

avisa lá

Nº 14 ■ Abril/2003 ■ Revista para a formação de professores de educação infantil e séries iniciais do ensino fundamental

ENTROU UM COMPUTADOR NA SALA DE AULA

O que acontece com
as crianças
e professores



Novos
contextos
para ler e
escrever

ESSE JOGO É NOSSO!

No dia combinado, todos compareceram cheios de expectativa. Para participar de uma experiência inédita e preciosa. 150 crianças de 5 a 7 anos, com 30 tabuleiros confeccionados por elas mesmas, se reuniram para jogar numa das creches de Osasco que participaram do projeto. O evento, organizado pelas crianças, é resultado de uma boa combinação entre conhecimento, tecnologia e muita diversão

Adriana Klisys¹

O primeiro semestre de 2002 trouxe importantes conquistas para as crianças das creches A.M.U.N.O (Associação das Mães Unidas de Novo Osasco) e A.M.E. (Associação das Mulheres pela Educação) com duas de suas unidades, Casa do Aprender e Menino Jesus, de Osasco, São Paulo. Foi a primeira vez que as turmas puderam contar com um computador na própria sala, como um recurso a mais no desenvolvimento de seus projetos.

Além do computador, disponível para as crianças todos os dias, a professora também oferecia outras opções de atividades, já que um único computador não pode ser usado por todo mundo, ao mesmo tempo. Um dia, entre as opções, ela levou jogos de percurso. Foi a maior animação: todo mundo queria jogar! Com a febre do jogo, em pouco tempo, as crianças começaram a produzir diferentes trilhas de percurso.

Esses momentos de confecção e de jogo propriamente dito foram ganhando espaço no grupo. Assim nasceu o projeto Jogos de Per-

curso. Gostamos da idéia: um projeto de construção de jogos pelas crianças valorizaria esse gosto e o interesse e legitimaria seus conhecimentos sobre regras e estratégias como algo que realmente tem importância e merece ser compartilhado. O trabalho daria às crianças oportunidades de praticar a escrita de regras do jogo e consolidar conhecimentos de edição de textos e imagens, utilizando o computador como forma de potencializar a produção de peças e tabuleiros.

Poderiam, ainda, usar os recursos do wordpad, de diferentes CD-ROMs do projeto Kidsmart, além de outros de clip-art e do Word. Com isso seria possível confeccionar jogos não só para a própria turma, como também para outras turmas da creche e até organizar muitas mesas de jogos e convidar a comunidade para uma tarde divertida.



¹ Formadora do Instituto Avisa lá e assessora de projetos ligados a jogos e brincadeiras.

O que se aprende com o projeto

A partir da definição dos objetivos e conteúdos do trabalho, e sobre o estudo que fizemos do que é um texto instrucional, segundo a autora Ana Maria Kaufman, no livro *Escola, Leitura e produção de textos*, as professoras passaram a esboçar as etapas do que poderia ser um projeto didático. Que cuidados teríamos que tomar ao realizar esse trabalho? Que textos ficariam ao encargo das crianças? Como compartilhar a idéia com o grupo e criar oportunidades para que dessem sugestões, resolvessem problemas, buscassem soluções?

Apoiando-se nos conhecimentos que as crianças já tinham do primeiro semestre, quando produziram cartões no computador, as professoras pensaram em etapas de trabalho que trouxessem novos desafios, visando algumas aprendizagens. As etapas pensadas por elas mostraram o propósito de compartilhar um projeto com as crianças, e o trabalho de escrita. Houve grande atenção à necessidade de considerar o gênero textual, que no caso das regras de jogo assume função instrucional. Entretanto, as propostas pouco explicitavam as possibilidades de uso dos recursos encontrados no

computador para o desenvolvimento do projeto. A meu ver, isso se devia mais à pouca familiaridade das professoras em desenvolver projetos com esse tipo de mídia.

Mas, durante o desenvolvimento dos projetos nas diferentes turmas, aconteceu um fato interessante: os possíveis usos do computador foram se explicitando à medida que o trabalho com as crianças avançava. Aos poucos as professoras foram se mostrando muito mais autônomas e confiantes em relação ao uso do computador. A necessidade de desenvolver projetos com as crianças utilizando o computador criou uma oportunidade real para usá-lo. Por isso, aprenderam a manejar a máquina e a explorar seus recursos rapidamente e bem.

