



**ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
CÂMARA MUNICIPAL DE PELOTAS**

**EMENDA A MENSAGEM 043/23 – PROJETO DE LEI ANEXO
(ENCADERNAÇÃO) QUE ESTIMA A RECEITA E FIXA A DESPESA DO
MUNICÍPIO PARA O EXERCÍCIO FINANCEIRO DE 2024, E DÁ
OUTRAS PROVIDÊNCIAS.**

Exmo. Sr. Presidente da Mesa Diretora
Exmos. Srs. Vereadores

EMENTA: EMENDAS IMPOSITIVAS – LOA 2024

Câmara Municipal de Pelotas

Projeto de Lei nº: MENSAGEM 043/2023 – Estima a Receita e Fixa a Despesa do Município para o exercício financeiro de 2024, e dá outras providências.

Emenda Orçamento nº: 05/2023

Autoria (Vereadora): CRISTINA FERNANDES OLIVEIRA

Objeto da Emenda:

() Ações e Serviços Públicos de Saúde – ASPS

(X) Outro

Resumo da Emenda

Valor da Emenda: R\$ 48.000,00

Local de Alocação do Recurso (Programa): Órgão: 233 – Secretaria Municipal de Educação e Desporto

Programa: 0106 – Qualificação das Práticas Pedagógicas

Órgão:

(x) Administração Direta

() Sanep

Justificativa da Emenda e Descrição do Objeto

O recurso deve ser repassado a Associação de Pais de Down de Pelotas – APADPEL, para aquisição de Ecosistemas Playtables compostos por EaD para os profissionais que forem utilizar o ecossistema. 02 (dois) Playtables com 15 softers pedagógicos sendo o contador de histórias com 10 livros e acompanhamento do desenvolvimento nos jogos.

LOCAL DA RETIRADA DO CRÉDITO ORÇAMENTÁRIO:

Identificação do crédito orçamentário

Código

Nome

Órgão:

Administração Direta

Unidade Orçamentária:

204

Secretaria Municipal da Fazenda

Função:

99

Reserva de Contingência

Subfunção:

999

Reserva de Contingência

Programa:

9999

Reserva de Contingência

Ação:

9999

Reserva de Contingência

Natureza da Despesa:

9.9.99.99.00

Reserva de Contingência

Valor retirado:

R\$ R\$ 48.000,00

Vereadora: Cristina Fernandes Oliveira/PDT Pelotas

Pelotas, 21 de dezembro de 2023.

Pelotas, 21 de dezembro de 2023

Ofício 28/2023

Ao

Excelentíssima Vereadora, a Sra. Cristina Oliveira

A Associação de Pais de Pessoas com Síndrome de Down de Pelotas-APADPEL, CNPJ 28.915.350/0001-05, fundada em 05 de abril de 2017, por pais de pessoas com Síndrome de Down, com o objetivo de Defender os direitos e os interesses das pessoas com Síndrome de Down de Pelotas e arredores; Promover a aproximação, cooperação e integração dos pais das pessoas com Síndrome de Down; Promover atividades artísticas, culturais e de lazer, tais como palestras, seminários, reuniões, grupo de estudos, exposições, campanhas, cursos educativos, excursões, passeios, que integrem as pessoas com Síndrome de Down; Promover e incentivar todas as iniciativas beneficentes entre seus associados e pessoas carentes, assistindo-os nos limites de suas possibilidades; Administrar de acordo com as normas legais, os recursos provenientes de subvenções, doações e arrecadações da entidade; Participar na solução de problemas inerentes da APADPEL; Esclarecer a Síndrome de Down na sociedade em geral; Promover intercâmbio com Entidades congêneres no País e no exterior; Promover e divulgar estudos e pesquisas acerca da Síndrome de Down através de parcerias com corpo técnico especializado, Universidades, centros de pesquisas e hospitais. A Associação com sede provisória, na rua Barão de Butuí nº 84, Centro de Pelotas/RS, mas em construção da nova sede, avenida Imperador Dom Pedro I, nº 2490, bairro Fragata, Pelotas/RS, este terreno foi doado pela Prefeitura de Pelotas, as obras na nova sede estão em fase de conclusão da 1º etapa.

