisar, selecionar e coletar músicas da *internet*, elaborar lista com os nomes das músicas que irão compor

[5] ÁVILA, Marli Batista; SILVA, Karen Batista Ávila. A música na Educação Infantil. In: NICOLAU, Marieta Lúcia Machado; DIAS, Marina Célia Moraes. (org). Oficinas de sonho e realidade na formação do educador da infância. Campinas: Papirus, 2003, p.79

o repertório e criar a capa do CD numa proposta de produção coletiva.

Um aparelhinho de som instiga a curiosidade da criança e pode tornar-se um objeto de aprendizagens, exploração e exercício de autonomia. A possibilidade de a criança manusear aparelhos de som, escolher um CD para tocar no computador a privilegia como usuária desses portadores, instiga à investigação e, conseqüentemente, à produção de novos conhecimentos. Quando o educador estimula a criança a participar desse mundo cheio de botões mágicos, ele proporciona diferentes formas de significar e aprender a utilização desses recursos.

Estimular a criança a narrar histórias, parlendas, adivinhas, cantar canções, utilizando os recursos do *Audacity*, *Movie Maker*, *Power Point* ou o próprio gravador de som do computador, são atividades que desencadeiam grandes desafios. Para o educador, uma nova forma de planejar, organizar tempos e espaços adequados para o desenvolvimento da tarefa que exige atenção e preparo da criança. Para a criança, o seu maior desafio é construir essas narrativas, a cadência, os ritmos apropriados aos recursos que estão colocados à disposição e o tempo da apresentação.

Esse tipo de atividade possibilita várias formas de desdobramento, pois pode ser realizada também com a inserção de imagens da criança no momento da narração. Tanto no CEI quanto na EMEI pode ser ricamente explorada entre grupos, as crianças maiores podem fazer narrações de histórias para os menores, atribuindo-lhes autonomia e co-autoria.

A utilização do microfone para uma apresentação pode contribuir para boas oportunidades de desinibição, de desenvolvimento da linguagem oral e para a ampliação do seu repertório. Dar voz à criança é permitir que ela faça escolhas, dê opiniões, oferecendo-lhe um ambiente de exercício de autonomia e liberdade de expressão.

"Quando a criança é ouvida e sente que pode manifestar seus pensamentos, compartilhando-os com um real interlocutor, reconhece melhor suas preferências e parece sentir-se mais segura para fazer suas escolhas nas brincadeiras, nos desenhos etc." [6]

Descobrir e produzir sons diferentes ganham destaque quando o educador apresenta as narrações das crianças gravadas por meio de recursos de mídia.

A tela do computador também dá vida e movimento as atividades de selecionar e identificar sons de animais, instrumentos musicais e outras sonoridades.

Integrar música e tecnologia é permitir à criança desenvolver outras capacidades, ampliar o seu universo de sons, movimentos e imaginação, numa prática que transcende a exploração e a criatividade, fazendo do processo o maior aprendizado.

A dança e a música trazem além de seus movimentos também as suas imagens, pois toda imagem tem em si movimento, musicalidade, sonoridade, sabores e saudade...

"Todo lugar tem um potencial pedagógico, explícito ou implícito. As paredes falam, têm ouvidos, guardam segredos, dão arrepios, emocionam, fazem-nos lembrar, sonhar, pensar. Em toda a organização espacial, seja berço ou cidade, há uma forma silenciosa de ensino." [7]

Fotos das crianças e de seus familiares quando expostas no ambiente da escola podem estreitar vínculos e propiciar momentos de aconchego. Sob o olhar curioso da criança, essas imagens trazem novas formas de interação e novas experiências na relação com o outro e com as diferenças estabelecidas no grupo.

Neste percurso, o educador pode elaborar murais utilizando essas imagens e proporcionando à criança esse movimento de aproximação entre a escola e a família.

