



# Educação: Políticas, Estrutura e Organização 10

Gabriella Rossetti Ferreira  
(Organizadora)

 **Atena**  
Editora

Ano 2019



**Gabriella Rossetti Ferreira**  
(Organizador)

# **Educação Políticas Estruturação e Organizações 10**

Atena Editora  
2019

2019 by Atena Editora

Copyright © da Atena Editora

Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Diagramação e Edição de Arte: Lorena Prestes e Geraldo Alves

Revisão: Os autores

#### Conselho Editorial

- Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas  
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília  
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa  
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná  
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista  
Profª Drª Deusilene Souza Vieira Dall’Acqua – Universidade Federal de Rondônia  
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul  
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria  
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná  
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia  
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice  
Profª Drª Juliane Sant’Ana Bento – Universidade Federal do Rio Grande do Sul  
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense  
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins  
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte  
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão  
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará  
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista  
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará  
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas  
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande  
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa  
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

#### Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

E24 Educação [recurso eletrônico] : políticas, estrutura e organização 10 /  
Organizadora Gabriella Rossetti Ferreira. – Ponta Grossa (PR):  
Atena Editora, 2019. – (Educação: Políticas, Estrutura e  
Organização; v. 10)

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-85-7247-311-8

DOI 10.22533/at.ed.118190304

1. Abordagem interdisciplinar do conhecimento. 2. Currículo  
escolar – Brasil. 3. Educação – Pesquisa – Brasil. 4. Políticas  
educacionais. I. Ferreira, Gabriella Rossetti. II. Série.

CDD 370.1

**Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422**

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de  
responsabilidade exclusiva dos autores.

2019

Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos  
autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

[www.atenaeditora.com.br](http://www.atenaeditora.com.br)

## APRESENTAÇÃO

A obra “Educação: Políticas, Estrutura e Organização – Parte 10” traz capítulos com diversos estudos que se completam na tarefa de contribuir, de forma profícua, para o leque de temas que envolvem o campo da educação.

A educação é uma atividade que se expressa de formas distintas, envolvendo processos que tem consequências nos alunos, possui métodos que precisam ser compreendidos; envolve o que se pretende, o que se transmite, os efeitos obtidos, agentes e elementos que determinam a atividade e o conteúdo (forças sociais, instituição escolar, ambiente e clima pedagógico, professores, materiais e outros) (SACRISTÁN, 2007).

O conceito de educação é inseparável do ente subjetivo que lhe dão atributos diferenciados. A educação é algo plural que não se dá de uma única forma, nem provém de um único modelo; ela não acontece apenas na escola, e às vezes a escola nem sempre é o melhor lugar para que ela ocorra. A escola deve estar pronta para atender a diversidade cultural, conduzindo a aceitação e o respeito pelo outro e pela diferença, pois se valoriza a ideia de que existem maneiras diversas de se ensinar e conseqüentemente diferentes formas de organização na escola, onde seja levado em consideração a complexidade da criação de um currículo que atenda o desafio de incorporar extensivamente o conhecimento acumulado pela herança cultural sem perder a densidade do processo de construção do conhecimento em cada indivíduo singular.

A escolaridade faz parte da realidade social e é uma dimensão essencial para caracterizar o passado, o presente e o futuro das sociedades, dos povos, dos países, das culturas e dos indivíduos. É assim que a escolarização se constitui em um projeto humanizador que reflete a perspectiva do progresso dos seres humanos e da sociedade.

Em uma escola democrática não há barreiras educacionais, eliminam-se a formação de grupos com base na capacidade dos alunos, provas preconceituosas e outras iniciativas que tantas vezes impedem o acesso e permanências de todos na escola, proporcionando um ensino de qualidade para todos, sem exclusão.