Por meio deste ofício, vimos solicitar o valor de R\$48.000,00, para aquisição de 2 Ecosistemas Playtable (tablet gigante) com 15 softwares pedagógicos, através de emenda impositiva, com recursos a serem utilizados em 2024. Tal aquisição irá qualificar ainda mais os atendimentos em nosso novo Centro de Atendimento à Pessoa com Síndrome de Down, pois através da LUDOPEDAGOGIA as crianças aprenderão brincando, pois além de ser um equipamento de terapêutico, tem uma metodologia baseada no lúdico e pode ser utilizada em todas as áreas, como: fisioterapias, Terapia Ocupacional, Fonoaudiologia, Psicopedagogia e Musicoterapia... melhora o cognitivo, a atenção, coordenação motora fina, estimula a visão, entre outros.

Documento assinado digitalmente

gov.br

LUANA XAVIER BRAGA
Data: 21/12/2023 18:51:40-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>



53 3028-6344 53 999936977



R. Barão de Butuí, 84 - Centro, Pelotas - RS, 96010-330, Brasil

PARECER TÉCNICO PEDAGÓGICO DA MESA DIGITAL PLAYTABLE, FABRICADA PELA EMPRESA PLAYMOVE E DO SISTEMA OPERACIONAL DA MESA

Ana Cristina Palma do Amaral Ribeiro | **PEDAGOGA**
Maio | 2021

Confira os dados do ato em: <https://selodigital.tjpb.jus.br> ou Consulte o Documento em: <https://azevedobastos.not.br/documento/86832506213476347483>



CARTÓRIO

Autenticação Digital Código: 86832506213476347483-1
Data: 25/06/2021 08:27:58
Valor Total do Ato: R\$ 4,66
Selo Digital Tipo Normal C: ALR60533-X7C2;



CNJ: 06.870-0

Cartório Azevêdo Bastos
Av. Presidente Epitácio Pessoa - 1145
Bairro dos Estado, João Pessoa - PB
(83) 3244-5404 - cartorio@azevedobastos.not.br
<https://azevedobastos.not.br>


Válber Azevêdo de M. Cavalcanti
Titular

TJPB



O presente documento digital foi conferido com o original e assinado digitalmente por DANILLO PINTO OLIVEIRA DE ALENCAR, em sexta-feira, 25 de junho de 2021 08:39:33 GMT-03:00, CNS: 06.870-0 - 1º OFÍCIO DE REGISTRO CIVIL DAS PESSOAS NATURAIS E TABELIONATO DE NOTAS/PB, nos termos da medida provisória N. 2.200-2 de 24 de agosto de 2001. Sua autenticidade deverá ser confirmada no endereço eletrônico <https://cnpelotas.cittatec.com.br/processo/autenticacao-documento/7F62CCA1>. Autenticação do documento no site <https://cnpelotas.cittatec.com.br/processo/autenticacao-documento/7F62CCA1>.
www.cenad.org.br/autenticidade. O presente documento digital pode ser convertido em papel por meio de autenticação no Tabelionato de Notas. Provimento nº 100/2020 CNJ - artigo 22.

Ana Cristina Palma do Amaral Ribeiro | PEDAGOGA

Pedagoga formada pela Faculdade de Filosofia, Ciência e Letras de São Bernardo do Campo e Psicóloga formada pela Instituto Metodista de Ensino Superior. É Mestre em Educação pela Universidade Metodista. Possui Pós-graduação em Psicopedagogia pela UNIFEC e Didática do Ensino Especial pela Faculdade São Luís. Atuou como docente na educação pública e particular (1989 a 2014) e em função de Gestão em Escolas na Educação Pública básica (2003 a 2020). Atuou como Psicóloga clínica na Casa da Esperança e em Consultório particular por 15 anos no atendimento psicoterapêutico a crianças, adolescentes e adultos. Participação na ONG Mão Solidária (2019) com o projeto Habils.

