

A stylized graphic of a computer monitor. The screen area is a light yellow rectangle containing the text 'Programa de Informática Educativa'. The monitor's base is a darker orange color, featuring a red square on the left and a mouse cursor icon on the right.

**Programa
de Informática
Educativa**

Capacitação
em Informática
Educativa

Programa de Informática Educativa



Capacitação em Informática Educativa

Caderno 1
Guia de estudo

Índice

- Carta ao Professor4
- Introdução.....5
- Para Refletir.....6

MÓDULO 1

- A utilização da informática à luz dos novos paradigmas em educação.....9

MÓDULO 2

- Avaliação de software e Internet.....12
- Avaliação de software.....13
- Internet.....19
- Modelo para avaliação de software educativos.....22

MÓDULO 3

- A elaboração de projetos pedagógicos a partir da utilização da informática24

Prezado(a) Professor(a),

Os Cadernos de Informática Educativa integram o processo de formação de professores nas capacitações do Programa de Informática Educativa da Rede Pública Municipal de Ensino. São compostos de textos teóricos e de sugestões de atividades e projetos.

No **Caderno I** você encontrará um roteiro sobre o conteúdo dos módulos que serão abordados no curso de Informática Educativa, assim como os conceitos-chave apresentados em cada um deles, com o objetivo de possibilitar o acompanhamento das aulas, suas anotações, seus questionamentos, etc.

No **Caderno II** você poderá conhecer as atividades e projetos elaborados por nossos colegas, professores da Rede Pública Municipal de Ensino, de acordo com as necessidades e interesses das suas comunidades escolares.

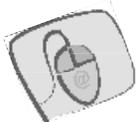
Ressaltamos que tais propostas não devem ser consideradas “receitas de bolo”. É importante que as mesmas sirvam como referenciais de análise, favorecendo sua apropriação crítica. Assim, esperamos que se traduza numa oportunidade para que você, professor, faça um questionamento sistemático e crítico dos textos e das sugestões aqui apresentadas.

Ele pretende ser um pontapé inicial, um estímulo para que você veja que é possível fazer, em parceria com seus alunos e com outros professores.

Ouse, desafie-se, rompa barreiras, acredite, ponha em prática seus projetos, seus e de seus alunos.

“Um passo a frente e você já não está mais no mesmo lugar.”

Chico Science



Introdução

A Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro vem implantando o Programa de Informática Educativa na Rede Municipal de Ensino desde o ano 2001, utilizando como critério para seleção das escolas da primeira fase de implantação, aquelas que faziam parte de diversos projetos, até então existentes na Rede: Salas de Leitura-Pólo, Pólos de Educação pelo Trabalho, PROINFO etc.

O Programa de Informática Educativa visa democratizar o acesso de alunos e professores da Rede Municipal de Ensino à tecnologia da informação, possibilitando a incorporação dessa linguagem, da mesma forma como vêm sendo incorporadas as linguagens do rádio, da TV e vídeo, entre outras. O Programa tem como base o Núcleo Curricular MultiEducação, proposta desta Secretaria, que estabelece as diretrizes e o referencial teórico de todo o trabalho desenvolvido na Rede.

Os Laboratórios de Informática precisam ser utilizados por todos os professores regentes, possibilitando aos seus alunos o acesso a essa tecnologia.

Acreditamos que, através de nossa ação, possamos contribuir para a formação cidadã de nossos alunos, no sentido de ampliar sua capacidade crítica. Neste contexto, a informática não pode vir como mero instrumento de apoio, mas como uma “nova” linguagem que se insere no cotidiano da comunidade escolar. Neste sentido, Bherens afirma que

“A abertura de novos horizontes mais aproximados da realidade contemporânea e das exigências da sociedade do conhecimento depende de uma reflexão crítica do papel da informática na aprendizagem e dos benefícios que a era digital pode trazer para o aluno como cidadão.” Bherens.(2001, p.74)

Ainda segundo a mesma autora, a educação deste século aponta para uma formação apoiada nos ideais de justiça, paz e solidariedade, tendo como paradigma inovador uma educação planetária, propondo a consciência de interdependência entre os seres do planeta, a valorização da coletividade, a busca pelo prazer da descoberta, a superação da “proposição cartesiana”- fragmentação do conhecimento - assumindo a dimensão do todo, religando, reconectando as partes, propiciando formação de uma rede, uma teia complexa de sistemas integrados.

Referências Bibliográficas

MORAN, José Manuel; BEHRENS, Marilda Aparecida e MASETTO, Marcos T. Novas tecnologias e mediação pedagógica. SP, Campinas. Papirus, 2001

Para refletir

Informática na educação

O mundo contemporâneo exige uma mudança de paradigmas, na qual o sujeito deve assumir a posição de investigador e pesquisador atuante na constituição de conhecimentos, abandonando a posição de receptor passivo. Juntos, professor e aluno, precisam buscar propostas para acessar a informação, analisar, refletir e constituir este conhecimento com autonomia e criticidade. Educador e educando são, portanto, sujeitos de um processo em que crescem juntos, porque *ninguém educa ninguém, ninguém se educa sozinho. Os homens se educam entre si mediatizados pelo mundo.* (Paulo Freire)

Pensar em Informática na Educação é pensar na idéia de pluralidade, de inter-relação, já que ela possibilita a promoção de uma interação entre saberes e idéias desenvolvidos por sujeitos na produção do conhecimento, construindo diferentes modos de representar e compreender o mundo. É também pensar que algumas reflexões se fazem necessárias: qual a finalidade do computador como elemento novo no cotidiano da escola se mantivermos velhos modelos?; a entrada dos computadores nos espaços escolares nos obriga a repensar a prática pedagógica, de modo a criar formas de aprendizagem que promovam a ação e a reflexão do aluno? etc.

Para que as mudanças decorrentes desses novos paradigmas ocorram, novas formas de aprendizagem surjam e o aluno se torne atuante e reflexivo, é preciso voltarmos o nosso foco para o papel do professor como mediador na relação aluno X máquina.

Ampliar a cidadania hoje é desafiar o cidadão à investigação; é desmoronar com a narrativa seqüencial, linear; é proporcionar a colaboração; é desenvolver o senso de responsabilidade, a sensibilidade, a criatividade, a iniciativa, a afetividade, o espírito de solidariedade.

Este é um desafio para o professor, visto que sua prática deve: promover a curiosidade nos alunos para a busca do conhecimento; estimular o diálogo para desenvolver a capacidade de questionamento, de argumentação, de busca de soluções para se perceber como interventor e transformador da sociedade na qual está inserido; promover trabalho coletivo para formar indivíduos solidários, companheiros e com responsabilidade social; proporcionar a interdisciplinariedade, com o objetivo de superar a fragmentação do conhecimento no processo educativo, compreendendo o conhecimento como o todo indivisível, no qual as partes estão contidas neste todo contextualizado, inter-relacionado e interconectado tecendo uma teia de conhecimentos formando uma grande rede.

Neste sentido, Cardoso (1995) afirma que:

Saber respeitar as diferenças, buscando a aproximação das partes no plano da totalidade. Porque superar não é fazer desaparecer, mas progredir na reaproximação do todo, pois o todo está em cada uma das partes, e, ao mesmo

tempo, o todo é qualitativamente diferente do que a soma das partes. (p.49)

Superar a fragmentação é pensar o conhecimento construído numa rede. Segundo Pierre Levy (1999), “tecnicamente, um hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões”, mas que veio representar a forma de produzir o conhecimento que é processado em nossas mentes. Para ele a mente humana não funciona de forma ordenada, hierarquizada, ela pula de uma representação para outra, ao longo de uma rede intrincada.

O hipertexto pode afetar, também, a forma de atuação do professor e do aluno. A autoridade e poder centrados, unicamente, no professor deixam de existir, tornando-se, o professor, um mediador no processo de ensino e aprendizagem, o qual assume características de parceria. Os alunos, tais como os leitores do hipertexto, tornam-se mais ativamente participantes em relação ao processo de constituição de conhecimentos, pelo fato de elaborarem livremente trajetos de seus interesses, acessando, formando significados, negociando coletivamente os sentidos e acrescentando comentários pessoais às informações que lhe possam ser apresentadas.

Dessa forma, pensar na atuação do professor em um ambiente que possibilite ao aluno tornar-se ativamente participante é pensar nos vários aspectos que devem ser destacados para que o processo de interação professor/aluno e aluno/professor aconteça. Para Almeida (2000), os seguintes aspectos podem ser apontados:

- não impor ao aluno seqüências de exercícios ou tarefas;
- propor o desenvolvimento de projetos cooperativos, utilizando temas emergentes no contexto;
- possibilitar ao aluno liberdade para propor os problemas que quer implementar, para que ele atue na direção de seu interesse;
- permitir que o aluno fique livre para encontrar a solução mais adequada ao seu estilo de pensamento;
- (...) assumir os erros como aproximações do resultado esperado e não como fracasso ou incompetência;
- provocar o pensar-sobre-o-pensar, ao analisar com o grupo os problemas que estão sendo implementados e estimular cada aluno a formalizar seu problema, a alternativa de solução adotada, as dificuldades encontradas e as novas descobertas;
- introduzir desafios para serem implementados pelos alunos e analisar com o grupo as diferentes estratégias de solução adotadas;
- deixar disponível material bibliográfico sobre os recursos da informática em uso e, quando necessário, fornecer informações sobre aspectos convencionais do software ou sobre outras informações ou conceitos requeridos pela atividade em desenvolvimento. Permitir que os alunos explorem livremente o software em uso desperta o interesse deles em conhecer seus recursos e empregá-los no desenvolvimento de projetos.

- procurar estabelecer relações entre as situações do momento em que o aluno se encontra e outras enfrentadas anteriormente – relacionar “o novo com o velho”, isto é, relacionar os conhecimentos em construção com outros conhecimentos de domínio do aluno;
- criar um ambiente de cordialidade e de aprendizagem mútua a partir das relações de parceria e de cooperação com os alunos e entre os alunos.

Referências Bibliográficas

ALMEIDA, Maria Elizabeth de. Proinfo: Informática e formação de professores. Secretaria de Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação, Seed, 2000.

CARDOSO, Clodoaldo Meneguello. A canção da inteireza. Uma visão holística da educação. São Paulo. Summus, 1995.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do Oprimido. Rio de Janeiro. Paz e Terra, 1975

_____. Pedagogia da Autonomia. Saberes necessários à prática educativa. Rio de Janeiro. Paz e Terra, 1997.

LÉVY, Pierre. As Tecnologias da Inteligência. São Paulo. Editora34, 1999

_____. Cibercultura. São Paulo. Editora34, 1999

MORAN, José Manuel; BEHRENS, Marilda Aparecida e MASETTO, Marcos T. Novas tecnologias e mediação pedagógica. SP, Campinas. Papirus, 2001

Neste módulo propomos que você converse com seu grupo sobre:

- O que é Informática na Educação?
- O papel do professor e do aluno neste contexto;
- Novos paradigmas em educação;
- A informática, sua linguagem, funções e usos numa perspectiva interdisciplinar do conhecimento.

Para acompanhar a temática discutida neste módulo, veremos a seguir alguns conceitos importantes para refletir e questionar:

- O Núcleo Curricular Básico da Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro – MultiEducação – afirma que, ao se pensar uma escola em tempos de mudanças vertiginosas, se deve partir do que é *fundamental na interação escola/vida: possibilitar ao aluno apropriação de meios para se situar no mundo em que vive, entendendo as relações que nele se estabelecem, criticando e participando de sua transformação*”(p. 108)

- “A expressão *Tecnologia na Educação* é abrangente. O termo “tecnologia”, aqui, se refere a tudo aquilo que o ser humano inventou, tanto em termos de artefatos como de métodos e técnicas” (Eduardo Chaves, in *Tecnologia na Educação*)

- A incorporação da Informática pela Educação não se limita apenas à informatização dos processos e rotinas administrativas da escola ou ao ensino de informática, como um fim em si mesmo, para os alunos.

- Não se restringe também a simples adoção de “recursos de apoio” para tornar a aula mais atrativa.

- O computador pode ser um grande aliado do aluno para buscar, selecionar e inter-relacionar informações significativas na exploração, reflexão, representação e depuração de suas próprias idéias.

- O processo de apropriação crítica da informática na educação deve estar inserido no contexto do Projeto Político Pedagógico da escola, possibilitando a reflexão coletiva e a criação de projetos interdisciplinares.

- O novo paradigma em Educação pressupõe a escola como um espaço aberto e conectado com o mundo e a sala de aula como um ambiente de cooperação e construção, promovendo a troca de experiências entre aluno/aluno e professor/aluno.

- O professor, no processo de interação com os alunos em ambiente de aprendizagem informatizado, deve criar situações-problema para explorar, resolver e discutir questões do cotidiano em parceria com os alunos. Portanto, para o professor, o desafio será criar condições que proporcionem aos alunos uma abertura para novas situações e a liberdade de escolha quanto às direções a seguir.

Professor, vale a pena verificar a possibilidade de consultar os livros indicados nas referências bibliográficas, eles poderão ajudá-lo a refletir e a aprofundar seus conhecimentos.

Referências Bibliográficas

ALMEIDA, Maria Elizabeth de. Proinfo: Informática e formação de professores. Secretaria de Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação, Seed, 2000.

COSCARELLI, C.V. (Org.) Novas tecnologias, novos textos, novas formas de pensar. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do Oprimido. Rio de Janeiro. Paz e Terra, 1975

_____. Pedagogia da Autonomia. Saberes necessários à prática educativa. Rio de Janeiro. Paz e Terra, 1997.

LÉVY, Pierre. As Tecnologias da Inteligência. São Paulo. Editora34, 1999

_____. Cibercultura. São Paulo. Editora34, 1999

MORAN, José Manuel; BEHRENS, Marilda Aparecida e MASETTO, Marcos T. Novas tecnologias e mediação pedagógica. SP, Campinas. Papyrus, 2001.

PRETO, N. de L. Uma escola sem/com futuro. Campinas, SP: Papyrus, 1996.

RAMAL, A.C. Educação na Cibercultura: Hipertextualidade, Leitura, escrita e aprendizagem. Port o Alegre: Artmed, 2002.

SILVA, M. Sala de aula interativa. Rio de Janeiro: Quartet, 2002.

Avaliação de software

Neste módulo apontamos alguns tópicos para discussão:

- Análise de softwares, considerando as concepções pedagógicas;
- Alguns critérios importantes para a análise e seleção de softwares educativos;
- Software aplicativo como proposta pedagógica para construir e representar o conhecimento.

Para começar vamos conversar um pouco sobre alguns conceitos importantes que serão abordados, sobre avaliação de software.

Professor, quando falamos de softwares educacionais o que vem a sua mente? Exercícios para reforço? Conteúdos programáticos?

Este é um assunto que precisamos discutir, pois, quando pensamos em softwares educacionais temos, antes, que pensar em que concepções pedagógicas apoiamos nossa prática, porque, para selecionarmos softwares adequados à nossa proposta de trabalho, precisamos avaliá-los a partir dos referenciais teóricos que nos embasam.

Na Rede Pública Municipal de Ensino do Rio de Janeiro a proposta que dá sustentação teórica é o Núcleo Curricular Básico MultiEducação, que norteia e direciona o trabalho em toda a Rede. Portanto, o Programa de Informática Educativa, pautado em nosso referencial teórico, orienta a escolha dos softwares usados em Projetos de Informática nos laboratórios da Rede.

Então você pergunta: Como os softwares educacionais podem contribuir para a constituição de (novos) conhecimentos?

Acreditamos que eles podem contribuir e muito, mas antes de conversarmos sobre esta questão, vale lembrar que não podemos perder de vista quem são os sujeitos com o quais trabalhamos e como contribuimos para a sua formação.

Como vimos no módulo anterior, a sociedade de hoje exige a formação de cidadãos críticos, criativos, autônomos, que saibam buscar soluções para os problemas, questionar e intervir para transformar a sociedade na qual estão inseridos.

Precisamos pensar, então, baseados na proposta pedagógica da Rede, que concepções pedagógicas podem contribuir na formação de nossos alunos.

Você talvez esteja se perguntando de que concepções pedagógicas nós estamos falando. Vamos, então, apresentá-las e falar um pouco sobre elas?