---

[6] FERREIRA, Paulo Nin. Artes Visuais na Educação Infantil. In: NICOLAU, Marieta Lúcia Machado; DIAS, Marina Célia Moraes. (org). Oficinas de sonho e realidade na formação do educador da infância. Campinas: Papirus, 2003, p.146

[7] FARIA, Ana Beatriz Goulart de. Pedagogia do lugar: pequena coleção para colaborar na construção e ocupação dos territórios da infância. In: FARIA, Ana Lúcia Goulart de Faria; MELLO, Suely Amaral. (org). Territórios da Infância linguagens, tempos e relações para uma pedagogia para as crianças pequenas. Araraquara:Junqueira & Marin, 2007, p101

Criar ambientes, nos quais a criança possa ver a si mesma, é acolher a diversidade que está posta no grupo, trazer para o contexto do espaço de aprender as peculiaridades características de cada uma e reconhecê-las como sujeito de sua história.

Desta forma, a imagem ocupa um lugar de relevância no trabalho com a identidade de cada um do grupo, pois cada imagem produzida vem carregada de emoções, histórias e individualidades, como também de grupo.

Neste sentido, o educador pode realizar outras atividades que contribuem para que a criança observe e perceba o seu próprio corpo. Atividades com o uso do espelho, quando associadas às fotos da criança, enriquecem situações de aprendizagens e podem resultar num movimento de exploração da própria imagem, da expressão facial e das mais diversas sensações, estimulando o ato de olhar para si e para o outro no desenvolvimento das relações interpessoais.

Da exploração desse ambiente imagético podem originar atividades de investigação e curiosidade, pois envolve a criança como um todo, dando a ela a possibilidade de registrar suas etapas de crescimento e suas aprendizagens, desde as mais simples até as mais elaboradas, como amarrar o tênis, trocar de roupa sozinha entre outras.

Para tanto, é possível construir um álbum de cada criança, utilizando-se das imagens dos momentos vividos na unidade. Esse registro pode apontar dados importantes no seu desenvolvimento como peso, altura, cor dos olhos, do cabelo, as primeiras palavras ou os primeiros passos. É permitir que a criança se reconheça em sua individualidade, em seu processo de crescimento e na apropriação de seus novos conhecimentos. Essa atividade torna-se ainda mais rica na medida em que o educador envolva os pais nesta construção, coletando histórias de sua vida e também imagens de seu acervo pessoal.

Refazer essa trajetória e reconhecê-la como protagonista é atribuir-lhe a responsabilidade de suas marcas pessoais.

Construir um quebra-cabeça com a foto do grupo também é uma atividade prazerosa e que partilha desses pressupostos.

> *"A força do encontro da imagem com o olhar, segundo Costa (2002) é respeitada e reconhecida como o mecanismo mais sensível e marcante para a percepção, impressão, inteligibilidade e representação da realidade do ser humano"* [8]

Ainda no campo das imagens, o educador pode explorar o trabalho com a arte visual que pode enveredar por caminhos de sensibilidade e apreciação. A criança ocupa o lugar de apreciador. É olhar a arte a partir de suas representações culturais, é partilhar de um mundo de simbologias e criação.

Neste contato com a obra a criança pode experimentar novas formas de se relacionar com o mundo, por meio de linhas, traçados, cores, texturas e outras marcas características de uma obra de arte.

Dar acesso à criança a um vasto repertório visual ajuda o educador a oferecer para a criança ambientes de observação e reflexão sobre a arte.

A roda de conversa pode se constituir num importante momento da manifestação verbal das idéias da criança. Nesse espaço de negociações podem-se estabelecer combinados, levantar temas de interesse da criança, discutir sobre a escolha dos materiais e das obras que serão utilizadas. Torná-las disponíveis por meio do computador possibilita ao educador outras formas de organização no trabalho com imagens. Pode o educador oferecer à criança o ambiente do *Paint brush* para que ela num movimento de releitura, crie a sua própria composição, sem, no entanto, copiar a obra em questão, mas recriá-la na sua própria leitura, utilizando-se dos recursos de luz, sombra, texturas e cores que aquela obra traz.

