



KIDSMART EARLY LEARNING PROGRAM

KidSmart

Para quem

Estabelecimentos de Educação Pré-escolar

- Da rede pública e/ou solidária (sem fins lucrativos);
- Inseridos em áreas socialmente desfavorecidas ou de difícil acesso às novas tecnologias da informação;
- Que reúnam condições para o normal desenvolvimento do Programa;
- Os Jardins de Infância são escolhidos pelo Ministério da educação que promove a formação dos educadores;

O que é

- A principal finalidade do Programa KidSmart consiste em acrescentar valor à Educação através da promoção da integração das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) no planeamento e organização global dos processos de ensino e de aprendizagem da Educação Pré-Escolar.

A estação de aprendizagem está concebida de modo a ser um elemento atrativo, seguro e estimulador. Tem instalado um conjunto de jogos educativos que promovem o desenvolvimento das crianças em várias áreas com destaque para a matemática e as ciências.

- A casa da Ciência do Sammy
- A casa do Tempo e da Geografia da Trudy,
- A casa da Matemática da Millie
- Pense Brincando 1, 2 e 3

Estação de Aprendizagem KidSmart



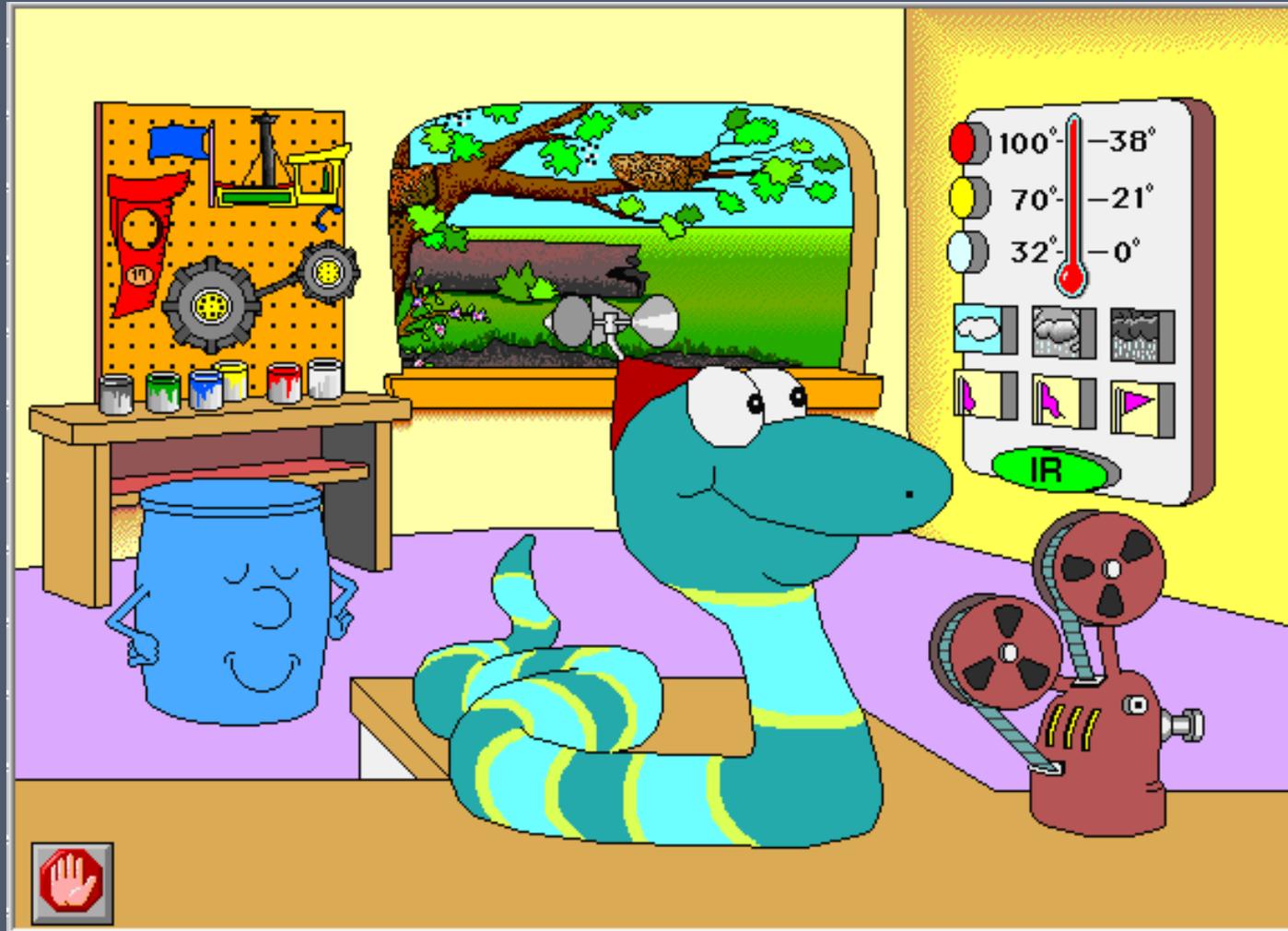
Casa da Matemática da Millie