No que se refere a desenvolvimento de software educativos destacamos as concepções a seguir para nortear nossa discussão.

A abordagem instrucionista

A primeira aplicação pedagógica do computador surgiu da influência das idéias de Skinner e sua instrução programada linear. Sua teoria de reforçamento da conduta operante é a base da fundamentação psicológica da programação linear.

A produção de software educativo, na maioria das vezes, está baseada na concepção

behaviorista (instrucionista) de aprendizagem de Skinner, na qual o processo de aprendizagem consiste na associação entre um estímulo e uma resposta. Segundo Skinner, o homem é um ser manipulável, governado por estímulos do meio ambiente.

A apropriação pedagógica dessa abordagem pela educação se reflete: na ênfase dada ao reforço como condição de aprendizagem, sendo o erro indesejável, já que o acerto favoreceria a utilização de reforço positivo; no planejamento centrado nos conteúdos; na desvalorização da relação entre os pares, desconsiderando o aprendizado a partir da troca entre os indivíduos; na aprendizagem mecânica, baseada em treino, explicada pela relação estímulo-resposta, sem considerar os conhecimentos prévios dos alunos.

Vejamos um exemplo: Quando um aluno, ao utilizar um programa (software) educativo erra alguma etapa do processo, e, ao invés de receber orientação que o motive, é vaiado (reforço negativo) ou repreendido, fica desestimulado a continuar investindo, refletindo sobre sua resposta. O seu sentimento de auto-estima pode diminuir, assim como o seu auto-conceito. E quando ele acerta e recebe reforço positivo (aplausos), isto demonstra que o erro não deve ser cometido, não deve ser valorizado, nem é considerado importante para a construção de conceitos. O erro, nesta concepção, coloca o aluno no lugar de quem “não sabe”, quando deveria fazer parte do processo de aprendizagem.

Professor, como você pôde verificar, esta concepção compreende o processo de aprendizagem como fruto do condicionamento e da repetição mecânica de ações. Deste modo, não favorece a interação, o diálogo, o estabelecimento de relações.

Ela traz em seu bojo modelos antigos, apresentados de forma mais sofisticada, a partir do uso da tecnologia. Mas, será que vale a pena um investimento deste nível para mantermos velhos paradigmas?

Sabemos que é importante que o aluno tenha acesso e domine a tecnologia, mas não podemos pensar nossos alunos como meros receptores passivos. A tecnologia como fim em si mesmo não dá conta de possibilitar formar sujeitos que venham a atender exigências da sociedade contemporânea. A nova mídia, os novos meios, propiciam um diálogo, um novo entendimento sobre a produção e a recepção. Os novos desafiantes eletrônicos vieram modificar essa relação de produtor-ativo e receptor-passivo. Hoje a tecnologia, podemos dizer, a nova mídia permite a interação, tornando o receptor também produtor, na medida em que “...dá a todos a oportunidade de falar, assim como escutar. Muitos falam com muitos e muitos respondem de volta.”(Junior W. D., 2000, p.23) O computador introduziu mudanças nas relações de tempo e espaço, nas relações de saber, trazendo uma nova linguagem e uma nova relação com o conhecimento.

Concepção Sócio-Interacionista

Esta concepção se baseia, nas idéias de Lev Semenovitch Vigotsky e seus seguidores.

A teoria de Vigotsky enfatiza que a aprendizagem se encontra envolvida no desenvolvimento histórico-social do sujeito e que esse desenvolvimento não ocorre desvinculado da aprendizagem. Ele relacionou a aprendizagem com um constructo denominado *Zona Proximal de Desenvolvimento (ZDP)* – distância entre o nível de desenvolvimento real e o de desenvolvimento potencial - ou seja, é o espaço entre o que se aprendeu e o que ainda se precisa aprender. A aprendizagem nasce na interação de estruturas previamente construídas (o que o aluno já sabe) para o que ainda não foi construído. A ZDP é o nível de desenvolvimento em que a criança não é capaz de executar uma tarefa sozinha, mas que com a ajuda de um adulto ou outra criança é capaz de realizá-la e, assim, a partir dessa ajuda, ela encontrará as bases para realizar

a mesma tarefa com independência.

Para Vigotsky a linguagem e o desenvolvimento sociocultural determinam o desenvolvimento do pensamento. A fala, além de ser um instrumento de comunicação verbal e de contato social, funciona de forma integrada ao pensamento. Segundo ele, o indivíduo interioriza formas de funcionamento psicológico apreendidas através da cultura, mas ao assumi-las torna-as suas: constrói seus próprios significados e emprega-os como instrumentos de seu pensamento individual para atuar no mundo.

Professor, você percebeu por que é importante trabalhar no laboratório de informática, ou mesmo fora dele, em grupo ou em dupla, de forma cooperativa onde a troca, a ajuda de um colega ou do professor possibilita que o aluno vá constituindo seu conhecimento?

Desta forma, estamos associando a prática à teoria, sem mesmo percebermos. Uma postura pedagógica sempre traz, no seu âmago, uma teoria.

É importante percebermos que sem nos darmos conta ou por desconhecimento, estamos pondo em prática uma teoria. Teoria esta que, muitas vezes, não vem atender as necessidades da sociedade atual, que hoje está voltada para formar sujeitos autônomos e críticos. Como o processo de aprendizagem é dinâmico, as metodologias de trabalho e teorias pedagógicas também devem acompanhar a dinâmica da sociedade, assim é importante que nós, professores, estejamos constantemente nos atualizando.

Outros autores têm contribuído para o debate sobre o processo de constituição de conhecimentos na área da informática educativa

Antonio Damásio é neurologista e vem pesquisando sobre o papel que a emoção assume no comportamento racional das pessoas. Ele explica que as emoções e os sentimentos negativos podem provocar distúrbios destrutivos nos processos de raciocínio em determinadas circunstâncias, portanto, a emoção, segundo ele é indispensável à racionalidade. Ela favorece a tomada de decisões, quando associada aos instrumentos lógicos e é, por isso mesmo, tão cognitiva quanto qualquer outra forma de cognição.

As idéias deste autor se contrapõem às propostas baseadas na teoria de Skinner, na qual a aprendizagem acontece por reforço (prêmio e castigo).

Humberto Maturana traz a idéia de que a inteligência é como uma “conduta cuja peculiaridade consiste em acontecer em um contexto específico como resultado de uma história particular de interações do organismo em ação com outros organismos ou com o meio.” Para ele, o fenômeno de aprender é mudar com o mundo, ou seja a aprendizagem é algo que acontece no relacionamento do aluno com o meio do conhecimento, seja esse meio físico ou humano, do qual o professor faz parte.

Pierre Levy vem desenvolvendo pesquisas sobre os sistemas de informação, assim como sobre o papel da tecnologia na vida social e seus impactos nas relações políticas, econômicas e culturais. Para ele, a sociedade atual vem passando por mutações que têm produzido efeitos no desenvolvimento dos indivíduos, que acontecem especialmente por causa da informática, que veio trazer novas formas de pensar e de produzir conhecimento.

A inteligência é entendida por Levy como um sistema complexo de redes, na qual há a interação de vários fatores: humanos, biológicos e técnicos. Ele diz: “não sou eu que sou inteligente, mas eu com um grupo humano do qual sou membro, com minha língua, com toda uma herança de métodos e tecnologias intelectuais” (1998: p.135). São estes

fatores que integram a ecologia cognitiva denominada por este autor.

E daí, como vou relacionar todas estas idéias com os softwares educativos?

Para selecionar softwares, mais adequados é preciso compreender estas concepções, pois este é um dos critérios para esta seleção. Avaliar implica compreender em que concepção o software foi desenvolvido e como o material adotado pode enriquecer o trabalho pedagógico.

Quer dizer que é só disso que precisamos para avaliar os softwares?

Claro que não. Existem outros critérios que são importantes para o processo de análise e seleção de softwares educativos, como alguns aspectos técnicos. Por exemplo, o software: apresenta as instruções de forma clara; indica as possibilidades de uso; especifica os requisitos de hardware/software; é de fácil instalação e desinstalação; fornece o manual de utilização com linguagem apropriada; é de fácil navegabilidade, permitindo o passear pelas telas aleatoriamente; etc.

Voltaremos a falar neste assunto mais adiante.

Por que os Softwares de Autoria têm sido indicados para uso com aluno?

O Software de Autoria em muito contribui na elaboração de projetos com alunos, pois permite uma interação maior entre o aluno e o conhecimento, na medida em que o aluno é o protagonista do processo de aprendizagem, é quem constrói seu próprio projeto em parceria com o colega ou com o grupo de trabalho, com mediação do professor.

A importância maior do uso do Software de Autoria é que o aluno assuma seu lugar de autor, elaborando e construindo seus projetos. O professor deve estar atento para não fazer do software apenas uma ferramenta para que o aluno utilize-o como um receptor passivo.

Referências Bibliográficas

JUNIOR, W.D. A comunicação de massa na era da informação. Editora Zahar, 2000.

OLIVEIRA, Celina Couto de; COSTA, José Wilson e outros. Ambientes informatizados de aprendizagem: produção e avaliação de software educativo. São Paulo: Papirus, 2001.

UERJ. Centro de Educação e Humanidades. Programa de Educação com Aplicação da Informática – EDAI. Ficha de Avaliação de Softwares Educativos.

VALENTE, J. Armando. “Análise dos diferentes tipos de Softwares usados na Educação”. In: VALENTE, J.^a (org.) O computador na sociedade do conhecimento. Campinas: Unicamp/NIED

VIEIRA, Fábria Magali Santos. Avaliação de Software Educativo: Reflexões Para Uma Análise Criteriosa.

Vigotsky, L.S. Formação social da mente. SP: Martins Fontes, 1987.

Pensamento e linguagem, SP: Martins Fontes, 1988.

Dicas de Sites:

<http://penta2.ufgrs.br/edu/edu3375/leciona.html> – Informática e Ensino: visão crítica dos softwares

educativos e discussão sobre as bases pedagógicas adequadas ao seu desenvolvimento.

<http://penta2.ufgrs.br/edu/edu3375/leciona.html> – Software educacional e telemática: novos recursos na escola.

<http://penta2.ufgrs.br/edu/edu3375/e3375.html> – Behaviourist and Cronstructivist approaches to multimedia.

Tipos de Softwares Educacionais

Quando falamos em Softwares Educacionais, estamos falando de softwares inseridos no contexto de aprendizagem, da prática pedagógica que reflete uma concepção do que seja ensinar e aprender. Todo professor quando está desenvolvendo seu trabalho, está colocando em ação, mesmo que não tenha consciência, teorias acumuladas ao longo de seu processo de formação. Portanto, ao analisarmos Softwares Educacionais, temos que ter em mente que concepções pedagógicas norteiam nossas propostas e fundamentam a reflexão sobre qual software adotar.

Os Softwares Educacionais podem ter diferentes características em sua organização, forma e seu conteúdo. Alguns autores apontam classificações das quais destacamos, a seguir, os principais tipos:

- **CAI** – Computer Assisted Instrucion (Instrução Assistida por Computador). Sua proposta tem influência das instruções programadas de Skinner baseada, portanto, na concepção behaviorista. Neste tipo de software é a lógica do conteúdo que balisa os passos do usuário. Trata-se de um treinamento mecânico controlado pelo computador. As atividades são apresentadas de modo encadeado, numa seqüência rígida de conteúdos, com possibilidade de retorno, repetitivo e mecânico, aos conteúdos já estudados.
- **Exercício e Prática** – Programas que têm como objetivo oferecer treinamento, resolver problemas de física, matemática e outros. Esses programas de exercitação são as propostas mais pobres do ensino programado.
- **Tutoriais** – Programas que disponibilizam recursos que, por meio de comandos ou ícones, possibilitam o acesso do usuário ao conteúdo didático. É como se fosse um livro didático animado ou um “professor eletrônico”. A informação é apresentada seguindo uma seqüência, fixa, predeterminada, na qual, muitas vezes, não é permitido ao aluno outras possibilidades de respostas ou de navegação.
- **Simulação** – Estes softwares podem ser utilizados para a compreensão dos fenômenos e a comprovação de leis da física e da biologia, ou seja, podem ser utilizados em diversas áreas em substituição a um experimento real. São utilizados em situações em que o aluno corra risco ao manipular fórmulas químicas, ou naquelas em que se torna difícil experimentar a realidade. Um exemplo são os simuladores de vôo.
- **Jogos** – Os jogos possibilitam entretenimento para o usuário, podendo permitir

a utilização como uso educacional, dependendo da mediação que o professor faça. Esses jogos podem apresentar situações que contenham simulações ou sejam tutoriais, possibilitando intensa interatividade, podendo vir a influenciar o desenvolvimento sócio-afetivo e cognitivo.

- **Aplicativos** – Planilhas, editores de textos, softwares de apresentação. Apesar de não terem sido criados com fins educacionais, podem ser aproveitados nos projetos dos alunos podendo ser utilizados os recursos neles disponíveis.

- **Programas de autoria** – permitem que o usuário crie seus próprios programas. A maioria facilita o desenvolvimento de apresentações multimídias, envolvendo textos, gráficos, sons, animações. O que é mais importante no uso destes softwares é a possibilidade do aluno construir seus projetos, possibilitando que ele tenha oportunidade de fazer a pesquisa de conteúdo, buscar imagens e sons, organizar e estruturar material elaborado, constituindo assim seu conhecimento, porém, se o professor fizer toda a programação do projeto o software deixa de ser um software de autoria e passa a ser um tutorial para o aluno responder as questões elaboradas pelo professor.

Professor, precisamos pensar que esta classificação, não deve ser entendida como uma grade rígida, pois, determinada característica existente em um software pode também existir em outro. Assim, o que ocorre é que algumas características podem predominar mais num tipo de software do que em outro.

A classificação deve servir como análise didática para compreendermos melhor a estrutura de um software e assim poder avaliá-lo. Por exemplo, um jogo pode ter características de um software tutorial, como também pode ter algumas características de um software de simulação.

O seu papel é fundamental nesse processo de seleção e mediação no uso dos softwares.

Referências Bibliográficas

MORAN, José Manuel e outros. Novas tecnologias e mediação pedagógica. Campinas. Papyrus, 2001

OLIVEIRA, Celina Couto de e outros. Ambientes informatizados de aprendizagem – Produção e avaliação de software educativo. São Paulo. Papyrus, 2001

Internet

Para falarmos de Internet, escolhemos alguns tópicos para serem discutidos:

- Hipertexto como instrumento não-linear de leitura e de representação e organização do pensamento;
- Ambientes de criação ricos, interativos e cooperativos;
- Ferramentas assíncronas: e-mails, listas de discussão;
- Ferramentas síncronas: Chats, vídeo-conferência.
- A Internet possibilitando o processo de construção via rede de comunicação.

Conversemos um pouco sobre alguns conceitos importantes que serão abordados sobre Internet, neste módulo.

- As informações na Internet são organizadas de forma não seqüencial. Você talvez pergunte: Essa reorganização é o que se chama hipertexto? E o que é um hipertexto?

O hipertexto, segundo Pierre Levy , “é um conjunto de nós ligados por conexões” que permite pular de uma informação a outra de forma aleatória, possibilitando essa forma diferente de leitura: cada um faz seu caminho, escolhe seu percurso de maneira não linear, de acordo com sua história, seus desejos e interesses. Para ele a mente humana não funciona de forma ordenada, hierarquizada, ela pula de uma representação para outra, ao longo de uma rede intrincada. O hipertexto tem essa característica: a não-linearidade. Cabe ressaltar que estamos chegando à forma de leitura e de escrita mais próxima do nosso próprio esquema mental: assim como pensamos em hipertexto, sem limites para a imaginação a cada novo sentido dado a uma palavra, também navegamos nas múltiplas vias que o novo texto nos abre, não mais em páginas, mas em dimensões superpostas que se interpenetram e que podemos compor e recompor a cada leitura. (RAMAL, 2002, p.84)

- Você deve estar curioso e se perguntando como a Internet, através dessa nova forma de organizar as informações, poderá contribuir no processo educativo. Além da possibilidade de nos conectarmos com o mundo através desta rede, a Internet promove mudanças nas formas de manipular, produzir e veicular as informações e de estabelecer conexões entre elas, possibilita o desenvolvimento de diferentes modos de representar e de compreender o pensamento, favorece também a criação de ambientes ricos, interativos e cooperativos.