---

[8] texto de MARCONATTO, Simone Cleuse. A Infância e a Linguagem Audiovisual. *In: Seminário "Mídia, Educação E Leitura"*, VII, 2007, São Paulo. Disponível em: <. Acesso em: 07 nov. 2008 no site: *http://www.alb.com.br/anais16/sem05pdf/sm05ss03_06.pdf>*

A obra realizada no computador também pode ser trabalhada no papel pardo ou cartolina, permitindo que a criança experimente numa mesma proposta outras dimensões e outras texturas, na medida em que percebe diferentes traçados usados pelo artista e os utiliza nas suas próprias composições.

Não se trata apenas de reproduzir uma obra de arte, mas deixar que o processo de fruição seja o mais importante, a fim de que, a criança na interação com a obra e com vários recursos midiáticos possa ampliar seus conhecimentos e seu repertório cultural.

Depois do trabalho pronto, pode-se realizar uma exposição com as obras das crianças, convidando diversos públicos para apreciá-las. brindando um processo rico em aprendizagens, sensibilidade, criatividade e apreciação.

Cabe ressaltar as inúmeras possibilidades de exploração e criação em atividades como: escultura, desenho, fotografia, vídeos, modelagem, pintura entre outras, que por meio das mídias ganham novas composições, novos fazeres, criando novas trajetórias na produção de conhecimentos.

A arte integra várias experiências, propicia o confronto de idéias, a ruptura com estereótipos e amplia a visão de mundo.

" Da minha aldeia vejo quanto de terra se pode ver no Universo...
Por isso a minha aldeia é tão grande como outra terra qualquer.
Porque eu sou do tamanho do que vejo
E não do tamanho da minha altura".
(Fernando Pessoa)

À luz dos holofotes entra em cena a linguagem teatral em harmonia com os movimentos da dança, da música e das imagens que se entrelaçam nessa ciranda e convidam crianças e adultos a desfrutarem dos seus ritmos e de sua beleza.

O cenário que envolve a linguagem teatral possibilita ao educador investir em atividades próprias do universo infantil sempre imerso na imaginação e na fantasia. Desta forma, os recursos midiáticos colaboram para

uma ação investigadora, permeada pela ludicidade do ato de criar.

Filmar e apresentar uma peça teatral produzida pela criança ou a partir dos contos de fadas, pode ser o resultado de todo um processo de aprendizagem que traz como pano de fundo o mundo do faz-de-conta. Assim, envolver a criança nessa construção pressupõe atuar num contexto de trabalho coletivo, de criação e de negociação constantes. Numa proposta de construção coletiva, elaborar uma história é apenas o começo de uma série de atividades que se integram com a tecnologia para a composição de um enredo. Entra em cena a criação dos personagens e seus figurinos, a escolha dos acessórios, das músicas, o movimento dos ensaios, a elaboração do cenário e a apresentação. Atividades que requerem novas disposições nos espaços e tempos da escola, uma nova forma de pensar o conhecimento e as produções da criança como protagonista.

O cenário pode ganhar um destaque especial ao inserir ilustrações da própria criança, utilizando-se dos recursos do *Power Point* ou *Movie Maker* recorrendo ao projetor de multimídia no momento da apresentação.

Toda essa estrutura exige do educador e da criança boas situações de planejamento, intervenções e negociações.

A escrita da história, das falas dos atores, bem como a elaboração de listas dos personagens, dos acessórios, entre outras, são demandas que aparecem no percurso da proposta e que deverão ser organizadas em etapas e profundamente exploradas, uma vez que se trata de ambientes de leitura e escrita carregados de significados.

A organização de um canto para produções fotográficas pode ser uma boa opção. Prover esse espaço com espelho, acessórios, fantasias e permitir que a criança fotografe esses novos personagens, do seu ponto de vista, é colocar em jogo a imaginação e a criatividade de cada um. A criança, nesse momento, inventa

personagens ligados ao seu cotidiano e, a partir dessas imagens produzidas, o educador pode possibilitar a criação de uma história coletiva, utilizando várias formas de apresentação: oral com o uso do microfone, imagética, utilizando o projetor de multimídia, filmagens e outras.

