

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E
COMUNICAÇÃO PARA O ENSINO BÁSICO

Mariana dos Santos Novato Maciel

O uso de jogos *online* na Educação Infantil: uma nova perspectiva sob o ensino da matemática.

Juiz de Fora
2019

Mariana dos Santos Novato Maciel

O uso de jogos *online* na Educação Infantil: uma nova perspectiva sob o ensino da matemática.

Trabalho apresentado ao Curso de Especialização em Tecnologias de Informação Digital e Comunicação no Ensino Básico, da Universidade Federal de Juiz de Fora para a obtenção do grau de Especialista em Tecnologias de Informação e Comunicação para o Ensino Básico.

Orientador: Prof. Ms. Octávio Silvério de Souza Vieira Neto.

Juiz de Fora

2019

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática
da Biblioteca Universitária da UFJF,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Maciel, Mariana dos Santos Novato.

O uso de jogos online na Educação Infantil : uma nova
perspectiva sob o ensino da matemática. / Mariana dos Santos
Novato Maciel. -- 2019.

25 p.

Orientador: Octávio Silvério de Souza Vieira

Neto Coorientador: . Henrique de Paiva
Albuquerque

Trabalho de Conclusão de Curso (especialização) - Universidade
Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Educação/CAEd.

Especialização em Tecnologias de Informação e Comunicação para
o Ensino Básico, 2019.

Mariana dos Santos Novato Maciel

O uso de jogos *online* na Educação Infantil: uma nova perspectiva sob o ensino da matemática.

Trabalho apresentado ao Curso de Especialização em Tecnologias de Informação Digital e Comunicação no Ensino Básico, da Universidade Federal de Juiz de Fora para a obtenção do grau de Especialista em Tecnologias de Informação e Comunicação para o Ensino Básico.

Aprovada em 27 de abril de 2019.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Ms. Octávio Silvério de Souza Vieira Neto - Orientador
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Esp. Henrique de Paiva Albuquerque
Universidade Federal de Juiz de Fora

RESUMO

Observando o crescimento da informatização na sociedade atual, percebemos a necessidade de a educação inserir em sua prática o uso dessas ferramentas tecnológicas como aliadas ao processo educacional desde a Educação Infantil. O presente trabalho apresenta um plano de aula acerca do uso dos jogos *online* na primeira etapa da educação, como um aliado na construção do processo de ensino aprendizagem. Tratando-se especificamente do seu uso na disciplina Matemática, explorando conteúdos pertencentes a essa disciplina destacando-se os conceitos de cores e formas, labirinto, coordenação motora, números, sequência numérica, contagem e quantificação de elementos relação número quantidade, noções simples de adição, entre outros. Pretendendo-se com sua aplicação um processo educacional mais participativo e proveitoso, onde o aluno possa desenvolver diversas habilidades, tendo contato e entendendo a importância das tecnologias desde a primeira etapa da Educação Básica.

Palavras-chave: Tecnologia da Informação e Comunicação. Processos educativos. Educação Infantil. Jogos *online*.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Tela inicial jogo das cores.....	13
Figura 2 – Apresentação Jogo das formas geométricas.....	14
Figura 3 – Jogo Labirinto Polar.....	15
Figura 4 – Jogo Sapo na lagoa.....	15
Figura 5 - Fase 1, Jogo Eu sei contar.....	16
Figura 6 – Fase 2, Jogo Eu sei contar.....	16
Figura 7 - Jogo Coelho faminto.....	17

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Ficha de registro de observações.....	23
--	----

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1 DESENVOLVIMENTO DO PLANO DE AULA	12
1.1 DISCIPLINA: MATEMÁTICA	12
1.2 CONTEÚDO A SER DESENVOLVIDO DURANTE O PROJETO.	12
1.2.1 COMO CADA CONTEÚDO SERÁ ABORDADO.....	13
1.3 OBJETIVOS A SEREM ALCANÇADOS COM O DESENVOLVIMENTO DESSE PLANO DE AULA	17
1.4 PÚBLICO-ALVO.	18
1.5 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA.	19
1.6 RECURSOS DIDÁTICOS A SEREM USADOS NO PROJETO	19
1.7 RECURSOS DIDÁTICOS TICS	20
1.8 TEMPO PREVISTO	20
1.9 ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS	20
1.9.1 Primeira semana: cores.....	21
1.9.2 Segunda semana: formas.....	21
1.9.3 - Terceira semana: labirinto.....	21
1.9.4 Quarta semana: coordenação.....	21
1.9.5 Quinta e sexta semana: os números, sequência numérica, contagem e quantificação de elementos.....	22
1.9.6 Sétima semana: adições simples.....	22
1.9.7 Oitava semana: finalizando.....	23
CONSIDERAÇÕES FINAIS	24
REFERÊNCIAS	25

INTRODUÇÃO.

