



IV MOSTRA VIRTUAL DE INCLUSÃO DIGITAL



Prefeitura Municipal de Porto Alegre
Secretaria Municipal de Educação
EMEI Ilha da Pintada

IV MOSTRA VIRTUAL DE INCLUSÃO
DIGITAL

"A ILHA CONECTADA COM O MUNDO"
"A Ilha é uma praia dentro do Planeta Terra"
Luciana Salengue Scolari

Professores envolvidos: Alexandre dos Santos, Daiane Gonçalves,
Luciana Scolari e Nádia Petersson
Monitora: Jassanan Tassinari

Crianças: Turma do Jardim B
Faixa-Etária: 5 a 6 anos de idade
Anna Gabriely Silva Lemos
Emanuelly Cruz da Silva
Emily Claudiene de Oliveira Zefino
Graciele de Ávila Longaray
Isabel Eduarda Maciel Lages
Lara Maritza Brandão da Silva
Leandra Gabrieli Tomé Faleiro da Silva
Leonardo Duarte Marques
Lucas da Silva Souza
Luciel Rodrigues da Silva
Luiz Miguel do Nascimento Simonetti
Manuela Machado Reis

Miguel Antonio Vargas Bastos
Monique Alderette dos Santos
Ritielle Kauane Morais de Matos
Soraia da Silva Alves
Victor Vinicius da Silva de Almeida
Wellington Matheus da Silva Florêncio
Weslley Gabriel de Souza Maciel

PROPOSTA PEDAGÓGICA ORIENTADORA DA PRODUÇÃO:

Período de Desenvolvimento da Atividade:

Junho a Outubro de 2015

Objetivo Geral:

O projeto "A Ilha Conectada com o Mundo" tem como proposta a utilização dos equipamentos tecnológicos como ferramentas pedagógicas, entrelaçando com os projetos elaborados pela professora referência da turma, atendendo, assim, às especificidades de cada grupo etário, respeitando as idades, seus interesses e suas necessidades.

Pensamos em uma metodologia que leve a criança a interagir com a tecnologia, com o objeto do conhecimento, com os colegas e professores, possibilitando a construção dos conceitos de colaboração, cooperação, solidariedade, bem como, novas descobertas e muitas aprendizagens.

Objetivos Específicos:

- Utilizar as mídias como um recurso mediador de aprendizagem;
- Explorar e manusear os equipamentos midiáticos;
- Conhecer as principais características da Ilha da Pintada;
- Conhecer e aprender a valorizar a cultura regional da Ilha da Pintada;
- Conhecer algumas Ilhas que compõem o Bairro Arquipélago;
- Ampliar o olhar da Ilha da Pintada através de visitas "in loco" para captação de imagens com máquinas fotográficas, celulares e filmadoras;
- Desenvolver a linguagem oral, escrita e a musicalidade;
- Desenvolver a autocrítica e autonomia a serviço da emancipação humana;
- Desenvolver o senso crítico;

Habilidades Desenvolvidas:

- Habilidades de Letramento: linguagem oral e escrita;
- Habilidade Motora: fina e ampla, dança;
- Habilidades de Musicalização: ritmo, composição, som;
- Habilidades de Conhecimento de mundo: espaço, tempo, cidadania, cultura, equipamentos;
- Habilidades Sócio-afetivas: cooperação, solidariedade, afetividade, senso crítico, autoestima, respeito, regras de convivência, autonomia, apreciação de diferentes olhares;
- Habilidades Cognitivas: concentração, atenção, raciocínio;
- Habilidades Técnicas: manuseio dos equipamentos midiáticos, apropriação das tecnologias;

Conteúdos Desenvolvidos:

- Manuseio e domínio dos equipamentos midiáticos (máquina fotográfica, celular, filmadoras, data show, computador, tablet);
- Estudo da fauna e flora das Ilhas;
- Estudo dos objetos que representam a cultura local e a história das Ilhas;
- Linguagem oral, escrita e musicalidade;
- Autocrítica, autonomia, senso crítico;
- Afetividade, cooperação, colaboração, solidariedade e respeito;
- Cidadania;
- Coordenação motora fina e ampla;
- Dança;

Desenvolvimento da Atividade:

Nossas aulas de Informática Educativa são muito esperadas, todos os dias me perguntam se teremos aula. Inicialmente, nossa aula se dava exclusivamente no Laboratório de Informática, onde o grupo navegou por algumas atividades que lhe possibilitaram o contato com o

computador, conhecendo as partes que o compõem, bem como acessórios importantes (CPU, monitor, teclado, mouse, mouse ped, estabilizador), explorando basicamente a utilização do mouse e seu domínio para o uso da máquina (arrastar, clicar e duplo clique). Para essas atividades foi ofertado o software Gcompris e depois ampliado o seu repertório.