Casa da do Tempo e da Geografia da Trudy



Casa da Ciência do Sammy



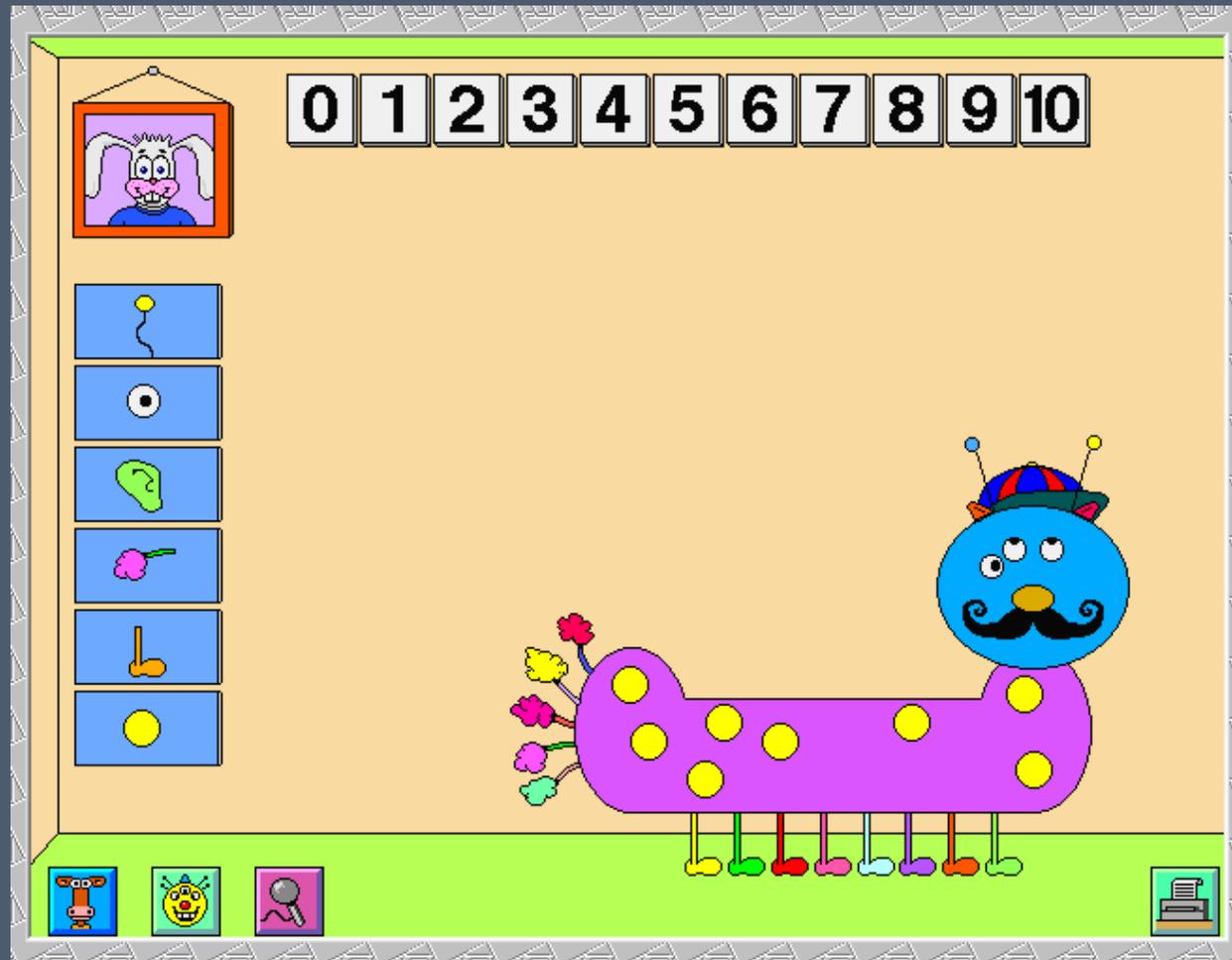
Pense Brincando 1, 2 e 3



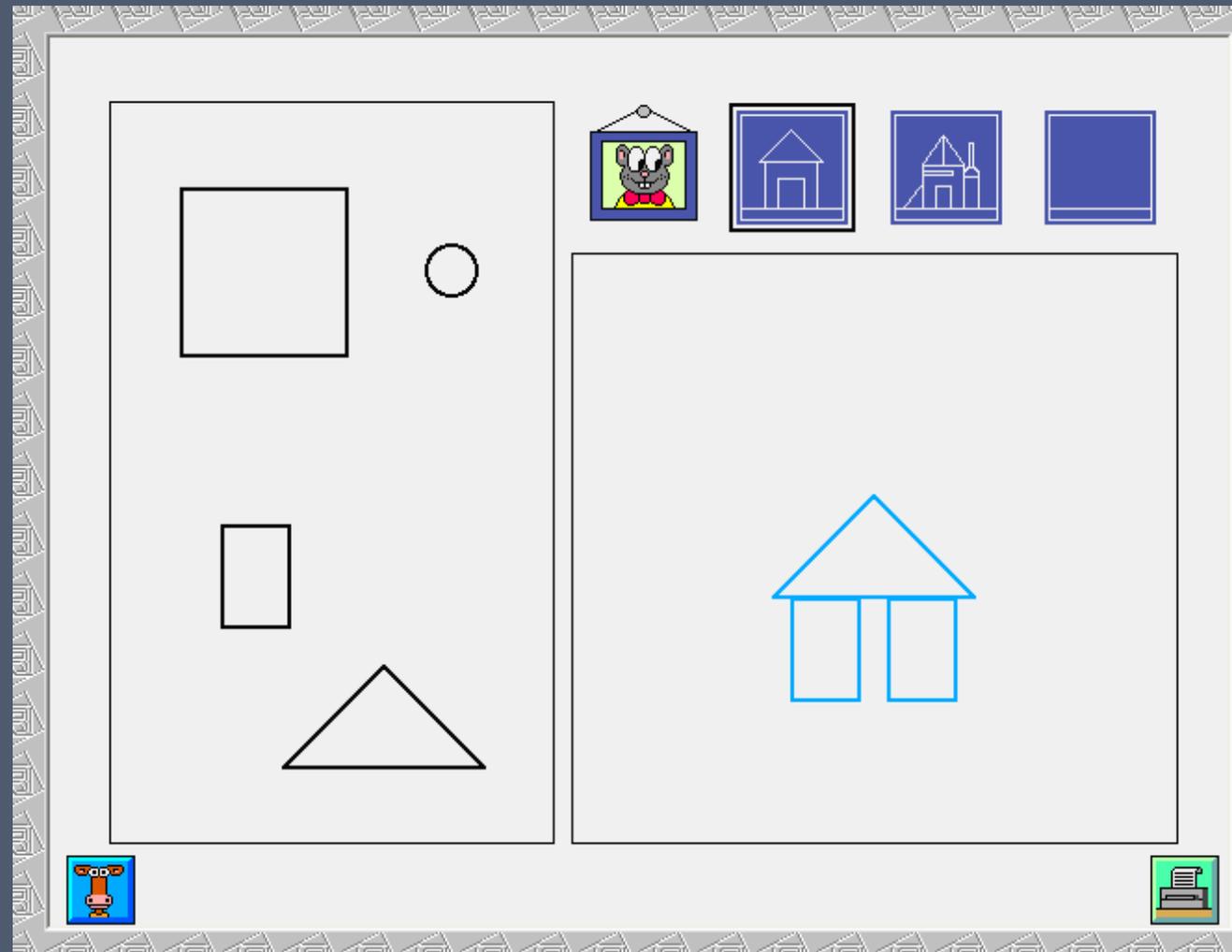
Explorar

- Cada um destes títulos apresenta um conjunto entre 5 a 7 jogos diferentes que permitem que cada criança vá progredindo ao seu próprio ritmo.
- A maioria das atividades inclui um modo exploratório aberto que leva as crianças a descobrir o que acontece quando clicam em diferentes lugares, não existindo aqui respostas corretas. Aprendem o funcionamento do jogo e as possibilidades que proporciona.

