



III MOSTRA VIRTUAL DE INCLUSÃO DIGITAL

EMEF Mario Quintana Uma Zebra fora do Padrão Débora Gonçalves dos Santos

Nome completo, idade e turma de todos os alunos envolvidos:

Alunos de A10 - Faixa etária entre 6 e 7 anos

Adrian de Oliveira Casseri

Brenda Meireles de Medeiros

Camila Eduarda da Silva Rosa

Debora Leticia Pereira

Fábio Rocha dos Santos

Fernanda Jêniifer Machado Neto

Gabriel Kalleandro do Nascimento

Guilherme Forquim Pacheco

Gustavo Sefrin dos Santos

Hiran do Nascimento Costa

Jenifer do Nascimento

Julia Kamilly Oliveira da Fonseca

Luiz Eduardo Dias Rodrigues

Matheus Luciano Santos da Silva

Nauany Danielle de Almeida Torres

Rhyan Jaques dos Santos

Vitória Alani Campos Teixeira

Yarley Silva dos Santos

Yasmin Melrolayne Mello da Silva

Proposta pedagógica orientadora da produção:

A proposta pedagógica é a identidade da escola: estabelece as diretrizes básicas e alinhadas de ensino e de atuação com os alunos através livros, gravuras, vídeos e escrita no primeiro estágio do ciclo escolar .

Ela formaliza um compromisso assumido por professores, funcionários, representantes de pais e alunos em torno do mesmo projeto educacional.

Período de desenvolvimento da atividade:

16 / 09 / 2014, no laboratório de Informática visualização de imagens sobre a zebra e suas espécies.

13 / 10 / 2014, no laboratório de Informática, visualização de vídeos sobre a vida da zebra.

Objetivos:

Intensificar o aprendizado de leitura e escrita e dar entendimento no assunto que está sendo passado no momento para se ter uma resolução de problemas quando estes surgirem;

Criar novos espaços de ensino e aprendizagem e incluir atividades extra curriculares.

Habilidades desenvolvidas com a atividade proposta:

Atenção.

Compreensão e interpretação de histórias narradas.

Compreensão do vocábulo sonoro da letra z.

Compreensão do vocábulo gráfico da letra z.

Conteúdo: Aproximação do universo infantil com a letra Z (fonema e grafema)

Desenvolvimento da atividade: A atividade teve e tem desempenho como na escrita de letras onde já foram trabalhadas como as letras E, B, R, A, e a letra Z que forma a palavra zebra onde as crianças aprenderam sobre o significado. Atividades com pinturas sobre a zebra e dando continuidade com jogos alfabéticos no laboratório de informática no decorrer das atividades.

Recursos de apoio:

Laboratório de Informática.

Softwares (Player VLC)

Repositório de vídeos (Youtube)

Estratégias de acompanhamento:

Junto com a professora proponho novas tarefas e dicas de usarem o laboratório de informática mais frequente.

Ajudando no planejamento escolar trazendo inovações com relação as metodologias para que o aluno não ficasse na rotina de sempre, promovendo aulas extraclasse passeio virtual no laboratório, debates sobre a tarefa realizada e jogos, para que os alunos se interessassem mais pelos estudos de forma diferenciada. Acredito que o resultado seja satisfatório, visto que todos os alunos gostaram de novidades e com isso o desenvolvimento do aluno cresça em potencialidade.

Considerações sobre a proposta:

No transcorrer deste trabalho, procurei remeter a reflexões sobre a importância das atividades lúdicas no campo pedagógico da Educação Infantil do primeiro ano, tudo sendo possível desvendar que os jogos, brinquedos e brincadeiras, assim como a escrita, as emoções vivenciadas durante o seu desenvolvimento são de extrema relevância para o desenvolvimento integral dos alunos neste estágio, pois para ela brincar é viver.

Conclui-se ao final deste trabalho que a temática enfocada é relevante, pois constitui um dos assuntos mais abordados ultimamente no âmbito pedagógico de educação infantil. Assim, em relação a essa nova proposta de educação infantil, tratar da ludicidade implica remeter-se ao processo de desenvolvimento histórico e social da criança.