As crianças também tem a oportunidade de explorar alguns aplicativos pedagógicos que fazem parte do Projeto KidSmart, implantado pela IBM no Brasil. Dentro dessa proposta, a turma vem navegando pela Casa de Matemática da Millie, na Casa da Ciência do Sammy e na Casa do Tempo e da Geografia do Trudy. Também tem explorado o Software Tux Paint.

Sempre antes de irmos ao Laboratório de Informática, temos um momento da conversa onde as crianças relatam suas novidades que em geral, são suas vivências familiares ou então, vivências aqui da Escola, com a professora referência da turma, a Nádia.

Foi numa dessas conversas que a turma trouxe que estavam estudando sobre as "Ilhas e, em especial, sobre a Ilha da Pintada, local onde se localiza nossa Escola. Conversamos sobre muitas coisas, todos queriam falar ao mesmo tempo e me mostrar às produções individuais e coletivas que já haviam feito sobre seus estudos. Escutei todos com muita atenção, observando um certo encantamento ao mesmo tempo em que uma adoração sobre o assunto que circulava na roda. Foi então que sugeri ao grupo para produzirmos um vídeo sobre as "coisas da Ilha" que nos chamam a atenção, tendo as crianças como protagonistas do trabalho. A ideia era trabalhar com as ferramentas pedagógicas(máquina fotográfica, filmadora, celular, tablet) para captação de imagens.

Imediatamente após o convite para a produção do vídeo, lancei a pergunta ao grupo: *_ Mas afinal, o que é um vídeo? _ Quem já fez um vídeo? _ O que precisamos fazer para produzir um vídeo?*

Eis, as respostas:

- _ "A gente vai aparecer na Tv!"*
- _ "Tem que filmar. O repórter usa microfone e filmadora!"*

- *"A gente vai mostrar como é a Ilha!"*
- *"A gente pode usar o tablet e o celular para filmar e também para tirar foto!"*
- *"A gente pode ser igual o repórter da TV!"*
- *"Eu já filmei minha família no meu tablet. É muito legal de ver depois!"*
- *"Vai ter que ter foto e também a gente vai ter que filmar a Ilha!"*
- *"Mas a gente pode desenhar também!"*
- *"As pessoas vão poder conhecer nossa Ilha com o vídeo!"*

Nessa conversa com as crianças, fomos construindo em grupo, conceitos referentes ao universo audiovisual, a gravação, os elementos técnicos, a dinâmica de funcionamento e a função do vídeo. Observava que o grupo apresentava um certo domínio sobre os estudos que fizeram a respeito das Ilhas e, em especial, sobre a Ilha da Pintada, demonstrando propriedade e segurança para a produção coletiva de um audiovisual.

Passamos então, a pensarmos juntos sobre o que poderíamos fotografar e filmar para colocar nesse vídeo e as hipóteses foram muitas:

- *"Igrejas, casas, escolas, mercados, pracinha, loja de animais!"*
- *"Pessoas que são diferentes: pretas/brancas, gordas/magras, cabelos compridos/ curtos/carecas!"*
- *"Tem que ter lixeiras para botar os lixos!"*
- *"Tem que juntar os lixos!"*
- *"Animais: gatos, cachorros!"*
- *"Pesca peixe!"*
- *"A Ilha é uma cidade, uma rua, uma praia!"*
- *"A Ilha tá dentro do planeta Terra!"*
- *"O que separa a Ilha do Pavão da Ilha dos Marinheiros é a ponte e embaixo tem um rio!"*
- *"Todas as Ilhas tem rio e se tem rio é uma praia!"*
- *"Aqui na Ilha tem Biguá!"*
- *"A gente tem que cuidar da Ilha!"*

Conversando com o professor Alexandre, de música, sobre o nosso projeto, surgiu a ideia de se compor uma música sobre a Ilha da Pintada, a partir das falas das crianças e dos estudos realizados com a Professora Nádia. O ritmo escolhido pela turma foi o "funk". A letra ficou tão fantástica que não conseguíamos ficar parado. Era preciso cantá-la com movimento. Foi então, que buscamos ajuda da professora de Educação Física para auxiliar-nos na criação de uma coreografia para mesma.

Criada a música, começamos a trabalhar em cima dela para a produção do nosso vídeo, escrevendo o roteiro das imagens que precisávamos captar para então ilustrar a canção e, assim, apresentar a Ilha da Pintada sob o olhar da turma do Jardim B.

