



III MOSTRA VIRTUAL DE INCLUSÃO DIGITAL

**A Tecnologia como mediadora na aprendizagem do Folclore Brasileiro.
Escola Municipal de Educação Infantil Maria Helena Cavalheiro Gusmão
Professora Ana Lucia Brizolara Ferreira**

Nome, idade e turma de todos os alunos envolvidos:

- Agatha Paola Domingues Pinto - Idade: 4 anos
- Amanda Sthefany Domingos Pinto - Idade: 4 anos
- Kauê dos Santos Vargas - Idade: 4 anos
- Lauryn Schuch Pereira - Idade : 4 anos
- Lívia Dallavalle Vilalba - Idade : 4 anos
- Lucas Camargo Araújo - Idade : 3 anos
- Luis Jaime Machado Alves Junior - Idade: 4 anos
- Matheus Crespo da Silva - Idade: 4 anos
- Alice Pires dos Santos - Idade : 4 anos
- Andriely Soares M. Pinto - Idade : 4 anos
- Antônia Rocha dos Santos - Idade : 4 anos
- Antônio Márcio Centeno Junior - Idade: 4 anos
- Gabriel Resmini Bitencourt - Idade : 4 anos
- João Pedro Messias Moreira - Idade: 4 anos
- Maximiliano Fontoura Pedroso - Idade: 3 anos
- Miguel Júnior Coelho de Souza - Idade: 4 anos
- Rodrigo Bonfante Silveira - Idade: 4 anos
- Vinícius Siqueira Martins - Idade: 4 anos
- Vitor Hugo Bolse Padilha - Idade: 3 anos

Proposta pedagógica orientadora da produção:

Aprender brincando o Folclore Brasileiro: As Lendas Brasileiras, utilizando máquina fotográfica, celular e computador.

Período de desenvolvimento da atividade: setembro de 2014

Objetivos:

- Desenvolver a criatividade e autonomia.
- Oportunizar o contato com a câmera digital, áudio e computador.
- Valorizar a cultura brasileira.
- Resgatar a tradição gaúcha, valorizando nossas raízes.
- Conhecer um pouco da cultura Gaúcha como: comidas típicas, vestimenta, hino rio-grandense, danças, brincadeiras e hábitos mais comuns.
- Dramatizar histórias.
- Desenvolver a linguagem oral, a musicalidade e a criatividade.

Habilidades desenvolvidas com a atividade proposta:

Percepção.

Esquema corporal.

Orientação espacial e temporal.

Coordenação motora.

Linguagem oral.

Musicalização.

Natureza e Sociedade.

Movimento.

Artes.

Conteúdo:

Estudos da Cultura Brasileira através das Lendas Brasileiras e das Lendas Gaúchas com a introdução das tecnologias como: áudio, vídeo, internet e fotografia.

Desenvolvimento da atividade:

O saber popular é um dos pontos de partida para o fazer pedagógico, buscando assim ampliar o conhecimento, compreensão e análise das conquistas dessa cultura e seus diversos determinantes, além da importância de se preservar as tradições de um povo.

Será solicitado que tragam de casa lendas conhecidas e contem para os colegas.

Explicação sobre o que são as LENDAS.

Valorizar os conhecimentos familiares sobre as lendas.

Na Roda de Conversa - explicar para as crianças que setembro seria desenvolvido o subprojeto Folclore Brasileiro com Lendas do Brasil e Lendas Gauchescas, utilizando como incentivo e apoio as tecnologias como: máquina digital, áudio, vídeo e a internet para pesquisa.

Hora do Conto: Foram contadas as lendas: Saci Pererê, Saci Pererê no Sítio do Pica pau amarelo, A Mula sem cabeça, Curupira, Boitatá, Lobisomem e o Boto. As crianças se identificaram com duas das lendas: Saci Pererê e Mula sem cabeça.

Passamos a nos dedicar e explorar estas duas lendas.

Artes Plásticas: Recontagem da História pelas crianças e produção artística em papel utilizando tinta, pintura com dedo, com pincel e giz de cera. Criação de máscaras sobre o Saci e a Mula Sem cabeça.

