

UNIFEOB
CENTRO UNIVERSITÁRIO DA FUNDAÇÃO DE ENSINO
OCTÁVIO BASTOS

PEDAGOGIA ONLINE

PROJETO INTEGRADO
EDUCAÇÃO, SOCIEDADE E TECNOLOGIA

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP
ABRIL, 2022

UNIFEOB
CENTRO UNIVERSITÁRIO DA FUNDAÇÃO DE ENSINO
OCTÁVIO BASTOS

PEDAGOGIA ONLINE

EDUCAÇÃO, SOCIEDADE E TECNOLOGIA

- Fundamentos da Educação Infantil– Prof^ª Me. Fátima A Medici
- Tendências Atuais do Ensino de Artes, corpo e movimento– Prof^ª Me. Mariângela L. Jacomini

Estudantes:

Anielle Querobim Ferreira Miranda, RA 1012021100075

Barbara Silva River, RA 1012020200232

Bruna Caroline de Souza Silva, RA 1012021100421

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP
ABRIL, 2022

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	4
2	OBJETIVOS	5
3	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	6
4	CONCLUSÃO	9
	REFERÊNCIAS	10
	ANEXOS	

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho será discutido sobre a Educação, Sociedade e Tecnologia, sabe-se que a educação é o alicerce para o desenvolvimento do indivíduo com princípios e embasamentos teóricos e práticos para se tornar um formador de opiniões em uma sociedade. Contudo sabemos que a tecnologia está cada vez mais avançada e a federação deve acompanhá-la, de modo que haja um melhor desenvolvimento socioeducativo.

Novas metodologias de ensino devem ser implantadas. Se antes as escolas tinham um meio de ensino mais escasso, agora elas contam com mais suporte. Mas mesmo assim, ainda não é suficiente em cidades emergentes e com baixo índice de escolaridade. E que ação tomar quando esse benefício ainda é pouco?

Brincadeiras lúdicas são um exemplo de que crianças podem ganhar o poder de aprendizagem com brincadeiras. A imaginação e criatividade dos alunos é fundamental para realização desse processo. Matérias primas podem suprir a carência de brinquedos, artesanato é uma boa opção.

De acordo com o estudo de caso trabalhado, sucederá maneiras de abordar a tecnologia e educação mesmo havendo poucos recursos.

2 OBJETIVOS

- O estudo e sua Tecnologia;
- Ensinar usando brincadeiras;
- Aprender que, sem tecnologia uma ótima aula pode ser lecionada;
- Não devemos ficar presos à tecnologia;
- O ensinar pode ser brincando e de forma divertida.

3 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

A educação é uma ação social cujo objetivo é o desenvolvimento do ser humano, visando o seu potencial, a sua capacidade, as habilidades e competências. A educação, não é restrita somente à escola. A educação é um direito de todos.

Podemos assegurar isso de acordo com a Constituição Federal

Art. 205. A educação, direito de todos e dever do de Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho.

Anos atrás, o ensinar nas escolas se dava apenas com uma cadeira, mesa, o quadro negro, caderno, lápis e uma borracha. Muitas vezes não tinha todo esse material. Mas mesmo assim, as professoras davam um jeitinho para passar aos seus alunos o devido conhecimento.

Com o passar dos anos, de forma gradativa, a tecnologia foi crescendo e conquistando mais espaço na área da educação . Progressivamente, a tecnologia transformou o modo de ensinar e aprender. Cada dia que passava, as tecnologias digitais ganhavam forças e se tornavam uma referência e uma alternativa para os homens.

Podemos observar entre os anos de 1990 e 1980 nos filmes lançados onde já se falava do futuro e das tecnologias. Os filmes, mesmo sendo algo fictício, já retratava um mundo futuro centrado na mistura entre o homem e o mundo tecnológico. Desde “Blade Runner” (1982) e “Star Trek” (1979), até “De volta para o futuro” (1985). Porém é importante ressaltar que o primeiro registro do uso do computador foi em 1940, com o objetivo de realizar a decodificação de mensagens secretas dos alemães na Segunda Guerra Mundial.

