



IV MOSTRA VIRTUAL DE INCLUSÃO DIGITAL

A) Título da produção Digital: CIRANDAR e registrar num click

B) Nome completo da Escola:

Escola Municipal de Educação Infantil Vila Mapa II

C) Dados de identificação do professor: Elizabeth dos Santos Masera

D) Identificação da turma: Jardim B

E) Nome completo e idade de todos os alunos envolvidos: (Jardim B)

Adryan Eduardo Silva Correa – 5 anos

Ana Clara Rohmann da Silva – 6 anos

Bernardo de Souza Carvalho – 5 anos

Carlos Eduardo Silveira Franco – 5 anos

Claudia Pacheco Rosa – 6 anos

Dalessandro Ruan Soares dos Santos – 5 anos

Emilly Aghata da Silva Santos – 6 anos

Fabricio Marques Bloss – 6 anos

Giovanna Fortes Gomes – 6 anos

Iasmim Luisa dos Santos Pedroso – 6 anos

Kassio Leal Pereira dos Santos – 6 anos

Kelvin Rodrigues Ferreira – 6 anos

Kemily Cristina Pereira Martins – 6 anos

Laura Medina da Silva – 6 anos

Luis Adriano Costa da Silva – 5 anos

Maria Eduarda de Lima Correa – 6 anos

Paulo Cesar Nunes Macedo – 5 anos

Rafaela Domingos Ezeias – 6 anos

Renan Soares Correa – 5 anos

Sabrina Fagundes Parecy – 6 anos

Willian Martins Rodrigues – 6 anos

Período de desenvolvimento da atividade: Março à Novembro/2015

Considerando que as crianças desde seus primeiros momentos neste mundo, estão aprendendo e que educar não é um ato neutro, torna-se fundamental que os alunos desde pequenos recebam estímulos que desenvolvam seus sentidos e posteriormente sua intelectualidade.

O computador enquanto tecnologia da inteligência pode transformar os modos de conhecer que se dão nos ambientes de produção de conhecimento, na produção de novos espaços e nas práticas de construção coletivas. Desta forma, a experiência do Quiosque Kid Smart passou a ser ação prática de conhecer/relacionar/transformar incluindo os sujeitos imersos no processo de aprendizagem em outras dimensões até então não exploradas.

Incluir no mundo digital é um dos desafios da tecnologia da informação e sendo assim não se trata apenas de ensinar a usar o computador é preciso criar um ambiente de segurança em que a criança possa exercitar seus conhecimentos prévios e desafiada a aprendizagens significativas.

Os computadores como ferramenta que integrou definitivamente as atividades no Jardim de forma prazerosa e dele as mídias da fotografia passaram a constituir objeto de registro das curiosidades e criatividades das crianças proporcionando interação entre os sujeitos e seus modos de ver e a apreciação de suas próprias produções e dos colegas. Uma vez que através da democratização do acesso e com ajuda da tecnologia disponível buscam-se a integração entre educação, tecnologia e cidadania, visando à transformação social.

Objetivo Geral:

Possibilitar o acesso as mídias como intenção pedagógica de inclusão digital como ferramenta para o desenvolvimento da capacidade de conhecimento e desenvolvimento intelectual.

Objetivos específicos:

- Aprimorar e/adquirir noções do raciocínio, obtendo confiança em suas próprias estratégias e na sua capacidade para lidar com situações novas, utilizando seus conhecimentos prévios;
- Desenvolver a motricidade fina, a coordenação motora, percepção auditiva, visual, linguagem e criatividade;
- Promover a interação dos saberes no coletivo de crianças;

Habilidades desenvolvidas com a atividade proposta

Como o Quiosque da IBM há dois anos já é parte integrante do processo de aprendizagem das crianças. Este ano ampliamos o acesso a mais jogos o que já dominam bem, e ampliamos a utilização da máquina fotográfica e do celular o que já trabalhávamos de forma tímida e mais utilizada pela professora. Passou a ser ferramenta estimulada como intenção pedagógica com mais frequência.

As crianças utilizam em diversos momentos de forma autônoma para registrarem seus olhares e percepções do cotidiano da escola. Assim as crianças apreciam suas produções tanto de fotos como vídeos e assim educam o olhar, trabalham as perspectivas de longe e perto, acima, abaixo, frente, atrás, vocabulário próprio como zoom, aproximação, foco e tantas outras possibilidades ainda não exploradas.

