

**C.E.M. Professora Neyde Tonanni Marão**

**Projeto: INTEGRAÇÃO ENTRE ALFABETIZAÇÃO E TECNOLOGIA**

**Professora:** Sara Luciene da Silva Garcia

**OBJETIVOS GERAIS:**

- Alfabetizar através da inclusão digital.
- Proporcionar ao aluno a interação com os multimeios como recurso pedagógico.
- Desenvolver o conhecimento básico de Informática, como ferramenta fundamental no contexto atual.
- Ampliar a capacidade de domínio das novas tecnologias.
- Construir novas possibilidades de aprendizagens significativas.

**OBJETIVOS ESPECIFICOS:**

- **Língua Portuguesa:** Desenvolver: Alfabetização; a oralidade da criança; Reconhecer-se como pessoa única (identidade); Reconhecer letras em formas gráficas diferentes; Reconhecer na leitura a fonte de prazer e conhecimento, percebendo as características próprias de cada texto, trabalhando a compreensão do que o texto diz; Adquirir através da gramática um domínio cada vez maior das inúmeras possibilidades que a língua lhe oferece; Conhecer novas palavras e seu significado; Compreenda internalize e utilize a base alfabética, mediante atividades de linguagem; Reconheça e utilize o sistema de representação da linguagem escrita (segmentação de palavras, frases, períodos, direção da escrita, formas, tipos de letras e ortografia). Mostrar a importância da pontuação. Ensinar o aluno a deixar espaço para o parágrafo. Usar letras maiúsculas em início de frase e trabalho em grupo.
- **Matemática:** Promover que os alunos relacionem, comparem, classifiquem, ordenem, sintetizem, abstraia e generalize. Desenvolver a

capacidade de análise. Explorar símbolos numéricos e seqüência numérica. Compreender o sistema de numeração decimal. Explorar através de material manipulativo, noções de contagem.

- **Artes** : Despertar a criatividade e imaginação. Despertar valor histórico explorando datas comemorativas da sua cultura. Compreender as cores.

## **DESENVOLVIMENTO DO PROJETO - AÇÕES PREVISTAS**

**Ação 1:** Alunos e pais conhecendo o laptop e o projeto UCA.

**Ação 2:** Conhecendo Tux Paint e criando imagens.

**Recursos Tecnológicos:** Laptop, Bedel e pendrive

**Ação 3:** Conhecendo o editor de texto (KWORD) e sua utilidade.

**Recursos Tecnológicos:** Laptop, Bedel e pendrive

**Ação 4:** Conhecendo os jogos educacionais.

**Recursos Tecnológicos:** Laptop

**Ação 5:** Conhecendo a câmera e sua utilização.

**Recursos Tecnológicos:** Laptop, câmera digital.