



## III MOSTRA VIRTUAL DE INCLUSÃO DIGITAL

**Todo dia é dia de brincar e jogar na escola - JB**

**EMEI JP PATINHO FEIO**

**Professora: Paula Santos Melo**

Colaboradores: Diretora Soraia de Oliveira Sant'Anna e Claudia Amaral Santos Lamprecht

Idade das Crianças: 5 anos

Nome das crianças participantes:

JB1 – 5 anos

Arthur Eduardo da Fonseca Jardim
Arthur Gonçalves dos Santos
Djordan William Souza dos Santos
Gabriel Francisco Pinheiro
Gabriela Engracio Faleiro
Jaqueline Lacerda da Silva
Jennifer Luiza Laronde Leotte
Julian Groos do Canto
Kaiky Diogo Correia Porto
Kaléu Machado Mengotti
Kerollyn Gabrielli Santos Inácio
Lívia Xavier Lopes

Lucas Marques de Souza
Maria Roberta Ouriques Nogueira
Matheus Gonçalves dos Santos
Pedro Fonseca Soares
Rafael Stragliotto Gonçalves
Rafaela Schüttz Dávila
Vitória Marques de Vargas
Yasmim Silva de Oliveira

JB2 – 5 anos

Ana Clara Duarte de Oliveira
Ana Clara Nienow Trinca
Bernardo santos Burato Costella
Bruna Naiara Vitorina Rolim
Bruno Antoniazzi Soares da Silva
Cecília Santos de Souza
Geise da Luz Xavier
João Pedro Paprocki da Silva
Joel Junior Vasconcellos
Julia de Azambuja Vieira Cordeiro

Kailane Guidugi Fiuza
Kauã Gabriel Soares Lucas
Laura Vitória Amaral Chuquel
Lavínia Vianna Loss
Leandro da Rosa Zborowski
Lorran Petitot de Souza
Lucas Dyllan Mayer Silva
Pietro Pires Ribeiro de Almeida
Richard dos Santos Trindade
Sophie Toigo Abelaira
Vitor Gabriel Gross Saraiva Oliveira
Wellington Freitas Tavares

Proposta Pedagógica Orientadora da Produção

Período de desenvolvimento da atividade: de fevereiro a dezembro de 2014.

Objetivos:

O objetivo é oportunizar diferentes brincadeiras e interações através de materiais diversificados em um espaço organizado para melhor promovê-las.

Utilizar o computador como ferramenta didática no desenvolvimento do raciocínio infantil.

Desenvolver estratégias de pensamento a partir da interação nos jogos computacionais (Kidsmart – IBM, Ariê, Gcompris, Childsplay, tux paint, dentre outros).

Habilidades desenvolvidas com a atividade proposta:

Circular na hora do brincar pelos diferentes cantos temáticos que estão organizados na sala de aula.

Conteúdos:

Socialização, Regras de Convivência e Organização de Turma.

Desenvolvimento da Atividade:

Todos os dias, na hora do brinquedo a turma se organiza para usufruir dos diferentes espaços que estão organizados dentro da sala de aula. Há a oportunidade de revezamento na bancada de computadores, no Kidsmart, em uma mesa que se transforma em escritório (com calculadora e sucata de partes de computadores) Há também a casinha de bonecas aonde temos a disposição carrinhos de bonecas e panelinhas . Há ainda pistas de carrinhos e ferramentas. São utilizados ainda, neste momento os livros que estão nas prateleiras dentro de cestas, os jogos de mesa, os bonecos e miniaturas de animais. A oferta ainda inclui materiais para o desenvolvimento de trabalhos de artes plásticas.

Recursos de apoio:

Canto da Informática e escritório: Computadores, Kidsmart, sucata de partes dos computadores (teclados desconectados, caixas de som), máquinas de calcular, folhas, canetas, bloquinhos.

Canto da Casinha de bonecas: Carrinho de boneca, bonecas, panelinhas, fogãozinho, comidinhas de plástico, caixinhas e potinhos.

Cantinho das pistas de carrinhos e ferramentas: carrinhos, caminhões, tapete com estradinha, posto de gasolina, garagem de 2 andares, cesta com ferramenta (serrote, alicate, chave de fenda – tudo de plástico)

Canto dos livros: diversas obras de livro infantil.

Jogos de mesa: lince, dama, cilada e quebra-cabeça, dominó.

Cantinho das miniaturas: Animais miniatura.

Cantinho das Artes: folha A4, hidrocor, giz de cera e giz pastel.

Estratégia de Acompanhamento: Observação e intervenção do professor. Conversas e combinações.

Considerações sobre a Proposta:

No cotidiano escolar as crianças desenvolvem uma série de atividades com a professora, como a contação de histórias, roda de conversas, pinturas, desenhos, enfim, várias propostas. Dentre elas está a brincadeira. Uma sala de atividades bem equipada, planejada com materiais diversos enriquece o repertório infantil.

Nossas salas de aula dispõem de computadores com jogos (Ariê, Coelho Sabido, ...) e como outros materiais durante o brincar, são manuseadas com autonomia. O computador está integrado no nosso cotidiano, faz parte da brincadeira de forma ativa e criativa.

“Ao tratarmos do brincar da criança do nascimento aos seis anos, é importante que se reflita sobre as transformações que a chamada era de informática traz à sociedade, não só porque a criança passa a brincar naturalmente “com” o computador, mas também porque ela passa a “conviver” em seu dia-a-dia com essa técnica/ferramenta de registro, organização, expressão e comunicação, através das atividades de seus pais, irmãos, etc.” (OLIVEIRA, 2000 p. 29)

A criança interage com seus pares, manipula objetos e faz de conta, como quando faz fila de cadeiras e cria a brincadeira de ônibus, onde um é o motorista. Diante do computador também busca a interação do colega e juntos buscam estratégias para alcançar os objetivos.

“O mergulho nas águas da representação é facilitado enormemente pelo brincar. Aprender a lidar com a realidade e a fantasia, com o real e o virtual, separando-os e combinando-os sem misturá-los, é o projeto maior desses primeiros seis anos de vida. Nesse sentido, o computador pode ser visto como um instrumento riquíssimo. O fundamental é que não venha a ameaçar ou ocupar o lugar das brincadeiras ao ar livre ou com outras crianças.” (Oliveira 1996, apud Oliveira 2000)

Referências:

OLIVEIRA, Vera Barros de (Org). **O Brincar e a Criança do Nascimento aos Seis Anos.**  
Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.