- Como lidar com tantas informações que entram via Internet e como, a partir delas, constituir novos conhecimentos?

O número de informações que surge na rede é muito grande e muitas dessas informações são lixo, outras não são coerentes e confiáveis. Por isso é importante, professor, trabalhar junto com os seus alunos na pesquisa escolar. Vale aqui chamar a atenção para algumas dicas:

- Discutir sobre a veracidade das informações, chamando atenção para a autoria

da fonte consultada e atualização da página, buscando fidedignidade das informações.

- Orientar os alunos na análise dos conteúdos, bem como, buscar outras fontes de consultas (livros, jornais, revistas, enciclopédias) para que eles possam refletir, comparar e analisar as informações, transformando-as em conhecimento.
- Ajudar os alunos a investigarem sobre os assuntos orientando-os tanto para uma pesquisa aberta, através de site de busca, como também, para uma pesquisa dirigida, restringindo e indicando os sites relativos aos temas ou assuntos.

Referências Bibliográficas

LEVY, Pierre, As Tecnologias da Inteligência: O futuro do Pensamento na Era da Informática. São Paulo: Editora34, 1998

OLIVEIRA, Celina Couto de; COSTA, José Wilson e outros. Ambientes informatizados de aprendizagem: produção e avaliação de software educativo. São Paulo: Papyrus, 2001.

RAMAL, A.C. Educação na Cibercultura: Hipertextualidade, Leitura, escrita e aprendizagem. Porto Alegre: Artmed, 2002.

SILVA, E. T. da. (Org.). A leitura nos oceanos da Internet. SP: Cortez, 2003

SILVA, M. - Educação online. SP: Loyola, 2003

UERJ. Centro de Educação e Humanidades. Programa de Educação com Aplicação da Informática – EDAI. Ficha de Avaliação de Softwares Educativos.

VIEIRA, Fábica Magali Santos. Avaliação de Software Educativo: Reflexões Para Uma Análise Criteriosa.

Dicas: Alguns sites brasileiros com informações relevantes na área de educação:

SITE	URL
Projeto Século XX1	http://www.multirio.rj.gov.br/seculo21
CENPEC	http://www.cenpec.org.br
Projeto Aprendiz	http://www.uol.com.br/aprendiz/aprendiz/quem.html
UNIREDE	http://www.unirede.br
Escolas na Internet	http://www.escolanet.com.br
Klick Educação	http://www.klick.com.br
Educacional	http://www.educacional.com.br
Biblioteca Virtual	http://www.bibvirt.futuro.usp.br/index.html
Edunexo	http://www.edunexo.com.br
Estadão na Escola	http://www.estadao-escola.com.br/
Nova Escola	http://www.uol.com.br/novaescola/
Educação On Line	http://www.regra.com.br/educacao
Multieducação	http://www.rio.rj.gov.br/multirio/cime
Alô, Escola!	http://www.tvcultura.com.br
Biblioteca Virtual de Educação	http://www.bve.cibec.inep.gov.br
PROINFO	http://www.proinfo.gov.br
SCIELO	http://www.scielo.gov.br
Prof. Moran	http://www.eca.usp.br/prof/moran
Bússola Escolar	http://www.bussolaescolar.com.br
Biblioteca Virtual	http://www.hypertexto.com.br
INEP	http://www.inep.gov.br
Bibliotecas Virtuais	
Temáticas	http://www.prossiga.br/bvtematicas
Enciclopédia da	
Filosofia da Educação	http://www.educacao.pro.br
Edutecnet	http://www.edutecnet.com.br

Modelo para avaliação de softwares educativos

A Informática vem trazendo grandes contribuições ao processo de aprendizagem no cotidiano da escola, entretanto, apenas a presença de computadores na escola não é suficiente para assegurar a melhoria do ensino. Para que haja qualidade no processo de aprendizagem é preciso, antes de tudo, profissionais comprometidos e uma proposta pedagógica fundamentada e contextualizada.

Embora na prática da avaliação do software esteja imbuída uma parcela de subjetividade (aceitação ou rejeição) do profissional que vai avaliar os softwares educativos, é importante alguns referenciais que permitam selecioná-los de forma mais criteriosa.

É importante considerar que esta não pode ser uma tarefa solitária. O processo de escolha se enriquece e se efetiva, quando ocorre coletivamente, envolvendo a equipe numa reflexão que se dá no contexto do Projeto Político Pedagógico da Escola.

Neste sentido, o modelo para avaliação de softwares abaixo procura orientar o processo de escolha, sendo um referencial para o trabalho em sua escola.

Identificação

Nome do software: _____

Autor: _____

Faixa etária: _____

Equipamento requerido: _____

Configuração mínima recomendada: _____

Idioma: _____

Duração: _____

Objetivo: _____

Resumo: _____

Classificação

a) Classificação quanto ao tipo:

- Tutorial Exercício e Prática Simulação Jogos
 Aplicativos Autoria

b) Aspectos Técnicos:

Apresenta as instruções de forma clara	<input type="checkbox"/>
Especifica os requisitos de hardware/software	<input type="checkbox"/>
Fornecer o manual de utilização com linguagem apropriada	<input type="checkbox"/>
É compatível com outros softwares e hardware	<input type="checkbox"/>
Funciona em rede	<input type="checkbox"/>
Importa e exporta objetos	<input type="checkbox"/>
É auto – executável	<input type="checkbox"/>
Possui recursos de hipertexto e hiperlink	<input type="checkbox"/>
Dispõe de ajuda	<input type="checkbox"/>
Apresenta facilidade de navegação	<input type="checkbox"/>
Layout de tela – telas com visual esteticamente adequado	<input type="checkbox"/>

Base pedagógica

a) Concepção Teórica adotada:

() Sócio-interacionista

() Instrucionista

Justifique pontuando os aspectos da teoria que o software apresenta

b) O software propicia a interação através de atividades:

() Individuais

() Em grupo

() Individuais e em grupo

c) De que forma o “feedback” é dado ao aluno?

d) O software favorece a interdisciplinariedade?

e) O software permite que o usuário possa acrescentar atividades e/ou estimula a criatividade?

f) O software é adequado à faixa etária para qual ele foi destinado?

g) Conclusões / Recomendações / Sugestões.

MÓDULO 3

A elaboração de projetos pedagógicos a partir da incorporação do uso da informática

Neste módulo algumas idéias serão pontuadas:

- a importância de se trabalhar com projetos na perspectiva teórica de Fernando Hernandez;
- o papel do professor no trabalho com projetos;
- o desenvolvimento de projetos numa perspectiva interdisciplinar;
- a inserção da Informática nos projetos de trabalho.

Antes de nos atermos à discussão sobre metodologia de projetos precisamos refletir sobre nossas concepções de prática docente.

1. Por que escolhi ser professor?
2. Estou aberto a atualização, procurando fazer cursos, pesquisar,?
3. Minhas aulas são planejadas constantemente?
4. Que opinião tenho a respeito do trabalho com projetos?
5. Já desenvolvi algum tipo de projeto com meus alunos? Qual? Como?
6. Como compreendo a inserção da tecnologia no desenvolvimento de trabalho com projetos?

De um modo geral, é grande o desafio àqueles que se propõem a mudar os paradigmas sobre os quais pautam sua vida, sua forma de ser e de agir.

No terreno da educação também enfrentamos esse desafio.

Felizmente, temos educadores que, por sua trajetória de vida, são impulsionados pelo desejo de romper barreiras e pela vontade de pôr em ação a metodologia do “fazer diferente”; muitos destes seguem o ideal de trabalhar com **projetos** na escola .

Ao falarmos na metodologia de projetos, não estamos nos referindo ao projeto pedagógico escolar, mas sim a uma metodologia que possui características especiais, que permite articular as disciplinas, buscar analisar os problemas sociais e existenciais e contribuir para a sua solução por meio da prática concreta dos alunos e da comunidade escolar. (Almeida, 2000)

A discussão sobre o trabalho com projetos no campo educacional já é bastante antiga. Foi um movimento que surgiu no século XIX com John Dewey a partir da concepção de que “o hábito de aprender diretamente da própria vida e fazer com que as condições da vida sejam tais que todos aprendam no processo de viver, é o produto mais rico que a escola pode alcançar” (1978, p.31) .

Willian Heard Kilpatrick, discípulo de Dewey, lançou, em 1919, a idéia de projetos como uma atitude didática, levando para a sala de aula algumas contribuições deste grande teórico.

Desde Kilpatrick aos dias atuais, a idéia de projeto vem sendo discutida a partir de metodologias de trabalhos e várias são as denominações que lhe são atribuídas. Não nos cabe aqui, neste momento, aprofundar esta discussão. Estaremos utilizando o referencial teórico de Fernando Hernández para a definição de projeto de trabalho. Os projetos de trabalho podem ser bastante úteis e significativos, uma vez que os métodos tradicionais de ensino tratam o conhecimento de forma compartimentada, fragmentada. Os conteúdos são alocados, um de cada vez, sem ligação uns com os outros.

Sabemos que o conhecimento é global e que, para dar conta de solucionar algum problema que se apresente, ou uma questão a ser resolvida, as informações e as soluções devem ser buscadas em diferentes áreas do conhecimento. Os projetos podem ser uma alternativa para ultrapassar a proposta de fragmentação de conteúdos.

- O que significa, para você, professor, a metodologia de projetos?

A metodologia de projetos é uma estratégia rica para construir uma escola que tenha ou que esteja construindo seu projeto pedagógico de modo coletivo e dentro das diretrizes de uma educação para a cidadania, para a criatividade, para a vivência da democracia e da liberdade.

Segundo Hernández, alguns pressupostos existentes nos projetos de trabalho são comuns a outras estratégias de ensino, por fazerem parte de uma tradição educativa que favorece a pesquisa da realidade e do trabalho ativo do aluno. É importante, portanto, que estejamos atentos a elas para não pensarmos que o trabalho com projetos é uma proposta inovadora ou que é uma “moda” para nomear o que já está se fazendo:

- Ø Vão além dos limites curriculares (tanto das áreas como dos conteúdos);
- Ø Implicam a realização de atividades práticas;
- Ø Os temas selecionados são apropriados aos interesses dos alunos;
- Ø São realizadas experiências de primeira mão como visitas, presença de convidados na sala de aula etc;
- Ø Deve ser feito algum tipo de pesquisa;
- Ø Necessita-se trabalhar estratégias de busca, ordenação e estudo de diferentes fontes de informação;
- Ø Implicam atividades individuais, grupais e de classe, em relação com as diferentes habilidades e conceitos que são aprendidos.

O Projeto parte de um assunto temático; de uma experiência vivenciada; de um acontecimento do momento; de um desafio colocado pelos alunos ou pelo professor; de um problema que surgiu em um outro projeto; de um assunto de interesse dos alunos; de um tema do currículo etc.

Alguns autores ao falarem de projetos propõem que os mesmos tenham uma estrutura indicativa, e não um modelo predeterminado, podendo variar de projeto para projeto e de escola para escola, pois projeto é processo e não um produto acabado. Independente da estrutura básica adotada, o que garante a sua existência são as relações e interações

- Professor, de que forma você vê o papel que deverá desempenhar neste processo?

Vamos apresentar aqui algumas características que Hernández considera o fio condutor para trabalho com projetos. Entretanto, precisamos estar atentos ao fato de que esse percurso irá sendo construído no cotidiano da escola com a nossa participação e de nossos alunos.

- Ø Parte-se de um tema ou de um problema negociado com a turma;
- Ø Inicia-se um processo de pesquisa;
- Ø Buscam-se e selecionam-se fontes de informação;
- Ø Estabelecem-se critérios de ordenação e de interpretação das fontes;
- Ø Recolhem-se novas dúvidas e perguntas;
- Ø Estabelecem-se relações com outros problemas;
- Ø Representa-se o processo de elaboração do conhecimento que foi seguido;
- Ø Recapitula-se (avalia-se) o que se aprendeu;
- Ø Conecta-se com um novo tema ou problema.

Ainda segundo Hernández, o professor não deve relacionar, a priori, o que será investigado às matérias do currículo ou tentar encontrar relações forçadas com aquilo que ele pensa que o aluno deve aprender. É preciso ter cuidado para que o projeto não se torne uma coordenação estereotipada de lições em torno de um tema determinado, de pouco interesse para os alunos.

Isto não acontecerá se nós, professores, estivermos atentos ao fato de que do projeto construído emergem vários conceitos importantes para a constituição de conhecimentos que deverão ser trabalhados e que atravessam, naturalmente, o projeto, sem que haja a necessidade de abordar conteúdos predeterminados, seguindo uma hierarquização. Professor, a escolha do tema é um ponto chave para o desenvolvimento do projeto, sendo importante que o mesmo contenha uma questão valiosa, fundamental para ser explorada. Não se esqueça de que nesta construção coletiva, dialética pela sua essência, a identificação do nível de conhecimento atual dos alunos - seus conhecimentos prévios - possibilita a problematização do tema, o levantamento de hipóteses, a listagem do que seus alunos querem saber e a identificação de possíveis estratégias para o desenvolvimento do trabalho.

Portanto, o projeto de trabalho é uma proposta que pressupõe o protagonismo dos alunos na definição, planejamento e gestão das ações, o que contribui decisivamente para o seu engajamento no trabalho proposto. Assim sendo, a escola passa a ser um espaço de diálogo e troca, capaz de envolver o aluno e o professor.

- De que forma a Interdisciplinariedade pode ser inserida no trabalho com projetos?

Todas as disciplinas podem ajudar a entender e a transformar o mundo. Segundo Almeida (2000), quando se trabalha com projetos chega-se a um momento em

7. VASCONCELLOS, Celso dos Santos. *Avaliação da Aprendizagem: Prática de Mudança - por uma práxis transformadora*. São Paulo; Libertad, 1998 - (Coleção Cadernos Pedagógicos do Libertad; v.6)

que os professores precisam discutir juntos a preparação das aulas que darão suporte ao trabalho coletivo. Não é mais possível cada professor pensar isoladamente, é necessário buscar uma articulação entre os diferentes olhares humanos: políticos, históricos, econômicos, filosóficos, artísticos, afetivos.

Para se trabalhar com um projeto interdisciplinar, deve-se escolher um tema que aglutina ou atrai saberes de várias disciplinas que contribuam para desenvolver e complementar a significação do tema escolhido, de forma que o assunto seja visto como um todo. É necessário, portanto, quebrar as barreiras entre os conteúdos disciplinares estanques.

A elaboração de projetos pedagógicos a partir da utilização da informática

- E a informática, professor, como utilizá-la para potencializar o trabalho com projetos?

A escola como espaço social deve ser um espaço de acesso às múltiplas linguagens, um lugar de ampliação e possibilidades de representar o mundo. Assim, o uso do computador no trabalho com projetos possibilita atividades desafiadoras, que promovam trocas, impliquem em pesquisas, que levem a descobertas significativas para constituição do conhecimento do aluno.

A informática, traz nova forma de nos relacionarmos com as informações e com o conhecimento, permite a criação e desenvolvimento de projetos em parceria, especialmente com a Internet por meio de *chats*, *fóruns* e *e-mails*, formando uma grande rede de relações, propiciando a professores e alunos a incorporação de novas linguagens.

O desenvolvimento de projetos, a partir do uso da informática, traz discussões que levam alunos e professores a uma apropriação crítica das mídias e seus impactos nas formas de ser, pensar agir e se relacionar no/com o mundo.

