

# **CRIANÇAS, SOTWARE, APLICATIVOS E SEUS USOS EDUCACIONAIS. FOLCLORE EM MULTIMÍDIA.**

Alessandra Vieira Dantas - FEP Informática - [fep81ed@fep.com.br](mailto:fep81ed@fep.com.br)

Andréa de Farias Castro - UERJ - FEP Informática  
[andreafe@olimpico.com.br](mailto:andreafe@olimpico.com.br)

Ismara Rangel de Oliveira - UERJ - FEP Informática - [ismara@fep.com.br](mailto:ismara@fep.com.br)

Renata Rangel de Oliveira - FEP Informática - [renata@fep.com.br](mailto:renata@fep.com.br)

Palavras-chave: software, aplicativos, projeto educacional, folclore

No mês de agosto de 1999, desenvolvemos em conjunto com a Creche Escola Acalanto o projeto que tratava de temas relativos ao Folclore Brasileiro.

Atendendo as turmas de Jardim 2 até a 4ª série do Ensino Fundamental escolhemos as manifestações de cantigas de rodas, trava língua, adivinhas e parlendas por considerar serem essas as expressões possíveis para os recursos de que dispúnhamos.

Em todas as turmas, respeitadas as características e possibilidades de cada faixa etária, o trabalho de expressão gráfica foi o elemento que primeiro motivou os alunos. Nesta etapa do trabalho, o software utilizado foi o Kid Pix, com seus inúmeros recursos, e por sua fácil utilização pelas crianças. Reconhecemos nesta forma de atividade uma expressão de sua leitura de mundo, onde integramos o conhecimento dos fatos folclóricos, o reconhecimento de suas diferentes manifestações e a possibilidade da contribuição individual como forma de participação ativa dentro do projeto de trabalho.

Na etapa relativa a expressão oral, do Jardim 2 à 4ª série, observamos o diferente potencial de oralidade de cada uma das crianças. Utilizamos então do gravador do Windows para registrar as vozes das crianças, associando-a ao seu trabalho. Nas turmas de Jardim, foi muito curioso reconhecer o trabalho de um amigo através do som de sua voz no computador. Para a Classe de Alfabetização, a qual cabia cantar, muitas vezes ouvimos crianças recitando, encabuladas ainda com esta experiência. Da 1ª a 4ª séries, as dificuldades de leitura dos trava língua, a atenção na pontuação e na entonação foram desafios transpostos pelos alunos. Sua participação foi até o ponto de poderem escolher qual o melhor arquivo de som para acompanhar seu desenho, repetindo as gravações quantas vezes fossem necessárias por livre e espontânea vontade. Vale ressaltar que o grupo de 4ª série escolheu as frases a serem apresentadas como um conhecimento construído, também resultado de sua vida cotidiana.

É importante lembrar ainda que dentro da dinâmica de trabalho do Laboratório de Informática, as atividades em dupla, constituem-se em mais uma das experiências vividas desde a fase de escolha do material de trabalho até suas representações finais, o que diferencia naturalmente o resultado de trabalho realizado individualmente.

O Power Point foi o software escolhido pelo grupo de professores para reunir e apresentar os trabalhos dos alunos, para eles mesmos e para toda a comunidade escolar no dia reservado à culminância do projeto.

Tivemos como objetivos para este trabalho:

1. Despertar nas crianças atenção especial à Cultura Nacional através do Folclore Brasileiro, nas suas diferentes manifestações, envolvendo-os neste momento com os seguintes aspectos: trovas, parlendas, cantigas de roda e adivinhas.
2. Desenvolver a expressão gráfica e expressão oral através dos recursos da informática.
3. Trabalhar a comunicação e expressão através de brincadeiras folclóricas, incluindo suas dificuldades linguísticas.

Este trabalho foi apresentado no III COINFE, Congresso Estadual de Informática na Educação, que congrega ainda os eventos II Congresso de Informática na Educação da UERJ e VIII Encontro da Educação com a Informática, realizado no Rio de Janeiro em novembro de 1999. Na ocasião apresentamos, como pretendemos também no VI WIE apresentar o resultado do trabalho através do Power Point.

Fundamentam teoricamente estas atividades os seguintes autores: Vygotsky (1996), Piaget (1990), Howard Gardner (1999), Papert (1994).

#### Anexo

##### Bibliografia:

Gardner, Howard. Arte, mente e cérebro. Porto Alegre : Artes Médicas, 1999.

Papert, Seymour. A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática. Porto Alegre : Artes Médicas, 1994.

Piaget, Jean. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro : Livros Técnicos e Científicos Editora S.A., 1990.

Veer, René. e Valsiner, Jaan. Vygotsky, uma síntese. São Paulo : UNIMARCO / Edições Loyola, 1996.

#### Identificação dos autores:

Alessandra Vieira Dantas - FEP Informática

Endereço para correspondência: Rua General Dionízio, 41Humaitá CEP 22271-050

[fep81ed@fep.com.br](mailto:fep81ed@fep.com.br)

tel/fax: (21) 527-3417

Andréa de Farias Castro - UERJ - FEP Informática

Endereço para correspondência: Rua General Dionízio, 41Humaitá CEP 22271-050

[andreafe@olimpico.com.br](mailto:andreafe@olimpico.com.br)

tel/fax: (21) 527-3417

Ismara Rangel de Oliveira - UERJ - FEP Informática

Endereço para correspondência: Rua General Dionízio, 41Humaitá CEP 22271-050

[ismara@fep.com.br](mailto:ismara@fep.com.br)

tel/fax: (21) 527-3417

Renata Rangel de Oliveira - FEP Informática  
Endereço para correspondência: Rua General Dionízio, 41Humaitá CEP 22271-050  
[renata@fep.com.br](mailto:renata@fep.com.br)  
tel/fax: (21) 527-3417