

ASSOCIANDO NOME AO OBJETO

Adriana de Lima Vecili
Simone da Silva Portella

Atividade do Gcompris: Nome da imagem



Figura 1 – Interface da atividade A,B,C

Instruções da atividade: No Gcompris escolher o segundo conjunto de atividades (A,B,C), em seguida clicar no último ícone onde está escrito “Lune?”. A Atividade apresenta seis níveis. Para realizá-la é necessário arrastar cada imagem da caixa vertical à esquerda até seu nome à direita. Assim que todos os objetos forem arrastados até seu nome correto, automaticamente aparecerá uma flor sorrindo para indicar que a resposta está correta, passando para o próximo nível. Caso a associação não esteja correta surgirá uma flor chorando, não permitindo a mudança de nível, sendo necessário que se reassocie as figuras ao nome para que a troca de nível aconteça.

PROPOSTA METODOLÓGICA

ANO ESCOLAR RECOMENDADO: de 3º ano a 5º ano

ESTRUTURA CURRICULAR

Modalidade/ Nível de ensino	Componente curricular	Temas
Ensino Fundamental Anos Iniciais	Língua Portuguesa	<ul style="list-style-type: none">• Leitura e Escrita• Associação Nome/Objeto• Ampliação do Vocabulário• Associação de elementos da mesma natureza

OBJETIVOS

Criar condições para o desenvolvimento da escrita e leitura, de forma desafiadora para que o aluno possa associar elementos da palavra a imagem, possibilitando-lhe a ampliação do vocabulário e associação de elementos correspondentes.

JUSTIFICATIVA

“Jogar educa, assim como viver educa.”

Leif (1976)

O trabalho do professor precisa ser dirigido para atividades que vão de encontro com as expectativas e anseios da criança, visando seu desenvolvimento integral e envolvendo as áreas: senso-percepto-cognitiva, afetiva, psicomotora e linguagem, pois “o ser que brinca e joga é também o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve” (TEIXEIRA, 1995, P. 23).

A proposta de trabalho aqui apresentada surgiu da necessidade de se entender uma educação menos sistemática, na qual os conteúdos sejam trabalhados de forma lúdica, para possibilitar à criança a construção do saber por ela mesma, de maneira prazerosa. Nesse processo, ela será capaz de se utilizar de suas vivências para transformar o real de acordo com seus desejos e interesses. Nesse sentido, o desafio é abrir no planejamento do professor, de modo que o jogo possa fazer parte do currículo escolar, não como complemento, distração, ou prêmio, mas, efetivamente, como um recurso no processo de ensino-aprendizagem.

Olga Reverbel, remetendo a Platão, afirma:

Dizia que mesmo as crianças de tenra idade deviam participar de todas as formas de jogo adequadas ao seu nível de desenvolvimento, pois sem esta atmosfera lúdica elas jamais seriam adultos educados e bons cidadãos. Achava também que a educação devia começar de maneira lúdica e sem qualquer ar de constrangimento, sobre tudo para que as crianças pudessem desenvolver a tendência natural de seu caráter. (REVERBEL, 1989)

Platão concedeu lugar especial ao valor educativo do jogo, mostrando como é importante a criança aprender se divertindo. A criança aprenderá com mais facilidade aquilo que lhe é propiciado de maneira agradável, sem imposições; ao contrário, o ato de forçar a criança a aprender a levará a esquecer dos conteúdos estudados rapidamente.

Acredita-se, portanto, ser valiosa a contribuição do jogo como recurso pedagógico no processo da alfabetização (leitura e escrita), pois, quando adaptado à aprendizagem, leva o alfabetizando a construir novos conhecimentos de maneira natural, através da ação e reflexão que realiza durante a atividade.

Enquanto a criança participa com alegria de atividades lúdicas interage com seu grupo, num ambiente de descontração, prazer e harmonia; conseqüentemente, trabalha e cria hipóteses que a levarão a resolver situações-problema surgidas, proporcionando-lhes novas descobertas.

