



IV MOSTRA VIRTUAL DE INCLUSÃO DIGITAL



PREFEITURA MUNICIPAL DE PORTO ALEGRE
SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
EMEF VEREADOR ANTÔNIO GIÚDICE

IV MOSTRA VIRTUAL DE INCLUSÃO DIGITAL

TONIX

Camila dos Reis¹

INTRODUÇÃO

Percebemos como professores, que nossos alunos, mesmo em situação de vulnerabilidade social, estão, como toda criança e adolescente, utilizando tecnologia durante a maior parte de seu dia. Assim, existe um universo de conhecimentos a respeito destes eletrônicos a ser desvendado, e que se levarmos em consideração o fascino que os aparelhos exercem sobre os alunos poderemos chegar a uma soma de curiosidade, conhecimento, tecnologia, trabalho em equipe, que em sala de aula é sempre promissora em bons resultados. Com base nesta realidade e na crescente baixa auto-estima e pouca preocupação com o próximo (que contribuem para indisciplina, brigas e desmotivação pelos estudos) estão sendo criadas metodologias de ensino que utilizam as novas tecnologias digitais, obtendo resultados extremamente positivos quando aplicadas adequadamente. Ao pensarmos em aplicação adequada, entendemos, na nossa Escola, que o aluno deve ser inserido neste ambiente de desafios, cooperação, superação e motivação desde o início de sua vida escolar, para que ao decorrer de seu crescimento possa aplicar os conhecimentos adquiridos, tanto em suas relações sociais quanto acadêmicas.

¹ Camila dos Reis graduada em Licenciatura em Matemática pela UFRGS e pós graduada em Educação Especial e Educação Inclusiva pela FATEC/FACINTER, professora da EMEF Vereador Antônio Giudice desde 2009.

Nas Escolas Municipais de Ensino Fundamental de Porto Alegre essas mudanças metodológicas de ensino, surgiram com projeto de robótica.

A robótica educacional consiste em montar e programar modelos com ajuda dos kit's de montagem e de softwares de programação específicos para esta finalidade (Lego e UNO). Tal metodologia vem obtendo resultados expressivos nos locais em que foi implementada. O projeto possibilita que as escolas participem de eventos e mostras que envolvam tecnologia, bem como, campeonatos de robótica. Á partir deste ambiente os alunos:

ANTONIO MANOEL MADEIRA MOREIRA/C13, 12 ANOS;

GUILHERME PRESTES SIMON/C13, 13 ANOS;

MARIANA FERRARI PEDROSO/C21,14 ANOS;

YASMIN DE ALMEIDA FRANCO DA SILVA/C2, 14 ANOS;

YAN LORRAN GONÇALVES DE OLIVEIRA/C11, 13 ANOS;

Foram desafiados a pensar sobre o material utilizado e qual a repercussão no grupo que o utiliza.

DESENVOLVIMENTO DO PROJETO TONIX

A robótica educacional por si só proporciona aos alunos aprenderem a aprender, a trabalharem em equipe, a compartilharem conhecimento, bem como, desenvolverem a tomada de decisões individuais e em grupo. Além disto, o projeto de pesquisa Tonix, durante três semanas, proporcionou o desenvolvimento da leitura, do raciocínio lógico, dos cálculos, da interpretação (de textos e de dados estatísticos).

Os alunos realizaram a leitura de algumas pesquisas, decidiram que tipo de pesquisa queriam realizar, definiram por pesquisa quantitativa. Delimitaram o público da pesquisa, e quais perguntas realizariam. Depois dos dados coletados, calcularam os resultados e editaram o vídeo. Desta forma, o projeto se baseou na criação de um ambiente cooperativo e motivacional, procurando ao mesmo tempo incentivar no aluno autonomia para tomar suas próprias decisões, criando e resolvendo problemas, além de noções de investigação científica. Com tal conjunto de competências e habilidades desenvolvidas, sua participação na sociedade tende a ser mais como protagonista do que coadjuvante o que faz enorme diferença. Ainda, pensa-se que, esta pesquisa

fez com que os alunos tivessem melhor consciência das habilidades e gostos do grupo, fazendo com que o respeito às diferenças se consolide.

OBJETIVOS

- Criar um ambiente de cooperação, colaboração e motivação.
- Desenvolver autonomia e criatividade na tomada de decisões e na resolução de problemas.
- Complementar o que é visto na sala de aula como: leitura, escrita, raciocínio lógico, aritmético e geométrico entre outros.
- Aprender noções de pesquisa.
- Participar efetivamente do espaço escolar, incentivando a confiança dos alunos.
- Mostrar a comunidade escolar o que nossos alunos têm de melhor a oferecer.
- Aprofundar os conhecimentos tecnológicos dos estudantes: captando imagens e construindo vídeos.