Por parte das crianças o aprendizado também se deu em função da necessidade de uso real da tecnologia. Em vez de terem uma “aula” de como utilizar os recursos de edição de texto e imagem, foram aprendendo na ação, na medida em que precisavam pôr em prática tais conhecimentos para confeccionar os jogos: quando imprimiam um texto muito grande para o tamanho da carta do jogo, precisavam aprender a modificar o tamanho da fonte que utilizavam. Quan-

do queriam utilizar mais de uma vez os números que digitaram, precisavam salvá-los em arquivo para buscá-los novamente. Esses são alguns dos aprendizados cotidianos durante o desenvolvimento do projeto.

Primeiros lances da produção

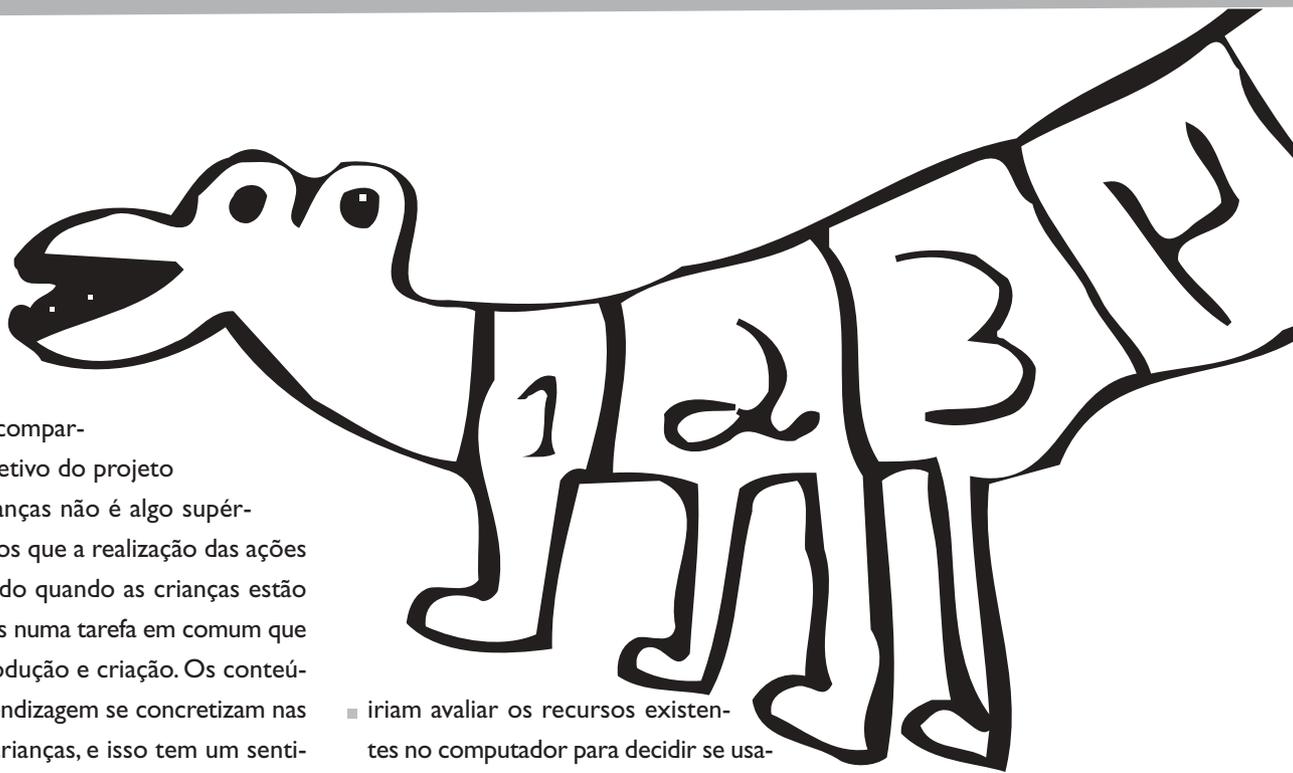
Como formadora responsável pelo grupo de professoras, eu me preocupava em dosar momentos de planejar atividades relacionadas ao projeto com momentos de avaliar o que estava sendo produzido. Assim sendo, analisávamos jogos produzidos por outras crianças, exemplos de escrita e correção de escrita, sugestões de como utilizar recursos do computador para o jogo etc.

