

Escola Estadual Beira Rio

Projeto Resgate das brincadeiras e jogos antigos utilizando as tecnologias

Professor: Thiago Morbeck Zica

Turma: 8º ano

O projeto visa resgatar as brincadeiras e jogos antigos, com uso das tecnologias e produzir narrativas digitais, com os alunos do 8º ano 2, da Escola Estadual Beira Rio. Para o desenvolvimento das atividades serão usados os laptops conectados na internet onde os alunos deverão acessar o site na busca de informações sobre a produção de narrativas digitais sobre cultura local; sobre as brincadeiras e jogos existentes no Tocantins; Levantamento de dados junto a comunidade, com aplicação de entrevista e gravação de áudio e vídeo – com as letras e formas de brincar e jogar; Organização de grupo de estudo e pesquisa, para ir a campo registrar a visão moradores mais antigos, dos pais sobre os jogos; Produção de narrativas digitais que possam ajudar na inserção de atividades diferenciadas que tenham como referências a cultura local, a participação da família na escola e a integração das atividades curriculares a cultura local. O projeto Resgate das brincadeiras e jogos antigos utilizando as tecnologias, propõe articular os conteúdos pedagógicos previstos no currículo escolar, a possibilidade de integração da ao currículo, o aprofundamento e desenvolvimento de atividades mais interativas, contextualizadas e que possa possibilitar ao aluno um protagonismo diante do processo de aprendizagem, enquanto sujeito investigador e produtor da sua realidade, agente produtor novos conhecimentos, a integração de atividades que valorizem os valores e a cultura local. O professor se constitui enquanto mediador do processo de aprendizagem dos alunos, que planeja e organiza as atividades prevista, orientação das ações e os trabalhos de campo, cria espaço de debate e interação com os alunos, escola e familiares, propõe espaços de discussão das sobre os dados encontrados na pesquisa bibliográfica e de campo, criando na escola um ambiente propício para discussão e ações sobre a patrimônio cultural local e a valorização dos mais velhos como detentores de memória e da história local e a integração com novas gerações, pois serão convidadas pessoas da comunidade para participarem de atividades de socialização no ambiente escolar. Tal ação possibilita o desenvolvimento da criatividade, a expressão corporal, promovendo aquisição do

conhecimento, atitudes de cooperação, solidariedade, valorização e apreciação de diferentes manifestações de cultura corporal, produção de narrativas digitais que registre o patrimônio cultural local, presentes na memória dos moradores da comunidade, como pressupõe os (PCN, 1997). Como resultados do projeto possamos levantar as brincadeiras e jogos antigos realizados na comunidade; ter o registro e todas as brincadeiras e jogos levantados; possamos produzir narrativas digitais para socializar e divulgar junto a escola e a comunidade os resultado do projeto; possamos articular melhor os conhecimento da comunidade local, sua cultura aos conteúdos curriculares da escola; possamos integrar a tecnologia na produção de novos conhecimentos pelos alunos e que possamos construir espaço de socialização dos conhecimentos produzidos por alunos e professores e formas interativas de desenvolver a integração do currículo a tecnologia, como prevê as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica de 2010 e uma discussão que tenha como referências os problemas sociais vivenciados pelos alunos.