Ana Cristina Palma do Amaral Ribeiro | PEDAGOGA

2

Confira os dados do ato em: <https://selodigital.tjpb.jus.br> ou Consulte o Documento em: <https://azevedobastos.not.br/documento/86832506213476347483>



CARTÓRIO
Autenticação Digital Código: 86832506213476347483-2
Data: 25/06/2021 08:27:58
Valor Total do Ato: R\$ 4,66
Selo Digital Tipo Normal C: ALR60534-EKOB;



CNJ: 06.870-0

Cartório Azevêdo Bastos
Av. Presidente Epitácio Pessoa - 1145
Bairro dos Estado, João Pessoa - PB
(83) 3244-5404 - cartorio@azevedobastos.not.br
<https://azevedobastos.not.br>

Válber Azevêdo de M. Cavalcanti
Titular

TJPB



O presente documento digital foi conferido com o original e assinado digitalmente por DANILLO PINTO OLIVEIRA DE ALENCAR, em sexta-feira, 25 de junho de 2021 08:39:33 GMT-03:00, CNS: 06.870-0 - 1º OFÍCIO DE REGISTRO CIVIL DAS PESSOAS NATURAIS E TABELIONATO DE NOTAS/PB, nos termos da medida provisória N. 2.200-2 de 24 de agosto de 2001. Sua autenticidade deverá ser confirmada no endereço eletrônico www.cenad.org.br/autenticidade. O presente documento digital pode ser convertido em papel por meio de autenticação no Tabellionato de Notas. Provimto nº 100/2020 CNJ - artigo 22. Autenticação do documento no site <https://cmpeioatas.cittatec.com.br/processo/autenticacao-documento/7F62CCA1>

Na sociedade contemporânea, as tecnologias e o seu avanço têm provocado mudanças em todo o contexto social, sendo que hoje ela não é mais uma ferramenta isolada ou uma matéria a ser aprendida. Desde muito cedo as crianças já manuseiam com muita destreza os aparelhos tecnológicos, demonstrando habilidades digitais diversas, e adentram aos âmbitos escolares já trazendo consigo as suas experiências vividas nos seus ambientes sociais de convívio.

Segundo Bruner (1971, p.1) cada geração dá nova forma as aspirações que modelam a educação do seu tempo e talvez esteja surgindo, como marca da nossa, um amplo renovar da preocupação com a qualidade e os objetivos intelectuais da educação. Logo, cabe ao processo educativo contribuir na construção de uma nova sociedade, favorecer aos indivíduos a dominação da linguagem digital, desenvolver potenciais e estrutura competências e habilidades essenciais para participação ativa nessa rede social.

A educação escolar precisa compreender e incorporar mais as novas linguagens, desvendar os seus códigos, dominar as possibilidades de expressão e as possíveis manipulações. É importante educar para usos democráticos, mais progressivos e participativos das tecnologias, que facilitem a evolução dos indivíduos. (MORAN, 2013, p.53)

Reconhecendo que as crianças constroem a si próprias e sua cultura através das suas rotinas lúdicas, fica cada vez mais evidente o papel das apropriações criativas das tecnologias na construção de uma cultura lúdica contemporânea.

No cotidiano infantil, mesmo antes de saberem ler ou escrever, elas já possuem domínio sobre muitas tecnologias, onde são entendidas como (e transformadas em) mais um tipo de brinquedo incorporado à rotina lúdica das crianças. Se há tempos atrás fazia algum sentido diferenciar as brincadeiras realizadas com tecnologias digitais (ora denominadas 'brincadeiras virtuais ou digitais' pelo senso comum) daquelas brincadeiras tradicionais realizadas sem estes recursos, esta cultura lúdica emergente – pautada pelas experiências híbridas que apropriam elementos digitais conectados e elementos tradicionais de forma complementar num mesmo episódio lúdico, reinventando a própria “brincadeira tradicional” – nos sugere que se tornará cada vez mais complexa e desnecessária a cisão digital/não-digital dentro de uma cultura infantil que é, em si, primordialmente conectada (Lemos, 2004).

