

JOGOS, INTERNET E EDUCAÇÃO

EIXO: Práticas para o Ensino Médio – Formação de Professores

CAMARGO, Elaine Silvestre¹

SILVA, Fabrine Bianca²

LEMES, Loide Elizabeth Kiefer Seixas de Oliveira³

FRITZEN, Rafaela dos Santos⁴

SILVA, Janice Mendes da Silva⁵

KNAUT, Michelle Souza Julio⁶

O processo de ensino aprendizagem pode ocorrer de várias formas dentro do ambiente escolar, não havendo a necessidade de usar apenas lápis, caderno e borracha, segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998), afirma que o brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. Para isso os professores devem estar atentos às necessidades de cada criança, e realizar jogos onde seja de interesse da turma, realizar pesquisas e ver quais as suas preferências, pois, é a partir do jogo e da brincadeira que as crianças ampliarão as experiências para outras atividades como o esporte, a dança, ao teatro e a literatura.

Portanto, é fundamental que os alunos do Ensino Médio Formação de Professores, identifiquem práticas pedagógicas interessantes, para assim, promover o acesso ao conhecimento, e aos conteúdos destacados no currículo da educação infantil.

1 JUSTIFICATIVA

Sabendo que os jogos ajudam auxiliam no desenvolvimento do raciocínio lógico e na coordenação motora, percebe-se a necessidade de utilizá-los em sala de aula como recurso didático na aplicação dos conteúdos curriculares.

Outra característica dos alunos, nascidos na era digital, é o acesso rápido à informação, e com isso as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica afirmam que:

As tecnologias da informação e comunicação constituem uma parte de um contínuo desenvolvimento de tecnologias, a começar pelo giz e os livros,

¹Acadêmica do curso de Pedagogia da Faculdade OPET.

²Acadêmica do curso de Pedagogia da Faculdade OPET.

³Acadêmica do curso de Pedagogia da Faculdade OPET.

⁴Acadêmica do curso de Pedagogia da Faculdade OPET.

⁵Mestre em Educação. Especialista em Formação Docente e Orientadores Acadêmicos em EaD. Supervisora de Estágio no Curso de Pedagogia – Faculdade Opet Coordenadora Pedagógica no Instituto Base de Conteúdos e Tecnologias Educacionais – IBACBrasil. Professora Pesquisadora no Curso de Especialização em Coordenação Pedagógica da UFPR.

⁶ Mestre em Educação, Especialista em Modalidades de Intervenção no Processo de Aprendizagem, Coordenadora de Estágio do Curso de Pedagogia da Faculdade OPET e professora vinculada da formação continuada da Secretaria Municipal de Educação de Curitiba.

todos podendo apoiar e enriquecer as aprendizagens. Como qualquer ferramenta, devem ser usadas e adaptadas para servir a fins educacionais e como tecnologia assistiva; desenvolvidas de forma a possibilitar que a interatividade virtual se desenvolva de modo mais intenso, inclusive na produção de linguagens. Assim, a infraestrutura tecnológica, como apoio pedagógico às atividades escolares, deve também garantir acesso dos estudantes à biblioteca, ao rádio, à televisão, à internet aberta às possibilidades da convergência digital. (BRASIL, 2013)

Vivem na era digital, e as crianças dessa nova geração já nascem em meio as tecnologias, então é preciso pensar em práticas inovadoras e atinjam o interesse dos alunos, mas que também estejam aliadas ao contexto educativo.

2 OBJETIVO GERAL

Conhecer diferentes recursos pedagógicos para o trabalho com jogos com as crianças da educação infantil.

3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Perceber características dos objetos em relação as suas propriedades; forma, tamanho e peso.
- Identificar o uso de computadores para se jogar;
- Compreender gradativamente a função social dos números, percebendo em que contextos são utilizados;

4 METODOLOGIA

Inicialmente, o professor conversará com os alunos sobre jogos, onde podemos encontrar os jogos para as crianças; como esses jogos promovem a aprendizagem, entre outras reflexões que poderão surgir nesse primeiro momento.

No segundo momento será apresentado aos alunos os computadores, para que pesquisem vídeos sobre construção de brinquedos com sucatas. Em seguida, os alunos deverão socializar as pesquisas, para que cada grupo conheça outras formas de construir brinquedos por meio de sucatas.

Em seguida, solicitar que procurem jogos para a educação infantil, para crianças entre quatro a cinco anos possam jogar e se identificar com eles, considerando as possibilidades educativas e que acompanhem as orientações curriculares. Questionar os alunos sobre as possibilidades de adaptar os jogos on-line, para jogos com sucatas, e se haveria interesse pelas crianças.

Para essa etapa disponibilizar vários materiais recicláveis, entre outros para que os alunos confeccionem jogos, adaptando aqueles disponíveis na internet.

Após o término dessa etapa, comparar os meios de metodologias usadas nos computadores e o manuseio dos jogos elaborados com sucatas.

5 RECURSOS UTILIZADOS

Computadores; Internet; Copo descartável, cartolina, cola em bastão, cola líquida, garrafas pet, canetinhas, cola colorida, tintas guache palitos de sorvete.

6 AVALIAÇÃO

A avaliação será no decorrer de cada momento das atividades propostas, cumprindo os objetivos considerando a participação e o interesse dos alunos nas atividades, onde os alunos avaliarão se as atividades foram pertinentes com o assunto proposto.

7 REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para o Ensino de Língua Portuguesa**. Brasília: MEC/SEB, 2013.