Por isso, é importante proporcionar aos professores do ensino fundamental momentos de reflexão sobre sua atuação pedagógica; esclarecendo as várias razões para que recorram ao jogo como um recurso no processo ensino-aprendizagem. Portanto, cabe aos professores entenderem que o jogo não é simplesmente um “passatempo” para distrair

os alunos, ao contrário, é de extraordinária importância na educação escolar, por estimular o crescimento, desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, além de possibilitar o desenvolvimento da leitura e escrita.

METODOLOGIA

A proposta pedagógica da atividade “ABC/Lune?” é uma maneira lúdica e prazerosa de desenvolver a leitura e escrita e de relacionar a representação, possibilitando a ampliação do vocabulário e associação de elementos correspondentes. Demonstra, assim, a importância do jogo no processo ensino-aprendizagem quando bem direcionado e com proposta relevantes.

Etapas da proposta

1. No laboratório de Informática, solicitar que os alunos acessem o software Gcompris, a atividade “ABC/ Lune?” .
2. Propor aos alunos a leitura das palavras dispostas na tela, em seguida na galeria de imagens ao lado, eles devem buscar aquela que representa o objeto.
3. Em outro momento após associação completa das fases, solicitar que os alunos escolham uma das fases (Fig. 2) para capturar a imagem com um PrintScreenSysRq.
4. Passos para a captura da imagem um PrintScreenSysRq:
 - Clique no botão do teclado PrintScreenSysRq, para capturar a imagem da atividade na tela do computador.
 - Aparecerá uma janela da ferramenta Snapshot (Fig.3), no desktop contendo a imagem capturada. Clicar em “Modo de Captura”, escolher a opção região. Clicar no botão “Novo Snapshot”.
 - Selecionar a região que você deseja capturar e salvar com extensão PNG ou JPEG.



Figura 1- modelo de captura de tela do jogo

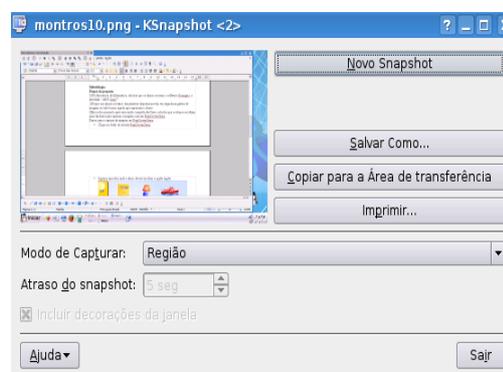


Figura 2- imagem do aplicativo KSnapshot

5. Abrir o Writer, inserir a imagem capturada e responder as seguintes questões:
 - Quais objetos foram encontrados?
 - Qual a relação entre os objetos em cada fase? Por quê?

Trabalho Final

Propor uma produção textual com as figuras que foram marcantes em seu trabalho, relatando sua utilidade e a sua relação com elas. Para finalizar, propor uma produção gráfica das imagens de objetos significativos para cada um, associando nome/objeto.

Sugestão interdisciplinar

Inglês: Nome dos objetos em Inglês.

Artes: Desenho dos objetos

Recursos

Computador, software Gcompris, editor de texto Writer ou Broffice.org Impress, editores gráficos Kolourpaint ou Tuxpaint, caderno, caneta e ou lápis.

Referências

LEIF, J e Brunelle, L. *O jogo pelo jogo*. Rio de Janeiro, Zahar, 1978.

REFERENCIAL CURRICULAR DO ENSINO FUNDAMENTAL. Passo Fundo: Berthier; Prefeitura Municipal de Passo Fundo, Secretaria Municipal de Educação 2008. ISBN 978-85-89873-97-0.

REVERBEL, Olga. *Um Caminho do Teatro na Escola*. São Paulo: Scipione, 1989.

TEIXEIRA, C.I.J. *A Ludicidade na Escola*. São Paulo: Loyola, 1995.