



III MOSTRA VIRTUAL DE INCLUSÃO DIGITAL

Maternais 2 explorando jogos educativos na informática
Escola Municipal de Educação Infantil Valneri Antunes
Professora Shane Lia Prestes

Alunos envolvidos:

M2A

NOME COMPLETO	IDADE
ALANA VITÓRIA AZEVEDO CARDOSO	3 anos
ANDREW RUDNEI VEIGA SILVEIRA	3 anos
ARTHUR MARQUES DOS SANTOS	3 anos
BRUNA EDUARDA GOULART DA SILVA	3 anos
CAROLINE LUTZ SANTOS	3 anos
EMILYN NASCIMENTO MARTINS	3 anos
ERIK RANGEL MIRANDA	3 anos
HENRIQUE MUNHOZ DA SILVA	3 anos
HENRY LUAN REIS PEREIRA	3 anos
HILLARY VITÓRIA SEVERO DA SILVA	4 anos
JÚLIA VITÓRIA SOUZA DE DEUS	3 anos
KAUÃ DA SILVA ANTUNES	3 anos
LUCAS RAMOS CONCEIÇÃO	3 anos
PIETRO RIBEIRO BRIÃO	3 anos
RAFAEL SANTOS NUNES	3 anos
VAGNER DANIEL MACHADO NUNES	3 anos
VÍTOR HUGO ALIATI DOS SANTOS	3 anos
VITÓRIA GIOVANA MOREIRA PAIXÃO	4 anos

M2B

NOME COMPLETO	IDADE
AMANDIO ALVES DE ALMEIDA JÚNIOR	4 anos
ANA JÚLIA GIBBON DOS SANTOS	3 anos
ANA RAFAELA MATIAS RODRIGUES	3 anos
ANDREY MICHAEL FERREIRA CARDOSO	3 anos
ANGELINA VITÓRIA EFIGENIO DA SILVA	4 anos
ARIANA DE SOUZA MARIANO DA SILVA	4 anos
BRYAN JULIANO DE OLIVEIRA JOBIM	4 anos
DANIEL SILVA SIQUEIRA	4 anos
EMILLY VITÓRIA IGNÁCIO DE SOUZA	4 anos
FELIPE LOPES SARMIENTO	3 anos
GUILHERME FORTUNATO BARCELOS TERESA	3 anos
IGOR MOREIRA OLMEDO	4 anos
JOÃO VITOR RIBEIRO DOS SANTOS	4 anos
KAUANA MARQUES BENEVENUTO	4 anos
KETTLIN VITÓRIA GOULART DA SILVA	4 anos
MARCOS ANTÔNIO MARTINS MEZZETA	4 anos
MIGUEL MACHADO DE BAIROS	4 anos
VINÍCIUS RAMOS CONCEIÇÃO	3 anos

M2C

NOME COMPLETO	IDADE
BRUNO DE LIMA MELO	4 anos
DIANA SILVA DA LUZ	3 anos
EDUARDO DE LIMA TESSARI	4 anos
GABRIEL SANTOS VIEIRA	4 anos
HANNAH SILVA ZABIELA	4 anos
HENRIQUE DOS SANTOS DE SOUZA	3 anos
HIAGO MENDES FLORES	4 anos
JOÃO VICTOR DE OLIVEIRA JESKE	3 anos

JUAN RICARDO CAETANO XAVIER	4 anos
LAURA MARIA SILVA DE MOURA	4 anos
MARIANA FORTUNATO BARCELOS TERESA	3 anos
MARJORIE DA SILVA MACHADO	3 anos
MONIQUE VITÓRIA DOS SANTOS VASCONCELOS	3 anos
PIETRA DE OLIVEIRA MOURA	3 anos
RAFAEL MIGUEL BORBA FLORÊNCIO	4 anos
RAQUEL BUENO HONORATO LEMOS	4 anos
RIQUELME FRANÇA COLARES GONÇALVES	4 anos
THALES FERRAZ KUNRATH	4 anos

Proposta Pedagógica

Período: de março a dezembro de 2014

Objetivos:

- ✓ Incluir digitalmente crianças a partir dos três anos de idade;
- ✓ Conhecer o mouse e aprender a manusear o mesmo de forma lúdica;
- ✓ Conhecer sons de animais;
- ✓ Conhecer animais;
- ✓ Reconhecer sua foto e seus colegas em jogo de memória;
- ✓ Explorar softwares educacionais adequados à faixa etária, como por exemplo, o GCompris;
- ✓ Complementar os projetos desenvolvidos em sala de aula;
- ✓ Ajudar os colegas;
- ✓ Ampliar o vocabulário e repertório oral.

Habilidades desenvolvidas

Raciocínio lógico;

Criatividade;

Ampliação do vocabulário oral;

Memória;
Coordenação motora.

Conteúdos

Manuseio do mouse (mover, clicar e arrastar);
Animais;
Sons diversos;
Memória com fotos das crianças;
Memória com diversas imagens;
Impressão das produções das crianças e observação de como a impressora funciona;
Jogos de construção.

Desenvolvimento

As aulas na sala de informática acontecem uma vez por semana e tem duração de 15 minutos. As turmas de Maternal 2 são divididas em até 3 grupos. O trabalho com as crianças citadas acima teve início em março de 2014. A maioria das crianças atendidas não tem computador em casa e pouco contato com tecnologias.

Iniciamos as atividades utilizando o software GCompris para que as crianças se familiarizassem com o mouse. Através do jogo de “estourar os balões” somente movendo o mouse elas aprenderam a utilizar o mouse. Conforme foram avançando no domínio do mesmo fomos avançando nas propostas de jogos educativos. Passamos a utilizar os jogos do childisplay, sites zuzubalândia e duendes e o kidsmart. As crianças exploraram os jogos de memória (fotos das crianças, conto de fadas, animais, etc.) que foram construídos pela professora no Edilim.

Recurso de apoio

Impressora colorida e caixas de som.

Estratégias

Alunos que tem mais facilidade ajudam seus colegas. Conforme vão avançando vamos introduzindo novos jogos. As turmas de Maternais não têm muito tempo de concentração para realizar uma atividade por um período muito longo, então cada grupo fica na sala durante 15 minutos. Seguimos o ritmo de cada criança. Os jogos sempre são adequados para a faixa etária e precisam despertar curiosidade. Jogos muito avançados acabam frustrando as crianças que ainda não tem conhecimento e maturidade suficiente para resolver as situações problemas propostas.

A informática possibilita que as crianças ampliem seu repertório oral, pois quando utilizamos jogos com imagens de animais ou fotos dos colegas as crianças falam o os nomes ou questionam que animal é. Quando é jogo com fotos dos colegas todos ficam bem motivados e dizem o nome conforme encontram a foto. Repetem também os sons dos animais. As aulas ajudam a desenvolver a criatividade, imaginação, memória, concentração e ajuda entre as crianças.

Considerações sobre a proposta

As atividades na sala de informática permitem um atendimento mais individualizado e isso é importante para as crianças. Tem dias que elas só querem conversar sobre o que aconteceu em casa e não querem se envolver com as atividades propostas e sim desabafar. Trabalhar com grupos menores sempre rende mais. Na Emei Valneri Antunes estamos incluindo nossos alunos digitalmente e eles têm aprendido bastante.