
COISAS QUE NÃO FUNCIONAM COMO DEVERIAM

Estudantes: Isaac Luiz silva pessoa, João Vitor Lourenço de lima, Matheus Humberto de Fátima Santos

Orientador: Edna Teresinha Dos Santos

Escola: Escola Municipal Sebastião Rangel.

Introdução e justificativa

O projeto apresentado relata uma experiência dos alunos de 4º do ensino fundamental Escola Municipal Sebastião Rangel. Diariamente, estamos em contato com infinitas coisas distintas. Passamos o dia exercendo mil funções, e na maioria das vezes, algum de nossos atos envolve estar em contato com algum objeto e claro, lidar com o modo como esses itens funcionam. Talvez até de modo automático de tão rotineiro que algumas atividades se tornam. Já parou para pensar sobre isso? Já pensou sobre como essas coisas funcionam? Ou que pelo menos você acha que funcionam?

Objetivos

Dependendo da marca, abrir uma garrafa de água pode ser uma tarefa complicada. Isso acontece porque algumas empresas deixam o plástico mais espesso na fabricação da garrafa. No entanto, se você não conseguir abrir na primeira tentativa, não desanime! Procurar respostas para estas questões.

Metodologia

O projeto apoia-se em uma pesquisa-ação, é uma metodologia coletiva que pretende favorecer as discussões sobre como fazer com estes problemas com algum objetos e embalagem, e o que fazer com o direito do consumidor o que fazer reaver os nossos direitos. Para realizar as atividades propostas usaremos os meios tecnológicos disponíveis na escola como: Revistas, jornais computadores ,etc.

Resultados e discussão

A pesquisa teve alguns pontos básicos:

- 1-Observação da própria vivencia do aluno.
- 2-Pesquisa entre os alunos da sala sobre os objetos que não funcionam corretamente.

3-Levatar as opiniões de seus colegas de sala.

4-A análise e conclusões feita por este grupo de alunos será apresentada no Diário de Bordo.

Conclusões

As atividades lúdicas tradicionais permitiram conhecer em pouco tempo as crianças em seu processo de ensino, de aprendizagem e de desenvolvimento favorecendo ao professor intervir nesses processos. Promoveu ainda a inclusão em relação às diferenças na aprendizagem, nas necessidades educativas especiais e na diversidade presente na sala de aula. No que se refere às atividades digitais é necessário priorizar o desenvolvimento de competências para a construção do conhecimento, pois a informatização requer organizar, selecionar e utilizar a informações. Enfim, pode ser promissora uma educação permeada pelas tecnologias digitais se o entendimento e a assimilação desses recursos estiverem centrados na tecnologia enquanto ferramenta mediadora do processo ensino e aprendizagem, do aluno e nas suas necessidades e peculiaridades, na análise e utilização adequada da informação e tecnologia presentes no dia -a dia.

Referências

- MARTINEZ, C.M.S. (1992) **Atividades e brincadeiras na vida da criança com problemas no desenvolvimento no início dos anos 90: a visão dos pais**. São Carlos: UFSCar (Dissertação de Mestrado)
- MIRANDA, N. (1989) **200 jogos infantis**. Belo Horizonte. Ed. Itatiaia.
- PIAGET, J. (1973) **A formação do símbolo na criança: imitação, jogos, sonhos, imagem e representação**. Tradução de Álvaro Cabral e Christiano M. Oiticica. 3ed. Rio de Janeiro: Zahar