Ana Cristina Palma do Amaral Ribeiro | PEDAGOGA

3



TJPB



A tecnologia possui um papel fundamental na BNCC em um contexto de aprendizagem formal, tanto para aprender a utilizar os meios digitais quanto para lidar com os novos hábitos e relações decorrentes do seu uso. Ela aparece desde as competências gerais até as habilidades e os objetivos específicos, tanto para os alunos nas etapas iniciais de ensino quanto para aqueles que já estão concluindo a Educação Básica.

Nas competências gerais a base prevê que os alunos devem aprender:

“Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva”. (BNCC2018)

No texto que se refere a Educação infantil a tecnologia aparece como um dos seis direitos:

“Explorar movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos, elementos da natureza, na escola e fora dela, ampliando seus saberes sobre a cultura, em suas diversas modalidades: as artes, a escrita, a ciência e a tecnologia.”

E encontramos também nos objetivos de aprendizagem da Educação Infantil que seria estimular o pensamento crítico, criativo e lógico, curiosidade, o desenvolvimento motor e a linguagem.

O ambiente escolar deve, portanto, privilegiar a utilização de tecnologias que desafiem e estimulem a criatividade, a autonomia e a atitude colaborativa e participativa da criança, contribuindo para o seu pleno desenvolvimento.

Neste sentido, as escolas necessitam estarem abertas as mudanças, deve oferecer suporte suficiente para as crianças aprenderem em todos os sentidos e não significa somente incluir uma nova tecnologia ou um novo recurso tecnológico. O uso das tecnologias no cotidiano escolar devem ser feito como instrumento lúdico para exercitar o imaginário infantil. Para melhor atender a esses alunos midiáticos da Educação Infantil, os sujeitos escolares e mediadores precisam estar atentos em buscar aprender, se atualizar e se preparar para atuarem de forma mais adequada junto ao público infantil.

A educação escolar precisa compreender e incorporar mais as novas linguagens, desvendar os seus códigos, dominar as possibilidades de expressão e as possíveis manipulações. É importante educar para usos democráticos, mais progressivos e participativos das tecnologias, que facilitem a evolução dos indivíduos. (MORAN, 2013, p.53)

Ana Cristina Palma do Amaral Ribeiro | PEDAGOGA

4



As tecnologias aliadas às propostas curriculares da Educação Infantil, permitirão às crianças explorar novos conhecimentos, aprendendo a pesquisar, questionar, expressar sua opinião, pensar e elaborar ideias de maneira lúdica, interativa e divertida, tornando o processo de aprendizagem mais interessante.

Na Educação Infantil é possível utilizar os jogos e as brincadeiras para desenvolver além do cognitivo, a motricidade, a imaginação, a criatividade, habilidades de pensamento, tomada de decisão, organização, e especialmente como lidar com regras e conflitos.

“É no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral; e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (WINNICOTT, 1975, p.80).”

Ao brincar as crianças expõem seus sentimentos, ampliam seu vocabulário, aprendem, constroem, exploram, pensam, se movimentam, se desenvolve integralmente e passa a conhecer o mundo em que está inserida.

Segundo Kishimoto, (2001), enquanto a criança brinca, sua atenção está concentrada na atividade em si e não em seus resultados ou efeitos. No ato de brincar a criança transforma conhecimentos que já possuem em conceitos gerais com os quais brinca.

Com o lúdico a criança se apropria com mais facilidade dos conteúdos e de todas as propostas apresentadas pelo professor. Veem-se mudanças nos recursos didáticos, principalmente os das áreas pedagógicas, nestes incluem-se os jogos e as brincadeiras que, quando são usadas de maneira adequada tornam a aprendizagem mais agradável, significativa e prazerosa para a criança.