Gabriella Rossetti Ferreira

## SUMÁRIO

<b>CAPÍTULO 1</b> .....	<b>1</b>
O TRATAMENTO DE CONTEÚDOS CONCEITUAIS PROCEDIMENTAIS E ATITUDINAIS A PARTIR DO JOGO MATEMÁTICO NO 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL	
<i>Maria Pâmella Azevedo Araújo</i> <i>Mônica Augusta dos Santos Neto</i> <i>Claudiene dos Santos</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.1181903041</b>	
<b>CAPÍTULO 2</b> .....	<b>12</b>
O USO DAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO PARA O LETRAMENTO INFORMACIONAL NO ENSINO MÉDIO	
<i>Lucas Vinícius Junqueira Cavache</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.1181903042</b>	
<b>CAPÍTULO 3</b> .....	<b>24</b>
O USO DE UMA FERRAMENTA DIGITAL NO ENSINO APRENDIZAGEM DE MATEMÁTICA	
<i>Viviane Poersch Maldaner</i> <i>Ranaí Gonçalves Sangic</i> <i>Sonia Maria da Silva Junqueira</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.1181903043</b>	
<b>CAPÍTULO 4</b> .....	<b>33</b>
O USO DO APLICATIVO SCRATCHJR: RELATO DE EXPERIÊNCIA EM UMA ESCOLA DE EDUCAÇÃO INFANTIL	
<i>Waleria Lindoso Dantas Assis</i> <i>Tyciana Vasconcelos Batalha</i> <i>Josélia de Jesus Araujo Braga de Oliveira</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.1181903044</b>	
<b>CAPÍTULO 5</b> .....	<b>41</b>
OFICINANDO SOBRE ESTRATÉGIAS DE ENSINAGEM: UM OLHAR PARA POSSIBILIDADES NO ENSINO DE BIOLOGIA	
<i>Francisco Bruno Silva Lobo</i> <i>Rayane de Tasso Moreira Ribeiro</i> <i>Lydia Dayanne Maia Pantoja</i> <i>Germana Costa Paixão</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.1181903045</b>	
<b>CAPÍTULO 6</b> .....	<b>53</b>
OS DESAFIOS DOS DOCENTES EM MEIO A MERCANTILIZAÇÃO DO ENSINO	
<i>Amanda Raquel Medeiros Domingos</i> <i>Ervânia da Silva Marinho</i> <i>Maria Nazaré dos Santos Galdino</i> <i>Maria das Graças Miranda Ferreira da Silva</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.1181903046</b>	

<b>CAPÍTULO 7</b> .....	<b>65</b>
OS DESENHOS INFANTIS NAS PESQUISAS COM CRIANÇAS	
<i>Alexandra Nascimento de Andrade</i>	
<i>Carolina Brandão Gonçalves</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.1181903047</b>	
<b>CAPÍTULO 8</b> .....	<b>74</b>
OS PROJETOS DE LEITURA NA PROMOÇÃO DO LETRAMENTO LITERÁRIO: LER PARA SE LIBERTAR, NÃO PARA ALIENAR	
<i>Lucilene Gonçalves de Oliveira Lourenço</i>	
<i>Noemi Campos Freitas Vieira</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.1181903048</b>	
<b>CAPÍTULO 9</b> .....	<b>80</b>
EVASÃO E PERMANÊNCIA NO ENSINO SUPERIOR NO INSTITUTO FEDERAL DE RONDÔNIA - CAMPUS PORTO VELHO ZONA NORTE	
<i>Danielli Vacari de Brum</i>	
<i>Danielly Eponina Santos Gamenha</i>	
<i>Maria Beatriz Souza Pereira</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.1181903049</b>	
<b>CAPÍTULO 10</b> .....	<b>93</b>
PARA ALÉM DO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO: A FORMAÇÃO DE PROFESSORES NA REVISTA DO ENSINO DA PARAÍBA	
<i>Vívia de Melo Silva</i>	
<i>Melânia Mendonça Rodrigues</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.11819030410</b>	
<b>CAPÍTULO 11</b> .....	<b>107</b>
PARRESÍA E CUIDADO DE SI: O DILEMA FOUCAULTIANO DAS FORMAS DA VERDADE NA FORMAÇÃO CONTEMPORÂNEA	
<i>Filipe Kamargo de Santana</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.11819030411</b>	
<b>CAPÍTULO 12</b> .....	<b>119</b>
PARTICIPAÇÃO DOS UNIVERSITÁRIOS DO NORTE E NORDESTE EM ATIVIDADES DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL	
<i>Winnie Gomes da Silva</i>	
<i>Antonio Roazzi</i>	
<i>Maria Inês Gasparetto Higuchi</i>	
<i>Aparecida da Silva Xavier Barros</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.11819030412</b>	
<b>CAPÍTULO 13</b> .....	<b>129</b>
PATRIMÔNIO HISTÓRICO	
<i>Victor Hugo Silva Rodrigues</i>	
<i>Érika Santos Silva</i>	
<i>Arlinda Cantero Dorsa</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.11819030413</b>	