Uma de nossas preocupações era com a composição dos agrupamentos para a realização do trabalho, o que, aliás, é uma importante questão de gestão de sala, responsável pelo sucesso ou, muitas vezes, pelo fracasso de uma boa idéia. Depois de discutirmos, as professoras optaram por dividir as salas em grupos de cinco, para que as crianças se responsabilizassem pela criação dos jogos e se envolvessem de forma mais direta. Cada grupo produziria um jogo, logo, nas três creches, teríamos um total de trinta novos tabuleiros feitos pelas crianças. Foi preciso muita organização!

Tal divisão foi feita levando em conta os conhecimentos que as crianças tinham tanto em relação ao uso do computador como dos procedimentos de jogar e também suas hipóteses de escrita. O fato de dividir os grupos não causou dificuldades de interação entre um grupo e outro, pois muitas vezes havia troca de idéias entre os grupos naturalmente, outras em situações providas pelas professoras em roda de conversa.



Cristiano numerando sua trilha



Nossa opção por compartilhar o objetivo do projeto com as crianças não é algo supérfluo: sabemos que a realização das ações ganha sentido quando as crianças estão empenhadas numa tarefa em comum que envolve produção e criação. Os conteúdos da aprendizagem se concretizam nas ações das crianças, e isso tem um sentido para elas, pois precisam ajustar sua ação aos propósitos que perseguem, resolvendo problemas reais em grupo, o tempo todo, tais como imprimir números ou personagens de um tamanho que caiba no espaço de cada casa da trilha, escrever de forma inteligível para que as pessoas possam aprender e seguir as regras etc.

Um projeto pleno de sentidos

As crianças adotaram a idéia do projeto prontamente, porque esse já era um interesse merecedor de dedicação e investimento. Primeiramente elas esboçaram o jogo num rascunho e discutiram as idéias, escutando a opinião das demais crianças. Depois, para concretizar o rascunho, tiveram que planejar o trabalho, tomando algumas decisões:

- o que buscariam no computador: escrita de número, regras, personagens para servir de peões ou para ilustrar o jogo etc.
- quando escreveriam sozinhas no computador e quando precisariam pedir ajuda à professora.
- como escreveriam regras de um jeito que as outras crianças pudessem entender.

- iriam avaliar os recursos existentes no computador para decidir se usariam figuras do *Clip-art*, do *CD-ROM* do acervo ou se utilizariam o recurso do *Paint*.
- como fazer para ampliar o desenho do esboço para um papel de formato maior (Paraná).
- como desenhar as casas das trilhas de modo que sobrasse espaço suficiente para colar o número que iriam imprimir do computador.
- ao decidir o nome que dariam ao jogo, precisariam negociar para escolher uma entre as várias idéias que surgiriam.

Considere particularmente importante as crianças poderem compartilhar seus aprendizados de alguma forma, por isso propus às professoras que pensassem situações significativas para que os saberes delas pudessem ser evidenciados. Tornar público algo que aprenderam é apoderar-se também do processo de criação, ter sua autoria legitimada por outras pessoas.

Assim sendo, a idéia de que haveria um dia em que iriam ser mestres e aprendizes de jogos, num evento que reuniria três creches, foi um grande estimulador para que produzissem as regras com o maior cuidado, pois precisavam tornar inteligíveis suas criações.



Kaique mostra orgulhoso o jogo de regras elaborado pelo seu grupo



Uma boa partida de corrida de carros no evento que reuniu 130 crianças das 3 creches

O trabalho de bastidores

É claro que, para tudo correr de forma organizada, foi preciso muito planejamento. As professoras prepararam as crianças para agir de forma autônoma nesse evento. Planejaram diferentes situações nas quais as crianças precisavam ensinar jogos para outras salas da própria creche. Assim, puderam ter uma noção das possíveis dúvidas que iriam aparecer no dia do grande evento, aprenderam como solucioná-las, como explicar de forma clara o objetivo do jogo e a forma de jogar. Passaram tanto pela posição de

quem ensina como a de quem aprende ao serem convidadas por outro grupo para aprender novos jogos. Muita conversa em roda também foi feita para que as crianças pudessem dar idéias e compartilhar formas de organização para o dia. Nessas conversas ficou claro que precisariam fazer um rodízio para ensinar o jogo a outras crianças, caso contrário haveria o risco de, em determinada partida, nenhum autor do jogo estar presente. Assim sendo, a solução encontrada foi organizar os participantes

por números de 1 a 5, sendo que esses números correspondiam ao número das partidas de jogos que teriam que coordenar (nº 1 = 1ª partida, nº 2 = 2ª partida e assim por diante). Na primeira partida todos os jogadores nº 1 se posicionavam nas mesas em que estavam seus respectivos jogos e ensinavam aos demais. Quando acabavam a partida podiam escolher outra mesa para jogar, e aí era a vez do jogador 2 assumir a tarefa de ensinar o jogo que fez em equipe aos demais jogadores.