Para Kishimoto (2002), usar atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem pode ser uma grande ajuda, para o desenvolvimento da criança, os jogos e brincadeiras são atividade que despertam muito o interesse do aluno.

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola. (KISHIMOTO 2002, p. 13).

Baseado no conceito que o brincar é uma atividade natural, espontânea e necessária da criança, e que é através da brincadeira que a criança se diverte, interage e aprende de forma significativa, que a empresa Playmove desenvolveu a plataforma PlayTable.

Ana Cristina Palma do Amaral Ribeiro | PEDAGOGA

5



A empresa, que tem sede em Santa Catarina, na cidade de Blumenau, se utiliza da Ludopedagogia que é um recurso facilitador no processo de ensino aprendizagem; embora ela se realize através dos jogos e brincadeiras é preciso ficar atento e observar o contexto que envolve cada ação das crianças. A Ludopedagogia é um recurso facilitador no processo de aquisição do conhecimento aprendizagem; e embora ela se realize através dos jogos e brincadeiras é preciso ficar atento e observar o contexto que envolve cada ação das crianças.

A PlayTable é uma plataforma de aprendizagem que contribui na aquisição de novos conhecimentos, promovendo uma maior integridade e intensidade na relação criança/professor/escola, além de proporcionar um desenvolvimento significativo na aquisição de ensino e aprendizagem. Sobre este aspecto, Moran (2013, p.31) afirma que

Com as tecnologias atuais, a escola pode transformar-se em um conjunto de espaços ricos de aprendizagem significativas, presenciais e digitais, que motivem os alunos a aprender ativamente, a pesquisar o tempo todo, a serem proativos, a saber tomar iniciativas e interagir. (MORAN, 2013, p.31)

A plataforma PlayTable é uma grande aliada da pedagogia pois entende que as brincadeiras e jogos são elementos indispensáveis para que haja uma aprendizagem significativa, interativa, divertida, proporcionando prazer no ato de aprender. Na plataforma podemos acessar diversos conteúdos educativos, livros digitais e clipes musicais desenvolvidos para crianças da Educação Infantil, Ensino Fundamental até o 3º ano (ciclo I) e Educação Especial.

Partindo do princípio que a escola é um lugar de direito para todos, a plataforma PalyTable, respeita os direitos e especificidades de cada criança, eliminando barreira de acesso físico. O equipamento possui uma tela multitoque, sendo que as crianças podem brincar com o dedo, pincel, ponteiros ou qualquer parte do corpo. A plataforma possibilita a inclusão de crianças não ouvintes, com deficiência ou transtornos de aprendizagem nas interações com outras crianças num mesmo aplicativo, uma vez que a linguagem lúdica faz parte da infância.



Ana Cristina Palma do Amaral Ribeiro | PEDAGOGA

6



TJPB



O material é resistente e seguro, sendo que as crianças não tem acesso as redes sociais, publicidade, conteúdos não pedagógicos ou inadequados para a faixa etária.

A PlayTable pode ser utilizada de três formas: no chão, na parede com utilização de suporte de parede, que deve ser feito por um profissional, facilitando o uso de crianças cadeirante ou mobilidade reduzida ou como mesa, sendo que neste formato a mesa possui altura ideal para as crianças, sendo que podem jogar até quatro crianças, não havendo necessidade do uso de cadeiras permitindo desta forma que as mesmas transitem livremente pelo espaço.



O jogo é, por excelência, integrador, há sempre um caráter de novidade, o que é fundamental para despertar o interesse da criança, e à medida em que joga ela vai conhecendo melhor, construindo interiormente o seu mundo. É nessa perspectiva que os jogos educativos da PlayTable foram desenvolvidos. Eles estimulam a criança a realizar os desafios, a buscar soluções para situações difíceis que aparecem no jogo, possibilita que a criança raciocine, troque ideias e depois tome decisões. Os momentos lúdicos propostos pela plataforma contribuem para que as crianças observem, levantem hipóteses, testem, confirmem ou não suas hipóteses, lançando mão das habilidades que já conhecem, no processo pedagógico.

