

VI EXPOCRIATIVIDADE

**Semana do conhecimento – 17 a 21 de outubro de 2022 Prefeitura de
Guarulhos**

**“BICENTENÁRIO DA INDEPENDÊNCIA: 200 ANOS DE CIÊNCIA,
TECNOLOGIA E INOVAÇÃO NO BRASIL”**

NOME DA ESCOLA: EPG CASTRO ALVES

ENDEREÇO: Rua Izabel Camarero Losano, 141 – Ponte Alta II – Guarulhos –
SP

CEP: 07178-070

PROFESSORAS AUTORAS: Nivea Ribar Santos

Simone Cristina Barbosa da Silva

E-MAIL: nivea.ribar@hotmail.com

Cris.rafael2009@hotmail.com

O uso da tecnologia com materiais de largo alcance

Expocriatividade

Guarulhos/SP

2022

INTRODUÇÃO

Este projeto tem por objetivo compartilhar uma nova experiência por meio da construção e das brincadeiras com materiais não estruturados, queremos desenvolver a autonomia, imaginação, interação, criatividade, cooperação e o faz de conta, proporcionando assim que a sala de aula seja um ambiente prazeroso e divertido, onde a criança ao mesmo tempo que brinca aprende.

A vantagem dos **materiais não estruturados** é proporcionar uma infinidade de possibilidades. Diferente dos brinquedos fabricados, esses objetos permitem que a criança construa novas possibilidades de acordo com sua criatividade. O uso de **tecnologia** em **sala de aula** oferece uma melhora significativa da qualidade de ensino. Seja porque consegue captar a atenção dos alunos de forma diferenciada dos métodos tradicionais de ensino, seja porque desenvolve e estimula competências como o pensamento crítico e a curiosidade dos alunos.

Mas não podemos esquecer que diante de muitas dificuldades e obstáculos impostos a um bom acesso à internet, de ter um celular de boa qualidade e principalmente do apoio dos familiares por causa de motivos particulares ou até mesmo necessidades pessoais, ainda conseguimos ter alguns resultados positivos dos alunos.

Por fim quando juntamos essas duas ferramentas construímos um ambiente criativo e dinâmico para a criança, onde despertamos e enaltecemos sua criatividade que auxiliam no seu desenvolvimento de aprendizagem e psicossocial.

OBJETIVOS

Promover ricas oportunidades de experiências estéticas, poéticas e lúdicas para as crianças. Dada a sua simplicidade e neutralidade, favorecem que os pequenos inventem, ampliem seus horizontes e possam usar o potencial criativo para dar voz aos seus temas.

Apesar das tecnologias proporcionar um maior interesse dos alunos, criatividade, responsabilidade, opiniões, resolução de problemas, entre outros benefícios, não podemos esquecer que o professor é insubstituível e que a presença física e do acolhimento faz uma grande diferença na troca de experiências entre professor e aluno.

Tecnologias educacionais expandem a experiência de aprendizado, tornando o ensino mais dinâmico e interativo para os alunos. A tecnologia pode ser uma grande aliada no desenvolvimento docente, ampliando e aprimorando as competências dos professores.

DESENVOLVIMENTO

Segundo Freire (1997) “A educação é o caminho fundamental para transformar a sociedade”. E diante dessa frase, acredito que ensinar através das tecnologias digitais propõe um novo paradigma e que vai além do ensino tradicional. É fazer você criar novos conceitos e práticas pedagógicas que supram as necessidades dos alunos, fazendo com que eles ampliem os seus conhecimentos e cheguem a uma aprendizagem significativa.

O psicólogo russo Alexis N. Leontiev cunhou o termo “ Brinquedos de largo alcance” para falar de materiais potentes para a imaginação de largo alcance. São materiais que permitem diferentes utilizações por oferecerem a possibilidade de mobilizar as mais variadas ações, durante as quais as crianças podem atribuir diversos significados

A Base Nacional Curricular destaca que:

“Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva”. (BNCC, 2018).

Na escola, é frequente pesquisarmos com os alunos como era a vida no passado. E ao entrevistar avôs, avós, principalmente os parentes mais vinculados ao ambiente rural, descobrimos que eles brincavam com bonecas feitas de espigas de milho, que batatas e pauzinhos viravam boizinhos, cavalinhos.

As histórias são ricas e afetivas e os elementos encontrados na natureza ganhavam vida nas mãos das crianças e jovens e se transformavam nos brinquedos mais adorados. A possibilidade de conectar os materiais não estruturados entre diferentes gerações é riquíssima.

Pode ser que o interesse das crianças não surja imediatamente. Para que as crianças possam interagir com os materiais não estruturados, é preciso dar tempo e frequência.

Tempo para experimentar suas possibilidades, que por vezes surge de observar como outras crianças interagem com eles, e para criar familiaridade

com os objetos. Quanto mais os conhecemos, mais conseguimos ampliar o nosso repertório de ações sobre eles. E essa familiaridade não acontece no primeiro contato, mas na frequência com que nos relacionamos ou interagimos com algo.

