

FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO

I – IDENTIFICAÇÃO DO PROFESSOR E DA ESCOLA

Nome do professor: Jeferson Anibal Gonzalez

E-mail: jefersonag@yahoo.com.br **Telefone:** xxxxxxxxxx

Escola: EMEF Prof. Jarbas Massullo

E-mail: xxxxxxxxxx **Telefone:** xxxxxxxxxx

II – IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

1) TÍTULO DO PROJETO:

Digitalfa: palavras com mesmo som inicial

2) TEMA: **A tecnologia digital aplicada ao ensino de conteúdos curriculares do Ensino Fundamental.**

3) TIPO DO PROJETO: (X) Já executado (_) Em execução (_) A ser executado

4) CONTEÚDO DO ENSINO FUNDAMENTAL ABORDADO:

Identificação de unidades fonológicas; produção textual; uso de tecnologias digitais.

5) OBJETIVO:

» Geral (obrigatório):

Explorar os sons iniciais das palavras por meio da construção e utilização de um objeto de aprendizagem.

» Específico (se necessário):

1) Identificar as unidades fonológicas das palavras; 2) Reconhecer que palavras diferentes podem apresentar o mesmo som inicial; 3) Vivenciar o uso da linguagem escrita em diferentes situações; 4) Utilizar os diversos recursos tecnológicos disponíveis no favorecimento da aprendizagem.

6) PÚBLICO-ALVO E BENEFICIÁRIO DO PROJETO:

Alunos do 2º ano do ensino fundamental em processo inicial de alfabetização.

7) PERÍODO DO PROJETO:

2º. Semestre de 2011.

8) APRESENTE RESUMIDAMENTE A JUSTIFICATIVA DO PROJETO:

A aprendizagem da língua é fundamental para que os seres humanos desenvolvam plenamente suas habilidades. Nesse processo, as tecnologias podem desempenhar um importante papel no favorecimento da aprendizagem e ampliação das possibilidades de inter-relação entre os sujeitos e suas culturas. Este projeto, assim, justifica-se pela abordagem colaborativa com a qual relaciona alfabetização e tecnologias digitais, propiciando não somente a utilização de um objeto aprendizagem, mas valorizando também o seu processo de construção por meio do qual trabalham-se os conteúdos.

9) DESCREVA A METODOLOGIA E AS ATIVIDADES :

O projeto foi desenvolvido a partir de um conjunto de atividades assim ordenadas:

1ª) Listas de palavras que apresentem o mesmo som inicial.

=> Reuniu-se um grupo com 5 alunos que ficaram responsáveis por listar pares de palavras como mesmo som inicial. As palavras deveriam ser anotadas e discutidas pelo grupo. Os pares selecionados pelos alunos foram: GATO/GALINHA; PATO/PANELA; RATO/RAINHA; SAPO/SAPATO; VACA/VASSOURA.



2ª) Escolha das imagens referentes às palavras.

=> De posse da lista de palavras selecionadas, um grupo com 10 alunos ficou responsável por buscar as imagens correspondentes na Internet por meio do serviço Google Images.

3ª) Gravação do áudio das palavras.

=> Utilizando o software Audacity, 5 alunos gravaram o áudio das palavras em arquivos individuais, de forma que cada aluno gravou o áudio de um par de palavras, evitando-se variações de sotaque nos sons iniciais de um mesmo par.

4ª) Produção textual: instruções e créditos.

=> O texto das instruções à atividade e o texto dos créditos aos autores foram produzidos coletivamente com o professor servindo de escriba. Os textos, então, foram escritos na lousa pelo professor a partir das idéias dos alunos e corrigidos coletivamente.

5ª) Escolha do design do objeto de aprendizagem.

=> Na sala de informática, utilizando o aplicativo Microsoft PowerPoint, os alunos experimentaram diferentes estilos de slide, cores e tipos. O design escolhido pelos alunos foi incorporado ao objeto de aprendizagem.