É importante que a criança ocupe espaços diferentes nessa produção, ora como espectador, ora como ator, ora como diretor para que ela possa refletir sobre os vários papéis que envolvem uma construção teatral.

As imagens produzidas a partir da arte cênica fazem emergir conteúdos significativos que podem ser explorados nos momentos de formação.

Debruçar-se sobre essas produções implica num campo de possibilidades para reavaliar o processo, pensar novas ações e refletir sobre os conhecimentos que essa linguagem pode proporcionar à criança e quais os avanços possíveis. É pensar nas diferenças estabelecidas em cada grupo, adequar estratégias e assegurar a participação de todas as crianças em todas as etapas.

> *"As necessidades decorrentes de limitações não devem ser ignoradas, negligenciadas, ou confundidas com concessões ou necessidades fictícias. Para que isso não ocorra, devemos ficar atentos aos nossos conceitos, preconceitos, gestos, atitudes e posturas com abertura e disposição para rever as práticas convencionais, reconhecer e aceitar as diferenças como desafios positivos e expressão natural das potencialidades humanas. Dessa forma, será possível criar, descobrir e reinventar estratégias e atividades pedagógicas condizentes com as necessidades gerais e específicas de todos os alunos e de cada um dos alunos."* [9]

As múltiplas linguagens presentes no universo midiático trazem ao cotidiano educacional uma dimensão muito mais ampla, pois reforça o fato de que somos o tempo todo aprendizes na interação com o novo e com o outro.

---

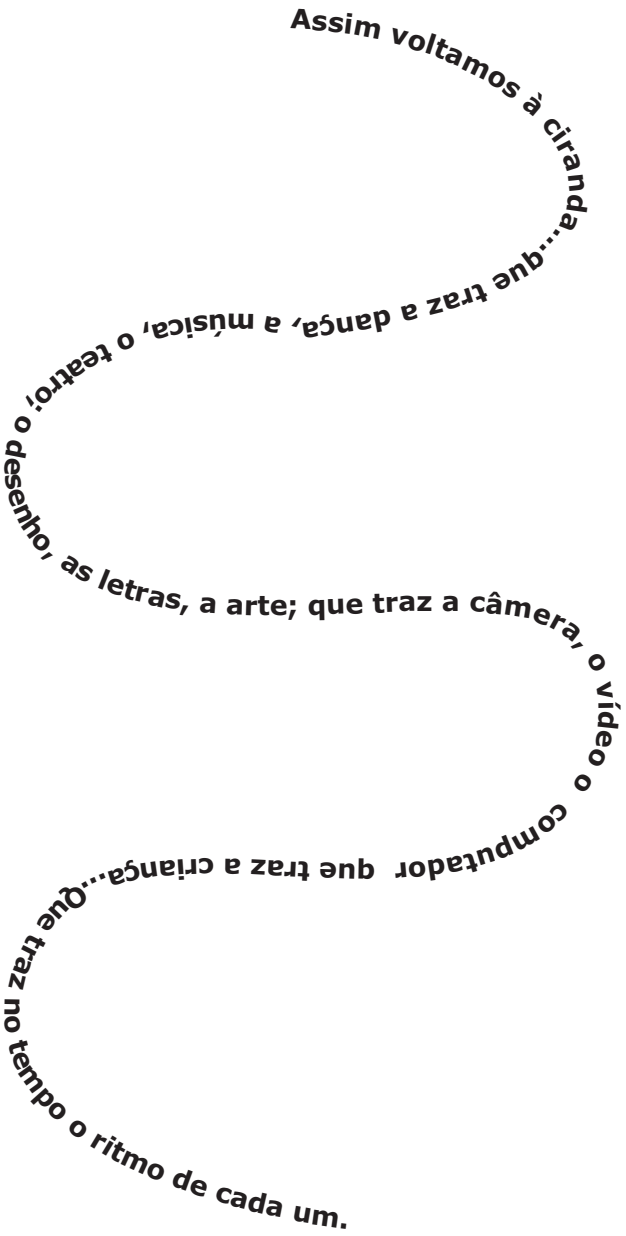
[9] Formação Continuada a Distância de Professores para o Atendimento Educacional Especializado. MEC/SEESP 2007, p.13.