Enfim, foram muitas discussões. As crianças viraram super-criaques, tanto no que diz respeito ao jogo como à forma de organização do evento. Até os mínimos detalhes as preocupavam, como, por exemplo, pensar em fórmulas de escolha para decidir quem iniciava a partida ou até mesmo escolher o jogador pela quantidade obtida no dado.

Para gerenciar um evento como esse não basta somente a organização dos professores e crianças, é necessário tam-



bém a colaboração de coordenadores e diretoras para organizar toda a infra-estrutura: ônibus para deslocamento, lanche para todas as turmas, reorganização dos ambientes e salas que acolham um número de crianças maior do que habitualmente etc. Para dar conta de tanta criança, duas salas, um ateliê, um refeitório e parte do pátio foram destinados a essa finalidade. Várias mesas foram espalhadas nesses ambientes.

“Lançamento oficial” dos jogos

No dia do lançamento oficial dos jogos, na Creche Casa do Aprender, tudo precisaria estar muito organizado e nas mãos das crianças, pois não conseguiríamos ensinar 30 jogos ao mesmo tempo para 150 crianças. Tínhamos que apostar todas as nossas fichas nelas!

Organizamos a monitoria de modo que, em cada rodada, pelo menos um mentor do jogo estivesse presente para ensinar as regras aos demais participantes. As crianças, com regras em mãos, iam explicando aos demais, pacientemente. Foi realmente emocionante ver tanta criança reunida, ao mesmo tempo, jogando e ensinando. Muito bonito de se ver!



De fato, quando fui convidada para esse dia de jogos, como visita, os grandes anfitriões e mestres realmente foram as crianças. Com muita animação e cheias de sabedoria elas explicavam seus jogos. Orgulhosas das regras que tinham bolado, faziam questão de lê-las aos demais participantes. Quando alguém não entendia, repetiam a explicação de outro modo e, como bons jogadores, convidavam a jogar uma partida, para melhor conhecer as regras ao longo das jogadas. As crianças visitantes se mostravam igualmente animadas para conhecer todos os jogos e, inclusive, comentavam uma com a outra: “Eu adorei este!” “Eu

ganhei a Corrida Malvada!”, “Você já foi na Corrida da Pata?” “E nas Fadinhas?”.

Acho que é realmente uma experiência inesquecível: ver jogos originais, serem produzidos e ensinados por crianças e para crianças. O pessoal da A.M.U.N.O até sonha com a possibilidade de um dia promover jogos na praça, algo semelhante com o que já fizeram na rodoviária de Osasco, onde promoveram oficinas de artes para a comunidade e para os passantes de um modo geral.

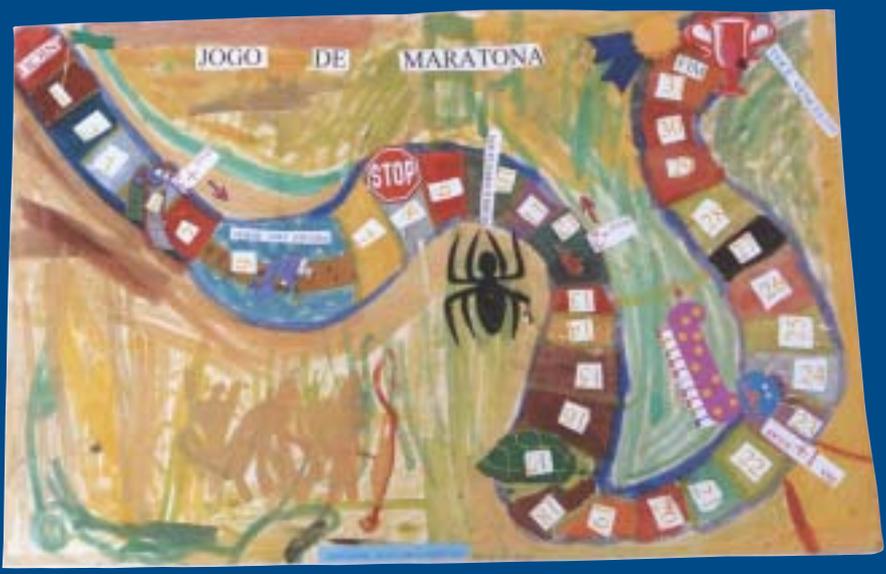
Terminamos esse projeto sentindo o maior orgulho das crianças. Os jogos, que até agora têm circulado em reuniões de pais, festas e eventos na creche, estarão expostos nas festas de formatura das crianças do Pré. A creche está providenciando reproduções de todos os tabuleiros e regras para montar um livro de jogos.

