



V MOSTRA VIRTUAL DE INCLUSÃO DIGITAL

O FANTÁSTICO MUNDO DOS ANIMAIS

ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL VER. CARLOS PESSOA DE BRUM

PROF^a REGINA MELLO DE BORBA

TURMA A-31

Alunos envolvidos	Idade
Ana Luiza da Silva Peres	8a 7m
Anthony Cruz Corso	9a 6m
Camilly Eduarda da Conceição Marques	9a 7m
Carlos Eduardo da Silva	8a 11m
Cauê Amaro dos Santos	9a 4m
Djonathan da Silva Goulart	9a 6m
Éderson Coelho dos Santos	10a 4m
Eduarda Tambasco Vareira	9a 5m
Emylyn Eduarda Rodrigues Pacheco	9a 1m
Fernanda Garcia de Souza	9a 1m
Iago Alves Pazini	9a
Igor Luís dos Santos Rodrigues	8a 9m
Isabely Skowronski Terra	9a 9m
Kaike dos Santos Flores	9a 2m
Kelvin da Silva Piauí	8a 8m
Ketlem Maiara dos Santos Ignácio	10a 4m
Maria Eduarda Oliveira Alves	10a 7m
Nikolas Nunes Fraga	8a 10m
Samuel Nogueira Cardoso	8a 8m
Thales Gabriel Santos Ávila	9a 7m
Thyelli Vitória Bengochea Freitas	8a 10m
Vinicius Nunes de Oliveira	9a 5m
Vitor Correa Castilhos	9a

➤ **Proposta pedagógica orientadora da produção:** utilização de tecnologia digital como ferramenta educacional para melhorar o aprendizado do aluno, através de pesquisa na Internet. Uma criança frente a um computador é capaz de descobrir inúmeras possibilidades de crescimento e de conhecimento. A pesquisa na Internet amplia os horizontes futuros.

O uso de tecnologia digital foi inserido no projeto “O FANTÁSTICO MUNDO DOS ANIMAIS”.

➤ **Período de desenvolvimento da atividade:** abril a julho/2016

➤ **Objetivos:**

- Propiciar estudos sobre o mundo animal (características e habitat).
- Despertar o reconhecimento dos animais que vivem ao seu redor.
- Oportunizar o contato com alguns animais.
- Valorizar os animais de estimação dos alunos.
- Desenvolver a imaginação e a criatividade dos alunos.
- Estimular o gosto pela leitura e por ouvir histórias.
- Estimular a expressão oral.
- Ampliar o vocabulário.
- Criar espaço para expressão oral.
- Utilizar a tecnologia digital como ferramenta educacional para melhorar o aprendizado do aluno.
- Utilizar a tecnologia digital como forma de descobrir novos conhecimentos.
- Desenvolver e estimular o trabalho de pesquisa na Internet.

➤ **Conteúdo:**

- Realizar pesquisas
- Elaborar álbum.
- Produzir pequenos textos.
- Criar histórias imaginárias.
- Conhecer gêneros textuais.
- Explorar e resolver situações-problemas, desenvolvendo o pensamento lógico.
- Resolver cálculos matemáticos e sequência numérica.

➤ **Desenvolvimento da atividade:**

1. Durante o desenvolvimento do projeto “O FANTÁSTICO MUNDO DOS ANIMAIS” os alunos pesquisaram na Internet as características dos animais para produzir o álbum do Alfabeto dos Animais.

2. Cada aluno ficou responsável por pesquisar as características de um animal.

3. As questões pesquisadas sobre cada animal foram:

- onde vive,
- de que se alimenta,
- cobertura do corpo,
- como se locomove.

4. Os trabalhos produzidos foram encadernados e constituíram o álbum do Alfabeto dos Animais da Turma A-31.

5. O álbum foi divulgado aos pais no encerramento do projeto “O FANTÁSTICO MUNDO DOS ANIMAIS” com a dramatização na música a Orquestra dos Bichos pelos alunos.

➤ **Recursos de apoio:**

Laboratório de informática e Computadores como acesso à Internet.

➤ **Estratégias de acompanhamento:**

Durante a produção dos trabalhos a professora foi orientando sobre a utilização dos softwares de pesquisa, como fazer a pesquisa e quais os sites apropriados.

➤ **Considerações sobre a proposta:**

O projeto possibilitou aos alunos uma vivência pelo universo da Internet e perceberam que é uma grande biblioteca. No início tiveram dificuldades de encontrar e sintetizar as informações pesquisadas, mas posteriormente se familiarizaram com os sites e se envolveram muito no trabalho. Foram orientados a selecionar as informações e não simplesmente copiá-las.

Durante a pesquisa os alunos demonstraram satisfação pelas suas descobertas.

A pesquisa dá ao aluno a oportunidade de desenvolver sua autonomia e a capacidade de aprender por si próprio ao longo da vida.

Esse primeiro trabalho de pesquisa foi a semente para estimular a uso da Internet pelas crianças, como ferramenta para melhorar o seu aprendizado.

Os objetivos do projeto foram alcançados.

.

Em Nov/2016.