Há um diálogo possível das tecnologias e suas diferentes linguagens, porém nem sempre entendido como objeto de aprendizagem. É preciso um olhar mais atento para o uso desses recursos, a fim de que não se cristalizem numa prática esvaziada de intenções.

Com o computador, o educador pode criar e recriar espaços para as mais variadas linguagens, aprendendo e reaprendendo a explorar com a criança espaços interativos.

O que se propõe na verdade não é o uso do computador que afasta a criança do seu tempo de ser criança, mas que integre de maneira coerente esse universo infantil partilhando com ela histórias de reis, rainhas, príncipes e princesas que hoje, sem dúvida nenhuma, utilizam celulares para resolverem os problemas de seus castelos.

A escola é um lugar de aprendizagens e encantamentos que convida adultos e crianças a buscarem sempre novos desafios na trajetória do aprender.



"Interpretações, intérprete e interpretantes"
(Ferreiro. Ed.. Ática p. 165)

Revendo e revivendo

A dança, o teatro, a música, entre outras linguagens, possibilitam à criança manifestações espontâneas, criam novos desafios. Cabe o educador observar, avaliar e ter instrumentos metodológicos para intervenções mediante uma consciência pedagógica.

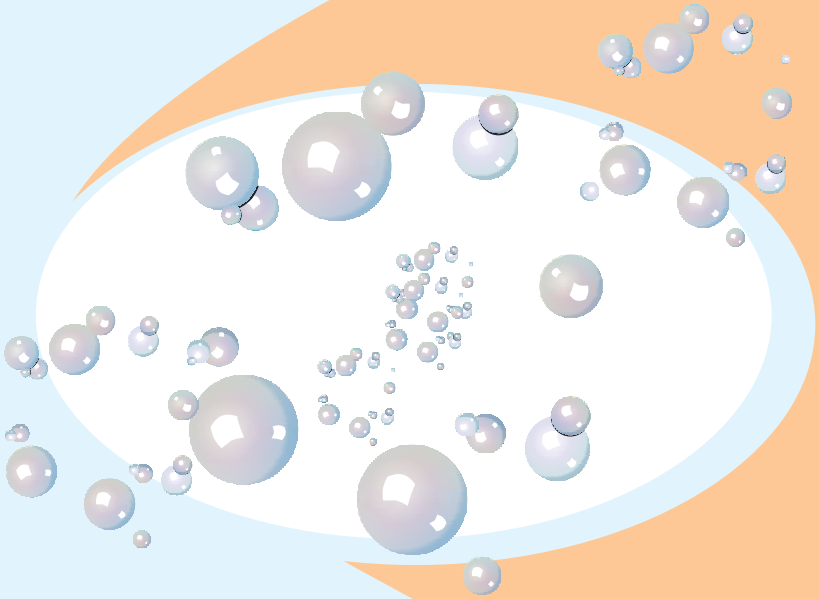
A filmadora, a máquina digital e outros meios de comunicação, registram esses movimentos de ciranda entre as linguagens e, assim, possibilitam o ato de significar e ressignificar os fazeres da Unidade Educacional.

Nessa perspectiva é que o registro da EMEI Brigadeiro Eduardo Gomes apresenta a sua proposta.