<b>CAPÍTULO 14</b> .....	<b>138</b>
PEDAGOGIA DIFERENCIAL: QUALIDADE DO AMBIENTE PEDAGÓGICO PARA ESTUDANTES COM DESORDENS ESPECÍFICAS DE APRENDIZAGEM	
<i>Roseline Nascimento de Ardiles</i>	
<i>Roseane Nascimento da Silva</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.11819030414</b>	
<b>CAPÍTULO 15</b> .....	<b>153</b>
PERCALÇOS E DESAFIOS DA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA BRASILEIRA	
<i>Blanca Martín Salvago</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.11819030415</b>	
<b>CAPÍTULO 16</b> .....	<b>165</b>
PERCEPÇÃO AMBIENTAL DE ALUNOS DE DUAS ESCOLAS DO ENSINO PÚBLICO DE GOIÂNIA (GO)	
<i>Hugo Marques Cabral</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.11819030416</b>	
<b>CAPÍTULO 17</b> .....	<b>178</b>
PERFIL ALIMENTAR DOS ESCOLARES DAS SÉRIES INICIAIS DE UMA INSTITUIÇÃO PÚBLICA DE ENSINO	
<i>Dayane de Melo Barros</i>	
<i>Danielle Feijó de Moura</i>	
<i>Tamiris Alves Rocha</i>	
<i>Priscilla Gregorio de Oliveira Sousa</i>	
<i>Maria Heloisa Moura de Oliveira</i>	
<i>Gisele Priscilla de Barros Alves Silva</i>	
<i>José André Carneiro da Silva</i>	
<i>Roberta de Albuquerque Bento da Fonte</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.11819030417</b>	
<b>CAPÍTULO 18</b> .....	<b>184</b>
PERFIL DOCENTE NA REDE ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL DA SUPERINTENDÊNCIA REGIONAL DE ENSINO DE LEOPOLDINA	
<i>Daniela Ferreira de Souza</i>	
<i>Beatriz Gonçalves Brasileiro</i>	
<i>Edivânia Maria Gourete Duarte</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.11819030418</b>	
<b>CAPÍTULO 19</b> .....	<b>195</b>
PERFIL DOS ESTUDANTES UNIVERSITÁRIOS DO AGRESTE PERNAMBUCANO SOBRE O DESCARTE ADEQUADO/INADEQUADO DE MEDICAMENTOS	
<i>Juliana Thais da Silva Amaral</i>	
<i>Paloma Lourenço Silveira de Araújo</i>	
<i>Eduarda do Nascimento Serra Sêca</i>	
<i>Ana Paula Freitas da Silva</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.11819030419</b>	