Como formadora, fiquei realmente emocionada com a equipe de trabalho, vi o quanto as educadoras acreditam e apostam nas crianças e desenvolvem um trabalho de qualidade, aproveitando o processo de formação de que participam. Não é qualquer um que topa uma empreitada destas: reunir tantas crianças pequenas para uma atividade que elas mesmas coordenariam.

Mães se divertem jogando



JOGO DE MARATONA



Usando imagens dos softwares e dos programas, as crianças ilustraram os jogos, numeraram e digitaram legendas

O resultado de todo o trabalho se torna visível na competência das crianças para gerir uma situação, que do nosso ponto de vista parecia inédita: um evento organizado por crianças e para crianças. Simone, educadora dessas crianças, nos dá um relato emocionado do belo resultado desse trabalho "... me deu vontade de chorar, de pular, quando vi as crianças jogando, explicando para os colegas. Fiquei emocionada, me sinto orgulhosíssima!" Realmente era tudo tão lindo de se ver que nós, educadoras corujíssimas, temos vontade de repetir a dose! Quem sabe agora organizar uma rodada de jogo numa praça ou em algum lugar público para ensinar aos passantes tanta sabedoria de criança!



Joyce (6 anos) ensinado um grupo de mães jogar

PARA SABER MAIS

O projeto

Turma: 5 e 6 anos

Eixo predominante: práticas de leitura e escrita, matemática (seqüência numérica)

Objetivo compartilhado com as crianças:

- Confeccionar em grupo jogos de percurso para oferecer como possibilidade de brincar nos cantos de atividades diversificadas.

Objetivo didático:

- Organizar situações de uso da leitura e escrita com propósitos sociais e reais, contextualizadas no cotidiano de trabalho de um grupo de crianças.
- Propor situações em que as crianças possam conhecer e utilizar recursos do computador para produzir tabuleiros e regras de jogos.

Conteúdos (o que a professora espera que as crianças aprendam):

- Práticas de leitura e escrita.
- Conhecer textos dos tabuleiros e das regras dos jogos.

- Escrever regras para um jogo em parceria com outras crianças.
 - Usar o computador como instrumento de trabalho.
 - Usar os recursos do editor de texto (*wordpad*, *KidDesk* e *Casa do Stanley*) e de criação de imagens (*Paint*).
 - Abrir, salvar e fechar documentos num editor de texto e imagem.
 - Valorizar sua própria produção, utilizando formas de editá-la e reproduzi-la.
 - Saber decidir e escolher.
 - Produzir individual e coletivamente.
- Seqüência das atividades:**
- 1 ■ Apresentação do projeto em grupo e apreciação dos jogos (em roda).
 - 2 ■ Levantamento prévio a respeito de jogos e suas regras.
 - 3 ■ Convidá-los a trazer jogos de regras para a sala, deixar que expliquem, em seguida fazer a leitura das regras (prof^ª), deixar nos cantos para jogar.
 - 4 ■ Fazer uma lista de palavras que se repetem nas regras dos jogos, como fim, chegada, iniciar, voltar l casa etc.
 - 5 ■ Definir os grupos para a construção dos jogos e o que cada um irá fazer.
 - 6 ■ Construir os jogos (esboço).
 - 7 ■ Escrever as regras.
 - 8 ■ Socializar em roda os jogos que foram construídos por cada grupo.
 - 9 ■ Revisão da escrita.
 - 10 ■ Montar os tabuleiros (decidir desenhos, montar a trilha).
 - 11 ■ Passar a limpo no computador as regras dos jogos realizados pelas crianças (salvar em disquete e socializar).
 - 12 ■ Reunir as três creches de Osasco que participaram do projeto e organizar um dia de jogos com as seis turmas, no qual elas vão ensinar os jogos que fizeram às outras crianças e aprender novos jogos feitos por outras turmas.