“Vamos Construir um bichinho”



“Casa dos Ratinhos”



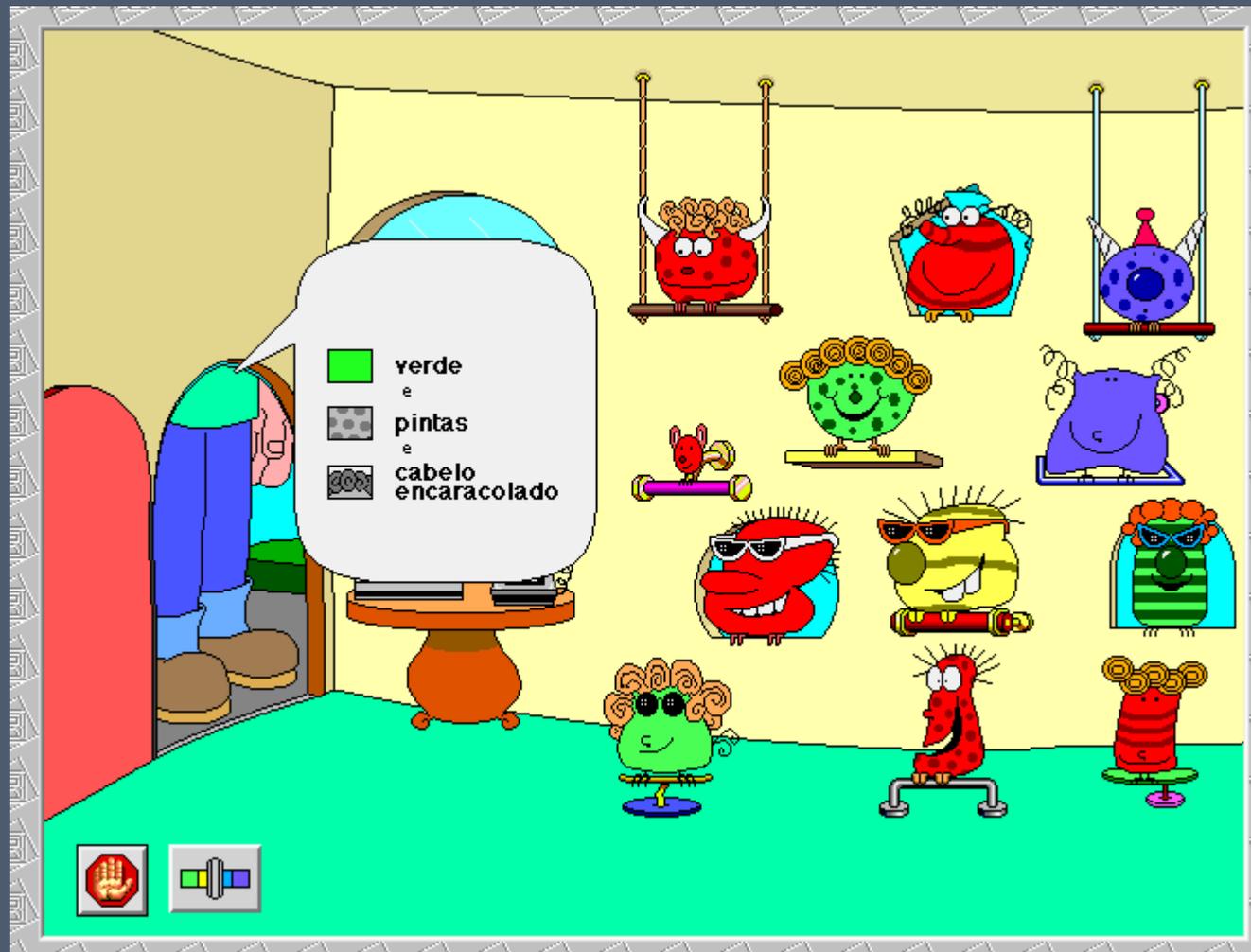
Jogar

- Incluem também o modo de jogo ou de resolução de problemas, onde são colocadas situações problema que o jogador terá que resolver. Alguns jogos vão aumentando gradualmente de dificuldade conforme as crianças jogam.
- Os diferentes níveis de dificuldade permitem avaliar o domínio da criança sobre o conceito subjacente a cada jogo.

