



Professora: Marcia Doria

“Crianças e Jovens estão cada vez mais conectados às tecnologias digitais, configurando-se como uma geração que estabelece novas relações com o conhecimento e que, portanto, requer que transformações aconteçam na escola”. (Ensino Híbrido-2017-Lilian Bacich, Adolfo T. Neto e Fernando M. Trevisani- organizadores)

“A proposta de utilizar os computadores no processo educativo desde as séries iniciais é de “ampliar a escola”, revolucionar a educação e reformular a mente das crianças”. (Pappert, 1980) Através da utilização do computador no processo educacional, diversas habilidades podem ser desenvolvidas, contribuindo na formação integral das crianças.

Nossa proposta é que as crianças, desde cedo, experimentem aulas mais criativas, motivadoras, dinâmicas e que as envolvam e que novas descobertas e aprendizagens sejam feitas, proporcionando-lhes autonomia, curiosidade, cooperação e socialização. Em nossa escola, trabalhamos os conteúdos escolares em projetos, de forma atraente e criativa para as crianças.

Na aula, o trabalho é realizado em duplas de crianças. A cada aula, as crianças realizam a tarefa com um colega diferente. Essa dinâmica estimula a troca e o convívio com todos. Além dessa dinâmica, usamos algumas ferramentas que contribuem para a formação de atitudes solidárias e respeitadas para com o outro. Uma dessas ferramentas é a ampulheta, que auxilia as crianças no controle do tempo de uso do computador, bem como o compartilhar com o colega da dupla.

No projeto pedagógico da escola, trabalharemos o “PROJETO ENCONTRO COM O MUNDO”.

PROPOSTA DO LABORATÓRIO DE MULTILINGUAGES, além do projeto pedagógico da escola, trabalharemos conteúdos específicos da informática, tais como: *Conhecendo a máquina por dentro e por fora, conhecendo a Internet e sites interessantes; manuseio da máquina digital, trabalhando imagens no computador; recontando e criando histórias no Power Point; aprendendo a usar o gravador do Windows e montando apresentações no Power Point.*

No final do ano, todos os alunos poderão acessar o ambiente virtual, onde os trabalhos realizados serão publicados.

Sugestões de Sites

1-Brinque Book abre espaço para os livros educativos. O internauta pode conhecer mais da história dos escritores e ilustradores dos livros infantis, em um dos canais do site. Para quem: mais voltado a professores, o site tem jogos que podem ser aproveitados por crianças a partir dos 5 anos. Crianças que já sabem ler podem aproveitar mais os resumos dos livros.



PROPOSTA DO LABORATÓRIO DE MULTILINGUAGES TIC TIC TAC 2018

2-Discovery Kids tem vídeos jogos, atividades e concursos, que envolvem os personagens dos desenhos animados do canal. Para quem: assim como o canal, o site tem atividades para crianças de 0 a 6 anos. Mas, como há muita leitura, é importante que os pais naveguem junto com o filho.

3-Jogos para Crianças apresenta jogos que podem estimular as crianças quanto ao raciocínio, concentração e artes. O seu foco maior é a diversão, mas pode proporcionar ganhos educacionais indiretos. Para quem: os jogos são indicados para crianças que estejam entre os 5 e os 8 anos de idade. Abaixo dessa faixa etária, fica um pouco mais difícil o manuseio e a diversão. Para os mais velhos, há a perda de interesse e a busca por algo mais elaborado, rápido e desafiador.

4-Ruth Rocha, especializada em orientação educacional e literatura infantil, contém algumas atividades interativas sobre leitura. Também, estão disponíveis no site as capas das obras da escritora e algumas fotos que permitem ao internauta conhecer um pouco mais sobre a vida de Ruth Rocha. Para quem: Os sites são recomendados para crianças de 5 a 7 anos.

5-TV Rá Tim Bum, da TV Cultura, tem jogos, imagens, programas de rádio, vídeos e atividades interativas com os temas dos programas infantis da emissora. Além disso, há uma agenda com diversos eventos educativos e uma área exclusiva para pais. Para quem: mais indicado para crianças em fase pré-escolar e pré-alfabetização