Referências bibliográficas

1. ALMEIDA, Fernando José e Fonseca Jr, Fernando Moraes. ProInfo: *Projetos e Ambientes Inovadores* / Secretaria de Educação a Distância. Brasília: MEC, SEED, 2000.
2. ALMEIDA, Maria Elizabeth de. ProInfo: Informática e Formação de Professores / Secretaria de Educação a Distância. Brasília: MEC, SEED, 2000.
3. HEIDE, Ann e Stilborne, Linda. *Guia do professor para a Internet: completo e fácil*. 2.ed. Porto Alegre: ArtMed, 2000
4. HERNÁNDEZ, Fernando e Ventura, Montserrat. *A organização do Currículo por Projetos de Trabalho*. 5. ed. Porto Alegre: ArtMed, 1998
5. MARTINS, Jorge Santos. *O trabalho com projetos de pesquisa: do ensino fundamental ao ensino médio*. Campinas, SP, Papirus, 2001
6. Salto para o Futuro: *TV e Informática na Educação* / Secretaria de Educação a Distância. Brasília:

8._____. *Construção do Conhecimento em sala de aula*. São Paulo; Libertad, 1999 - (Coleção Cadernos Peagógicos do Libertad; v.2)

9.WEISS, Alba Maria Lemme e Cruz, Mara Lúcia Reis Monteiro da. *A Informática e os problemas escolares de aprendizagem*. Rio de Janeiro; DP&A editora, 2001.

• Elaboração •

Jacinta Maria de Jesus Moreira e Neyla Tafakgi • Divisão de Mídia - Educação

Programa de Informática Educativa



Capacitação em Informática Educativa

Caderno 2
Sugestões de Projetos
e/ou Atividades

Índice

SUGESTÕES DA 1ª CRE

Pólo de Educação pelo Trabalho E.M. Mário Cláudio

“Em uma folha qualquer eu desenho.....33

“Qual a moral da história”35

Professores do Curso de Informática Educativa da SME

“Natal”37

“O Túnel do Tempo.....38

Sala de Leitura Pólo da E.M. Vicente Licínio

“Região Portuária em ação – discutindo o mundo do trabalho”40

E.M Pedro Bruno – PROINFO

“Como realizar pesquisa”43

SUGESTÕES DA 2ª CRE

Grupo de Trabalho da CRE

“Cartas Enigmáticas”45

“Conhecendo a Região Nordeste”46

“Alimentação e saúde”47

Grupo de Trabalho da CRE

“Identidade Brasil”49

“O que é Internet”50

“Via à Região Sul.....51

E.M. Joaquim Abílio Borges – PROINFO

“O mundo de Cândido Portinari.....53

E.M. George Pfisterer e da E.M. México – Sala de Leitura-Pólo

“Carlos Drummond de Andrade”54

“O correio eletrônico na escola”55

SUGESTÕES DA 3ª CRE

Grupo de Trabalho da CRE

“Os números da contradição – Contradições de uma eleição”56

E.M. Ceará

“Cesta Básica”57

Professores do Curso de Informática Educativa da SME

“O Barato de Ler e Escrever”61

SUGESTÕES DA 4ª CRE

E.M. Conde Agrolongo

“Informe Ação – Informática através da Arte com ação”62

M. Leonel Azevedo

“Entre nessa sala, você também! Este espaço é seu, entre nessa festa!”65

“JorNel, o Jornal da Leonel”66

“Entrou por uma porta saiu pela outra, quem quiser que conte outra”	67
SUGESTÕES DA 5ª CRE	
E.M. Mozart Lago – Sala de Leitura-Pólo	
“A Informática e a Alfabetização”	68
E.M. Mário Paulo de Brito – Sala de Leitura-Pólo	
Portinari”	69
SUGESTÕES DA 6ª CRE	
Andréa Dória – CRE	
“Conheça outras culturas – Jovens do mundo todo”	70
“Jornal Meio Ambiente”	73
Lógica animal - semelhanças e diferenças.....	74
E.M. Antenor Nascente- Proinfo	
Informática, poesia e vida.....	75
SUGESTÕES DA 7ª CRE	
E.M. 25 de abril – Sala de Leitura-Pólo	
“Vida de marujo”	77
E.M. Tristão de Athayde – Sala de Leitura-Pólo	
“Olimpíadas”	79
“Supermercado”	81
“O que é ser criança”	83
Catharina Harriet – DED	
“Elegendo representantes”	85
Catharina Harriet Carolina Albuquerque	
“A imagem na construção do sentido”	87
E.M. Juliano Moreira	
Projeto PROINFO.....	89
Projeto DED	
“Lendo e escrevendo através de diferentes linguagens”	91
SUGESTÕES DA 8ª CRE	
Ciep Mal. Júlio Caetano Horta Barbosa	
“Calendário”	93
Grupo de Trabalho da 8ª CRE	
“Eleições; Dignidade para os povos; A importância da cidadania para as mudanças sociais”	95
E.M. Rosa da Fonseca – Sala de Leitura-Pólo	
“De olho na natureza”	97

Ciep Mal. Júlio Caetano Horta Barbosa	
“Fabulando com Lobato”	98
E.M. Rubem Berta - Sala de Leitura-Pólo	
“A Geometria na Informática Educativa”	100
Ciep Mal. Júlio Caetano Horta Barbosa	
“Construindo Riquezas”	101
E.M. Rosa da Fonseca – Sala de Leitura-Pólo	
“Informática, Sala de Leitura e Sala de Aula”	103
SUGESTÕES DA 9ª CRE	
E.M. Alzira de Araújo – Pólo de Educação pelo Trabalho	
“Construindo vid@ de forma mais consciente”	105
SUGESTÕES DA 10ª CRE	
Professores do Curso de Informática Educativa da SME	
“A Mata Atlântica e suas transformações”	108
E.M. Berta Lutz – Sala de Leitura-Pólo	
“Livro eletrônico”	111
SUGESTÕES DA MULTIRIO	
Projeto SéculoXX1	112

**1ª CRE – Pólo de Educação pelo Trabalho Mario Claudio
Informática Educativa – Projetos
Profª. Sueli Onofre de Oliveira**

Projeto

1- Nome: “Em uma folha qualquer eu desenho”

2- Justificativa:

A história da música popular brasileira permeia a nossa história e através dos tempos sofreu grandes transformações. Na atualidade, entre a maioria dos alunos, existe uma tendência a exclusividade sonora, ou seja, o desconhecimento de outros ritmos que fazem parte da cultura brasileira. O binômio informática e música servirá como elemento facilitador na atualização destes, criando assim possibilidades para o seu desenvolvimento crítico como cidadão.

3- Objetivos:

- Contribuir para o desenvolvimento cultural, utilizando de forma atrativa os primeiros conceitos de informática.
- Implementar um trabalho em conjunto com professores matemática, língua portuguesa, artes visuais, história, geografia, música e das salas de leitura.
- Elaborar desenhos no Paint que descrevam o seu entendimento da letra da música Aquarela de Toquinho e Vinicius de Moraes.

4- Público alvo

Alunos iniciantes em informática.

5- Tempo previsto

O projeto será desenvolvido no 1º semestre do ano letivo.

6- Metodologia

Inicialmente provocaremos nos alunos o interesse pelo tema propiciando então o conhecimento sobre o conteúdo a ser trabalhado.

Na 1ª fase, é distribuído aos alunos a letra da canção Aquarela de Toquinho e Vinicius, para a leitura. Após a leitura, os alunos ouvem a música para melhor familiarização entre letra e música.

Os aprendizes criarão um desenho inspirado na música em uma folha de papel ofício.

Na 2ª fase, é solicitado que acessem o aplicativo Paint, utilizado para criar, colorir e imprimir desenhos. Nesta fase reproduzirão o desenho no computador. Durante todas as aulas, os alunos escutarão a canção que foi gravada repetidas vezes, em toda extensão de uma fita k7.

Serão explorados os recursos oferecidos pelo Paint tais como:

Desenhar linha de forma livre, elipses círculos, polígonos, Digitar e formatar textos, Trabalhar com cores, Copiar e colar figuras, Salvar o desenho, Imprimir o desenho.

7- Disciplinas envolvidas

O projeto visa a um trabalho em conjunto com professores de matemática, língua portuguesa, artes visuais, história, geografia, música e das salas de leitura.

8- Recursos utilizados

Fita cassete, gravador, papel ofício, lápis de cor, borracha, lápis preto, canetas hidrográficas, computador e impressora, Ferramenta Paint do Windows.

9- Avaliação:

O projeto foi avaliado considerando os seguintes aspectos: a relevância da temática, as atividades desenvolvidas, a atuação do professor e o desempenho dos alunos.

O uso da música durante o desenvolvimento das atividades criou um clima de alegria e interesse pela canção. Alguns já a conheciam. Tivemos a oportunidade de cantar a canção, o que provocou uma integração durante os encontros. Pudemos observar a criatividade dos desenhos e compará-los com o desenho feito a mão livre. Em alguns casos a reprodução se mostrou bastante fidedigna. Acreditamos que o uso da música propiciou o estímulo a criatividade; o despertar da curiosidade para outros ritmos; o estudo de figuras geométricas; localização geográfica, redação e interpretação de textos. Os trabalhos foram arquivados para a exposição na culminância do semestre.

Referência Bibliográfica:

TEBEROSKY, A – COLL, C. Aprendendo Arte. Conteúdos Essenciais para o Ensino Fundamental, Editora Ática.

Parâmetros Curriculares Nacionais

CD Toquinho

<http://www.multirio.rj.gov.br>

Projeto 2

1- Nome: Qual a moral da história?

2- Justificativa:

A leitura incontestavelmente é um dos meios mais eficaz de se chegar ao conhecimento e por que não fazê-lo através de fábulas? Já que são narrativas alegóricas em prosa ou verso, cujos personagens geralmente são animais, que concluem com uma lição moral. Sua peculiaridade reside fundamentalmente na apresentação direta das virtudes e defeitos do caráter humano.

Criar atividades com fábulas significa trabalhar com vários conceitos de cidadania que nelas estão privilegiados tais como: ética, moralidade, bondade, solidariedade e inteligência conceitos estes sobrepondo-se à força e à astúcia. Observamos, também, a derrota dos presunçosos, sabichões e arrogantes.

Utilizar a informática na construção de paráfrases modernas das Fábulas de Esopo para desenvolver o senso crítico da cidadania.

3- Objetivos:

Produzir no editor de texto Word, fábulas contemporâneas, usando as Fábulas de Esopo.

Contribuir ao estímulo à leitura.

Fortalecer a capacidade de redigir um texto a partir de um tema.

Implementar um trabalho em conjunto com os professores de língua portuguesa, história e das salas de leitura.

4- Público alvo

Alunos oriundos do Projeto 1 **Em uma folha qualquer eu desenho...**

5- Tempo previsto:

O projeto será desenvolvido no 2º semestre do ano letivo.

6- Metodologia

É distribuído e comentado um breve histórico sobre fábulas. Após discussão sobre a temática serão apresentadas diversas fábulas sem a moral, por escrito ou narradas em fita cassete. A partir da moral dada em separado, o aluno deverá identificar a que fábula ela se refere.

Após correlação das fábulas, o aluno deverá escolher uma moral e criar a sua fábula contemporânea no aplicativo Word onde serão dados os conceitos de digitação, correção de erros de digitação, formatação do texto, alinhamento de parágrafos, correção ortográfica, gravação em disquete e impressão.

7- Disciplinas envolvidas

As disciplinas envolvidas são língua portuguesa e história.

8- Recursos Utilizados

Fita cassete, gravador, papel ofício, fita crepe, computador, aplicativo Word e impressora.

9- Avaliação:

O projeto foi avaliado considerando os seguintes aspectos: a relevância do tema, as atividades propostas, a atuação do professor e o desempenho dos alunos.

O uso de diferentes mídias proporcionou o interesse dos alunos quanto às atividades

propostas. Alguns conheciam a moral, mas não a correlacionavam às fábulas. A redação no computador foi bem aceita por estarmos utilizando uma ferramenta pela o aluno possui grande interesse. Exploramos alguns conceitos de redação tais como a coerência, linha de pensamento, criatividade e coesão. Os conceitos morais também foram explorados permitindo uma reflexão quanto ao seu uso no nosso dia-a-dia. Os trabalhos foram arquivados para a culminância do semestre.

10 – Referência Bibliográfica

CD Bia Conta e Conto – Bia Bedran

NUNES, V.Braga – Adaptação – O mundo da criança – Delta S.A – RJ

Enciclopédia Barsa

Prof^a. Sueli Onofre de Oliveira – Matrícula 10/115248-7
Especialista em Informática Educativa
Capacitadora em Informática Básica (7^a CRE)
Regente de Matemática – E.M. Pedro Aleixo (7^a CRE)
Regente de Informática Educativa – PET Mario Claudio (1^a CRE)
Técnica em Assuntos Educacionais – Colégio Pedro II
e-mail – suelionofre@yahoo.com.br
Blog: <http://infoeducativa.weblogger.com.br>

PROJETO REALIZADO DURANTE A CAPACITAÇÃO DE INFORMÁTICA EDUCATIVA – 1ª CRE

PROFESSORES:

- Irany Silva Leitão – EM 01.07.012 Gonzaga de Gama Filho
- Janete Inácio Maia Guedes - EM 01.07.012 Gonzaga de Gama Filho
- Rosália Soares da Rocha - EM 01.07.012 Gonzaga de Gama Filho
- Mauro César Cavaliere Ribas - EM 01.07.012 Gonzaga de Gama Filho
- **Rosana Paço D’Almeida – EM 01.07.013 Alice do Amaral Peixoto**

1. Tema: NATAL

2. Resumo:

Conhecer o sentido do Natal questionando o seu verdadeiro significado e incentivar o amor e o respeito pelas pessoas, valorizando a convivência familiar e com o próximo.

3. Justificativa:

Pela necessidade de mostrar aos alunos o verdadeiro sentido do Natal (Nascimento de Jesus Cristo) resolvemos trabalhar os sentimentos que ele proporciona: amizade, amor, união, alegria, solidariedade, paz,... e, também o significado dos símbolos do Natal.

4. Objetivos:

- Informar a importância da data 25 de dezembro.
- Estimular a socialização e a criatividade.
- Despertar o espírito natalino, resgatando os seus valores.

5. Público Alvo:

Alunos do 1º Ciclo do Ensino Fundamental

6. Tempo previsto:

O projeto tem duração de duas semanas.

7. Metodologia:

- Pesquisa sobre a origem do Natal e os seus símbolos.
- Conversa explicando cada um dos símbolos do Natal.
- Ouvir músicas natalinas.
- Montar um presépio e confeccionar cartões de Natal.
- Montar e apresentar a peça “O Nascimento de Jesus”.

8. Recursos Materiais:

Pesquisas em revistas e internet; livros e CD’s natalinos.

9. Avaliação:

A avaliação será feita pela observação das atividades realizadas durante todo o desenvolvimento do projeto.

PROJETO DA CAPACITAÇÃO EM INFORMÁTICA EDUCATIVA

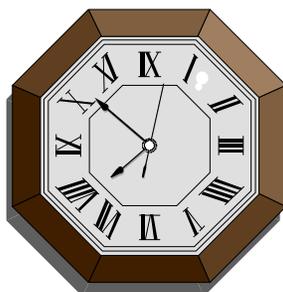
Grupo de Trabalho:

Margareth Alves – CIEP José Pedro Varela

Maria da Glória Coelho Cardoso - CIEP José Pedro Varela

Marília Pereira do Amaral - CIEP José Pedro Varela

Navarro Puppim - CIEP José Pedro Varela



1. Tema: O TÚNEL DO TEMPO

2. Resumo:

Voltando ao passado, para compreender o presente e construir futuro que será presente e logo depois passado.

3. Justificativa:

A construção do cidadão perpassa pelo conhecimento de si mesmo, de seu meio, da história e cultura do grupo social ao qual pertence.

A memória é nossa grande aliada neste percurso, conhecendo as memórias da família, do povo, da cidade; entendem-se os fatos do hoje e, simultaneamente, se constroem novas memórias que amanhã serão redescobertas por outros, num movimento de ir, vir e infundo.

4. Objetivos:

Explorar as várias possibilidades de memória (sonora, visual, tátil, olfativa, gustativa) para resgatar a História com suas várias histórias.

5. Público Alvo:

Alunos de 5ª a 8ª série do Ensino Fundamental.

6. Tempo Previsto:

Um mês.

7. Metodologia:

Através de entrevistas das pessoas da família e da comunidade, o aluno fará o levantamento das principais memórias e registros de costumes, fotos, objetos, roupas, comidas, músicas, crenças, ambientes.

Após este momento, eles farão uma troca e apresentação de dados e objetos para constatarem as semelhanças e diferenças entre lugares, pessoas e épocas.

O aluno usará o Laboratório de Informática para criar a apresentação final de seu trabalho.