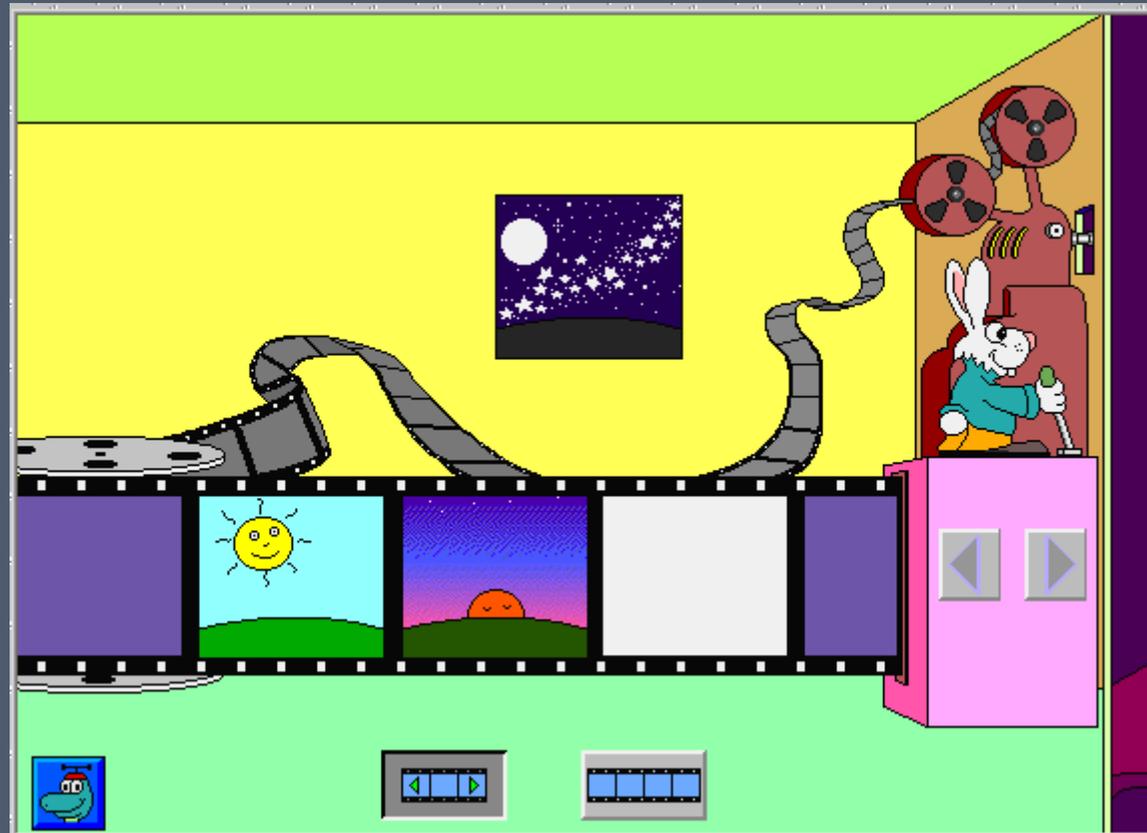
“Pequeno, médio e grande”



“Jogo dos Flófis”



“Filme do Sammy”



Integração curricular

- Articula-se perfeitamente com as Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar na exploração das diferentes áreas de conteúdo, permitindo trabalhar as áreas da “Matemática” – seriação, formas geométricas, tamanhos, contagem, quantidade, conjuntos, orientação espacial e do “Conhecimento do Mundo” -estações do ano, condições meteorológicas, características dos seres vivos.