Feito tudo isso, começamos nossa visita a campo, saindo pelas ruas da Ilha da Pintada, munidos de vários equipamentos para a captação de imagens. (filmadora, gopro, celular, tablet, máquina fotográfica). Essas saídas eram acompanhadas por mim, pela professora Nádia e pela monitora Jassanan.

Na aula seguinte de Informática, fomos assistir as imagens que captamos. Utilizamos o computador e o data show, projetando no telão as imagens captadas, tanto os vídeos como as fotografias, para então começarmos a seleção das imagens. Outra atividade que costumávamos fazer com o computador e o data show era o tão famoso teatro de sombra. Cada um escolhia um animal para imitar, fazendo os gestos com as mãos, e os demais deveriam adivinhar qual era o animal. Esse momento era sempre muito esperado pelo grupo.

Claro que não foi uma atividade fácil, pois as crianças queriam contemplar todas as imagens captadas no passeio, porém foi preciso trabalhar a ideia do coletivo e que teríamos que fazer uma seleção de cenas e imagens para compor a ilustração da canção, o que nos levou a refletir e chegar a alguns acordos com o grupo para a definição do seu conteúdo.

Agora, com todo o material capturado e escolhido, combinei com o grupo que eu faria a edição de todo o material, conforme havíamos

combinado e que traria para apreciação do grupo, montando o vídeo com a música e as fotos, uma vez que decidimos que faríamos uma Mostra Fotográfica.

Recursos de Apoio:

Máquina fotográfica, tablet, celular, filmadora, gopro, computador, data show, materiais para pesquisa.

Estratégias de Acompanhamento:

As estratégias de acompanhamento foram os registros diários realizados por mim e pela professora Nádia, referência da turma, verificando o interesse e a curiosidade do grupo pelas atividades propostas.

Sempre tive muito clara a idéia de ir ao encontro do Projeto elaborado pela professora referência da turma, trabalhando com a Informática Educativa na interdisciplinaridade, usando os recursos tecnológicos como ferramentas pedagógicas, criando ambientes interativos, que proporcionasse às crianças, através do caráter lúdico da aprendizagem, a possibilidade de investigar, formular hipóteses, pesquisar, criar e assim, construir seu próprio conhecimento.

Considerações sobre a proposta:

A produção do vídeo "A Ilha é uma praia dentro do Planeta Terra" nos possibilitou proporcionar às crianças o contato com as mais variadas ferramentas pedagógicas. Foi preciso conhecê-las e se apropriar de seu uso e manejo, para então utilizá-las. As crianças tiveram a possibilidade de fotografar, filmar, escolher imagens e sons, compartilhando assim, tudo que aprenderam e descobriram no Projeto das Ilhas, sobre a fauna, a flora, aspectos geográficos e culturais da região.

Alem disso, essa produção, possibilitou o trabalho interdisciplinar, envolvendo os professores das diferentes áreas, interagindo os conteúdos como forma de complementação, o que promoveu a interação entre as crianças, os professores e a comunidade escolar, permitindo a ampliação da aprendizagem.

E agora, depois de tudo pronto, tive a certeza de que é possível sim, trabalhar com atividades audiovisual na Educação Infantil. Elas possibilitam a expressão da criatividade das crianças nos diferentes momentos, bem como dão ênfase à valorização do trabalho coletivo, à medida que se faz necessário, constantemente a troca de ideias, o que fortalece o espírito de grupo e auxilia na valorização e respeito às opiniões alheias.

Ouvir a opinião das crianças, problematizar e contextualizá-las constituem-se elementos importantes para dar significado ao trabalho. Por essa razão, a mídia educação tem caráter transversal (FANTIN, 2008), porque pode flutuar em todas as áreas do conhecimento.

Dar -se conta, de que a Escola ocupa um lugar imprescindível, na vida de todos os atores envolvidos não é uma tarefa fácil. No entanto, nós, enquanto professores, temos este difícil desafio a enfrentar, quebrando "padrões" de funcionamento, oportunizando e criando novos mecanismos que possam ser usados como instrumento da educação, possibilitando a fomentação do senso crítico em cada um dos participantes, por meio do espaço aberto ao debate e a reflexão-ação-reflexão. Precisamos incorporar o audiovisual em nossos conteúdos, da mesma forma que incorporamos a oralidade e a escrita em nosso ambiente escolar.

Para isso, é de suma importância, que nós, educadores busquemos conhecimento sobre essa temática para que possamos ofertar uma proposta pedagógica de qualidade a nossa atividade de ensino, inserindo toda a Comunidade Escolar nesse processo, construindo assim, uma Pedagogia comprometida com a inserção de nossos alunos às novas tecnologias.