A culminância será realizada através de uma exposição de todo o material pesquisado e do trabalho desenvolvido no computador.



8. Disciplinas envolvidas:

Língua portuguesa, Música, História, Geografia e Educação Física.

9. Recursos Utilizados:

Livros, entrevistas, papel, lápis, computador, impressora,...

10. Avaliação:

Será realizada durante todo o desenvolvimento do projeto.

Sala de Leitura Pólo da E.M. 01.01.001 Vicente Licínio Cardoso

Nome do Projeto: Região Portuária em ação – discutindo o mundo do trabalho

Resumo:

Considerando: o Projeto da Prefeitura de revitalização da região portuária; as escolas localizadas nesta área e os alunos que vivem nas comunidades diretamente atingidas pelo projeto e a variedade de material sobre o tema, a Escola Municipal Vicente Licínio Cardoso desenvolve o projeto pedagógico junto aos seus alunos com o tema: Região Portuária em ação, discutindo o Mundo do trabalho, ressaltando o Ontem, o Hoje e o Amanhã da Zona Portuária do Rio de Janeiro. A nossa proposta baseia-se no material existente que poderá servir de suporte à investigação. O trabalho será realizado com as professoras regentes da Sala de Leitura (Angela dos Santos e Gláucia Rianelli) os professores regentes das turmas envolvidas e o acompanhamento dos professores da Divisão de Educação da E/1ªCRE.

Público-alvo:

As turmas: 401, 501, 602, 702 e 801 e usuários da Internet.

Tempo previsto:

Três a quatro meses.

Metodologia:

Através da Pedagogia de Projetos, usando a informática educativa para o desenvolvimento e culminância.

Disciplinas envolvidas / conteúdos que podem ser abordados:

Artes; Geografia, História, Inglês, Português e Matemática.

1. Ontem (1910-1960) - Da inauguração do Porto do Rio de Janeiro à transferência da capital para Brasília.
2. Hoje (1961-2000) - A decadência da Região Portuária e a inauguração do Porto de Sepetiba.
3. Amanhã – O projeto de revitalização da Região Portuária; Revitalização da Região Portuária; O Mundo do Trabalho.

Sugestões de atividades:

Ontem / Hoje

1 - Trabalhando com fotos antigas da Região Portuária

a) Identificar o local – Morro da Conceição; Pedra do Sal; Observatório do Valongo; Morro da Saúde; Praça da Harmonia; Praça e Igreja do Santo Cristo.

b) Constatar se os locais ainda se mantêm da mesma forma da foto ou se sofreram modificações.

c) Fotografar o local.

d) Registrar a importância histórica do local.

Confeccionar um cartaz/painel com as fotos antigas e os registros históricos.

2 - Entrevistando os moradores:

- a) Elaborar um questionário junto com os alunos abordando aspectos significativos da pesquisa
- b) Cada grupo de alunos deverá entrevistar os moradores de sua rua.
- c) Catalogação dos dados obtidos.
- d) Apresentação do resultado da pesquisa em forma de gráfico.

3- Confeccionando um jornal sobre o ontem/hoje da Região Portuária

4 - Confeccionando postais sobre o ontem/hoje da Zona Portuária

a) Troca de correspondência através de postais (e e-mails) entre as escolas envolvidas no projeto

5 - Trabalhando com mapas

- a) A partir da observação dos mapas dos séculos XIX e XX, identificar as mudanças ocorridas no litoral ocupado.
 - b) Leitura dos mapas identificando as legendas e os respectivos locais.
 - c) Construção de registro histórico dos locais assinalados nos mapas.
- Comparar o mapa da Zona Portuária do século XXI com os mapas dos séculos XIX e XX, registrando as possíveis modificações.

6 – Pesquisa em jornais sobre tipos de ocupações (cargos e/ ou funções) nos bairros próximos à Região Portuária, assim como ao grau de instrução necessário para a sua ocupação. Os alunos farão uma tabela e/ou gráfico, apresentando os resultados. A pesquisa será divulgada através de cartas e e-mails entre os amigos.

7- Pesquisa sobre moda, costumes, propaganda, cultura, alimentação, habitação.

Amanhã - Revitalização da Região Portuária

Trabalhando com o livro “Porto do Rio” e com a publicação da Secretaria Municipal de Urbanismo “Vida nova para a Região Portuária”.

- Divulgar junto aos as propostas de revitalização.
- Registrar as opiniões dos alunos e comunidade sobre os projetos de revitalização.
- Identificar os espaços e os respectivos projetos para cada localidade.
- Cidade do Carnaval.
- Vila Olímpica da Gamboa
- Morro da Saúde
- Barão de Tefé
- Praça Mauá
- Santo Cristo
- Rodoviária

Trabalhando com jornais e discutindo as informações sobre a Revitalização da região Portuária e a sua polêmica.

- 4- Após a discussão do Projeto, os alunos poderão responder as seguintes perguntas:
- a) Como você pode ajudar para que tudo isso dê certo?
 - b) Onde você vai estar daqui a dez anos?

Estas perguntas poderão ser indicadores para se criar um Fórum de Discussão.

5 - Construindo opinião

Após todas as informações obtidas, o aluno será capaz de elaborar um registro on-line, ressaltando sua opinião sobre o projeto de revitalização da região. Tornando-se, assim um redator, jornalista-mirim, usando as tecnologias da educação.

Desenvolvimento

A professora combinará com os grupos a preferência por um dos itens – no mínimo 10 itens (2 por grupo).

O material será trazido para a 1ª oficina (dinâmica) no dia solicitado.

Os alunos vão comparar o material pesquisado com o oferecido na Revista “Domingo” do JB.

Atividade do aluno:

Montar painel – criar legendas para as fotos Rio Ontem e Hoje.

As legendas serão feitas no computador.

Exposição no mural das Escola e no Projeto Memória em novembro.

Publicar o trabalho na Internet.

Página para a Sala de Leitura na Internet.

Os professores da Sala de Leitura orientarão os alunos com o uso do computador e na digitação.

Colocação do trabalho na Internet,

Página para a Sala de leitura na Internet

Os professores da Sala de Leitura orientarão os alunos com o uso do computador e na digitalização das imagens. Na troca de correio eletrônico com as escolas

participantes do Projeto: Darcy Vargas, Antônio Raposo Tavares, Francisoco

Benjamin Gallotti, General Mitre e Benjamin Constant, além das escolas Portugal e

Trompowsky.

Recursos utilizados:

Livros; jornais; Sala de Leitura; máquina fotográfica, web cam, Internet; scanner; computadores; impressora; filmadora

Apresentação

O trabalho será apresentado na Culminância do Projeto Memória da E/1ª CRE. Será exposto no jornal mural de nossa UE. Terá uma versão na Internet através do Site da Escola, disponível assim que a SME autorizar a colocação do site. Participação no Site do Século 21 no tema “O novo Mundo do Trabalho”.

Referências Bibliográficas:

“Porto do Rio” – Secretaria Municipal de Urbanismo

“Vida nova para a Região Portuária” – Secretaria Municipal de Urbanismo

“Dos Trapiches ao Porto do Rio de Janeiro” – Sergio Tadeu Lamarão (Biblioteca Carioca de Cultura.

“Os Bairros da Região Portuária” – João Fortes Engenharia

Professor responsável:

Angela dos Santos – matr. 12/143986-8 - E.M. 01.01.001 Vicente Licínio Cardoso

ESCOLA MUNICIPAL PEDRO BRUNO – 1ª CRE

PROJETO: “Como realizar pesquisas utilizando as mídias?”

JUSTIFICATIVA: Conforme observamos, os alunos têm dificuldade de realizar pesquisas, seja em Enciclopédias, jornais, revistas ou na Internet. Com a realização deste projeto, pretendemos ensinar o básico, ou seja, onde e como encontrar o que procuramos nas mídias.

PÚBLICO ALVO: alunos da 8ª série / 2005

OBJETIVO: Ensinar aos alunos a pesquisar nas mídias (Enciclopédias, jornais, revistas e Internet).

METODOLOGIA:

- Conversar com a turma sobre a importância de saber pesquisar, utilizando as mídias disponíveis;
- Pedir sugestões aos professores da turma de temas para serem pesquisados, de acordo com as matérias dadas em sala de aula;
- Formar grupos de 6 (seis) alunos, esclarecendo que este trabalho será realizado nos tempos vagos de 3ª feira (das 10h 10min às 11h 50min);
OBS: Cada grupo se reunirá durante três terças-feiras, conforme cronograma em anexo.
- No primeiro dia, os alunos se reunirão na Sala de Leitura e conversarão sobre ordem alfabética. Cada aluno fará exercícios, colocando em ordem alfabética palavras que comecem com a mesma letra e com letras diferentes;
- Mostrar aos alunos as Enciclopédias e revistas que temos na Sala de Leitura:
 - . Conhecer
 - . Larousse Cultural
 - . Barsa
 - . Delta Larousse
 - . Enciclopédia do Estudante
- Falar o nome de alguns jornais e explicar que eles são fontes de pesquisas, principalmente de temas atuais;
- No segundo dia, os alunos irão ao Laboratório de Informática para conhecerem e acessarem os sites de busca, como: cade, google e outros. Neste momento, cada aluno pesquisará o tema que desejar, com o auxílio da professora da Sala de Leitura;
- No terceiro dia, os alunos receberão os temas sugeridos pelos professores da turma para serem pesquisados, individualmente. Cada aluno poderá escolher a(s) fonte(s) que realizará sua pesquisa;
(OBS: Os temas serão sugeridos pelos professores da turma, conforme anexo).

RECURSOS:

- Folhas de papel ofício para os exercícios
- Enciclopédias
- Revistas
- Jornais
- Computador (INTERNET)

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: Março, Abril e Maio / 2005

AVALIAÇÃO: Ao final do projeto, o aluno deverá ser capaz de fazer sua pesquisa em Enciclopédias, revistas, jornais e/ou Internet, sem o auxílio da professora.

Rio de Janeiro, 07 de março de 2005.

Maria de Fátima Borba Corrêa
(Prof^a da Sala de Leitura)

SUGESTÕES DE ATIVIDADES - E/2ªCRE

Título: Cartas Enigmáticas

Resumo:

Elaboração de uma carta enigmática

Justificativa:

Esta atividade incentiva a produção de textos com códigos diferentes, o que favorece a compreensão do ato de ler e escrever como a interpretação e escrita de códigos combinados.

Objetivos:

- Incentivar a escrita de textos;
- Trabalhar atenção e concentração
- Simbolização
- Desenvolvimento da criatividade

Público-alvo: 1ª a 4ª séries

Tempo Previsto: 2 ou 3 aulas

Metodologia:

- Divisão da turma em duplas ou trios;
- Apresentação de uma carta enigmática que deverá ser desvendada por todos;
- Produção de uma “carta enigmática” pelas duplas ou trios usando o OpenOffice Write, fazendo uso de fontes que contenham símbolos (ex: wingdings, webdings) com a intenção de desafiar outras duplas ou trios a descobrirem o enigma.

Disciplina envolvida:

Português

Recursos utilizados:

OpenOffice Write

Avaliação:

Será feita através da observação das cartas produzidas pelos alunos: criatividade, coerência, etc.

Grupo de Trabalho

Debora de Souza Leite Pires de Lima, Marcia Filgueiras Nunes, Sandra Cristina Monteiro de Souza, Vera Lucia da Silva Pereira, Maria Cláudia Aleixo de Oliveira, Solange Altoe de Soura, Ivonilton de Barros Fonseca, Marcellus Braga Machado, Amália Maria Mattos de Araújo, Solange Leandro de Freitas, José Mattos Hilário, Tania Mara Antunes, Vera Lúcia Pereira da Silva e Renata Pinheiro Cardoso.

SUGESTÕES DE ATIVIDADES - E/2ªCRE

Título: Conhecendo a região Nordeste

Resumo:

Estudo da região Nordeste do Brasil, sua cultura, suas peculiaridades e sua participação no contexto nacional através da utilização de recursos informatizados (Internet, softwares gratuitos, etc)

Justificativa:

O estudo das regiões do Brasil pode ser muito mais interessante se o aluno tiver acesso as informações através da Internet, já que encontrará informações atuais, poderá visualizar fotos e pequenos filmes sobre o local pesquisado.

A atividade se justifica por envolver o desenvolvimento de diferentes habilidades e capacidades.

Objetivos:

Propiciar aos alunos o estudo da região Nordeste do Brasil, sua cultura, suas peculiaridades e sua participação no contexto nacional.

Público-alvo:6ª série

Tempo Previsto: meses

Metodologia:

Em cada disciplina os professores poderão escolher o tema e a forma de trabalhar. Sugerimos:

Geografia: trabalho com mapas, gráficos e tabelas sobre o Nordeste que possam favorecer análises e comparações.

Utilizar um Atlas eletrônico, Openoffice Write, Internet, para construir a “imagem” do Nordeste Brasileiro.

História: Criar uma apresentação em Open Office Impress que mostre os pontos importantes do histórico das secas no Nordeste.

Montar no Openoffice uma linha de tempo com fatos marcantes das secas com hiperlinks na internet.

Língua Portuguesa: através de e-mail, chat, busca na Internet, os alunos poderão construir um glossário de termos utilizados no NE e desconhecidos no Sudeste. além de um “cordel” com base em outros encontrados nas páginas da Internet

Disciplinas envolvidas: Geografia, Língua Portuguesa e História

Recursos utilizados: Pacote OpenOffice, Internet

Avaliação:Participação, empenho, desenvolvimento pessoal e em grupo por todo o processo.

Grupo de Trabalho: O mesmo da atividade “Cartas Enigmáticas

SUGESTÕES DE ATIVIDADES - E/2ªCRE

Título: Alimentação e Saúde

Resumo:

-Criar um bloco interativo com receitas saudáveis com sugestão de cardápios que atendam as necessidades diárias de um adolescente.

Justificativa:

Conhecer as necessidades nutricionais do ser humano para encontrar possibilidades de alimentos variados e nutritivos.

Público-alvo:5ª a 8ª séries

Disciplinas Envolvidas:Ciências, Geografia, História, Matemática, Língua Portuguesa, Inglês, Educação Física

Objetivos:

-Conscientizar os alunos para uma alimentação saudável como fator preventivo contra doenças.

Tempo Previsto: um semestre.

Metodologia:

Ciências:

- Pesquisar em livros e na Internet os diferentes tipos de alimentos (alimentos energéticos, construtores e reguladores) e a importância da água para o corpo.
- Entrevistar uma nutricionista para conhecer as necessidades calóricas humanas de acordo com a faixa etária dos indivíduos e as atividades que realizam.
- Recolher rótulos de alimentos para conhecer os seus nutrientes e listá-los de acordo com grupo a que pertencem, identificando os mais calóricos.
- Pesquisar alguns processos de industrialização de alimentos.
- Entrevistar um médico para conhecer as principais doenças que acometem os indivíduos e que estão relacionadas à alimentação.
- Elaborar no OpenOfficeImpress um bloco interativo com receitas saudáveis com sugestão de cardápios que atendam as necessidades diárias de um adolescente.

Língua Portuguesa:

- Montar Palavras Cruzadas, utilizando o editor de texto ou a planilha eletrônica.
- Construção de um dicionário alimentar (frutas, legumes verduras, proteínas) no OpenOfficeImpress.
- Elaborar uma apresentação no OpenOfficeImpress, de um glossário animado.

Inglês:

- Empregar o vocabulário descrito nas situações do dia-a-dia.
- Elaborar no editor de texto um cardápio com alimentos saudáveis.
- Conscientização da importância de uma alimentação equilibrada

Educação Física:

-Promover hábitos saudáveis nos alunos, como caminhadas e, ao final da mesma, levá-los a ingerir líquidos (água ou repositor energético), repondo assim os sais minerais no organismo.

-Valorizar a qualidade da alimentação como fator determinante no desenvolvimento de sua saúde.

-Desenvolver mecanismo individual e coletivo na escola, através de palestras e cartazes para uma melhoria da higiene pessoal e coletiva dos alunos e da comunidade local.

-Fortalecer o conceito de mente *in sana incorpore in sã* através de exercícios matinais de alongamento e localizado para a melhoria da saúde dos alunos e funcionários da escola.