A realidade atual tem demonstrado que os avanços tecnológicos se fazem presentes em todos os âmbitos da sociedade, vivemos na era da transformação digital e das inovações. É inegável que a tecnologia faz parte de todos os processos das nossas vidas, fazendo-se constante em nosso cotidiano.

Vivenciamos a cada dia de maneira mais acentuada a integração entre o mundo físico e o mundo virtual, podemos perceber inúmeros benefícios que os avanços tecnológicos trazem ao nosso dia a dia. Esses benefícios vão desde o acesso fácil à informação por qualquer indivíduo, o uso por empresas, sejam elas de pequeno médio ou grande porte, aos avanços ligados a saúde, enfim enumerar esses benefícios seria algo quase infundável.

Considerando essa realidade o contexto educacional também se faz presente nessa perspectiva tecnológica, exigindo-se a adoção de novas práticas pedagógicas com relação à inserção e uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC).

Vieira e Restivo (2014, p. 6) falam sobre essa questão ao apontarem que

O uso generalizado das novas tecnologias, nomeadamente da Internet, mudou a sociedade, as relações sociais, de trabalho e de lazer. Inevitavelmente, também a área da educação foi afetada: as novas tecnologias invadiram todos os níveis de ensino e ditaram uma nova forma de estar no espaço educativo.

De fato percebemos que a educação tem buscado cada vez mais o uso das tecnologias no processo de ensino e aprendizagem, Albuquerque e Oliveira (2008, p. 38) apontam que o surgimento de novas tecnologias imprime mudanças significativas no processo educacional em geral. Todavia, como presencio em minha prática pedagógica, esse uso ainda não se faz presente de maneira tão significativa na Educação Infantil.

O uso das tecnologias pode proporcionar inúmeras contribuições para o processo educacional, tais como a expansão do acesso à informação, estabelecendo novas relações com o saber indo além do que os materiais tradicionais podem proporcionar, ultrapassando os muros da escola, havendo articulação com diversos outros espaços de conhecimento, o que torna o espaço escolar mais flexível, aberto e principalmente colaborativo.

É importante destacar que mesmo com todas as contribuições que o uso das TIC podem oferecer, existem muitos desafios relacionados ao seu uso. O primeiro deles é o fato de que muitos profissionais da educação são pouco familiarizados com as tecnologias, resistindo por vezes a essa inserção em sua metodologia, dificultando a compreensão das

potencialidades do uso. Esse fato se dá também por falta de investimento do poder público em uma formação continuada dos profissionais no que se refere ao uso desses recursos. Tais considerações podem ser compreendidas pelo fato de que

Nos últimos anos, o interesse dos professores em utilizar a internet para fins pedagógicos cresceu consideravelmente. O uso de recursos educacionais digitais torna a aprendizagem mais dinâmica e, dessa forma, atrai a atenção dos alunos. Porém, a infraestrutura e a capacitação dos professores para utilizar esses recursos ainda se mostram um desafio. (NOVA ESCOLA 2015).

Além dos fatores pontuados acima outras dificuldades podem se fazer presentes, relacionando-se tanto com a ausência de condições físicas, materiais e técnicas adequadas. A realidade é que muitas escolas ainda não possuem uma infraestrutura ideal, em muitos casos não existem nem laboratórios de informática e quando existem a quantidade de computadores é insuficiente, com equipamentos ultrapassados e até mesmo sem acesso à internet.

Partindo dessa perspectiva e sabendo das inúmeras contribuições que o uso das tecnologias pode proporcionar, o presente Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) tem por objetivo principal apresentar uma sugestão de plano de aula a ser aplicado na Educação Infantil, visando contribuir com o processo educacional, a fim de vislumbrar alternativas mais significativas ao processo de ensino e aprendizagem e aos educandos.

O uso das tecnologias visa auxiliar e ampliar os conhecimentos adquiridos, bem como contribuir para a aquisição de novos conhecimentos, nesse caso, especificamente, será sugerido o uso de jogos *online*.

O plano de aula destina-se a alunos do 2º período da Educação Infantil, com faixa etária de 5 anos, pois nessa idade os discentes já apresentam facilidade no uso do computador, bem como conseguem realizar as atividades propostas, por meio de jogos, com facilidade. O plano de aula estará voltado para a disciplina de matemática, tratando-se de diversos conteúdos inerentes à disciplina citada, dentre eles: conceitos de cores e formas, labirinto, coordenação motora, números, sequência numérica, contagem e quantificação de elementos relação número quantidade, noções simples de adição, entre outros.