Manual

Oportunidades de aprendizagem "Casa da Matemática da Millie"

	 La fábrica de galletas	 La máquina de los números	 Hacer un bicho	 Bing y Boing	 ¿Cuál es mi número?	 La casa de los ratones	 Pequeño, Mediano y Grande
Explorar el concepto de tamaño.						X	X
Identificar y comparar tamaños.						X	X
Incrementar el vocabulario de palabras relacionadas con tamaño.							X
Explorar el concepto de forma.						X	
Emparejar formas.						X	
Diferenciar tamaños de la misma forma.						X	
Crear con formas.						X	
Incrementar el vocabulario de palabras relacionadas con formas.						X	
Crear series.				X			
Completar series.				X			
Relacionar las partes con el todo.	X		X	X		X	

Manual

Interdisciplinaridade “Casa da Matemática da Millie”

	 Pequeño, Mediano y Grande (páginas 45-50)	 La casa de ratones (páginas 51-57)	 ¿Cuál es mi número? (páginas 58-63)	 Bing y Boing (páginas 64-68)	 Hacer un bicho (páginas 69-73)	 La máquina de los números (páginas 74-77)	 La fábrica de galletas (páginas 78-82)
Arte	<ul style="list-style-type: none"> Collages de tamaños 	<ul style="list-style-type: none"> Caras graciosas Nuestra ciudad Juego de sombras 	<ul style="list-style-type: none"> Uno de... dos de... 	<ul style="list-style-type: none"> Cintas para la cabeza y pulseras Camino de patrones 	<ul style="list-style-type: none"> El bicho misterioso ¡Estás hecho un bicho! 		
Dramatización				<ul style="list-style-type: none"> Series de personas Todo mezclado 			<ul style="list-style-type: none"> La máquina humana de galletas
Lenguaje	<ul style="list-style-type: none"> Medición del mundo Cachivaches y tesoros Muchas maneras de decirlo 	<ul style="list-style-type: none"> Veo, veo... formas 			<ul style="list-style-type: none"> ¿Cuántos? 	<ul style="list-style-type: none"> Poesía sin sentido 	
Música			<ul style="list-style-type: none"> Canciones con números 	<ul style="list-style-type: none"> Secuencias rítmicas ¡Tócala otra vez! 			
Educación física		<ul style="list-style-type: none"> Equipos de formas ¿En qué forma estás? 	<ul style="list-style-type: none"> Colorear según los números 			<ul style="list-style-type: none"> Contar en acción 	<ul style="list-style-type: none"> Relevos de números
Resolución de problemas			<ul style="list-style-type: none"> Tres en raya aritmético Ganador veloz 	<ul style="list-style-type: none"> Conoce a Bing y Boing 			<ul style="list-style-type: none"> Millie, la viejita
Ciencias naturales	<ul style="list-style-type: none"> Observarlo todo ¿Qué tamaño, por favor? Coloréame 	<ul style="list-style-type: none"> Clasificar Todas las formas y todos los tamaños 	<ul style="list-style-type: none"> Sólo falta la lluvia 		<ul style="list-style-type: none"> Busca cinco Cuenta conmigo 	<ul style="list-style-type: none"> Decora la puerta Números nutritivos 	<ul style="list-style-type: none"> ¿Cosechar sin sembrar?
Ciencias sociales						<ul style="list-style-type: none"> Nuestra ciudad 	<ul style="list-style-type: none"> En la noticias

KidSmart Guia para Aprendizado Inicial e Tecnologia

Para a Casa e para a Escola

Quadrinhos KidSmart Para Pais

Lidando com Computadores e Crianças



Explorar os tópicos abaixo

Aprendendo
e jogando
juntos

Integrando
tecnologia

Acesso
para todos

Turbinado com
IBM

Bank Street



EDC

Professores

Recursos e Práticas Promissoras



Explorar os tópicos abaixo

Aprendendo
e jogando
juntos

Integrando
tecnologia

Acesso
para todos

Mapa do site

KidSmart
programa de aprendizado inicial

<http://www.kidsmartearlylearning.org/PO/index.html>

<http://www.kidsmartearlylearning.org/EN/index.html>

A integração das TIC no Jardim de Infância proporciona oportunidades interessantes no processo educativo das crianças, quer na área cognitiva quer na área social. Através da interação com o computador, as crianças podem resolver problemas, tomar decisões, consolidar as capacidades adquiridas noutras áreas e incorporar novas capacidades como resultado da exploração de diferentes aplicações e da colaboração com outras crianças – capacidades fundamentais na formação de todas as crianças desde a Educação Pré-Escolar.