Muitas vezes associamos os materiais não estruturados às crianças menores, mas os maiores também têm muito a se beneficiar na interação com estes objetos.

Eles são capazes de construir estruturas mais complexas. O brincar das crianças se transforma à medida que crescem. E através da observação, podemos identificar quais materiais são motivadores para os alunos.

Garimpar sucatas pode ser uma boa diversão! E, com a ajuda de adultos, transformam o espaço de casa ou da escola em um verdadeiro parque de diversões.

Por isso, é muito importante validar esses objetos com as famílias, indicar seu uso, sugerir possibilidades e romper com a ideia de que os brinquedos comprados “valem mais” que um bom acervo de sucata.

Entre as maneiras de proporcionar um ambiente mais atrativo está a inclusão da tecnologia em sala de aula. Existem muitas formas de inserir a tecnologia em sala de aula como, por exemplo, a adoção de ambientes virtuais, ferramentas de comunicação e equipamentos como lousa digital, computadores.

Em sala de aula enfrentamos muitas dificuldades antes e após a pandemia, com isso quando voltamos esse ano observamos a falta que a vivência na educação infantil fez falta na vida deles.

Em conversa com outros colegas decidimos trazer essa vivência para o fundamental com alguns ajustes para a idade e as necessidades deles.

No primeiro momento fomos apresentando e disponibilizando alguns materiais para que pudessem brincar de maneira não orientada e para a nossa observação.

No segundo momento começamos a construir jogos matemáticos para auxiliar na contagem e reproduzir os nomes dos objetos com o professor sendo escriba deles fazendo listas de separação e funcionalidades.

Quando olhamos a importância e da tecnologia na Pandemia decidimos inserir o notebook que é disponibilizado na unidade escolar pois era uma

ferramenta que muitos já usavam seja para o estudo a distancia ou mesmo para o divertimento.

Fizemos uso para a escrita de listas, receitas, pesquisa de palavras e significados e claro jogos.

Na junção dessas duas ferramentas começamos numa construção de algum brinquedo que utilizassem essas ferramentas, mas construído por eles.

CONFECÇÃO DO CARRINHO

MATERIAIS

- ✓ Palito de churrasco
- ✓ Canudinhos
- ✓ Papelão
- ✓ Elástico
- ✓ Cola quente ou fita adesiva
- ✓ Bexiga
- ✓ Tampinhas de garrafa pet
- ✓ Tubo de caneta ou canudinho de papel

MONTAGEM

- 1º) Recorte um pedaço de papelão com (comprimento: 14cm e largura 8cm);
- 2º) Corte os canudinhos com 10cm (será o suporte do eixo traseiro) e 9cm (será o suporte do eixo dianteiro);
- 3º) Corte os palitos com 13cm (eixo traseiro) e 12cm (eixo dianteiro);
- 4º) Fixar o suporte (canudinho) do eixo traseiro a 2cm da parte traseira do chassi e 2cm da parte dianteira do chassi;
- 5º) Passar pelos suportes o palito de churrasco;
- 6º) Fixar a bexiga ao tubo de caneta ou canudinho de papel com elástico ou fita adesiva;
- 7º) Colar uma tampinha de garrafa no chassi na parte da frente (use cola quente) e uma tampinha em cada ponta do palito (formando as rodas);
- 8º) Colar o tubo de caneta na tampinha (da parte de cima), de forma que uma parte do tubo fique para fora do chassi.

CONCLUSÃO

Após esse trabalho foi gratificante perceber o quanto podemos utilizar ferramentas simples para auxiliar no desenvolvimento da criança e até na sua família, de maneira simples.

Claro que a facilidade de a escola ter disponível os notebooks e a internet auxiliaram muito em conhecer e agregar a vida dessas crianças podendo trazer um pouco de esperança e equidade pelo menos no ambiente escolar.

Está sendo gratificante ver e participar do crescimento deles e da sua família também pois além da educação podemos trazer relatos das famílias que adoraram a ideia de usar o simples para brincadeira e aprendizagem.

Por fim, vale ressaltar que a educação, tecnologia e os materiais de largo alcance formam uma importante parceria. E tendo esse instrumento como um grande recurso pedagógico nos propõe um novo paradigma, a construção de novos conceitos e práticas pedagógicas. E o resultado de tudo isso, será a mediação da parceria entre professor-pais-alunos numa transformação de novos conhecimentos e uma aprendizagem mais significativa e dinâmica. Não esquecendo que o nosso acolhimento, o nosso inventar, recriar e estar sempre buscando novas soluções para o aprender, são muito importantes para fazer com que o seu aluno atinja os objetivos principais, que é a motivação, a criatividade, a vontade de sempre querer aprender mais e tem um bom desenvolvimento no seu processo de aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, SEB, 2018.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1997.

Guarulhos (SP). Secretaria de Educação de Guarulhos. Proposta Curricular: Quadro de Saberes Necessários (QSN). Guarulhos, 2019.