<b>CAPÍTULO 20</b> .....	<b>203</b>
PERSPECTIVANDO O APRENDER E ENSINAR MÚSICA: EXPERIENCIANDO E REFLETINDO DESDE O SUBPROJETO PIBID-MÚSICA DA UFRJ	
<i>Celso Garcia de Araújo Ramalho</i>	
<i>Anderson Carmo de Carvalho</i>	
<i>Camila Oliveira Querino</i>	
<i>Eliete Vasconcelos Gonçalves</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.11819030420</b>	
<b>CAPÍTULO 21</b> .....	<b>212</b>
PESCA PREDATÓRIA: ENTRE O CONFLITO DAS EXPERIÊNCIAS DE TRABALHO E OS PROCESSOS EDUCATIVOS	
<i>Gislane Damasceno Furtado</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.11819030421</b>	
<b>CAPÍTULO 22</b> .....	<b>223</b>
PESQUISA E MÉTODO: CAMINHOS QUE CONTRIBUEM PARA EMANCIPAÇÃO HUMANA	
<i>Adriana Vieira Lins</i>	
<i>Ciro Bezerra</i>	
<i>Daniella Meneses de Oliveira Arroxellas</i>	
<i>Claudio da Costa</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.11819030422</b>	
<b>CAPÍTULO 23</b> .....	<b>232</b>
PESQUISAS SOBRE CORPO E GÊNERO NAS REVISTAS DA ABEM	
<i>Cristina Rolim Wolffenbüttel</i>	
<i>Bruno Felix da Costa Almeida</i>	
<i>Daniele Isabel Ertel</i>	
<i>Diego Luis Faleiro Herencio</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.11819030423</b>	
<b>CAPÍTULO 24</b> .....	<b>243</b>
PIBID E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS: A PERCEPÇÃO DOS BOLSISTAS DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA EM EVIDÊNCIA	
<i>Maria Judivanda da Cunha</i>	
<i>Bernardino Galdino de Senna Neto</i>	
<i>Andrezza Maria Batista do Nascimento Tavares</i>	
<i>Fábio Alexandre Araujo dos Santos</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.11819030424</b>	
<b>CAPÍTULO 25</b> .....	<b>246</b>
PIBID TEATRO NA ESCOLA: REFLEXÕES SOBRE OS PROCESSOS COLETIVOS E COLABORATIVOS	
<i>Thais Santos de Souza</i>	
<i>Michele Louise Schiocchet</i>	
<i>Natália Faelize Lins de Avelar</i>	
<i>Gisele do Valle Nascimento</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.11819030425</b>	



<b>CAPÍTULO 26</b> .....	<b>250</b>
PIPEX NA ZONA RURAL: AVALIAÇÃO DAS POSSIBILIDADES DE DESENVOLVIMENTO ATRAVÉS DO ENSINO DE CIÊNCIAS NA PERSPECTIVA DE HENRI WALLON	
<i>Rodrigo Emanuel Celestino dos Santos</i>	
<i>Raquel Cordeiro Nogueira Lima</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.11819030426</b>	
<b>CAPÍTULO 27</b> .....	<b>260</b>
PLANEJAMENTO E AVALIAÇÃO NA EAD: ESTUDO DE CASO DO CURSO TÉCNICO EM SERVIÇOS PÚBLICOS DO CETAM-EAD/E-TEC NO MUNICÍPIO DE PARINTINS	
<i>Márcio Pires Fonseca</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.11819030427</b>	
<b>CAPÍTULO 28</b> .....	<b>271</b>
PLANEJAMENTO INTERDISCIPLINAR NA MODALIDADE DE ENSINO A DISTÂNCIA NO IFRR: DIMENSÕES PRÁTICAS DE PROCESSO EM CONSTRUÇÃO	
<i>Maria Betânia Gomes Grisi</i>	
<i>Maria de Fátima Freire de Araújo</i>	
<i>Clecia Cristina da Silva Souza</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.11819030428</b>	
<b>CAPÍTULO 29</b> .....	<b>283</b>
PLANEJAMENTO, ORGANIZAÇÃO E ESTRUTURAÇÃO DE WEBCONFERÊNCIA: ELEMENTO MEDIADOR DO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA	
<i>Renato Luiz Vieira de Carvalho</i>	
<i>Williana Carla Silva Alves</i>	
<i>Grazianny Santiago Amorim Araújo</i>	
<i>Roselito Delmiro da Silva</i>	
<i>José de Lima Albuquerque</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.11819030429</b>	
<b>CAPÍTULO 30</b> .....	<b>291</b>
POBREZA E DESIGUALDADE SOCIAL: O QUE PENSAM CRIANÇAS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL	
<i>Jéssyka Souza Costa</i>	
<i>Sonia Bessa</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.11819030430</b>	
<b>CAPÍTULO 31</b> .....	<b>307</b>
POLIFONIA DO DISCURSO EM SALA DE AULA: O IMPACTO DAS AULAS ORGÂNICAS	
<i>Alexandre Robson Martines</i>	
<b>DOI 10.22533/at.ed.11819030431</b>	
<b>SOBRE A ORGANIZADORA</b> .....	<b>320</b>