-Conscientizar os alunos e familiares da importância da primeira refeição(café da manhã) para o bom desempenho de suas funções no dia a dia.

Matemática:

-Observar o valor nutricional dos alimentos embalados em caixas ou latas, como aveia, leite, achocolatados, etc, que são dados em porcentagem e, utilizando a planilha eletrônica, elaborar gráficos com estas representações.

-Reconhecer o metro como unidade padrão de comprimento e seus múltiplos e submúltiplos, fazendo a medição do aluno e observando que, além dos fatores genéticos, a alimentação saudável contribui de forma positiva no seu crescimento. Utilizando o OpenOfficeDraw, representar as medições observadas através de escala. Ainda nas unidades de medidas de comprimento, destacar o Km, pedindo aos alunos que pesquisem, utilizando a Internet, a distância entre os principais centros agrícolas da sua região e a sua cidade.

-Medir a sua sala de aula, a cozinha da sua escola, seu quarto, etc e , utilizando o OpenOfficeDraw fazer a planta baixa de sua escola e da sua casa ou apartamento, a fim de melhor entender o conceito de área .

-Propor que os alunos façam uma listagem de produtos alimentícios vendidos em Kg, ou também, uma receita de bolo ou outro tipo de alimento que utilize medidas de superfície, seus múltiplos e submúltiplos, como também os símbolos de cada unidade.

Avaliação:

-Será realizada durante o processo e ao final da atividade.

Grupo de Trabalho

Debora de Souza Leite Pires de Lima, Marcia Figueiras Nunes, Sandra Cristina Monteiro de Souza, Vera Lucia da Silva Pereira, Maria Cláudia Aleixo de Oliveira, Solange Altoe de Soura, Ivonilton de Barros Fonseca, Marcellus Braga Machado, Amália Maria Mattos de Araújo, Solange Leandro de Freitas, José Mattos Hilário, Tania Mara Antunes, Vera Lúcia Pereira da Silva e Renata Pinheiro Cardoso.

SUGESTÕES DE ATIVIDADES - E/2ªCRE

Título: IDENTIDADE BRASIL

Resumo:

Criação de páginas de Internet a partir de diferentes temas de estudo escolhidos pelos grupos.

Objetivos:

- Valorizar e identificar o Patrimônio Cultural Brasileiro.
- Socializar o aluno no ambiente escolar e no grupo.
- Capacitar o aluno a reconhecer-se como integrante ativo da sociedade.
- Valorizar as ações coletivas.
- Estimular o conhecimento diverso.
- Desenvolver a expressão criativa.
- Estimular a pesquisa.
- Abordar c

Público-alvo: 7ª e 8ª séries

Tempo Previsto: bimestre

Metodologia:

Pesquisa, seleção e definição dos assuntos a serem escolhidas em conjunto pelo grupo, para a organização e elaboração das páginas na Internet, nas seguintes etapas:

- Sensibilização do aluno sobre a pesquisa que irão desenvolver utilizando música, fotos e vídeos de diferentes lugares e culturas brasileiras
- Escolha dos temas de estudo em conjunto com os alunos e divisão dos mesmos em grupos formados por interesses comuns.
- Desenvolvimento dos temas através de pesquisa em livros, revistas, internet .
- Elaboração das páginas na Internet sobre o tema escolhido por cada grupo.
- Colocação e divulgação das páginas na Internet.
- Viabilização a consulta das páginas elaboradas pelos alunos na Rede.

Disciplinas envolvidas:

Estudos Sociais, Língua Portuguesa, Ciências e Educação Artística.

Avaliação:

Será feita através da observação das listagens e dos debates produzidos pelos alunos.

Grupo de Trabalho

Debora de Souza Leite Pires de Lima, Marcia Filgueiras Nunes, Sandra Cristina Monteiro de Souza, Vera Lucia da Silva Pereira, Maria Cláudia Aleixo de Oliveira, Solange Altoe de Soura, Ivonilton de Barros Fonseca, Marcellus Braga Machado, Amália Maria Mattos de Araújo, Solange Leandro de Freitas, José Mattos Hilário, Tania Mara Antunes, Vera Lúcia Pereira da Silva e Renata Pinheiro Cardoso.

SUGESTÕES DE ATIVIDADES - E/2ªCRE

Título - O QUE É A INTERNET?

Resumo:

- Conhecer e utilizar alguns recursos de Internet, tais como e-mail, busca, etc.

Justificativa:

A Internet hoje em dia é uma excelente fonte de coleta de informações, porém para que possa ser aplicada na construção do conhecimento é necessário que se faça uma orientação na busca além leitura crítica e comparativa.

Objetivos:

- Propiciar condições para que o aluno navegue na Internet de forma crítica e contextualizada.
- Utilizar e-mail como forma de comunicação
- Diferenciar informação e construção do um conhecimento a partir das informações coletadas.
- Diferenciar a escrita de um e-mail e a escrita de uma carta, bilhete ou telegrama.

Público-alvo:

5ª e 6ª séries

Metodologia:

- Ouvir a música “Pela Internet” - Gilberto Gil - Conversar sobre o significado das palavras apresentadas na música que remetem à Internet.
- Conversar sobre a velocidade de buscar informação a partir da criação da Internet.
- Navegação em sites que mostrem possibilidades educacionais indicados, primeiro pelo professor e, depois, por livre escolha.
- Conversar sobre a utilização de e-mail no mundo atual para agilizar a comunicação.
- Criar um e-mail gratuito.
- Troca de e-mail entre todos os participantes.

Disciplinas envolvidas

Geografia, História, Língua Portuguesa

Avaliação:

Será realizada durante o processo e ao final da atividade.

Grupo de Trabalho

Debora de Souza Leite Pires de Lima, Marcia Filgueiras Nunes, Sandra Cristina Monteiro de Souza, Vera Lucia da Silva Pereira, Maria Cláudia Aleixo de Oliveira, Solange Altoe de Soura, Ivonilton de Barros Fonseca, Marcellus Braga Machado, Amália Maria Mattos de Araújo, Solange Leandro de Freitas, José Mattos Hilário, Tania Mara Antunes, Vera Lúcia Pereira da Silva e Renata Pinheiro Cardoso.

SUGESTÕES DE ATIVIDADES - E/2ªCRE

SUGESTÕES DE ATIVIDADES - E/2ªCRE

Título: VIAGEM À REGIÃO SUL

Resumo:

Construir folhetos de viagem com os aspectos pertinentes à Região Sul e apresentá-los de diferentes maneiras.

Justificativa:

Levando em consideração que o nosso país é muito grande e apresenta alguns contrastes bastante significativos, começaremos por estudar esta região tão rica nas suas diversas manifestações.

Objetivos:

- Levar os alunos a conhecerem aspectos da Região Sul, tais como: Sociais, Culturais, Econômicos, Físicos, Humanos, etc.
- Reconhecer a pluralidade de culturas que o Sul do Brasil apresenta devido a uma pluralidade de imigrantes que recebeu desde o início da nossa colonização.
- Identificar e localizar pontos turísticos da Região Sul.

Público Alvo: 4ª série

Disciplinas Envolvidas :

Matemática, Português, História, Geografia, Ciências, Ed. Física, Artes e Música

Tempo Previsto: 1 mês

Metodologia:

- Conversa informal sobre o tema para seleção e definição dos aspectos a serem pesquisados por cada grupo.
- Pesquisa feita pelos alunos em diversas fontes sobre o tema (livros, enciclopédias, sites, entrevistas, etc).
- Sociabilização do material coletado.
- Cada grupo deverá construir folhetos de viagem, de acordo com os aspectos pertinentes à Região Sul que ficaram responsáveis por pesquisar, cabendo a eles determinar, como será apresentado ao restante da turma. Ex.: jogral, construção de texto, dramatização, exposições danças folclóricas, folhetos explicativos, álbum seriado, feira cultural, etc.

Língua Portuguesa: Leitura do material coletado, confecção de folhetos, produção de textos, exposição oral, folclore, etc.

Matemática: Noções de medidas de comprimento, sistema monetário, etc.

Geografia: Aspectos da região sul(relevo, clima, hidrografia, localização, etc.), transportes, habitação, etc.

História: Formação cultural da região sul- imigrantes, colonização, cultivo de alimentos, tipos humanos, etc.

Ciências: Flora e fauna da região sul, questões ecológicas, preservação da natureza, etc.

Artes Plásticas: Técnicas diversas, tendo como fonte de pesquisa a cultura da região sul.

Educação Física: Jogos e brincadeiras característicos da região sul.

Música: Cantar músicas características da região e de cantores que vivem em outros estados, mas que são da região.

Avaliação:

Os alunos serão avaliados de acordo com os seguintes aspectos:

A - Qualidade da pesquisa

B - Atenção na leitura do material

C - Critério de seleção de material

D - Confeção do folheto sobre pontos turísticos da região sul

E - Elaboração do material para a exposição

F - Cumprimento das etapas

Grupo de Trabalho

Debora de Souza Leite Pires de Lima, Marcia Filgueiras Nunes, Sandra Cristina Monteiro de Souza, Vera Lucia da Silva Pereira, Maria Cláudia Aleixo de Oliveira, Solange Altoe de Soura, Ivonilton de Barros Fonseca, Marcellus Braga Machado, Amália Maria Mattos de Araújo, Solange Leandro de Freitas, José Mattos Hilário, Tania Mara Antunes, Vera Lúcia Pereira da Silva e Renata Pinheiro Cardoso.

**Escola Municipal 02.04.017 Joaquim Abílio Borges
PROINFO**

Professoras: Heloísa Bandeira de Mello e Silva Baptista e Angela Maria Caponi Pereira

Projeto: “O MUNDO DE CÂNDIDO PORTINARI”

Resumo: Um projeto que promoverá o conhecimento do mundo de Cândido Portinari, no ano de seu centenário.

Atividades propostas: .

Através da Internet e / ou do Software “O Mundo de Candinho”, possibilitar a interferência em sua obra em recriações, onde a imaginação e a criatividade são estimuladas.

Justificativa:

O centenário de Cândido Portinari e a escolha do tema, como Projeto Político Pedagógico da Escola.

Objetivos:

O Conhecimento da vida e obra de Cândido Portinari e das questões sociais e históricas retratadas pelo pintor.

Público Alvo:

O projeto destina-se a alunos do 2º segmento abrangendo alunos das 5ª, 7ª e 8ª séries.

Tempo previsto:

O primeiro semestre (quatro meses.).

Metodologia:

Sensibilização, através do Software “o Mundo de Candinho” / Conhecimento da vida e obra de Cândido. A partir da obra do pintor, criação de um novo cenário, nova leitura.

Disciplinas Envolvidas:

Português, Matemática, História, Geografia, Artes, Ciências, Música

Conteúdos Abordados:

Pesquisas, ângulos, desenhos, gráficos, Teatralizando a vida de Portinari, Ciclo do café, quadros, café como substância, cantando o Brasil.

Recursos Utilizados:

Software viagem ao mundo de Candinho, Internet, material cedido pela Fundação Portinari, paint, word, power point.

Avaliação: Ao longo de todo o processo

Referência Bibliográfica: Material cedido pela Fundação Cândido Portinari, Software Viagem ao Mundo de Candinho, Internet

E. M. 02.04.012 George Pfisterer e E.M. 02.012 México
Professores da Sala de Leitura-Pólo

Título: CARLOS DRUMMOND DE ANDRADE

Resumo:

- Recriar e ilustrar poemas de Drummond utilizando os softwares disponíveis na escola.

Objetivos:

- Realizar uma releitura dos poemas de Drummond escolhidos.
- Utilizar diferentes mídias.

Público Alvo:

5ª e 6ª séries

Professores Envolvidas:

Profª de Português

Tempo Previsto:

12 aulas

Metodologia:

- Foram escolhidos quatro poemas de Drummond. A professora recortou os versos em tiras, embaralhou-as e distribuiu-as pelos grupos de alunos. Estes, de posse das tiras, utilizaram o POWER POINT para remontar os poemas e ilustrá-los com fotos retirados de revistas.
- O trabalho teve por objetivo homenagear o grande poeta no ano de seu centenário. A culminância do projeto se deu por ocasião da exposição do trabalho no sagüão principal da escola, ao qual tiveram acesso os demais alunos e professores.

E. M. 02.04.012 George Pfisterer e E.M. 02.012 México
Professores da Sala de Leitura-Pólo

Atividade

Título: O CORREIO ELETRÔNICO NA ESCOLA

Resumo:

- Criação de e-mail gratuito para todos os alunos.

Objetivos:

- Proporcionar, na escola, uma troca de informações via Web, visando a uma integração que permita um melhor conhecimento mútuo e, como consequência, aumento da amizade e diminuição dos atritos entre o corpo discente.

Público Alvo:

- Alunos de 5ª a 8ª séries

Disciplinas Envolvidas:

- Todas

Tempo Previsto:

- Um ano letivo

Metodologia:

- Criação de uma listagem com todos os e-mails dos alunos cadastrados, ao alcance de

qualquer pessoa que deseje a se corresponder com os mesmos.

Planejamos administrar minicursos para ensinar o uso do Word, Internet Explorer e obtenção do seu e-mail.

SUGESTÃO DE ATIVIDADE – 3ªCRE

Professores autores: Andre Borges; Paulo Roberto Magalhães; Carlos Soares e Maria Amélia dos Santos

Nome da atividade: *Os números da contradição - Contradições de uma eleição*

Introdução:

Na última eleição para presidente, o Estado do Rio de Janeiro foi, sem sombra de dúvida, Colégio Eleitoral que mais apoiou o futuro presidente eleito Luís Inácio Lula da Silva. Observou-se porém uma curiosa contradição. Independente de qualquer posição política, sabemos que Lula é o primeiro presidente eleito, legítimo representante das camadas populares. Fato esse que transformou a última eleição em um grande momento histórico do nosso país. No entanto, após o resultado do segundo turno da última eleição; observando o percentual de votos dos municípios do Estado do Rio de Janeiro, verificou-se que justamente nos municípios mais carentes o atual futuro presidente Lula não obteve o maior número de votos.

Objetivos:

Estabelecer relações conclusivas entre os dados e o resultado da eleição para presidente da República no estado do Rio de Janeiro.

Desenvolver uma reflexão crítica sobre a sua realidade e a realidade política do país.

Desenvolvimento:

Com este trabalho pretendemos que o aluno: análise gráficos, dados estatísticos, mapas, índices sócio-econômicos.

Navegação na Internet em sites pre-estabelecidos buscando as informações que servirão como base de pesquisa para o trabalho a ser realizado.

Pesquisa de dados sobre a cidade do Rio de Janeiro e sobre cidades do interior Fluminense, buscando comparar os resultados da eleição.

Disciplinas envolvidas:

Língua Portuguesa: Interpretar as informações obtidas nos sites; Redigir um relatório;

Matemática: Regra de três; porcentagem; elaboração de gráficos.

História: Origem das cidades estudadas; Características de colonização e povoamento

Geografia: Características geográficas das cidades estudadas;

Mapeamento das informações levantadas

Sites recomendados: www.ibge.gov.br; www.tre-rj.gov.br; www.governo.rj.gov.br; www.ibase.org.br; www.tce.rj.gov.br

Projeto Cesta Básica - FOME ZERO – 3ªCRE E.M.03.12.016 CEARÁ

1. Introdução:

O projeto “Cesta Básica” abordará o tema alimentação. Tema “universal”, crucial para o homem. Todas as diferentes disciplinas, articuladas entre si, oferecem atividades dentro e fora da escola, trabalhando o raciocínio crítico dos alunos a partir de suas experiências pessoais para a construção de uma sociedade mais solidária, já que essa escola não é um fragmento isolado da sociedade e sim o reflexo ainda maior de um mundo globalizado, onde os meios de produção cada vez mais modernos, com o desenvolvimento acelerado da tecnologia, da informática e das ciências exatas determinam o comportamento, a vida cultural, afetiva e física de todos.

2. Resumo:

É um projeto que possibilita desenvolver uma visão integrada no aluno, relacionando conceitos aprendidos na escola com a realidade do mesmo.

Consiste em um conjunto de atividades desenvolvidas pelos alunos com participação da comunidade escolar, dos pais e de comerciantes locais.