RÉGLAS DO JOGO - CORRIDA DA PATA

PEÇAS UTILIZADAS:
21 UNIDADES PARA CRIANÇAS MENORES
1 UNIDADE PARA CRIANÇAS MENORES
7 UNIDADES DE ILUSTRAÇÃO DE ANIMAIS

MODO DE JOGAR:
1. PEGUE UM DADO E QUANTO SAIR O NÚMERO
2. AVANÇE O PEÇUZO
3. PRONTO? ATENÇÃO! O QUE SE PASSA?

- PULE + 3 CASAS
- PERDE 1 JOGADA
- VOLTE PARA O COMEÇO.
- VOLTE DUAS CASAS
- ANDE + 1 CASA
- PEGUE UMA CARTA.

Jogos de percurso com regras elaboradas pelas crianças da creches (Casa do Aprender e Menino Jesus - AME, Creche da Amuno - Osasco - SP)



Ficha técnica:

Iniciativa IBM. Desenvolvimento: Instituto Avisa Lá.
www.ibmcomunidade-kidsmart.com

- **Amuno.** Unidade 1. Tel.: (11) 3692-8976/3609-1091.
Unidade 2. Tel.: (11) 3694-2821. crecheamuno@uol.com.br
- **AME.** Tel.: (11) 3687-8599. mulheres2000@aol.com
- **Creche Menino Jesus.** Tel.: (11) 3602-5500.
creche.meninojesus@terra.com.br
- **Creche Casa do Aprender.** Tel.: (11) 3696-8354.
- **Fotos:** Adriana Klisys e Helô Pacheco

Créditos

IBM - Brasil

Departamento de Relações
Comunitárias
Patrícia de Menezes
Joyce Prado
Fernanda Reis

Instituto Avisa lá

Silvia P. Carvalho
Denise Nalini
Adriana Klisys
Maria Virgínia Gastaldi
Renata Frauendorf
Silvana Augusto

Parceiros

Secretaria de Educação, Cultura, Esporte
e Lazer da Prefeitura de Hortolândia
Secretaria Municipal de Educação da
cidade de São Paulo
Secretaria Municipal de Educação da
cidade do Rio de Janeiro
Associação de Mulheres pela Educação -
AME
Entidade Assistencial Mãe do
Salvador
Congregação das Franciscanas
Filhas da Divina Providência
Associação de Mulheres pela
Educação - AMUNO

Creches

CEI do Instituto Pão de
Açúcar de Desenvolvimento
Humano - RJ

Creche Casa do Aprender - SP
Creche Menino Jesus - SP
Creche AMUNO - SP
Educandário São Domingos - SP

Escolas Municipais de Educação Infantil

Escola Municipal Friedenreich - Rio de Janeiro
EMEI Remanso Campineiro - Hortolândia
EMEI Santa Clara do Lago - Hortolândia
EMEI Zilda de Franceschi - São Paulo

Programa de ação complementar à escola

EGJ Mãe do Salvador - SP

Coordenadoras

Denise L. Alcântara
Maria da Guia V. Batista
Claudia C. M. Santos
Tânia de Jesus S. Moura
Rosana Severino
Marisete de Barros Nardone

Maria Angelina
C. Nascimento
Cláudia
Alvarenga
Ivone Pinto
Machado e Silva
Sonia Regina Sousa
Silva

Professoras

Kelly da S. Teperino
Lauriê Ramos de Lemos
Meire F. dos Santos
Renata Ap. Camargo
Alessandra Breda
Marilza Alves da S. Guimarães
Renata Coutinho da Silva
Sirlene Maria da S. Del-Beim
Cássia Andréia Gomes
Rosedina Melo da Silva
Jaqueline Paulino de Lima
Rosimeire O. Pacheco
Fabiane Ap. Rodrigues
Andréa Patrícia da Silva
Vanessa Calin Gonçalves
Liliana Marcelina Soares
Simone Alexandre da Silva
Eliane Feitosa de Lima
Patrícia Regina da S. Santa
Janete Ferreira de A. Guedes Vaz
Regina Valério Castro A. Santos
Rosana Banico Nunes Cestari



Instituto
avisa lá
formação continuada de educadores

avisa lá

Instituto Avisa lá
Formação Continuada de Educadores

Rua Harmonia, 1040 • Sumarezinho
05435-001 • São Paulo • SP
telefax: (11) 3032-5411 • 3812-4389
site: www.avisala.org.br
e-mail: institutoavisala@uol.com.br