## O USO DO APLICATIVO SCRATCHJR: RELATO DE EXPERIÊNCIA EM UMA ESCOLA DE EDUCAÇÃO INFANTIL

**Waleria Lindoso Dantas Assis**

Universidade Federal do Maranhão  
São Luís – MA

**Tyciana Vasconcelos Batalha**

Universidade Federal do Maranhão  
São Luís – MA

**Josélia de Jesus Araujo Braga de Oliveira**

Universidade Federal do Maranhão  
São Luís - MA

**RESUMO:** Este trabalho relata a experiência de introduzir na educação infantil, por meio do aplicativo “ScratchJr”, o contato inicial com linguagem de programação computacional de maneira lúdica, com a finalidade de desenvolver diferentes linguagens e estimulação do raciocínio lógico, como forma de tornar as aulas mais atraentes e prazerosas, auxiliando na ilustração de conteúdo, com imagens, sons e animações que contribuem para ampliar a atenção, levando à vinculação dos objetivos propostos. Metodologia: observação participante do grau de atenção e interação das crianças expostos à utilização através de tablet, acesso à internet e uso do aplicativo ScratchJr. Resultados: análise da melhora da atenção e integração dos alunos, imersão no conteúdo e facilitação do processo de aprendizagem. A análise quali-quantitativa será feita através da observação e análise do desenvolvimento global do aluno, por meio do

relatório de aprendizagem ao final do ano letivo.

**PALAVRAS-CHAVE:** ScratchJr. Aplicativo, Educação Infantil, Tecnologia de informação e comunicação, Plataformas multimídias.

**ABSTRACT:** This work reports on the experience of introducing in early childhood education, through the application “ScratchJr”, the initial contact with computer programming language in a playful way, with the purpose of developing different languages and stimulation of logical reasoning, as a way of making the most attractive and pleasurable classes, helping in the illustration of content, with images, sounds and animations that contribute to increase the attention, leading to the attachment of the proposed objectives. Methodology: participant observation of the degree of attention and interaction of children exposed to use through tablet, internet access and use of the ScratchJr application. Results: analysis of improvement of attention and integration of students, immersion in content and facilitation of the learning process. The qualitative-quantitative analysis will be done by observing and analyzing the overall development of the student, through the learning report at the end of the school year.

**KEYWORDS:** ScratchJr. Application, Early Childhood Education, Information and Communication Technology, Multimedia Platforms.

## 1 | INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, constatamos a vantagem de introduzir ferramentas de mídia em sala de aula, utilizados na rede privada de ensino e algumas unidades do sistema público, porém não disponíveis em toda a rede municipal.

É notório o aumento no crescimento de inúmeras ferramentas tecnológicas nas últimas décadas, sendo que, no âmbito educacional, há atualmente a necessidade da utilização destes recursos, bem como a imersão dos alunos ao ambiente cibernético e as tecnologias da informação e comunicação, de maneira a auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, visto que desde muito cedo as crianças estão tendo, cada vez mais, acesso a aparelhos como tablets e smartphones, que se tornaram mais atraentes que alguns brinquedos. Como afirma Pischetola (2016, p.50), “de súbito, a escola não é mais o primeiro lugar de aprendizagem. Pelo contrário, ela se afasta cada vez mais do mundo do aluno, que parece dominar uma língua aprendida espontaneamente, uma língua desconhecida para o professor”.