As atividades lúdicas de aprendizagem propostas aos alunos trabalham conceitos de cooperação, coletividade e trabalho em grupo, desenvolve noções de respeito, igualdade em relação ao outro, autocontrole, expressão de sentimentos entre outras habilidades. Sobre essa perspectiva, Belloni e Gomes (2008, p.717) afirmam que:

A interação entre pares e com adultos, em situações favoráveis e inovadoras de aprendizagem e com uso pedagógico apropriado das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), pode levar as crianças a desenvolverem comportamentos colaborativos e autônomos de aprendizagem, benéficos para o seu desenvolvimento intelectual e sócio afetivo.

Ana Cristina Palma do Amaral Ribeiro | PEDAGOGA

7



No processo de aprendizagem, o professor tem o papel fundamental como mediador na construção de novos conhecimentos, sendo a escola local propício para essa interação e construção do conhecimento tendo o lúdico como principal instrumento.

Para que o equipamento atinja seu objetivo, segundo Farias (2003, p.19): Não é suficiente equipar materialmente as escolas. É preciso cuidar do material humano, de sua formação continuada como estratégia de política prioritária para que a incorporação de tecnologias como o computador possa, de fato, ser um contributo à educação. A tecnologia junto à ação humana, ganha outro sentido.

São os professores que possibilitam significar o que as telas por si só não conseguem fazer. Nesse aspecto, Moraes e Teruya (2010, p.2), em seus estudos afirmam que:

A competência para utilizar as novas tecnologias pressupõem novas formas de se relacionar com o conhecimento, com os outros e com o mundo, em uma perspectiva colaborativa. Essas alternativas propõem ir além dos cursos de formação que contemplam apenas aspectos técnicos e operacionais. Isso exigirá do professor para alcançar uma concepção teórica da aplicação das tecnologias na educação escolar.

Para utilizar os computadores, os professores precisam criar situações em que o conteúdo da aula faça sentido para o aluno, para que as produções escolares sejam significativas.

Faz-se necessário repensar a prática pedagógica para que equipe gestora e professores consigam desempenhar melhor seu papel dentro da escola e da sala de aula, adquirir novos conhecimentos em relação às novas práticas pedagógicas e tendências de ensino.

Durante o processo de construção de conhecimento das crianças o papel do professor é essencial. O uso da PlayTable não substitui o professor, mas modifica algumas das suas funções, sendo que ele se torna responsável pela escolha das atividades e através destas poderá intervir tomando por base as necessidades de cada aluno, desta forma o planejamento deve ser pensado e repensado a partir dos resultados do processo de ensino e aprendizagem.

Ao elaborar o planejamento é importante que o professor conheça os jogos e aplicativos, explore, organize e utilize nas aulas de forma intencional promovendo situações desafiadoras, observando o desenvolvimento do aluno durante as atividades, apoiando quando surgirem às dificuldades e sempre o estimulando a desenvolver suas potencialidades.

A formação continuada ajuda os professores a adquirir novos conhecimentos para que eles consigam desempenhar melhor seu papel dentro da escola e da sala, ela fornece ele-

Ana Cristina Palma do Amaral Ribeiro | PEDAGOGA

8



mentos para que a equipe gestora atue no sentido de aperfeiçoar as práticas e o processo avaliativo.

Como forma de contribuir nesse processo a Playmove desenvolveu uma formação EAD alinhada com a BNCC para professores da Educação Infantil e da Educação Especial com certificação e duração de 4 horas. O curso aborda conceitos teóricos e especificidades do equipamento, como parte do processo formativo, porém é importante que as concepções apresentadas no curso estejam alinhadas as da equipe gestora e professores. É importante que os profissionais explorem os jogos jogando uns com outros em momentos formativos, que tirem dúvidas, que conheçam os recursos da plataforma para inserir no planejamento e posteriormente apresentem as crianças e socializem com as famílias estas conquistas. Como forma de significar a prática do professor, é essencial que haja reflexões sobre as questões apresentadas para que a plataforma não seja apenas um momento de brincadeira ou de estabelecer regras conforme apontado nos gráficos.