A disciplina foi escolhida levando-se em consideração a necessidade de se ampliar os métodos para a inserção dos conteúdos na Educação Infantil, especificamente, no 2º período, uma vez que a matemática é uma disciplina importante desde o início da alfabetização,

oportunizando novas formas de abordagem e tornando o processo de ensino aprendizagem mais atrativo e proveitoso. Espera-se com a aplicação do plano de aula que os discentes aprendam com mais facilidade os conteúdos abordados por meio dos jogos *online*, não só conscientizando-se do que foi aprendido em sala de aula, mas expandindo os seus conhecimentos, tornando essa aquisição mais significativa.

A elaboração do plano de aula levou em consideração tudo o que foi apresentado e aprendido durante o curso de TICEB, bem como foram utilizadas outras fontes bibliográficas relacionadas ao tema, a fim de se enriquecer o trabalho, além dos jogos *online* propriamente ditos que são a principal ferramenta de abordagem do plano.

No decorrer do trabalho serão abordados como se dará o desenvolvimento do plano de aula, a disciplina escolhida, os conteúdos que serão desenvolvidos, o que se espera alcançar com o desenvolvimento deste projeto o público-alvo a que se destina, bem como a infraestrutura e recursos necessários para a implementação do mesmo, o tempo de duração e atividades que deverão ser desenvolvidas.

1 DESENVOLVIMENTO DO PLANO DE AULA.

Nas seções a seguir será detalhado plano de aula propriamente dito e como ocorrerá toda sua estruturação, destacando-se a disciplina utilizada, o conteúdo a ser desenvolvido e como cada conteúdo será abordado, os objetivos a serem alcançados, o público-alvo, a caracterização da escola, os recursos didáticos e tecnológicos necessários, o tempo previsto, as atividades a serem desenvolvidas e as considerações finais.

1.1 DISCIPLINA: MATEMÁTICA.

A matemática é uma disciplina de suma importância no processo de ensino aprendizagem, e sua significância se dá desde a primeira etapa da educação, contudo é fundamental que novas metodologias sejam implementadas ao processo educacional a fim de construir uma educação de qualidade, produtiva e participativa.

Sendo assim, o plano de aula destina-se à disciplina de Matemática que na Educação Infantil é denominada por eixos e campos de aprendizagem.

1.2 CONTEÚDO A SER DESENVOLVIDO DURANTE O PROJETO.

A matemática se faz presente em nossa vida desde o nascimento. Em todo nosso cotidiano vivemos rodeados de números, medidas, formas geométricas, entre outros elementos inerentes a essa disciplina. Antes mesmo de iniciar a fase escolar, as crianças já têm contato com alguns conceitos matemáticos em seu dia a dia, convivendo e aprendendo por vezes sem perceber. Na escola, antecedentemente a apresentação dos conteúdos pertencentes à disciplina propriamente dita, a matemática aparece, por exemplo, quando dividem o lanche com os amigos ou quando respondem sua idade.

Mesmo diante desse contato precoce, as dificuldades com essa disciplina são muito comuns em crianças desde seu ingresso na fase escolar, não conseguindo atribuir um sentido prático aos conceitos matemáticos, criando por muitas vezes aversão à disciplina.

Nesse contexto, na Educação Infantil, os procedimentos didáticos costumam se pautar não apenas nos conteúdos a serem estudados, mas também em atividades práticas, que evoquem situações cotidianas que possam proporcionar aprendizados importantes, por meio de metodologias diferenciadas que despertem o interesse dos educandos como, por exemplo,

o uso das tecnologias, desenvolvendo o ensino da Matemática nos primeiros anos da vida escolar.

Na Educação Infantil especificamente no 2º período os conteúdos pertinentes à matemática são diversos, para que os mesmos sejam desenvolvidos de forma mais eficaz o uso dos jogos *online* facilitarão na compreensão de alguns conteúdos específicos.

A proposta de trabalho da Matemática para crianças deve buscar encorajar a exploração dos diversos preceitos matemáticos, desenvolvendo o raciocínio lógico, abordando conceitos de cores e formas, labirinto, coordenação motora, números, sequência numérica, contagem e quantificação de elementos relação número quantidade, noções simples de adição, entre outros. Buscando sempre que os alunos nutram o prazer e a curiosidade por esses conceitos, propondo sempre que possível elementos do mundo real, utilizando-se de experiências e da linguagem natural das crianças no desenvolvimento dessas didáticas.

1.2.1 Como cada conteúdo será abordado.

Para que o plano de aula seja compreendido é necessário entender como cada conteúdo será abordado por meio dos jogos *online*. Para cada conteúdo será utilizado um jogo específico, a fim de que o aprendizado aconteça satisfatoriamente e que o educando possa ter contato com uma diversidade maior de jogos, apesar de um jogo poder contemplar mais de um conteúdo abordado.