Entretanto, a utilização das tecnologias não pode se resumir a uma mera distração momentânea das crianças, deve fazer sentido para elas, estimulando o lado criativo e o raciocínio lógico, a partir de suas próprias experiências. O professor, assim, é um articulador nesse processo de aprendizagem e ensino, sua atuação deve ser a de provocar e promover experiências estimuladoras e principalmente desafiadoras.

## 2 | DESENVOLVIMENTO DO ARTIGO

Este artigo surgiu a partir da experiência de se trabalhar mídia tecnológica no ambiente escolar e principalmente por acreditar que, na prática, a utilização deste instrumento digital, tornou-se importante recurso pedagógico, nos auxiliando cada mais no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil. Descreve os Parâmetros Curriculares Nacionais que o ato de educar deve:

Propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. (BRASIL, 1998, p.23)

Neste contexto, na tentativa de possibilitar as crianças de uma escola pública municipal de São Luís no Estado do Maranhão, o primeiro contato com as tecnologias digitais, se faz necessário o treinamento inicial dos professores da unidade, através de oficinas, para utilização de diferentes possibilidades que tais recursos tecnológicos permitem, no processo de ensino e aprendizagem infantil. Posto que, pensar em cyber-

infância é “pensar problematizando os efeitos dos fenômenos intelectuais e culturais que afetam as infâncias atuais. Pensar sobre estas infâncias é pensar diferente do que pensava antes” (DORNELLES, 2005, p.79).

Assim, optamos pela escolha do aplicativo “ScratchJr”, que é aplicativo destinado as crianças, com uma linguagem de programação visual, desenvolvido pelo Instituto de Tecnologia de Massachusett, MIT, com a finalidade de introduzir habilidades de codificação, com a premissa de que é possível que as crianças aprendam programação na mesma idade em que aprendem a amarrar os cadarços. Corroboramos com Kishimoto (1997, p.65), quando afirma que: “Independente de época, cultura e classe social, os jogos e os brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde a realidade e o faz-de-conta se confundem”.

Ao criar projetos e animações no aplicativo, as crianças pequenas aprendem a pensar criativamente e raciocinar sistematicamente, embora ainda não sejam capazes de ler. Visto que “o pensamento progride de forma linear. A imaginação se processa em espiral por alargamento de seu espaço, ela não se dirige para níveis mais diferenciados, mas especializados, estende-se [...] por conquistas de novos territórios” (POSTIC, 1993, p.17).

Assim, é um aplicativo que estimula, através do brincar, o desenvolvimento do raciocínio lógico e a criatividade de maneira fácil, até mesmo para aqueles que nunca tiveram experiência digital. Posto que “as redes digitais possibilitam organizar o ensino e a aprendizagem de forma mais ativa, dinâmica e variada, privilegiando a pesquisa, a interação e a personalização em múltiplos espaços e tempos presenciais e virtuais” (MORAN apud CHAVES; BARROS, 2010, p.1).

Concebido para as crianças, possui uma linguagem simplória para comandar, criar personagens e animações, que são movimentados através de simples encaixe de blocos, no conceito de arrastar e largar, baseado no brinquedo mundialmente conhecido, LEGO (IMAGEM 1).





Imagem 1: Interface do aplicativo ScratchJr

Fonte: <https://itunes.apple.com/br/app/scratchjr/id895485086?mt=8>

O aplicativo possibilita as crianças a criação de animações, jogos e historinhas, de maneira lúdica, simples e divertida. É possível alterar cenário para diversos ambientes, seja ele uma praia, uma sala de aula, uma floresta, etc.

