



III MOSTRA VIRTUAL DE INCLUSÃO DIGITAL

“TODO DIA É DIA DE BRINCAR E JOGAR NA ESCOLA”

EMEI JP PATINHO FEIO

CLÁUDIA AMARAL DOS SANTOS LAMPRECHT

Alunos, todos de 4 anos, envolvidos com a proposta:

JA1
Ana Carolina Valério Saldanha
Andrew Cassiano Charmes Correa
Arthur Jaques Moreira Thomas
Camilla Mengotti do Rosário
Davi Ferreira Camargo
Guilherme Hüller Miranda
João Antônio Oliveira dos Santos
Kauany Taisa Sopran
Larissa Paim da Silva
Laura Castanho da Silva
Luís Filipe Dias dos Santos
Richard Eduardo Schumenck de Souza
Taysa de Mattos Goulart
Thiago Alves Pereira

JA2
Arthur Miranda Soares
Arthur Pedroso Soares
Ashley Padilha Ribeiro
Bernardo Machado Silveira
Brianna da Silva Del Valle Camejo
Bruna da Rosa Dalavia
Eduarda Borba Guimarães
Emerson Matheus Ferreira Neves
Guilherme Marques Freitas
Isabelle Kurz
Isabelly Carvalho Juner Padim
Julia Schrer da Rocha
Kalel Abraham Salas Nunes
Kauãny Garcia Soares
Lucas Luis Giendruczark Carmona

Matheus Fulginiti do Nascimento
Mayna Rótel de Arruda
Pedro Henrique de Lima Vieira Duarte
Teodoro Xavier Bueno
Thaila Gil Pereira dos Santos
Vitória Caroline Mesquita Munhoz
Yngrid Lanah Zambrano Chaves

Proposta pedagógica orientadora da produção:

- **Período de desenvolvimento da atividade:** De fevereiro a dezembro de 2014.

- **Objetivos:**

- Oportunizar a escolha por parte das crianças de diferentes brincadeiras e interações através dos diversos materiais disponíveis na sala de aula.

- Utilizar o computador como mais uma das opções na hora do brincar.

- Desenvolver estratégias de uso dos computadores para interação através dos jogos computacionais (Kismart – IBM, Ariê, Gcompris, Childsplay, tux paint, dentre outros).

- **Habilidades desenvolvidas com a atividade proposta:**

- Autonomia, Socialização, Regras de Convivência e Organização de Turma.

- **Desenvolvimento da atividade:**

Desde o primeiro dia na escola as crianças no momento do brinquedo são incentivadas a circular pelos diferentes cantos temáticos presentes nas salas: computadores; livros, jogos; bonecos e miniaturas de animais; casinha; bonecas; carrinhos, pistas e ferramentas; artes plásticas e escritório.

- Recursos de apoio:

Computadores, Kidsmart, sucata de partes dos computadores (teclados desconectados, caixas de som), máquinas de calcular, folhas, canetas, bloquinhos, Carrinho de boneca, bonecas, panelinhas, fogãozinho, comidinhas de plástico, caixinhas e potinhos, carrinhos, caminhões, tapete com estradinha, posto de gasolina, garagem de 2 andares, cesta com ferramenta (serrote, alicate, chave de fenda tudo de plástico), diversos livros infantis, lince, dama, cilada e quebra-cabeça, dominó, Animais miniatura, folha A3, hidrocor, giz de cera e giz pastel.

- Considerações sobre a proposta:

O canto do escritório é móvel e permite que as crianças o montem aonde e do jeito que preferirem um escritório imaginário. É composto por teclados desconectados, telefones, mouses, caixas de som, calculadoras, máquinas fotográficas, agenda, canetas e lápis.

No canto dos computadores há 3 equipamentos na sala do Jardim A em funcionamento com livre acesso aos jogos pelas crianças.

Assim como os demais cantos, as crianças desde o primeiro dia tem acesso aos computadores para jogar e desenhar. Além disso, os computadores são utilizados para pesquisa e análise de fotos da turma referentes as diferentes propostas realizadas, com a facilidade de visualização com a conexão à tela de televisão de 42'.

Quando utilizam os computadores as crianças se revezam: há momentos em que preferem jogar em duplas, um auxiliando o outro e interagindo;

Em outros momentos, mesmo um ao lado do outro, em muitas oportunidades as crianças colaboram com o amigo num momento de dificuldade ou aguardando o momento em que irá jogar.

Tal projeto está em consonância com as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (2009), que preconiza a criança como centro do planejamento curricular, sujeito que constrói conhecimento através de interações e brincadeiras.