Os conceitos de cores serão trabalhados por meio do “Jogo das Cores” do site Escola Games. Através de uma interface interativa o educando deve responder “Qual a cor da estrela?” consolidando o conceito das cores de maneira divertida, sendo possível avançar etapas e aperfeiçoando seus saberes. A imagem abaixo apresenta a tela inicial do jogo.



Figura 01 – Tela inicial jogo das cores. Fonte:

<https://1.bp.blogspot.com/nRmpL8VKkAQ/WBs6YXbNZBI/AAAAAAAAHCA/pfLK69qvwzsb41ogzAZsuHmHbZUEpIK-gCLcB/s320/Qual%2Ba%2Bcor.jpg>

As formas geométricas são amplamente abordadas nesta etapa da educação. Para sua fixação será utilizado o jogo “Formas geométricas” do site Smart Kids, o mesmo oferece ao usuário diversas possibilidades com as formas geométricas, não só levando o aluno a conhecer as formas como associando-as a objetos do dia a dia. Neste jogo o discente deve relacionar a forma a objetos que se assemelham a essa forma como é demonstrado abaixo.

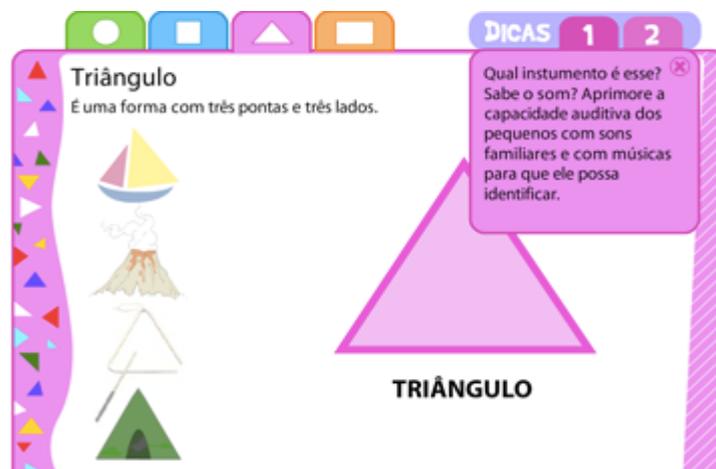


Figura 02 – Apresentação Jogo das formas geométricas. Fonte:

<https://www.smartkids.com.br/content/games/images/95/thumb/formas-geometricas-jogo-tn.png>

Capazes de despertar diversas habilidades, como a coordenação motora, o senso de lógica, o senso direcional ou lateralidade, o senso de organização, o planejamento entre outros, os labirintos são importantes elementos no processo educacional especialmente na Educação Infantil. O desenvolvimento desse conteúdo se dará por meio do jogo *online* “Labirinto Polar” também do site Escola Games.

No referido jogo o aluno deve levar o urso polar até sua casa através de labirintos, o mais interessante é que o jogo possui fases e níveis diferentes proporcionando maiores possibilidades em seu uso.



Figura 3 – Jogo Labirinto Polar. Fonte: <https://gamesnaescola.files.wordpress.com/2014/04/labirinto-polar.jpg?w=300>

A coordenação motora deve ser desenvolvida desde primeiros anos da criança, sendo um conteúdo extremamente relevante à primeira fase da Educação Básica. Pois permite que o indivíduo domine o seu próprio corpo para desenvolver as ações necessárias ao seu dia a dia em cada fase de sua vida. Embora seja um conteúdo trabalhado nos demais jogos com o uso do mouse e teclados é importante que se utilize um jogo específico a esse conteúdo.

O jogo “Sapo na Lagoa” do site Jogos Educacionais, trabalha esse conteúdo de forma eficaz, pois permite que o aluno desenvolva a coordenação através a atividade que propõe. O usuário deve levar o sapo até a sapa para fazer pontos não podendo cair na água, no decorrer do jogo a dificuldade vai aumentando o que torna mais interessante e proveitosa à realização da atividade.



Figura 4 – Jogo Sapo na lagoa. Fonte: http://2.bp.blogspot.com/-XVN-fWw5k_c/Tq72U44_QnI/AAAAAAAAAQc/guhMfuLVA8/s320/Imagem+2.png

Os números, a sequência numérica, a contagem e quantificação de elementos e a relação número quantidade podem ser trabalhadas juntas e um único jogo contempla todos esses conteúdos, através do jogo “Eu sei contar” do site Escola games os referidos conteúdos são abordados.

O jogo consiste em duas etapas, na primeira etapa o aluno deve visualizar e quantificar os elementos apresentados, já na segunda fase deve coletar estrelas em uma sequência numérica para cumprir a missão estipulada, como é demonstrado nas figuras abaixo.