Para avaliar e qualificar como está sendo feito o uso da plataforma nas escolas pelos professores, seria interessante que a empresa estabelecesse uma parceria com as escolas através do diálogo. Esse diálogo poderia ser estabelecido através de mentoria, e/ou visitas as escolas, ajudando os professores a pensar em possibilidades do uso da plataforma contribuindo desta forma com o processo de formação de aprendizagem dos professores.

Para Hoffmann (2012) a avaliação na Educação Infantil é, pois, "um conjunto de procedimentos didáticos que se estendem por um longo tempo e em vários espaços escolares, de caráter processual e visando, sempre, a melhoria do objeto avaliado" (HOFFMANN, 2012, p. 13). O processo avaliativo na Educação Infantil pressupõe planejamento sobre concepção de avaliação que se quer implementar, qualificar os professores com formação em serviço, elaboração de instrumentos metodológicos que consigam registrar o percurso realizado (observação e registro) e socializar os avanços com as famílias de forma que elas consigam visualizar o caminho percorrido, bem como os avanços que seus filhos tiveram.

Vale ressaltar que:

avaliar o desenvolvimento de uma criança é uma ação complexa e exige da escola um olhar de extrema atenção, um conhecimento sobre o aprender e o desenvolver do aluno, para que assim, através de metodologias de avaliação ou de instrumentos variados seja possível aferir de maneira mais sistematizada, contemplando o indivíduo e seus avanços (SILVA; URT, 2014, p. 63).

Ana Cristina Palma do Amaral Ribeiro | PEDAGOGA

9



Para que a escola alcance resultados favoráveis é necessário um caminho a ser percorrido que envolve um conjunto de ações por parte de toda a equipe escolar em que o professor é parte fundamental.

O IDEB, é uma avaliação externa e foi criado com o objetivo de medir a qualidade do aprendizado nacional e estabelecer metas para a melhoria do ensino e é feita em três etapas da educação: nos anos iniciais do Ensino Fundamental, ao final do Ensino Fundamental e Ensino Médio. O que determina uma nota no IDEB é trabalhar com as crianças para que ela reflita sobre os conteúdos que estão aprendendo, conteúdos estes que tenham significado para elas. É necessário investir no letramento, na ampliação cultural desde o primeiro ano de forma prazerosa e ter professor pesquisador, cuidadoso, que planeje suas propostas com intencionalidade considerando o que as crianças já sabem e o que precisam aprender. A tecnologia pode contribuir se for utilizada como uma estratégia a mais que deve fazer parte de um planejamento coerente e cuidadoso do professor que deve ser atento, pesquisador, observador e mediador. Como forma de avaliar as contribuições da plataforma PlayTable no IDEB, seria interessante a aplicação de instrumentos metodológicos que mensurassem estes resultados mapeando alunos e professores.

A plataforma possui um portal para acompanhamento e gestão. Através do portal online, os gestores da educação podem monitorar os dados de uso de seus equipamentos, desde a localização e o tempo de uso de cada mesa, até o desempenho de cada aluno, turma ou grupo. O professor administra os aplicativos instalados e tem acesso a suporte técnico e materiais de capacitação continuada, porém é essencial que a escola em parceria com a empresa cuide da formação continuada na busca de novos conhecimentos e metodologias para facilitar o processo ensinoaprendizagem.

O uso da plataforma PlayTable, com a mediação do professor pode contribuir para o desenvolvimento integral do aluno, já que o professor pode utilizar as atividades como forma de desenvolver a linguagem e a psicomotricidade, além de estimular o pensamento lógico, crítico e criativo da criança. Mais tarde, nas etapas seguintes, esse contato inicial vai permitir ao aluno que utilize os meios digitais no seu dia a dia de maneira consciente e intencional, refletindo criticamente sobre esse uso; propicia uma aprendizagem mais significativa utilizando atividades que conversam com a realidade pessoal das crianças e colocam o aluno como protagonista e estimula a autonomia em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem; desperta o interesse e a curiosidade dos alunos, por utilizar uma linguagem próxima do dia a dia das crianças, as atividades tecnológicas e lúdicas estimulam a interação e o envolvimento dos alunos; aproxima o professor da realidade dos alunos já que especialmente nesta etapa o professor é uma figura muito presente e importante no desenvolvimento.