Artes Cênicas: representação teatral das personagens da história.

Internet: pesquisa na internet com as crianças, no notebook da professora, sobre as lendas e o Livro A Mula sem cabeça foi imprimido e formatado. Ensinado as crianças a pesquisar no youtube. Todas as crianças passaram pela experiência de acessar o Google e o Youtube.

Fotografia: O processo de produção deverá ser fotografado pelas crianças.

Vídeo: Será gravado em vídeo com a contação de histórias utilizando a máquina digital pelas próprias crianças.

Música: Cantar as músicas infantis do folclore brasileiro.

- Ai, eu entrei na roda; Onde está a margarida; O pezinho; Atirei o pau no gato.

Audio: As crianças gravaram uma as outras cantando e contando história das lendas.

Vestimenta: roupas da tradição gaúcha.

Comidas Típicas: parceria com a nutrição da escola. Pratos especiais da culinária gaúcha.

Recursos de apoio:

- Máquina Fotográfica Digital
- Notebook
- Caixas de som
- Celular
- Papel, tinta, giz de cera, cola e palitos.
- Microfone
- Roupas com TNT
- Roupas e objetos dos Gaúchos.

Estratégias de acompanhamento:

Em cada etapa do projeto, serão propostas atividades visando à utilização das tecnologias para motivar o aprendizado da cultura brasileira e o interesse pelas lendas.

A avaliação do projeto se dará durante a realização das atividades em sala de aula, conforme a participação e envolvimento das crianças nas brincadeiras.

Considerações sobre a proposta:

Primeira proposta de inclusão digital nas atividades e brincadeiras do Maternal II.

Ainda é uma proposta tímida, mas que para o próximo ano deverá se consolidar com as duas turmas de maternais da escola.

Primeiro as crianças fizeram o treino da utilização do mouse o que foi bem difícil para alguns, mas muito fácil para outros, pois já utilizam o tablets em casa. É sabe doura que muitas crianças já crescem no meio da tecnologia. A infância vem mudando seu foco em função do mundo tecnológico. As crianças deixaram de brincar na rua para brincar dentro de casa em função de diversos fatores, entre eles a violência. Estamos diante de uma nova forma de viver a infância. Hoje as crianças fazem uso de

tablets, smartphones, computadores portáteis e até mesmo os DVDs são assistidos nestes equipamentos, além dos vários tipos de jogos. Além disso, as crianças descobriram um mundo na internet a seu favor, desde que acompanhadas dos adultos. A tecnologia estimula novas habilidades e conhecimentos tornando as crianças cada vez mais independentes na busca pelo conhecimento.

O tema foi pesquisado junto com as crianças na internet utilizando o google, e as mesmas se interessaram mais pelos vídeos do youtube.

No início demonstrava quais eram os passos até encontrar os vídeos e logo alguns já estavam fazendo.

Com este movimento e avançando com outros as crianças com 4 anos de idade aprendem a utilizar e se motivam para o conhecimento e para as descobertas.

Contar histórias, mostrar estas histórias, deixa-los representar e depois filmar suas ações fortalece seu interesse pelo conhecimento e pelas descobertas que a tecnologia propicia.

Para a máquina digital, primeiro mostrei para todos como era a máquina e o que era possível fazer. Fotografava as crianças e depois mostrava na TV. Adoraram se ver. Depois expliquei como funcionava a máquina no coletivo e logo em seguida individualmente. Foram muitos passos até chegar ao foco. Alguns aprendiam mais rapidamente, principalmente quem já tinha experiência com algum tipo de tecnologia. Sempre que as crianças pegavam a máquina elas ficavam muito ansiosas e saíam a fotografar rapidamente. Tive que acalmar a ansiedade inicial. Ficou gravada a fala de algumas crianças enquanto filmavam. Solicitei como estratégia que falassem o nome do colega que estavam filmando ou fotografando. Observei que quem era filmado parava de fazer suas atividades para prestar atenção no colega que fotografava ou filmava.