Figura 5 – Fase 1; Jogo Eu sei contar. Fonte: http://1.bp.blogspot.com/-EvaZjvz47SA/TIOzhvB_0DI/AAAAAAAAAn4/YnOEtlyc-o0/s320/euseiContar2.JPG



Figura 6 – Fase 2, jogo Eu sei contar. Fonte: <http://4.bp.blogspot.com/-14hsJGskoF8/U49vduUFUI/AAAAAAAAAck/e8gzBb16HM4/s1600/euseiContar2.jpg>

A adição nessa fase educacional deve ser abordada de maneira sucinta e concreta. De forma eficaz o jogo “Coelho Faminto” do site HVirtua trabalha esse conteúdo, a criança deve contar a frutas somando-as e selecionando a quantidade correta. Como é apresentado na imagem abaixo.

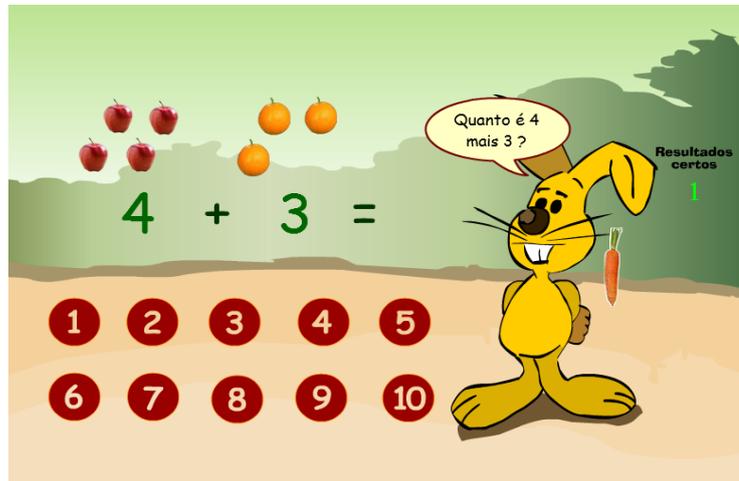


Figura 7 - Jogo Coelho faminto. Fonte: http://jogoseducativos.hvirtua.com.br/wp-content/uploads/2017/03/coelho_sabido_adi%C3%83%C2%A7%C3%83%C2%A3o.png

O aprendizado da matemática deve fazer parte das atividades cotidianas dos discentes, desde cedo estimulando as habilidades numéricas das crianças, auxiliando na fixação de todos os conceitos abordados pela disciplina. Como vimos acima os jogos apresentados auxiliam na familiarização e consolidação dessa disciplina no processo de ensino aprendizagem especificamente nesta etapa da Educação Infantil, sendo, dessa forma, todos os conteúdos trabalhados.

1.3 OBJETIVOS A SEREM ALCANÇADOS COM O DESENVOLVIMENTO DESSE PLANO DE AULA.

Como já vimos nas seções anteriores a Matemática é uma ciência fundamental para diferentes aspectos da vida contemporânea, que vão desde os avanços tecnológicos a situações e necessidades cotidianas.

O domínio de conceitos matemáticos desde os primeiros anos de vida ajudará na formação de indivíduos, tornando-os mais capazes para tomar e argumentar decisões sociais e

financeiras que dizem respeito a toda a sociedade, além de ocupar-se com mais naturalidade das situações cotidianas que envolvem números.

Considerando todos esses aspectos o desenvolvimento da Matemática na Educação Infantil deve-se aproveitar do caráter integrador que essa disciplina possui. A utilização dos jogos *online* é uma forma relevante e agradável de abordar o conteúdo despertando o interesse e promovendo a assimilação dos mais diversos conceitos por meio de atividades diferenciadas.

Seguindo esse pensamento os objetivos do presente projeto apresentam-se:

1. Despertar o interesse dos educandos pelos conteúdos inerentes à disciplina de matemática de maneira prazerosa e divertida.
2. Desenvolver nos discentes a capacidade de manusear e utilizar os jogos *online*, como ferramenta na consolidação de conteúdos previamente abordados.
3. Promover uma educação mais participativa onde o aluno torne-se capaz de desenvolver habilidades e explorar as inúmeras possibilidades didáticas que os jogos *online* podem oferecer.

1.4 PÚBLICO-ALVO.

A Educação Infantil é a base inicial do processo educativo, o que a torna tão importante quanto às demais fases de ensino. É nessa fase que a criança constrói as primeiras relações sociais, passando por diferentes experiências, fazendo diversas descobertas em todas as áreas do conhecimento. Todos os estímulos recebidos nessa fase são cruciais para o sucesso no decorrer da vida escolar do discente.

Considerando todos esses aspectos mencionados e por ser a fase da educação em que mais me identifico e acho prazeroso trabalhar, defini a faixa etária do projeto.