Trabalhamos em colaboração nos dois turnos, assim pela manhã utilizam a máquina da professora e à tarde da outra educadora. As regras previamente estabelecidas e as próprias crianças cuidam deste aspecto, assim como a conservação do equipamento.

Ampliaram a capacidade de tolerância e negociação. Vivenciam a responsabilidade com o equipamento assim como demonstram solidariedade ao auxiliar outro colega com a atividade.

No computador os jogos são amplamente explorados demonstrando plena capacidade de raciocínio e memória visual. Nunca tivemos nenhuma situação que ensejasse conserto tanto da máquina como do computador, em alguns momentos é utilizado o notebook dos educadores e o respeito é o mesmo.

Características cognitivas exigidas dos alunos para a realização da atividade:

Curiosidade

Conteúdo

- A exploração dos jogos educativos para propiciar o contato e experiências com o equipamento e a linguagem digital e suas possibilidades;
- A vivência da organização dos grupos para acessarem o equipamento como exercício de autonomia e protagonismo;
- A reflexão sobre os conteúdos apresentados nos jogos e seus desdobramentos em outras atividades e conteúdos como significantes da aprendizagem;
- O conhecimento do equipamento (máquina fotográfica) para poder explorar seus recursos;
- A fotografia como registro de momentos de prazer, como profissão, possibilidade de documento importante, etc.
- A filmagem como forma de registro em movimento e suas possibilidades visuais e sonoras.

Desenvolvimento da atividade

Como já realizamos há dois anos a utilização do Quiosque como da máquina fotográfica, este ano ampliamos as possibilidades dos jogos no Quiosque o que iniciou nova disputa entre as crianças para estarem no equipamento, assim readequamos as duplas e já estabilizou. A máquina fotográfica hoje mais vezes está sendo utilizada pelas crianças e ampliamos para a filmagem, observei que para filmagem diferente da fotografia eles provocam a situação a ser filmada, já se colocando como produtores.

O grau de interesse das crianças é alto infelizmente poucos equipamentos, é perceptível habilidades diferentes com relação a proposta o que enriquece as produções o que é plenamente visível e quando se fala sobre o material que produziram vou começar a gravar o áudio pois eles discorrem sobre o que os levou a fotografar algo ou alguém assim como as montagens que fazem com matérias da sala de aula que ficam maravilhosas.

Recursos de apoio

Contamos com máquina fotográfica e notebook próprio, a máquina fotográfica e notebook da educadora da tarde, adquiriram um gravador digital, mas não aprendi a usar ainda, dois computadores na sala de informática, o projetor da escola, adquiri uma caixa de som com entrada de cartão, microfone e pendrive de fácil transporte, a televisão e o DVD da sala. E estamos fazendo os cursos do projeto Vagalume sobre documentário para nos ajudar a desenvolver o trabalho de registro que num futuro próximo pretendemos produzir um documentário sobre o cotidiano do Jardim na escola.

Estratégias de acompanhamento

Posso dizer que a principal estratégia de acompanhamento é a confiança no processo coletivo construído, as crianças auxiliam o tempo todo e faço meus próprios registros escritos, gravados e fotografados. Também é visível o desenvolvimento das crianças e a ampliação das habilidades que são apresentadas em suas demais produções e nas interações verbais.

Consideração sobre a proposta

Eu sou suspeita para falar, pois sou apaixonada pela tecnologia embora reconheça meus limites técnicos. Mas busco sempre me atualizar e proporcionar às crianças esta interação com a tecnologia possível, eles já tem este aprendizado, mas na escola a intenção pedagógica diferencia e qualifica a aprendizagem.

No Quiosque eles já me ensinam alguns jogos que buscaram por conta própria, as ferramentas do Paint foram apresentadas e hoje já está difícil eu poder salvar alguma produção porque nunca estão terminados, eles exploram de forma a buscar ampliar cada vez mais o domínio sobre o programa e isto é fantástico, pois já produzem materiais

belíssimos e com grau de dificuldade considerável. O fato de o equipamento aprimorar a motricidade fina já é importante, imaginem as demais habilidades? Considero extremamente positiva, acrescentou conhecimento e ampliou as habilidades das crianças.

Mas é preciso avaliar a efetividade uma vez que somente um equipamento para turmas tão grandes restringe as possibilidades de uma maior exploração pedagógica assim como sugiro que as professoras do Jardim B tenham um estagiário em sala para que possamos dedicar mais atenção para algumas crianças que apresentam dificuldades e precisam da atenção personalizada o que é quase impossível nesta conjuntura.