



III MOSTRA VIRTUAL DE INCLUSÃO DIGITAL

A informática além dos jogos

Escola Municipal de Ensino Fundamental Governador Ildo Meneghetti

Professora: Raquel Pinho de Souza

Categoria: EF 1º Ciclo

Turma: 3º ano – A32

Alunos:

Alisson Cássio de Oliveira-10 anos, Alisson Duarte Ferreira – 9 anos, Amanda da Rocha – 9 anos, Ana Caroline de Lima – 9 anos, Ashley de Menezes – 9 anos, Brenda Guimarães – 10 anos, Camile Victória Aguiar – 10 anos, Camili Dutra – 9 anos, Claudiomiro da Silva – 9 anos, Eliel W. Tavares – 8 anos, Emilly R. dos Santos – 9 anos, Fernando Ribeiro – 9 anos, Gabrieli da Rocha 9 - anos, Giovana dos Santos - 9 anos, Gisele Oliveira – 9 anos, Greice K. da Silva – 10 anos, Iandra J. Severo – 9 anos, Jamile, Kauã P. da Silva – 9 anos, Maria Helena Ribeiro – 9 anos, Morgana dos Santos – 9 anos, Rhian F. Santos – 10 anos, Tamires Feijó – 9 anos, Thiago Fraga – 9 anos, Vinícius Carpes – 9 anos, Vitória da Silva – 9 anos.

Proposta Pedagógica

Objetivo: Mostrar aos alunos que as aulas no laboratório de informática oferecem muito mais possibilidades além dos jogos. O aluno aprenderá a utilizar o computador como uma ferramenta educacional para melhorar o seu aprendizado.

Período: Agosto/2014 a Setembro/2014

Habilidades desenvolvidas com a proposta

- Escrita
- Leitura
- Coordenação motora
- Noção espacial
- Autonomia
- Estética

Conteúdos

- Português
- Matemática
- História

Desenvolvimento das Atividades

1ª Etapa

Os alunos iniciaram com a digitação de algumas poesias criadas de forma coletiva em sala de aula.

Cada aluno digitou uma poesia. A turma foi dividida em dois grupos. Enquanto um grupo digitava os textos o outro podia ficar brincando com os jogos educativos.

Nessa atividade os alunos exploraram o uso do teclado, como utilizar letra maiúscula, espaço, centralização, correção de erros, o uso dos acentos, etc. Também foi trabalhada a importância de salvar o trabalho digitado.

2ª Etapa

Esta etapa surgiu devido ao interesse dos alunos. Após assistirem ao filme “As Aventuras de Peabody e Sherman” eles solicitaram fazer um trabalho sobre o filme. Então resolvemos partir para a pesquisa. A turma foi dividida em grupos e cada um escolheu um assunto.

Os grupos tiveram que pesquisar na internet sobre o assunto escolhido.

Nessa etapa os alunos aprenderam a utilizar a ferramenta Google, como iniciar uma pesquisa, a procurar imagens e vídeos sobre o assunto pesquisado.

Os alunos também aprenderam a utilizar o scanner portátil, a fim de facilitar a pesquisa em livros.

Assuntos trabalhados: Guerra de Tróia, Leonardo da Vinci, Van Gogh, Egito, Abraham Lincoln.

3ª Etapa

Os alunos montaram cartazes utilizando o resultado das pesquisas na internet. Depois cada grupo apresentou o seu trabalho.

Recursos de Apoio

- Laboratório de Informática
- Scanner Portátil
- Máquina Fotográfica
- Livros Didáticos

Estratégias de Acompanhamento

Os alunos tiveram um período fixo semanal no laboratório de informática junto com a professora referência e a especializada de informática. O que facilitou a continuidade do trabalho e a sua periodicidade.

Considerações Finais

Este trabalho foi bem importante para desenvolver a autonomia, a iniciativa e a autoestima dos alunos. Os alunos assumiram o papel de principais personagens e usaram a criatividade, o raciocínio e atitudes ativas para a produção do conhecimento.

O uso da informática no processo de aprendizagem facilita a construção do conhecimento de forma mais interativa. O simples fato de trabalhar com o editor de texto possibilita aos alunos uma forma de escrita diferente do seu habitual. Através da pesquisa na internet eles puderam ampliar seus conhecimentos pedagógicos e culturais.

Nesse projeto os alunos não foram meros digitadores, mas sim, estimulados a produzirem conhecimentos com o uso do computador.