O plano de aula destina-se a alunos do 2º período da Educação Infantil no turno vespertino, a turma é composta por 25 alunos, de ambos os sexos sendo 9 meninas e 16 meninos, todos os discentes encontram-se na idade série adequada, e a maior parte da turma apresenta mesmo nível de aprendizado, estando dentro do esperado para a faixa etária. Os alunos possuem excelente relação com todos os profissionais da escola o que propicia um ambiente agradável e harmonioso, tornando possível a realização de projetos como esse.

1.5 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA.

Muitos aspectos divergentes podem definir uma escola de qualidade e pensar em como os alunos vão aprender é um dos mais significativos. É extremamente importante que a escola ofereça diferentes meios para que os educandos construam o aprendizado. Através de projetos como este que são aplicados à prática pedagógica que o rendimento e o aproveitamento crescem.

Preocupando-se com todos esses fatores a escola realiza diversas ações, sempre com a finalidade de melhor atender a cada especificidade de seus alunos buscando alternativas individuais e coletivas. Recebendo e atendendo alunos da Educação Infantil ao 5º Ano do Ensino Fundamental. Contando com diversos funcionários, dentre eles professores, monitores, auxiliares de educação e serviços gerais, secretários, supervisora pedagógica, vice-diretora e diretora, todos empenhados para desenvolver um bom trabalho pela Educação.

A estrutura física é um fator também determinante no desenvolvimento de uma educação qualitativa, uma estrutura bem montada e aconchegante fazem da escola um local acolhedor para todos que nela convivem, possuindo 5 salas de aula, amplas e arejadas, 4 banheiros, com todas as adequações necessárias a faixa etária da clientela todos com acessibilidade, uma convidativa sala de leitura, sala de professores, secretaria, cozinha, refeitório, quadra poliesportiva, todos ambientes adequados para receberem as demandas sempre devidamente limpos e decorados, além do que já foi citado o laboratório de informática composto por 25 computadores em funcionamento conectados à internet, sendo este o recurso essencial para a execução do projeto.

1.6 RECURSOS DIDÁTICOS A SEREM USADOS NO PROJETO.

Pensando na execução do projeto alguns recursos devem ser disponibilizados para a viabilidade do projeto. O material impresso e os livros didáticos dos alunos são recursos que embora sejam usados há muito tempo não são dispensáveis, é através da escrita que percebemos se o aluno realmente compreendeu o conteúdo que foi proposto.

Os materiais de uso individual como lápis, borracha, giz de cera, entre outros também são itens indispensáveis tanto no dia escolar quanto para a execução do projeto.

Também podem ser utilizados materiais de apoio como livros e materiais pedagógicos como os blocos lógicos para ilustração e consolidação de conteúdos.

1.7 RECURSOS DIDÁTICOS TIC.

O principal objetivo do plano de aula é o uso das tecnologias no processo de ensino e aprendizagem, portanto é indispensável para a execução do projeto a disponibilização de alguns recursos tecnológicos.

Os computadores são fundamentais, pois é por meio deles que as crianças terão acesso aos jogos propostos, à internet também é essencial, uma vez que o projeto baseia-se no uso dos jogos *online*. Notebook para o professor utilizar e preparar slides para serem exibidos para os alunos no decorrer do projeto, e o data show para a projeção desses conteúdos previamente elaborados. Vídeos explicativos também poderão ser utilizados, tornando ainda mais interessante à inserção dos conteúdos.

1.8 TEMPO PREVISTO.

O tempo previsto para a aplicação do projeto é de duas horas/aula semanais com duração de 50 minutos cada, durante 8 semanas.

1.9 ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS.

A execução do projeto é importante, pois através dela que se irá perceber o quão significativa será sua implementação. A realização das atividades é o que dará vida ao plano de aula. Portanto, é interessante que se siga cada passo de sua execução.

O projeto é relativamente longo, mas sua proposta é exatamente essa, tornar contínuo e natural o uso das tecnologias como aliadas ao processo educacional.

Primeiramente, o professor deverá apresentar cada conteúdo para o aluno e sendo um conteúdo semanal, o primeiro passo é perceber e destacar o conhecimento prévio do educando, para em seguida aplicar atividades acerca de cada conteúdo.

1.9.1 – Primeira semana: cores.

Primeiramente, o professor irá apresentar os conceitos de cores, nessa etapa da Educação Infantil a maior parte dos alunos já reconhecem as cores, portanto não será uma apresentação e sim uma recapitulação do conceito, por meio de atividades impressas do

caderno e do livro didático do aluno, bem como atividades orais e práticas utilizando objetos previamente solicitados às crianças. A turma será dividida em grupos e cada grupo ficará responsável por uma cor e deverá trazer objetos da cor solicitada para que possam ser apresentados e utilizados nas atividades em sala.