Criar personagens, escolher, incluir e gravar diferentes tipos de sons, utilizar a câmera, permitindo dessa maneira, uma infinidade de possibilidades as crianças de produzirem e desenvolverem seu lado criativo. Além de garantir os campos de experiências e objetivos de aprendizagem e desenvolvimento preconizados pela BNCC, Base Nacional Comum Curricular e outros documentos oficiais, (IMAGEM 2).



Imagem 2: Demonstração do aplicativo ScratchJr na sala de aula

Fonte: Arquivo Escolar (2018).

O aplicativo pode ser usado e vivenciado pelos alunos tanto espaço escolar, quanto outros ambientes, sendo uma interessante ferramenta de aprendizagem e entretenimento. Quanto a aplicabilidade, o Scratch Jr atualmente somente pode ser executado em tablets, com sistema operacional iOS e Android.

A utilização do aplicativo Scratchjr na Escola Municipal de Educação Infantil, UEB Olinda Desterro, ainda encontra-se em desenvolvimento, integrando como mais um importante instrumento para exploração de diferentes linguagens.

Por esta razão, relataremos nossas primeiras impressões e o alcance planejado. Inicialmente houve uma oficina voltada para a formação das professoras quanto a utilização do tablete e suas aplicabilidades, em seguida foi realizada demonstração do funcionamento do aplicativo, esclarecendo alguns aspectos como animação e programação, escolha de personagens, cores, cenários, sequência, posicionamento de tela, enquadramento, criação de áudio, animação em geral.

O que foi recebido com bastante entusiasmos pela equipe, visto que, representou um enorme leque de possibilidades de interações entre as crianças, como também criações artísticas e maneiras lúdicas.

No segundo momento, houve a inserção do aplicativo, onde foi possível trabalhar de modo gradativo, começando pela escolha de personagens e personalização dos mesmos. A inserção da tecnologia digital foi se estabelecendo na rotina naturalmente. As crianças cada vez mais se interessavam em aprender utilizando este recurso,



(IMAGEM 3).



Imagem 3: Registro da utilização do aplicativo ScratchJr pelos alunos.

Fonte: Arquivo Escolar (2018).

Segundo Couto (2010, p. 2) “Os artefatos tecnológicos vêm possibilitando que a informação e o entretenimento estejam constantemente apresentados às pessoas de forma dinâmica e diversa: imagens, textos, músicas, filmes”.

Nas reuniões de planejamento, constatamos através do relato dos professores, a integração e o engajamento dos alunos à utilização do aplicativo e constatação de que, as crianças aprendem brincando, e mais ainda, quando são incentivadas a explorar, a desafiar suas possibilidades e superar seus limites.

Através de uma aprendizagem divertida, fomos introduzindo a linguagem computacional, proporcionando experiências divertidas no cotidiano, tornando as aulas mais atraentes e prazerosas, auxiliando na ilustração de conteúdo, com imagens, sons e animações que contribuem para ampliar a atenção, levando à vinculação dos objetivos propostos.

A diversão e o cumprimento das atividades escolares da criança do mundo contemporâneo encontram-se praticamente dentro de casa, no computador ou tablet, nas redes sociais virtuais, onde as mesmas constituem amizade e realizam atividades escolares por meio desses dispositivos eletrônicos sem haver a necessidade de estabelecer contato físico com outras pessoas (PAIVA; COSTA, 2015, p.4)

Muito embora dentro da sala de aula, a utilização da linguagem computacional

não impede a interação e troca de experiências entre as crianças, visto que elas interagem entre si, discutem, trabalham em equipe, promovendo a socialização e integração com o grupo. Assim, a mídia utilizada de maneira correta, pode se tornar em um instrumento de grande relevância na construção de conhecimento das crianças, pois além de colaborar no crescimento, no aprendizado e desenvolvimento das mesmas, através de jogos e desenhos educativos e outros. Porém, para obter resultados positivos e não prejudiciais é necessário que limites sejam estabelecidos e bem definidos, a exemplo, o quanto ao que a criança deve ou não ver e ouvir, ao consideramos a existência de muitos conteúdos apresentados pela mídia, inapropriados para crianças.