Serão trabalhados com os alunos conceitos matemáticos, biológicos históricos, geográficos e culturais de uma maneira geral.

As áreas de atuação serão a escola, visita a supermercados, pesquisa na comunidade, onde os alunos farão entrevistas. Serão feitas muitas consultas à Internet, jornais e revistas, estudos em sala de leitura, será usado o Star Office, serão usados Softwares, havendo exposição e debates de cada tema pesquisado.

3. Justificativa:

No atual contexto sócio-econômico do nosso país, percebe-se cada vez mais a necessidade de conscientizar o cidadão de seus direitos e deveres, momento de transformação radical de valores, refletida na eleição de um presidente oriundo das classes populares, surgiu a necessidade de abordar a já citada porém sempre atual questão da fome no país.

Nosso projeto não é derivado do projeto Fome Zero, difundido pelo governo. As idéias do projeto Fome Zero foram acopladas ao projeto Cesta Básica, iniciado na Escola Ceará em 2001. Tal projeto, através de uma proposta interdisciplinar, visa a abordar diversos temas vinculados à “noção” de cesta básica, desde o seu significado político, até a questão nutricional, passando por questão de armazenamento, produção, consumo e até por alusões literárias ligadas ao tema.

Como entendemos o ato de educar como um processo amplo que visa não somente a aferição de conhecimentos como também uma maneira de apresentar perspectivas a nossos alunos, julgamos totalmente pertinente e oportuno tal projeto.

4. Objetivos:

O objetivo do Projeto Cesta Básica Fome Zero é o de contribuir para a inserção do aluno no contexto sócio-econômico do país, partindo de uma perspectiva local (Inhaúma), promovendo questionamentos que possibilitem uma visão crítica da situação atual do cidadão brasileiro, em uma sociedade que, muitas vezes, confunde a noção de “cesta básica” com “cesta possível”, determinando as “necessidades” da população e desconsiderando sua individualidade.

São objetivos específicos conhecer os alimentos que envolvem a cesta básica e seus

custos, criar hábitos alimentares saudáveis e através de debates conscientizar o aluno da problemática que envolve sua comunidade e seu país.

5. O público-alvo:

O público-alvo será a própria comunidade escolar que obterá os resultados do projeto através do trabalho feito com a turma 804.

Grupos de trabalho:

- Recursos Humanos.
- Alunos da turma 804.
- Professores integrantes da equipe da Escola Municipal Ceará, interessados em participar do Projeto . Professora Sandra de Matemática, Professora Glícia de Geografia, Professora Luciana de Língua Portuguesa, Professor André de Geografia, Professor Sérgio de Ciências, Professor Luís Paulo de História.
- Membros da comunidade escolar.

6. Tempo previsto: 3 meses (agosto, setembro e outubro).

7. Metodologia (em anexo)

8. Disciplinas envolvidas:

Disciplinas Conteúdos

Geografia e História- Formas de produção (como as atividades econômicas transformam o espaço natural e social através do trabalho;

- Fundamentos do Sistema Capitalista (a divisão social do trabalho);
- Evolução do Capitalismo: Capitalismo Liberal, Capitalismo Monopolista e Neoliberalismo;
- A globalização da economia internacional;
- A Revolução Tecno-científica;
- A Divisão Internacional do Trabalho;
- Sistema de Criação e de Cultivo;
- Indústrias (tradicionais e modernas);
- O comércio e a circulação de capitais;
- Transportes e comunicações;
- A ação do Estado e o combate a fome no passado e no presente;
- Evolução da idéia de cesta básica no Brasil;

Matemática

- As quatro operações;
- Compreensão e Cálculo de Porcentagem;
- Compreensão e Cálculo de Juros Simples;
- Compreensão das diversas medidas e Conversão de medidas;
- Confecção e interpretação de gráficos e tabelas;
- Compreender noções de desconto, aumento, lucro e prejuízo.

Ciências

- Tabela biométrica (para relacionar idade, altura e peso);
- Os tipos de alimentos e o metabolismo (para conhecer os vários tipos de alimentos: água, sais minerais, vitaminas, carboidratos, proteínas e gorduras) e calcular a energia contida neles;
- Dieta alimentar (deverão montar uma pirâmide alimentar e aprender a elaborar uma

dieta saudável);

- Hábitos alimentares saudáveis (reconhecer a importância dos alimentos naturais em detrimento dos alimentos industrializados);

- Gráficos e tabelas (para organizar e demonstrar as tabelas biométricas e as pirâmides alimentares);

- Conservação de alimentos (preservação do valor nutritivo de cada alimento);

- Obesidade e desnutrição (reconhecer que a diminuição ou aumento exagerado do consumo de alimentos pode causar problemas);

- Dietas (entender que existem dietas para engordar e emagrecer. O ideal é a dieta equilibrada, isto é, ingestão de alimentos na quantidade e qualidade adequadas);

Português

- Cesta básica e literatura – o conceito “cesta básica” é relativo não só no seu sentido real mas também conotativamente. A noção de “básico” para um indivíduo não só no campo nutricional mas também no que se refere a lazer, preferências, ambições e até angústias e

inquietações é discutível. Em Língua Portuguesa, e mais especificamente em literatura, procuramos levar os alunos a buscar respostas a tais inquietações. Todos têm, ou deveriam ter o direito de escolher o que comer, o que vestir, como se divertir e principalmente como lidar com sua própria existência. Toda e qualquer imposição é ilícita. Como a arte nos permite transgredir e subverter, é nesse ponto que o conteúdo de literatura ganha força, inserido no projeto cesta básica, que é importante, legítima e deve ser considerada. O que não se pode admitir é a acomodação.

Partindo da famosa expressão “Você tem fome de quê”, propomos aos alunos uma incursão no campo literário, pesquisando textos, músicas e peças de teatro que abordem o tema “comida” pois, como já sabemos através de Ferreira Gullar, “o preço do feijão cabe no poema”.

9. Recursos materiais:

Laboratório de informática da UE. Softwares: Star Office, Visual Class. Sites da Internet para: Pesquisas e eventuais comunicações com instituições ligadas ao projeto Fome Zero.

Filmadora;

Máquina fotográfica.

10. Avaliação:

A avaliação será feita durante todo o processo de forma contínua. Entenda-se como culminância ou avaliação final do projeto, a semana de exposição dos trabalhos, feita em forma de seminários e com a participação de todos os alunos e professores envolvidos.

11. Referências bibliográficas e Bibliografia:

Matemática – Matemática na Medida Certa , Jakubo e Lellis; A Conquista da Matemática,

Giovanne e Castrucci; Matemática, Ênio Silveira.

Língua Portuguesa - Textos de autores sugeridos como Ferreira Gullar, Manuel Bandeira, Clarice Lispector, Graciliano Ramos, Arnaldo Antunes. Pesquisa em Internet.

Geografia – Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro. MULTIEDUCAÇÃO: Núcleo Curricular Básico, Rio de Janeiro , 1996.
Brasil. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Ciências Naturais. Brasília : MEC/SEF, 1997.

Ciências – O corpo humano, Barros Carlos; Nosso Corpo, Gewandsandjer Fernando; A espécie humana, Fontinha; Sites da Internet.

História

SCHIMIDT, Mario. Nova História Crítica. São Paulo: Nova Geração, 1999.
Jornal da Cidadania. Ano 9. Nº 115 Junho/Julho 2003
Jornal da Cidadania. Ano 9. Nº 116 Junho/Julho 2003
Jornal da Cidadania. Ano 9. Nº 117 Junho/Julho 2003

Sites: www.rio.rj.gov.br/sme
www.rio.rj.gov.br/multirio
www.rio.rj.gov.br/seculoxxi
www.anovademocracia.com.br/07_12.htm
www.dieese.org.br/rel/rac/cesta.html
www.fgv.br
www.senado.gov.br

3ªCRE

ATIVIDADE DESENVOLVIDA NO CURSO DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

Professora: FLÁVIA RAMOS

Componentes: ANALUCIA GALVÃO; MARTA CECILIA; REGINA COELHO; SIMONE DIAS

Nome da atividade: *O BARATO DE LER E ESCREVER*

Objetivos:

Desenvolver o gosto pela Leitura;
Conhecer os diversos tipos de textos;
Elaborar um livro de histórias utilizando as diferentes linguagens de forma criativa e prazerosa;

Metodologia

1ª ETAPA

Apresentação do livro *Asa de Papel*, de Marcelo Xavier.
Levantamento dos livros e autores dos quais gostam ou conhecem;

2ª ETAPA

Roda de leitura com vários livros

3ª ETAPA

Dividir a turma em grupos.
Escolha de um livro para desenvolver uma atividade utilizando linguagens variadas (teatro, música, paródia, dramatização, expressão corporal, ...)

4ª ETAPA

Criar uma história (tema livre) utilizando o editor de texto.

5ª ETAPA

Organizar um livro utilizando os vários recursos gráficos (paint, starimpress,...)

6ª ETAPA

Impressão dos livros e a realização de um workshop, com apresentação dos trabalhos no starimpress.

**E.M.O4.11.006 CONDE DE AGROLONGO.
SALA DE LEITURA PÓLO MONTEIRO LOBATO.**

“ Feliz aquele que transfere o que sabe e aprende o que ensina.”

Cora Coralina

Tema:” Informatização - Informática através da ARTE com AÇÃO.”

Professoras Regentes de Sala de Leitura: ANA PAULA, MARIA DA GLÓRIA, MARILZA E ANDRÉA.

I-APRESENTAÇÃO I INTRODUÇÃO:

A Escola Municipal Conde de Agrolongo, situada na Penha, na rua de mesmo nome, abrange uma clientela sócio-econômica carente porém, ávida por novos conhecimentos. Nossa Escola possui uma Sala de Leitura Pólo muito bem equipada, contando na sua equipe com professoras capacitadas e conhecedoras da linguagem da computação. Essas mesmas professoras, quando solicitadas, seja por professores da Unidade Escolar e/ ou CRE, SME, mostram-se sempre solícitas e preparadas para solucionar qualquer dúvida a respeito de algum problema que possa surgir. Também têm bastante interesse em promover, dentro da Unidade Escolar, um projeto de grande amplitude, capaz de atender não só alunos como professores e funcionários, pois temos como objetivo principal interagir e agir em todas as áreas do conhecimento, formando um elo único de ação com todos os professores e suas respectivas disciplinas, fazendo com que a escola seja única, coesa e dê chances iguais para todos que dela fazem parte.

II- JUSTIFICATIVA:

A- Por que nós, enquanto professoras regentes de Sala de Leitura Pólo, estamos interessadas em gerenciar e estar a frente deste projeto?

Porque achamos justo estarmos à frente, gerenciando, coordenando mais um projeto, pois desde a sugestão até a implantação, estivemos sempre prontas e dispostas a ajudar no que fosse solicitado e, anteriormente, quando cada sala de Leitura Pólo possuía o seu próprio laboratório, plantamos muitas sementinhas através de idéias, acertos, erros, descobertas; e hoje estamos aptas, capacitadas através de cursos, palestras, seminários oferecidos pela CRE, SME a enfrentar este desafio. Por isso estamos abertas a conversar sobre essa nossa idéia e, esperamos ansiosas, ter uma resposta em breve.

III-O PROJETO EM SI. EM OUE CONSISTE?

A- Em situar o aluno e o professor no mundo atual que a cada momento se modifica com as diversas tecnologias, fazendo uma ponte entre as artes através de sua expressão criadora, contestadora, atual, dinâmica, estar sempre promovendo com a ajuda das diferentes mídias e em especial o computador, uma aliança forte capaz de transformar o saber em fazer para mais tarde esse fazer se transformar numa prática constante do dia a dia da escola.

B- Como será construído esse Projeto dentro da Unidade Escola? Será dividido em dois momentos: o primeiro, chamado de contato inicial e o segundo, momento de instrumentalização.

B. I- Contato Inicial

Será feito por meio de um encontro: 10 Encontro de Professores da EMCA com a Ferramenta do Século.

Abrangerá as seguintes etapas: visita ao laboratório (utilização do softwares: Visual Class, Kid Class e Kid Pix), mini-oficina (para professores e alunos monitores), palestras, vídeos e livros sobre o tema.

Após esse primeiro momento os professores e os monitores estarão aptos a dar prosseguimento ao Projeto junto a Sala de Leitura, passando para o segundo momento, o de instrumentalização.

B.2 -Instrumentalização com Arte e Educação

B. 2.1 – Divisão da turma em dois grupos: Sala de Leitura e Laboratório de Informática – Por quê?

Devido ao Laboratório só comportar um número pequeno de alunos (vinte), achamos mais produtivo e interessante esta divisão para que o quantitativo não prejudicasse a qualidade.

B.2.2- Áreas afins de Conhecimento:

Estaremos construindo junto com as artes, através do seu potencial lúdico, criativo, plástico, estético, contestador, um elo de ação com todas as disciplinas, utilizando para isso o uso de diversas linguagens, que deverão estar situadas num tempo e espaço, utilizando o computador como uma maneira atual e prática para desenvolver atividades interessantes para o dia a dia dos alunos, aprimorando e melhorando o desempenho dos mesmos e facilitando a aprendizagem, tornando a escola viva, atual, dentro do contexto de mundo. Para isso estaremos propondo atividades de:

1- Artes / História / Geografia (a história antiga e atual situada no tempo e espaço através das obras de artistas brasileiros, seu tempo histórico e sua localização no espaço geográfico, em especial Portinari, montando várias passagens de tempo que serão ilustradas por meio de desenhos criados no computador através de vários programas e com o auxílio do scanner.

2- Artes / Música / Português (Vinícius, Ari Barroso e outros estarão sendo estudados através de suas músicas, poesias. Trabalharemos as letras através da confecção de poemas (estaremos organizando oficinas de poesia com os alunos para incentivar mais uma vez a participação de toda comunidade escolar no nosso Festival de Poesias (Projeto Poesia na Escola) e produção de textos (em destaque o Jornal Escolar com a participação do Grêmio) e Jornal Informativo (participação dos professores), além de confecção de slogans, cartazes e faixas.

3- Artes / Línguas - francês e espanhol (através das línguas visitar as cidades onde as mesmas são faladas, através da Internet e buscar ilustrações nos livros, também de Artes, para montarmos postais.

4- Artes / Matemática (através da matemática aliada ao desenho geométrico criar gráficos, tabelas e caixas para guardar os objetos que serão confeccionados.

5- Artes / Ciências / Ed. Física (criar faixas e slogans que tenham como tema central “ O meio - ambiente está no meio da gente”(mini projeto “ Defensores do Meio Ambiente”) , ressaltando a importância do corpo e mente sã, atividades de esporte e lazer,

prevenindo também para o uso indevido das drogas (em especial a oficina de paródias para incentivar os nossos alunos a importância de uma vida saudável, sem drogas participando também, do nosso m Festival de Paródias). Este trabalho poderá ter o auxílio da Internet, além de outros aplicativos.

6- Algumas atividades poderão ser organizadas posteriormente de acordo com a necessidade da Unidade Escolar e sua equipe de professores nos eventuais projetos que poderão surgir.

V-RECURSOS MATERIAIS:

Computadores (dez)

Impressora (uma)

Scanner (um)

Rede (todos os dez)

Internet

Espaço físico

Softwares (visual class, Kid Class, Kid Pix , e outros)

VI- RECURSOS HUMANOS:

Professores da Sala de Leitura Pólo (quatro)

Professores da Unidade Escolar

Alunos

VII- AVALIAÇÃO / RESULTADOS OBTIDOS:

Os resultados estarão sendo avaliados por todos os envolvidos, através de conversas, atividades, exposições de trabalhos, fazendo-se assim, uma reflexão no que está sendo feito e sugerindo mudanças e/ ou aprimoramentos para que o laboratório não seja apenas uma outra peça dentro da escola, mas sim, um lugar de criação, conhecimento, troca e transformação.

VIII-CONCLUSÃO

Esperamos que através desse projeto possamos estar fornecendo a todos os nossos alunos e professores uma aprendizagem nova e muito atual que será muito valiosa na complementação das aulas e servirá de apoio para o nosso projeto político pedagógico.

E.M. LEONEL AZEVEDO
4ª CRE

Nome do projeto: *Entre nessa sala, você também!*
Este espaço é seu, entre nessa FESTA!