Após esse trabalho, de maneira contextualizada, o docente deverá levar os alunos ao laboratório de informática e fazer uma demonstração do jogo *online*, por meio do uso do data show, a fim de que os discentes familiarizem-se com o jogo nesse primeiro contato, em seguida cada aluno irá iniciar a tarefa que o jogo propõe individualmente, de maneira autônoma, somente solicitando a ajuda do professor em caso de dúvida.

A partir de então o educador assumirá o papel de mediador levando a cada aluno descobrir as funções e possibilidades do jogo. Todo esse procedimento se repetirá a cada aula no laboratório de informática.

1.9.2 - Segunda semana: formas.

No decorrer da segunda semana o conceito de formas será abordado, também por meio de atividades impressas, com o uso dos blocos lógicos e atividades orais e de percepção visual como a identificação das formas em objetos do dia a dia.

Posterior à essa abordagem o professor irá repetir o procedimento já citado acima e levar os alunos ao laboratório de informática para os mesmos utilizarem o jogo das formas.

1.9.3 - Terceira semana: labirinto.

Durante a terceira semana o docente irá realizar atividades relacionadas ao conteúdo, através de atividades impressas e atividades extra sala com a criação circuitos em que os alunos deverão usar o próprio corpo para cumprirem o percurso dos labirintos.

Depois da realização dessas atividades o professor levará os alunos ao laboratório de informática para utilizarem o jogo *online* e concretizarem o que foi aprendido acerca do conteúdo.

1.9.4 - Quarta semana: coordenação.

O desenvolvimento motor da criança é importantíssimo, e reflete em toda a vida do indivíduo se não for bem trabalhado. Embora esse conteúdo seja constantemente trabalhado

na Educação Infantil, direcionar uma semana de atividades específicas a esse tema é muito útil.

Durante a quarta semana de desenvolvimento do projeto o professor aplicará diversas atividades direcionadas ao conteúdo, por meio de exercícios que envolvam os movimentos das mãos realizados de diferentes maneiras com giz, lápis, tinta guache, colagem de papéis, barbantes e lãs, além de tarefas divertidas, como correr, brincar de pega-pega, pular, brincar de amarelinha, entre outros.

A partir de então os alunos serão levados ao laboratório onde irão realizar as atividades propostas pelo jogo *online*.

1.9.5 - Quinta e sexta semana: os números, sequência numérica, contagem e quantificação de elementos.

Os números e sua sequência bem como sua contagem e quantificação são conteúdos abordados durante todo o decorrer do ano letivo, porém na aplicação desse projeto duas semanas específicas serão dedicadas à realização de atividades acerca desse tema.

Além das atividades impressas e atividades de rotina diária, deverão ser realizadas atividades concretas, com o uso de jogos matemáticos, números móveis, entre outros recursos que poderão ser inseridos pertinentes aos conteúdos.

Consolidando o que foi aprendido o uso dos jogos *online*, irá mais uma vez concluir a inserção dos referidos conteúdos.

1.9.6 - Sétima semana: adições simples.

Por fim, para contemplar as adições simples, que nessa fase da educação devem ser inseridas de maneira sucinta, o docente deverá realizar atividades concretas, utilizando diferentes objetos para a visualização dos resultados, entre outros recursos, para então os alunos utilizarem o último jogo do projeto que se refere ao conteúdo citado acima.

1.9.7 - Oitava semana: finalizando.

Na oitava e última semana do projeto o professor deverá fazer um apanhado de tudo o que foi apresentado, verificando o que deve ser retomado e o que foi realmente aprendido.

Além dessas observações nesta última semana o professor deve deixar que cada aluno escolha o jogo que mais gostou para que possam utilizá-lo.

Para finalizar é importante destacar que as aulas, no laboratório de informática, devem acontecer duas vezes por semana, para que o aluno entenda melhor como funciona cada jogo e principalmente compreenda melhor o conteúdo que foi abordado.

O professor deve observar e registrar o desenvolvimento de cada aluno e da turma como um todo em cada aula, para obter um parâmetro da evolução deles durante toda a aplicação do projeto, podendo em seu decorrer ou ao seu final observar o que de fato foi aprendido, observando os pontos positivos e até mesmo os negativos a fim de reajustar o que for necessário na aplicação do projeto.

Para o registro dessas observações o professor pode utilizar a ficha de observação abaixo apresentada.

Registro de observações.		
Legenda: S – Sim; N – Não; AV – Às vezes; CI – Com Intervenção		
1.	Realiza com entusiasmo as atividades propostas.	
2.	Compreende com facilidade o mecanismo do jogo <i>online</i> .	
3.	Tem interesse em explorar as ferramentas do jogo.	
4.	Solicita constantemente a ajuda do professor.	
5.	Demonstra habilidades no manuseio do computador, bem como no uso do jogo.	
6.	É solidário aos colegas e ajuda se necessário.	
7.	Compreendeu de maneira satisfatória o conteúdo proposto.	

