III MOSTRA VIRTUAL DE INCLUSÃO DIGITAL

PROJETO CP DIGITAL

Professor Darwey de Moura Orengo e
Professora Sonia Ribas

Apoio:
Professora Gisele Damiani – Laboratório de informática

Escola Municipal de Ensino Fundamental Lidovino Fanton

a) Introdução

Em função dos interesses e das exigências da sociedade atual e da necessidade de adequar o ensino às mudanças sociais, é necessário integrar a informática ao processo ensino aprendizagem, pois cada vez mais os recursos digitais fazem parte no nosso dia-a-dia.

O uso da informática educativa proporciona resultados positivos tais como:

- Acessibilidade à informação;
- Facilita o desenvolvimento autônomo das atividades;
- Proporciona atividades mais dinâmicas e ativas que despertam o interesse do aluno;
- Estimula a pesquisa, para que o aluno busque respostas e descubra novas fontes de aprendizagem;
- Promove a socialização e a inclusão digital;
- Contribui com a formação social;
- Incentiva os estudos e a aprendizagem com abordagens interdisciplinares.
- Propicia o desenvolvimento das capacidades de criação, observação, interação e pesquisa;
- Estimula o raciocínio lógico;
- Desperta o prazer pela leitura e escrita;
- Proporciona momentos de lazer, diversão entretenimento;
- Contribui para a construção do conhecimento.

b) Objetivos:

Promover o uso do Laboratório de informática para estimular o processo ensino aprendizagem na Turma CP, integrando a informática educativa com a proposta pedagógica e o projeto da Turma – Frida uma “pintura” de vida, a fim de desenvolver diversas habilidades com o uso do computador, e potencializar o aprendizado contemplando diversas áreas do conhecimento de forma lúdica e interdisciplinar.

c) Objetivos específicos:

- Estimular o aprendizado: realizando estudos e pesquisa na internet em páginas educacionais, e desenvolvendo atividades sobre o projeto da turma e temas transversais;
- Promover o autoconhecimento;
- Criação de um Blog do projeto da turma;
- Utilizar o editor de texto para desenvolver a escrita e fazer a correção.
- Desenhar e pintar nos programas específicos;
- Aprender sobre o Sistema Operacional Linux Educacional;
- Desenvolver apresentações eletrônicas de atividades interdisciplinares;
- Exercitar o uso da planilha eletrônica;
- Utilizar exercícios e jogos educativos usando o computador;
- Utilizar a internet como fonte de conhecimentos e complemento dos estudos;
- Promover a inclusão digital;
- Promover a socialização e a integração através do uso de redes sociais: Plataformas Edmodo e Facebook.

d) Recursos:

- Computadores com Windows e Linux Educacional 4.0 ou 5.0;
- Ferramentas operacionais;
- Acesso a Internet.

e) Metodologia:

- Aulas Teóricas e Práticas utilizando a plataforma Edmodo e aplicativos diversos;
- Exercícios e atividades utilizando diversos aplicativos;
- Pesquisas na Internet;

- Comunicação em Redes sociais;

f) Carga horária e grade de horários:

- 2 Horas semanais nas Quintas pela tarde.

g) Período de desenvolvimento:

- De Abril a Dezembro de 2014.

h) Atividades Desenvolvidas:

- 10/04 - Cadastro no Edmodo, e mensagem de apresentação;
- 17/4 - Pesquisa de Imagem da Frida Kahlo e postagem no perfil do Edmodo;
- 24/4 - Resolução de Jogos Matemáticos – Site somatematica;
- 16/5 - Personalizar o perfil do Edmodo com foto pessoal ou imagem;
- 21/5 – Pintura no Paint Net usando um trabalho da frida como inspiração;
- 3/7 – Pesquisa sobre o México;
- 10/7 – Jogo matemático Labirinto da Tabuada;
- 22/7 – Quiz eletrônico sobre a vida Frida Kahlo;
- 14/8 – Quiz eletrônico sobre sexualidade;
- 21/8 – Visita ao Blog Frida Cp e postagem de comentários;
- 28/8 – Criação de conta no G-mail. Envio de mensagem através da conta do G-mail;
- Vídeo sobre as obras da Frida;
- 04/9 – Solicitar cadastro de administrador do Blog através de e-mail, e postar fotos e imagens no Blog;
- 25/9 – Pesquisa na Internet sobre questões relacionadas a amor e sexo;
- 02/10 – Resolução de jogos matemáticos no site Revista Escola, individual e em duplas.

i) Acompanhamento:

- Acompanhamento e orientação durante a execução dos trabalhos, digitalmente e pessoalmente, e também posteriormente através de mensagens e respostas via Edmodo e G-mail.

j) Integrantes da Turma CP:

- Alan Gabriel Oliveira – 16 anos
- Brendo Campos Camargo - 16
- Cristfer Santos da Silveira - 16
- Dyane Nascimento Lucas - 16
- Francine Fernandes Pereira - 16
- Gabriela Florence Boenavides - 15
- Guilherme Lopes Santos - 16
- Henrique Silva Cardoso - 15
- Ingrid da Silva Rocha - 15
- Julyane Conrado da Silva -15
- Kassyelli Vieira dos Santos - 16
- Nathália Dornelles Moraes - 14
- Nathielly Pereira - 15
- Samuel Lopes Boenavides - 15
- Weslley Campos Meireles - 14
- William Fiúza Severo - 17

h) Considerações:

- O projeto está com um desenvolvimento muito bom, acima da expectativa inicial. Os alunos criaram o hábito de acessar o Edmodo no início das atividades para saberem quais as tarefas que serão solicitadas , e inclusive chamam de ‘Face da CP”. O percentual de entrega dos trabalhos ao final

das oaulas é muito grande, como também é o envolvimento dos alunos nas tarefas solicitadas, mesmo os que apresentam maior dificuldade. Também percebemos que a socialização, a solidariadade, o manejo dos equipamentos e a fixação dos conteúdos do Projeto “Frida uma pintura de vida” melhoraram muito no decorrer das oficinas.