### 3 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desenvolvido para o público infantil, o “ScratchJr” representa uma importante e poderosa ferramenta gratuita, a ser utilizada como recurso pedagógico, auxiliando professores que buscam alternativas pedagógicas que realmente estimulem e favoreçam a aprendizagem dos alunos.

Concordamos com Moran (1997, p.07), quando afirma que devemos “integrar a internet com as outras tecnologias na educação [...]. Integrar o mais avançado com as técnicas convencionais, integrar o humano e o tecnológico, dentro de uma visão pedagógica nova, crítica e aberta”.

Assim, os recursos tecnológicos representam avanço metodológico eficaz e devem ser disponibilizados para todas as populações da rede de ensino, principalmente da educação infantil, aonde a ampliação das possibilidades lúdicas beneficia aluno, sendo necessário adaptar práticas pedagógicas. As crianças devem ter oportunidade de aprender com a interação das diferentes linguagens que as tecnologias oferecem.

### REFERÊNCIAS

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Lei Federal de 05/10/1988. Brasília: Senado Federal, 2000.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC**. Brasília, DF, 2017.

\_\_\_\_\_. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB)**. Lei Federal n.º 9.394, de 26/12/1996.

CHAVES, Heloísa Nascimento Chaves. BARROS, Daniela Melaré Vieira. **Ambientes digitais interativos e o potencial pedagógico**. Disponível em <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario4/programação.htm>. Acesso em: 20 de ago. 2018.

COUTO, D. R. J. **Mídias e educação infantil: desafios contemporâneos**. 3º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação: redes sociais e aprendizagem. Anais... UFPE, 2010. Disponível em: <http://www.ufpe.br/nehte/simpósio/anais/Anais-Hipertexto-2010/Dilton-Ribeiro-Couto-Junior.pdf>. Acesso em



20 de Agosto. 2018.

DORNELLES, Leni Vieira. **Infâncias que nos escapam: da criança na rua à criança cyber**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

INTERFACE DO **APLICATIVO SCRATCHJR**. Disponível em <<https://itunes.apple.com/br/app/scratchjr/id895485086?mt=8>> Acesso em: 20 de ago. 2018.

KISHIMOTO, T. M. (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

MORAN, José Manuel. **As mídias na Educação**. Disponível em: [http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias\\_educacao/midias\\_educ.pdf](http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_educacao/midias_educ.pdf). Acesso em: 20 de ago. 2018

PAIVA, Natália Moraes Nolêto; COSTA, Johnatan da Silva. **A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça?**. Disponível em: <http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf>. Acesso em: 20 de ago. 2018.

PISCHETOLA, Magda. **Inclusão digital e educação: a nova cultura da sala de aula**. Petrópolis: Vozes; Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio, 2016.

POSTIC, Marcel. **O imaginário na relação pedagógica**. Rio de Janeiro: Zahar, 1993.

## **SOBRE A ORGANIZADORA**

### **Gabriella Rossetti Ferreira**

Doutoranda do Programa de Pós Graduação em Educação Escolar da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, UNESP, Araraquara, Brasil. Mestra em Educação Sexual pela Faculdade de Ciências e Letras da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, UNESP, Araraquara, Brasil. Realizou parte da pesquisa do mestrado no Instituto de Educação da Universidade de Lisboa (IEUL). Especialista em Psicopedagogia pela UNIGRAN – Centro Universitário da Grande Dourados - Polo Ribeirão Preto. Graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, UNESP, Araraquara, Brasil. Agência de Fomento: Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq. Atua e desenvolve pesquisa acadêmica na área de Educação, Sexualidade, Formação de professores, Tecnologias na Educação, Psicopedagogia, Psicologia do desenvolvimento sócio afetivo e implicações na aprendizagem. Endereço para acessar este CV: <http://lattes.cnpq.br/0921188314911244>

Agência Brasileira do ISBN  
ISBN 978-85-7247-311-8