6ª) Utilização do objeto de aprendizagem

=> Finalizado o processo de construção, o objeto de aprendizagem foi utilizado pelos alunos, que se beneficiaram dessa ferramenta para consolidação dos conhecimentos adquiridos ao longo das atividades realizadas.

10) RECURSOS DE TECNOLOGIA UTILIZADOS NO PROJETO:

Audacity (software para a edição de áudio); Microsoft PowerPoint (para a edição dos slides do objeto de aprendizagem); Internet para a busca de imagens por meio do Google Images.

11) BENEFÍCIOS DO PROJETO E IMPACTO:

O projeto proporcionou aos alunos a participação na elaboração da atividade e interação com as tecnologias digitais de forma ativa e não somente como espectadores. Nesse sentido, os objetivos explicitados foram atingidos plenamente, ampliando-se qualitativamente a percepção dos alunos em relação a realidade na qual estão inseridos. Espera-se que esse projeto seja apenas a primeira atividade de um projeto que renderá incontáveis frutos à aprendizagem daqueles que guardam o futuro em si.

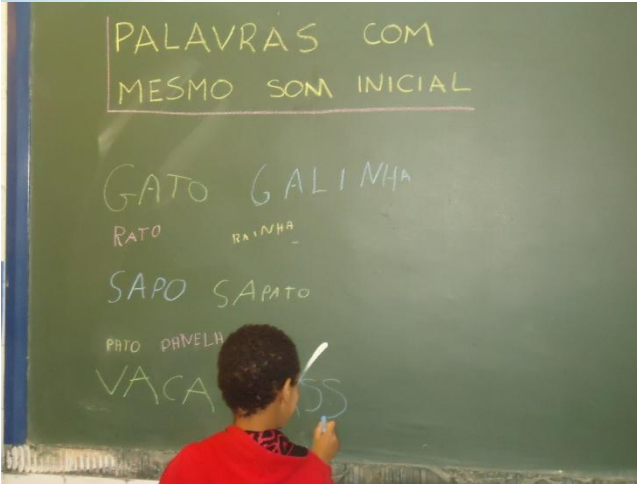
12) ANEXO

(Se necessário, pode-se incluir aqui no documento fotos, gráficos, imagem escaneada etc, mas ATENÇÃO ao tamanho do arquivo)

As fotos/imagens são apresentadas na seguinte sequência: 1) Seleção dos pares de palavras com o mesmo som inicial; 2) Busca das imagens por meio do Google Images; 3) Gravação do áudio; 4) Utilização do objeto de aprendizagem; 5) Tela de apresentação do objeto de aprendizagem; 6) Tela inicial; 7) Tela com as instruções da atividade; 8) Tela com as imagens e ícones de áudio.

Para adicionar imagens, clique nos ícones abaixo para cada arquivo a inserir. Procure a imagem desejada na pasta que vai se abrir, selecione-a e, então, clique no botão **Inserir**. Repita o procedimento para cada imagem.

 prêmio professor
viver digital 2011





prêmio professor
viver digital 2011



DigitAlfa



CRÉDITOS

INSTRUÇÕES

INICIAR

DigitAlfa





MENU



DigitAlfa

INSTRUÇÕES

- CLIQUE EM **INICIAR** PARA ABRIR A PRIMEIRA TELA.
- OBSERVE AS IMAGENS E CLIQUE NAQUELA QUE REPRESENTA UMA PALAVRA COM MESMO SOM INICIAL QUE A PALAVRA REPRESENTADA PELA IMAGEM NO QUADRO ACIMA.
- SE VOCÊ ACERTAR, A IMAGEM IRÁ PARA O QUADRO QUE ESTAVA VAZIO.
- PARA OUVIR O SOM DAS PALAVRAS, CLIQUE NO  NA IMAGEM.
- CLIQUE NA  PARA IR À PROXIMA TELA.

DigitAlfa



VOLTAR