DANÇANDO NA ESCOLA
EMEI Brigadeiro Eduardo Gomes
Coordenadora: Samantha Schleumer
http://br.youtube.com/watch?v=1Wxz8D6ADoY

Na seqüência didática "Elementos da dança", CD de música, aparelho de som, DVD de dança contemporânea, máquina fotográfica foram utilizados pelos educadores para o desenvolvimento da proposta com os alunos. O filme, produto de todo esse trabalho, foi passado para os alunos para que revendo e revivendo a experiência pudessem tecer comentários e observar seus próprios movimentos, servindo também de avaliação para o professor, da ampliação de repertório de movimento e elementos específicos da dança.

Nosso trabalho cotidiano tornou-se ainda mais instigante, interessante e comunicativo com a utilização da tecnologia...
http://www.educarede.org.br/educa/index.cfm?pg=arquivoteca.ds_infoarquivo&id_arquivo=5797&id_pasta=656&id_comunidade=201
(*comentários da coordenadora e das crianças)*



E assim...

E assim . . .

Tecer novos percursos não é tarefa fácil, exige experimentar outras texturas, arriscar diferentes traçados e buscar na arte formas de criar e recriar os fazeres do dia a dia.

Assim deixamos marcas, desejos, sonhos, crenças, provocando novos olhares aos registros individuais e coletivos que estão para além do tempo, para além dos muros.

Dessa forma foi possível trazer o tempo dos fazeres da Educação Infantil para o tempo das tecnologias num movimento de ciranda.

Ciranda do tempo, da criança, das linguagens.
ciranda que continua...
sempre...
e sempre...

VÍDEO DE ENCERRAMENTO DO LIVRO
SME/GRUPO REFERÊNCIA
http://www.youtube.com/watch?v=00mpAtBlHLw

Agradecimentos

Com a intencionalidade de produzir um material coerente com as práticas das Unidades Educacionais, o grupo referência se propôs a escrever esse livro como uma forma de iniciar um diálogo, de suscitar a curiosidade dos educadores e estimular o uso de novos recursos que podem contribuir para novas aprendizagens.

Esse material aponta possibilidades de interagir com o mundo midiático desde a infância, atribuindo-lhe significado e importância para novas descobertas.

Quando o grupo referência se propôs a escrever esse livro debatíamos entre a vontade de descrever os estudos, mostrar resultados, desejos de pronunciar textos não densos e enfadonhos, conversar sobre as possibilidades, mas não engessar as propostas.

Para tanto, abordamos dialogicamente as concepções pedagógicas de Educação Infantil vinculadas aos estudos sobre tecnologia e linguagem midiática, na perspectiva da construção de currículo.

Desse modo, aprendemos durante o nosso percurso a construir conhecimentos, integrando-os as práticas pedagógicas desenvolvidas pelos educadores permeadas pelas tecnologias pertencentes às Unidades Educacionais, no processo de aprendizagem dos saberes, fazeres e das novas culturas do mundo infantil.

Portanto, queremos agradecer ao grupo, aos colaboradores pelos seus préstimos e dedicação ao livro e principalmente aos educadores da Rede Municipal de São Paulo que, ao conhecer essa proposta, se sentiram parte dessa construção, compartilhando os seus fazeres para a publicação. Esperamos que os conteúdos abordados apontem caminhos novos para as Unidades de Educação Infantil.

Equipe de Informática Educativa

Referências

ÁVILA, Marli Batista; SILVA, Karen Batista Ávila. A música na Educação Infantil. In: NICOLAU, Marieta Lúcia Machado; DIAS, Marina Célia Moraes. (org). Oficinas de sonho e realidade na formação do educador da infância. Campinas: Papirus, 2003.

AVISALÁ: revista para formação de professores de Educação Infantil e séries iniciais do Ensino Fundamental, São Paulo, n. 27, jul. 2006.

AVISALÁ: revista para formação de professores de Educação Infantil e séries iniciais do Ensino Fundamental, São Paulo, n. 29, jan. 2007.

ARAGAO, Rosana. *O Portfólio como novo instrumento*. *Revista Criança*, Brasília, v. 41, p.14-17, nov. 2006.