Como podemos ver, os computadores estão cada vez mais ultrassofisticados; a Internet está cada vez mais rápida, os celulares, os tablets hoje em dia são utilizados para tudo. Atualmente, as pessoas usam aplicativos até mesmo para se alimentarem. Hoje, os alimentos podem ser pedidos por aplicativos. Hoje, é possível realizar qualquer tarefa através do computador, celular ou tablets. Todos estão sempre conectados.

Mas ao observar o estudo de caso, a professora Ana Carla estava em um local que não tem muitos recursos para ensinar, não havia tecnologia e pouco conhecimento e estudo. Não só para as crianças, mas para os pais que trabalhavam na área rural da cidade e não tinham estudos para auxiliar seus filhos na escola.

Pensando em ensinar as crianças de forma lúdica, porém sem os recursos materiais que não tinham na escola, é possível pensar e criar atividades para que as crianças possam aprender mesmo sem a tecnologia e, conseqüentemente passar para os pais o que foi ensinado na escola.

Uma ótima forma de estudar e ensinar é brincando. É de fundamental importância salientar que, crianças aprendem de forma mais eficaz quando estão brincando.

- Uma das primeiras brincadeiras que se pode trabalhar com as crianças, estimulando-as e fazendo com que todos usem a imaginação, é brincando de "faz de conta". Nessa brincadeira usa-se matérias primas, como folhas de árvores, galhos, pedras, areia e terra. Com essa brincadeira, trabalha-se o jogo simbólico, podendo ser realizada ao ar livre.

- Outro tipo de brincadeira usando a imaginação é desenhando e pintando (lembrando que a professora Ana Carla não tinha recursos). Uma ótima ideia é a utilização de tintas terra com água, folhas das árvores amassadas, corante e o famoso urucum. A tela onde as crianças irão pintar é o tronco de árvores.

- Pode ser trabalhado com as crianças as texturas, o material usado para isso pode ser folhas de árvores, diferentes tipos de pedras, areia, poeira e terra.
- É possível aprender sobre o quente, frio, gelado usando água quente, água fria e água congelada
- Brincadeira conhecendo gostos salgados, doces, o amargo, o azedo. Matéria que podem serem usadas: sal, açúcar, folha de boldo.
- Uma brincadeira ótima para as crianças se conhecerem e conhecerem o outro é aprender a brincadeira das sombras. Usando um pedaço de pau, um de carvão a criança vai ficar contra o sol e outra criança vai desenhar seu corpo no chão.
- Outra brincadeira usando o corpo é a de fechar os olhos com uma venda e passar a mão no amigo e adivinhar o amigo que está à sua frente.
- Não se esquecer da música, pois brincadeira que envolve música, envolve o corpo também e desperta emoções!

E assim podemos prosseguir com várias atividades aprendendo brincando e se divertindo. Podemos observar que não devemos ficar presos somente na tecnologia. Sim, hoje em dia é algo muito importante sem dúvida. Mas devemos lembrar que uma boa aula para ser dada basta um planejamento com antecedência.

4 CONCLUSÃO

Finalmente, a tecnologia evolui a cada dia e facilita a vida dos indivíduos. Na educação, a tecnologia traz recursos extremamente lúdicos, os quais estimulam a criatividade, a imaginação e o raciocínio lógico dos alunos, fazendo com que eles apresentem interesse pela aprendizagem. Entretanto, ao estudar o caso da professora Ana Carla, a qual lida com a escassez de tais recursos tecnológicos, é necessário e possível analisar e planejar outros meios lúdicos e estratégias de ensino que também funcionarão com seus alunos. O simples funciona. Como citado no desenvolvimento acima, é possível aprender aproveitando os recursos da natureza e a música, por exemplo. Basta priorizar o planejamento de aulas para que o ensino seja eficaz às crianças. Além disso, sabe-se que, brincadeiras e atividades ao ar livre trazem inúmeros benefícios, fazendo com que as crianças desenvolvam melhor os sentidos.

REFERÊNCIAS

Constituição Federal

<http://www.uel.br/projetos/lenpes/pages/arquivos/VI-SS-Sociologia>

www.google.com.br/search?q=educa%e7%e3%a3o+direito+de+todos+lei

ANEXOS