Ana Cristina Palma do Amaral Ribeiro | PEDAGOGA

10



Contudo, não podemos esquecer que o uso da PlayTable nos diferentes segmentos da educação dever ser utilizada para colaborar com o aprendizado, devendo haver uma combinação entre o uso da PlayTable e as brincadeiras tradicionais, as atividades físicas e o contato com a natureza.

Desta forma oferecemos um processo de ensino de aprendizagem mais significativo.

Ana Cristina Palma do Amaral Ribeiro

Pedagoga Maio/2021

Referências Bibliográficas

BELLONI, Maria Luiza; GOMES, Nilza Godoy. *Infância, Mídias e Aprendizagem: Autodidaxia e Colaboração*. Revista Educação & Sociedade, Campinas, vol. 29, n. 104-Especial, págs. 717, 741, 746, out. 2008. Disponível em <http://www.cedes.unicamp.br>

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018.

BRUNER, Jerome S. *O processo da educação*. São Paulo, Nacional, 1971.

HOFFMANN, J. *Avaliação e educação infantil: um olhar sensível e reflexivo sobre a criança*. Porto Alegre: Mediação, 2012.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

_____. *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, 2002.

LEMOS, A. *Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2004.

MORAES, S.A., TERUYA, T.K. *Paulo Freire e formação do professor na sociedade tecnológica*. Págs. 2, 5, 7. UNIOESTE – Universidade Estadual do Oeste do Paraná. Cascavel, PR. 2010.

MORAN, J.M.; MASETTO, M.T.; BEHRENS, M.A. *Novas Tecnologias e mediação pedagógica*. 21ª edição revisada e atualizada. Págs.12, 31 e 53 – Campinas, SP: Papirus, 2013.

SILVA, J. P.; URT, S. C. *Educação infantil e avaliação: uma ação mediadora*. Nuances: estudos sobre Educação. Presidente Prudente: v. 25, n. 3, p. 56-78, set./dez. 2014

WINNICOTT, Donald Woods. *O Brincar e a Realidade*. Rio de Janeiro: Imago. 1975.

Ana Cristina Palma do Amaral Ribeiro | PEDAGOGA

11





CÂMARA MUNICIPAL DE VEREADORES PELOTAS

RUA 15 DE NOVEMBRO - 207


CEP: 96015000 - PELOTAS

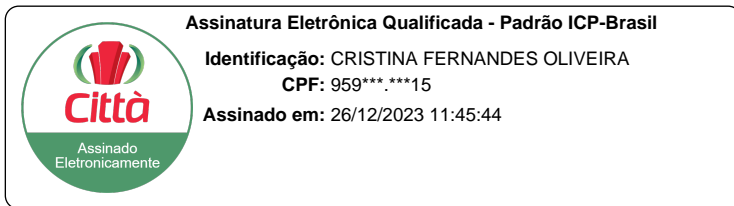
CNPJ: 87696217000166 -

Manifesto do Documento

Para confirmar a integridade do documento, basta informar a Chave de Autenticação no site:

<https://cmpelotas.cittatec.com.br/processo/autenticacao-documento/7F62CCA1>

EMENDA		Autenticação
Protocolo 025132 de 26/12/2023 11:45:57		 7F62CCA1
Documento 000217 / 2023	Processo -	



Hash do documento (SHA-256): d7175f36e5ec8dd9ec87b3108c439f15d7f80e4172f827a89bb50355bac0e3d0

Documento assinado eletronicamente, conforme relação de assinatura(s) acima identificadas(s), assinado nos termos da Lei Federal nº 14.063/2020; MP 2.2002/01.