BARBOSA, Maria Carmen Silveira et al. *Projetos pedagógicos na educação infantil.* Porto Alegre: Artmed, 2008.

BARBOSA, Maria Carmen Silveira. *Por amor e por força: rotinas na educação infantil.* Porto Alegre: Artmed, 2006.

BARRETO,Débora. *Dança...ensino setidos e possibilidades na escola.*Campinas- SP:Autores Associados, 2004

ORLANDO, Cleide Marina.. In. DAVINI, Juliana (org.). *As redes da experiência: relatos reflexivos do grupo de educadores – formadores da Coordenadoria de Educação Casa Verde – Cachoeirinha*. São Paulo: COED[d1] , 2004

DAVINI, Juliana et al. *Janelas da Imaginação experiências singulares com os contos de tradição oral e outras historias.* São Paulo, Espaço Pedagógico, 2000.

DIAS, Marina Célia et al. Nicolau, Machado(org). *Oficinas de sonho e realidade na formação do educador da infância*, Campinas: Papirus, 2003. – (Coleção Papirus Educação)

BRASIL. *Ministério da Educação e do Desporto* – Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, Brasília: MEC/SEF, 1998. v.1-3

EDWARDS, Carolyn et al. *As Cem Linguagens da Criança*: a abordagem de Reggio Emília na educação da primeira infância. Porto Alegre: Artmed, 1999.

FARIA, Ana Lúcia Goulart de(org.). O coletivo infantil em creches e pré-escolas: falares e saberes, São Paulo: Cortez, 2007

FARIA, Ana Beatriz Goulart de. Pedagogia do lugar: pequena coleção para colaborar na construção e ocupação dos territórios da infância. In: FARIA, Ana Lúcia Goulart de Faria; MELLO, Suely Amaral. (org). Territórios da Infância linguagens, tempos e relações para uma pedagogia para as crianças pequenas. Araraquara:Junqueira & Marin, 2007, p101

FERREIRO, Emília. *Passado e presente dos verbos ler e escrever.* São Paulo: Cortez, 2002.

FLEISCHMAN, Lezi Jacques.*Desenvolvendo a expressão gráfica.* Porto Alegre: Mediação, 2001 (Cadernos Educação infantil)

FREIRE, Paulo. *Política e educação: ensaios.* São Paulo,Cortez, 2000. (Coleção Questões de Nossa Época)

GANDINI, Lella; GOLDHABER, Jeanne. *Duas reflexões sobre a documentação. In*: **GANDINI,** Lella; EDWARDS, Carolyn. *Bambini: a abordagem italiana à educação infantil.* Porto Alegre: Artmed, 2002.

GIOVANNINI, Donatella. Características da infância: diário de uma criança. *In*: **GANDINI,** Lella; EDWARDS, Carolyn. *Bambini: a abordagem italiana à educação infantil.* Porto Alegre: Artmed, 2002.

DEL GRANDI, Denise Mortari Gomes. A construção da identidade midiática na Educação infantil. In. DAVINI, Juliana (org.). *As redes da experiência: relatos reflexivos do grupo de educadores – formadores da Coordenadoria de Educação Casa Verde – Cachoeirinha*. São Paulo: COED[d1] , 2004.

HOFFMANN, Jussara. *Avaliação mediadora: uma prática em construção da pré- escola à universidade.*Porto Alegre: Mediação, 2003.

KRAMER, Sonia. *Por entre as pedras: arma e sonhos na escola*. São Paulo: Ática, 2002.

LEVY, Pierre. As *tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da Informática.* Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

MUSEU DA PESSOA: *Memória social: uma metodologia que conta histórias de vida e o desenvolvimento local* texto de Lopes, Imaculada - São Paulo: Senac São Paulo, 2008.

MORAN, José Manuel. *Novas tecnologias e mediação pedagógica.* Campinas: Papirus, 2004.

OLIVEIRA, Vera Barros de. *Informática em Psicologia.* São Paulo, SENAC, 1996.