Tabela 1: Ficha de registro de observações.

A opinião do aluno é essencial para se observar o sucesso do projeto. Para tanto ao fim de cada aula o professor deve questionar aos alunos individualmente e coletivamente acerca de suas impressões sobre cada jogo. O educador pode fazer indagações como: Vocês gostaram do jogo? O que acharam mais interessante? O que acharam mais complicado? Gostariam de jogá-lo novamente? Entre outros questionamentos que achar oportuno no decorrer da aula.

Ao realizar todos esses procedimentos o professor saberá de fato o que seus alunos estão aprendendo e observará o quanto as TIC podem contribuir para o processo de ensino e aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS.

Sabemos que a sociedade contemporânea vivencia uma constante e considerável mudança, principalmente no que se relaciona às tecnologias, bem como a amplitude de seu acesso pela população devido ao desenvolvimento industrial.

Monteiro (2010, p. 60) fala sobre essa temática ao apontar que “O processo industrial permitiu o aumento populacional dos grandes centros urbanos, a massificação dos meios de comunicação e o surgimento da sociedade informatizada.”

Sabendo dessa amplitude e dos impactos que as tecnologias trazem ao dia a dia de todos é necessário que a educação implemente a cada dia mais, o uso dessas ferramentas nas metodologias de ensino.

Ao longo deste plano de aula pudemos perceber o quanto o uso das tecnologias pode contribuir para o processo educacional, como uma ferramenta de apoio para a aprendizagem infantil, tornando-se um processo integrador no qual professor e alunos interagem de maneira consideravelmente significativa, desenvolvendo em ambos a autonomia e a criatividade.

Compreendemos que os desafios existem, e não são poucos, vão desde a falta de interesse do profissional em integrar o uso das TIC na prática pedagógica à falta de infraestrutura e políticas públicas que incentivem esse uso. Todavia os desafios impostos não devem impedir que tais práticas ocorram, afinal os benefícios à educação são inúmeros.

O desenvolvimento da autonomia e criatividade do aluno, bem como o despertar do interesse pela realização das atividades são potencializados com o uso das TIC, tornando o aluno sujeito do processo de ensino aprendizagem, o que é bastante positivo, como destaca Araújo (2009, p. 79.) “Enquanto sujeito o aluno participa ativamente do processo, constituindo-se em coautor da atividade pedagógica.”

Devemos refletir que na Educação Infantil em especial, o uso das tecnologias ainda não se fazem tão presente como nas demais etapas da educação, porém é importante que sejam inseridas desde a primeira etapa da educação uma vez que as crianças cada vez mais cedo tem acesso às tecnologias por meio principalmente dos *smartphones* e *tablets*.

Considerando que “A maneira como os seres humanos partilham o conhecimento, criando outros conhecimentos é facilitada por sua rápida divulgação pelos meios de comunicação e pela tecnologia da informática.” (SILVA, 2012, p. 11). Reforçamos então a necessidade de se implementar o uso das tecnologias desde a primeira etapa da educação.

Essa familiarização das crianças com os aparelhos eletrônicos é positiva, pois a exploração dos jogos *online* educativos acontecerá de maneira fácil e simples.

Espera-se com a aplicação deste plano de aula, que os discentes compreendam melhor os conteúdos abordados de maneira prazerosa e produtiva.

A busca por uma educação de qualidade desde a primeira etapa da Educação Básica é o principal objetivo que este projeto pretende alcançar.

REFERÊNCIAS

ALBURQUERQUE, Targélia de Souza; OLIVEIRA, Eloiza da Silva Gomes de. **Avaliação da Educação e da Aprendizagem**. 2. ed. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2008.

ARAÚJO, Maria Cristina Munhoz. **Modelos de gestão: qualidade e produtividade**. 2. ed. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2009.

BERNARDO, Nairim. **Falta de formação e infraestrutura prejudicam o bom uso da internet nas escolas**. Nova Escola. 20/10/2015. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/4653/falta-de-formacao-e-infraestrutura-prejudicam-o-bom-uso-da-internet-nas-escolas>>. Acesso em: 20 fev. 2019.

FERREIRA, Naura Syria Carapeto. **Gestão educacional e organização do trabalho pedagógico**. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2009.

MONTEIRO, Jamar. **Pais e Filhos acertando a emoção**. São Paulo: Editora Intersubjetiva, 2010.(Coletânea I. Livro 2)

VIEIRA, F.; RESTIVO, M. T. **Novas tecnologias e educação: Ensinar a aprender, aprender a ensinar**. sl. Biblioteca Digital da Faculdade de Letras do Porto, 2014.