OROFINO, Maria Isabel. *Mídias e mediação escolar: pedagogia dos meios, participação e visibilidade.*São Paulo, Cortez, 2005

PARAVENTI, Lia Cristina Lotito. *Tecer rede de comunicação: Uma contribuição da informática Educativa às práticas desenvolvidas nas Unidades Educacionais. In. DAVINI, Juliana (org.).As redes da experiência: relatos reflexivos do grupo de educadores – formadores da Coordenadoria de Educação Casa Verde – Cachoeirinha* , São Paulo: COED, 2004.

PÁTIO: revista pedagógica. Porto Alegre: Artmed, n. 12 fev./abr. 2000.

PENCE, Mos et al. *Qualidade na educação da primeira infância perspectivas pós-modernas,* Porto Alegre, Atmed, 2003.

PENTEADO, Heloísa et al. *Pedagogia da Comunicação.* São Paulo: Cortez, 2001.
Revista Criança do Professor de Educação Infantil. Brasília: UNESCO, MEC, n. *41,* 2006.
ROSSETTI, Fernando. *Mídias e escola: perspectivas para as políticas públicas*. São Paulo. UNICEF,2005

SÃO PAULO (SP). Secretaria Municipal de Educação. Diretoria de Orientação Técnica. *Tempos e espaços para a infância e suas linguagens nos CEIs, creches e EMEIs da cidade de São Paulo.* São Paulo: Imprensa Oficial, 2006.

SÃO PAULO (SP). Secretaria Municipal de Educação. Diretoria de Orientação Técnica. *A Rede em rede: a Formação Continuada na Educação Infantil.* São Paulo: SME-DOT, 2007.

SÃO PAULO (SP). Secretaria Municipal de Educação. Diretoria de Orientação Técnica. *Orientações Curriculares: Expectativas de Aprendizagens e Orientações Didáticas – Educação Infantil*. São Paulo: SME-DOT, 2007.

SÃO PAULO (SP). Secretaria Municipal de Educação. Diretoria de Orientação Técnica. *Políticas Públicas em Educação Infantil : rotas de aprendizagem.* São Paulo: SME-DOT, 2002. Módulo 1 – Linguagens, Códigos e suas tecnologias.

TEBEROSKY, Ana e Colomer, Tereza. *Aprender a ler e escrever: uma proposta contrutivista*. Porto Alegre, Artmed, 2003.

WEFFORT, Madalena Freire et al. *Observação, registro, reflexão:* Instrumentos Metodológicos I. São Paulo: Espaço Pedagógico, 1996. (Série Seminários).

Sites consultados

http://vbemtempo.blogspot.com/2007/02/nesse-ms-o-em-tempo-destaca-sabedoria.html
site: Em tempo. Texto *de Marcos André Carvalho* Lins
acesso em 02/10/2008

http://www.rieoei.org/deloslectores/518Napolitano.pdf
A CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO APLICADA NO PERÍODO DE EDUCAÇÃO INFANTIL de Regina Lucia Napolitano e Felício Felix Batista ISEP, Mestranda em Ciências Pedagógicas, UNIG, Brasil
acesso em 02/10/2008

http://www.cori.unicamp.br/CT2006/trabalhos/A%20EDUCAcaO%20DAS%20CRIANcAS%20NA%20SOCIEDADE%20TECNOLoGICA.doc
A Educação das Crianças na Sociedade Tecnológica: Desafios e Pesrspectivas no Desenvolvimento de uma Educação para/com Tecnologias Midiáticas. Aldo Pontes, FE-USP
acesso em 05/10/2008

http://www.alb.com.br/anais16/sem05pdf/sm05ss03_06.pdf>
texto de MARCONATTO, Simone Cleuse. A Infância e a Linguagem Audiovisual. *In: Seminário "Mídia, Educação E Leitura"*, VII, 2007, São Paulo. Disponível em: <.
Acesso em 07 nov. 2008

A conversa
continua...