Resumo:

Projeto aberto, consistindo em dar sugestões aos professores, para que ele possa dar aulas utilizando os computadores (Laboratório de Informática). Cada professor deve, dentro de sua matéria, pedir aos alunos pesquisas, curiosidades, slogans, charadas, fatos marcantes, frases, enfim, coisas que se relacionem com o universo de suas matérias, de modo que os alunos construam, busquem e aprendam.

Justificativa:

Em função da capacitação dos professores em Informática Básica e Educativa/2002, achamos por bem proporcionar aos nossos professores o acesso direto ao Laboratório, com aulas sob seu inteiro comando.

Nós atuamos como elementos de apoio técnico/pedagógico dentro do Laboratório, enquanto na Sala de Leitura

Objetivos:

Inclusão no mundo digital;
Incentivar o uso do Laboratório de Informática;
Despertar para a leitura;
Desenvolver a imaginação e a criatividade;
Ampliar a capacidade de leitura de mundo.

Público-alvo:

Professores e alunos da U. E.

Tempo previsto:

Durante o primeiro semestre do ano letivo, no espaço de um mês para cada turma, duas horas na semana (Terças-feiras e Quartas-feiras), conforme horários pré-estabelecidos.

Metodologia:

As turmas são divididas em dois grupos. Um grupo fica no Laboratório com o professor da matéria, enquanto o outro fica na Sala de Leitura (ou outro ambiente disponível), realizando atividades lúdicas ligadas à matéria, sempre procurando trabalhar com a imagem, numa forma alternativa de expressão.

Disciplinas envolvidas/conteúdos abordados:

Qualquer disciplina de 5ª a 8ª série, sempre mesclados com artes plásticas e literatura.

Recursos utilizados:

Software: Kid Pix; Visual Class; Iluminatus; Fine Artist; Open texto, planilha, apresentação;
TV/vídeo; aparelho de som; DVD; livros de arte/pintura/literatura; jornal e revista; CD; jogos.

Avaliação:

Realizada ao término de cada dia de atividade, para que possamos corrigir rumos e dar continuidade ao trabalho previamente planejado.

Referência Bibliográfica:

Vídeos e programas da MULTIRIO, TV Futura e TV Escola; documentários e reportagens; DVD e livros Patrimônio da Humanidade, livros de Monteiro Lobato, Literatura em Geral Malba Tahan; livros de História da Arte; Enciclopédias, encartes de propaganda.

Professores de Sala de Leitura: Mary Inez Borges de Souza e Elizabeth Caldas de Almeida

E.M. LEONEL AZEVEDO
4ª CRE

Atividade: *JorNel, Jornal da Leonel*

Resumo:

Construção de um jornal impresso.

Justificativa:

Contemplar o interesse dos alunos em elaborar um informativo.

Objetivos:

Desenvolver a leitura e a escrita;

Despertar para um maior comprometimento das ações realizadas para/na U. E.;

Público-alvo:

Alunos do Grêmio e Representantes de turma:

Tempo previsto:

Elaboração de um exemplar mensal.

Metodologia:

Os alunos representantes fazem entrevistas, recolhem curiosidades, horóscopo, notícias esportivas e políticas, receitas, poemas etc.

Disciplinas envolvidas/conteúdos

Sala de Leitura - Leitura e escrita

Recursos utilizados:

Software: Kid Pix; Fine Artist; Open texto; Paint; livros de arte/pintura/literatura; outros jornais como referência e revista;

Avaliação:

Realizada ao término de cada exemplar, procurando-se observar como foram realizados os trabalhos: organização, trabalho de equipe, aproveitamento dos espaços etc., para que possamos corrigir rumos e possamos replanejar o próximo número.

Referência Bibliográfica/Bibliografia:

Vários jornais (inclusive os de outras Unidades Escolares); Livros de charadas, passatempos, poesias, músicas, culinárias, destaques etc.

E.M. LEONEL AZEVEDO
4ª CRE

Atividade: *“Entrou por uma porta saiu pela outra, quem quiser que conte outra”*

Resumo:

Contação de histórias, com especial exploração das imagens do livro na Sala de Leitura. Em seguida os alunos vão para o Laboratório de Informática, para recriar novas situações para os personagens da história.

Justificativa:

Despertar o interesse e melhorar o rendimento escolar.

Objetivos:

Inclusão digital;
Ampliar a capacidade de leitura de mundo.

Público-alvo:

Turmas de Progressão

Tempo previsto:

4 dias em um mês

Metodologia:

Trabalho feito em cima dos clássicos da literatura infantil com desenhos, recortes e colagem.

Recursos utilizados:

Livros, papel, lápis, tesoura, cola, revistas e o computador.

Avaliação:

Ao final de cada atividade a Equipe de Sala de Leitura se reúne para ver se os objetivos traçados foram alcançados.

Referência Bibliográfica:

Os clássicos já citados.

Professores de Sala de Leitura: Mary Inez Borges de Souza e Elizabeth Caldas de Almeida

A INFORMÁTICA E A ALFABETIZAÇÃO

Resumo

Objetivando colocar a máquina a serviço do homem e a apropriação de uma nova linguagem por parte de nossos alunos, resolvemos trabalhar com oficinas onde o aluno trabalha pedagogicamente.

Tentamos democratizar e oportunizar aos nossos alunos o uso do computador através de oficinas para terem um conhecimento inicial.

Nossa meta maior é a produção de textos, trabalhando a auto-estima, muitas vezes perdida ao longo do caminho com preconceitos e reprovações.

Mostrar que o erro acontece tanto na linguagem oral quanto na escrita e que todos somos passíveis de errar. Oferecer-lhes os recursos, através do corretor ortográfico para que verificassem seus erros, comparando, confrontando e discutindo sobre eles com os colegas.

Justificativa

Precisávamos melhorar o desempenho de alguns alunos, resolvemos através da tecnologia, criar oportunidades, devolvendo-lhes a auto-estima, estimulando-os na construção do conhecimento. Tínhamos clareza que utilizando o computador para pesquisa, os recursos do paint brush, Word, e outros mais conseguiríamos motivá-los. Queríamos que nossos alunos passassem a ver o erro como parte do processo de aprendizagem.

Objetivos

Estimular o interesse, pela leitura e escrita, usando os vários recursos do editor de texto;

Utilizar o computador como um recurso pedagógico na constituição do conhecimento;

Possibilitar o aluno a aplicar os conhecimentos apreendidos em situações do cotidiano;

Desenvolver o sentimento de cooperação, o senso crítico, a criatividade através do trabalho

cooperativo.

Metodologia

A metodologia propicia ao aluno criar e participar das atividades de maneira prazerosa, sem medo de errar, encorajando-o na constituição do seu conhecimento. Para tal utilizamos produção de palavras frases e textos, a partir desenhos criados pelos alunos, usando os recursos do paintbrush, jogos, construção de textos em conjunto, utilizando o software Mulec.

Atividades

1 – Classificados

Utilizando o editor Word, observar, nos jornais impressos, os diversos tipos de classificados, depois criar um produto para ser vendido num classificado.

2 – Criação e imaginação

Cada dupla cria um desenho no paint, depois troca de lugar com outra dupla e cria a história com a cena desenhada pela outra dupla.

3 – Palavra - puxa- palavra

Jogar o dado, com o número que aparecer escrever uma palavra com aquele total de letras. Cada participante da dupla joga uma vez, na vezes seguintes, as palavras deverão ter algum significado com a palavra anterior.

4 – Título também conta história. Os alunos, em dupla, consultam, livros, revistas, textos e selecionam um título. A partir deste título vão criar uma história, no Word. Depois, abrirão paint para ilustra-la e em seguida recortam e colam o desenho no Word, dando formatação, organização e diagramando assim o seu material.

5- Repórter por um dia -Releitura de manchetes de jornais

A partir da leitura das manchetes, os alunos relatam os fatos da maneira que acreditam que tenham acontecido, depois lêem a material original confrontando-as com as suas. Cada dupla deverá ler sua reportagem para o grupo e apresentar a manchete original.

Avaliação

Durante o desenvolvimento das atividades, acompanhando e trocando sempre com os alunos.

ESCOLA MUNICIPAL 05.14.022 MÁRIO PAULO DE BRITO Sala de Leitura Pólo1 Vinícius de Moraes

PORTINARI

Objetivos:

- Divulgar o centenário do artista e suas obras;
- Desenvolver nos alunos a sensibilidade e o amor às artes;
- Estimular as habilidades dos alunos para o desenho e a pintura.

Atividades programadas

- Roda de leitura com o livro “Cândido Portinari”, de Nereide Schilaro Santa Rosa, da série “Mestre das Artes no Brasil”;
- Visita ao site www.portinari.org.br “Projeto Portinari”, com vistas a um maior aprofundamento da biografia e obra do pintor e contato com algumas de suas obras;
- Produção de trabalho artístico, a partir da escolha de uma das temáticas exploradas por Portinari;
- Trabalho com o CD-Rom “Artistas Famosos” (Arte Brasileira/Cândido Portinari) da série “Crianças Criativas”;
- Montagem de painel;
- Exposição de trabalhos.

Observações:

- Atividades propostas para serem desenvolvidas nos meses de agosto e setembro.
- Participarão das atividades alunos das turmas 501, 502, 601 e 602.

PROJETO - E/6ª CRE

Nome da atividade: *Conheça outras culturas - Jovens do mundo todo*

Resumo: Nesta atividade, seus alunos se transformarão em jornalistas para criar uma revista sobre jovens do mundo inteiro. Embora existam muitas diferenças entre eles e jovens de outros lugares, incentive seus alunos a procurar assuntos de interesse comum entre eles e jovens de outros países.

Objetivos: Pesquisar as vidas diárias dos jovens em torno do mundo, identificar diferenças e semelhanças entre eles e criar uma matéria sobre a vida dos jovens do mundo todo.

Público alvo: a a 8a séries - Ensino Fundamental

Tempo previsto: dias inteiros

Metodologia

Motivação Inicial:

1. Graças à televisão e ao cinema, jovens de outros países podem conhecer mais sobre nosso estilo de vida, mas nós muitas vezes não sabemos da vida de jovens de outros países. Diga a seus alunos que, para corrigir esta falha, deverão criar a primeira edição de uma nova revista sobre a vida dos jovens do mundo inteiro, o nome pode ser escolhido neste momento.

2. Reserve uma parede de sua sala de aula - com um quadro de avisos e um mapa do mundo e coloque as atividades no centro.

3. Converse com seus alunos sobre as perguntas que poderiam ser feitas a respeito da vida dos jovens em outros países. Grave estas perguntas e fixe-as no mural .

4. Mostre aos alunos como criar boletins informativos, com um design já pré-determinado para os artigos da revista; e como mover e modificar elementos da revista.

5. Entregue aos alunos uma cópia das páginas da Atividade do Aluno. Quando a revista estiver completa, discuta as semelhanças e diferenças que os alunos encontraram entre os jovens do mundo todo.

Atividades do aluno :

Questionamentos:

Você gostaria de saber como sua vida seria neste momento se você morasse em algum outro país?

Aqui você tem a oportunidade de descobrir o que os jovens como você costumam fazer, pensar, vestir, escutar e preocupar-se em outros países. Então você e seus colegas de classe deverão compartilhar o que descobriram e preparar artigos para a nova revista destinada para os jovens do mundo todo.

ETAPA 1: Sua revista

O que fazer: Uma revista não é feita de uma hora para outra - existem etapas, ela deve ser montada por uma equipe inteira, parte por parte. Aqui está o caminho que deve ser seguido.

1. Divida sua classe em três equipes: a equipe de design, a equipe de pesquisa e a equipe de edição.

Os designers devem estar interessados em arte, lay-out e ter idéias brilhantes. Utilizarão

software de editoração para arrumar objetos na página e introduzir figuras ou mesmo utilizar scanner para as fotos.

A equipe de pesquisa deve gostar de investigar, procurar, ir atrás de informações e verificar várias vezes as informações usando uma enciclopédia ou a Internet.

O pessoal de edição deve amar trabalhar com palavras, se expressar bem, ser claro, objetivo e organizado para formatar os textos.

2. Veja em qual das três equipes você se adapta melhor e tem mais habilidades para trabalhar.

ETAPA 2: Uma boa imagem

O que fazer: A equipe do design desenvolverá a disposição da revista quando a equipe de pesquisa e edição estiverem indo para a etapa 3.

ETAPA 3: Resultado da pesquisa

O que fazer: As equipes de pesquisa e de edição devem trabalhar juntas para criar um artigo da revista Mundo Jovem, assim que a equipe de design tiver decidido o visual da revista.

1. Usando recursos como enciclopédias, escolha um país para focalizar. No mural prenda uma nota com o nome da sua equipe e o país que você escolheu.

2. Abra um novo documento do Editor de Textos, para o uso do trabalho em comum, para guardar as pesquisas, notas, citações e imagens.

Então:

Cole o mapa do País em seu documento.

Explore os itens como População, o tipo de governo, nível de instrução, as taxas de alfabetização e as idades da população. Além disso, procure fotografias e sons que você deseja copiar em seu próprio artigo.

Na enciclopédia, procure informações sobre a vida dos jovens no país que você escolheu. Dê uma atenção especial aos artigos de reportagem e aos clips de multimídia.

Procure também fotografias para copiar para seu arquivo.

Você também pode utilizar-se de Pesquisa na Web.

ETAPA 4: O primeiro artigo

SOFTWARE: Microsoft Word ou StarImpress

O que fazer: Agora é hora de escrever sua história.

1. Consulte a equipe de design para saber quantas palavras você poderá usar para suas histórias particulares, dentro do limite de duas páginas a que sua equipe tem direito. Pergunte à equipe também quantas fotografias você necessitará para seu artigo.

2. Vá para o documento e comece a esboçar seu artigo usando as notas que você recolheu.

3. Quando o esboço estiver completo, a equipe de pesquisa deve fazer uma revisão cuidadosa e corrigir o artigo.

ETAPA 5: Todos juntos

O que fazer: Agora é hora das equipes de design, edição e pesquisa trabalharem juntas para finalizar os artigos da revista.

1. A equipe de design deve adicionar páginas ao modelo da revista para acomodar os artigos que todas as equipes desenvolveram.

2. A equipe de design deve trabalhar com os demais grupos para ajudar a introduzir seus artigos lembrando que cada equipe dispõe apenas de duas páginas. A equipe de edição deverá estar atenta à formatação dos artigos, aos ajustes e ajudará a adicionar

as manchetes.

3.Os designers e a equipe de edição devem trabalhar juntos para adicionar fotografias e outras figuras. Você pode usar ClipArts ou selecionar as fotos que o grupo recolheu da enciclopédia ou de outras fontes. Verifique antes se as imagens são apropriadas.

4.A turma de pesquisa deve examinar de perto todo o trabalho para evitar qualquer tipo de erro de ortografia ou de outro tipo.

5.Quando os grupos estiverem dando os retoques finais nas páginas, a equipe de design deve estar atenta. Na página 1, procure inserir, mover e excluir elementos desnecessários. Como exemplo, você deverá excluir as caixas de texto da história. Insira uma figura que simbolize o conteúdo da revista e use a ferramenta adequada para alterar o tamanho das fontes a fim de preencher a maior parte da página.

6.Salve e imprima o arquivo completo e coloque as páginas, em ordem, no mural da classe. Faça os últimos reparos em sua revista.

7.Usando uma impressora, imprima o documento completo, tire cópias e distribua para seus colegas de classe.

Disciplinas envolvidas: LP, G, PC, TC

Recursos utilizados: Internet, Editor de Textos ou Page Maker ou Print Artist.

Referências Bibliográficas:

www.microsoft.com/brasil/educacional

www.sitededicas.uol.com.br

Relatos de Experiências, materiais de Seminários e Congressos, Centros de Estudos e Capacitações.

Apostila: Informática Educativa na prática, de Maria Lucia Reis Monteiro da Cruz e Isôlda Maria Reis Ribeiro.

Professores do G.T. De Informática Educativa da E/CRE e dos Pólos de Educação pelo Trabalho da E/CRE.

Elaborado por Andréa Doria- Informática da E/6ª CRE

PROJETO - E/6ª CRE

Nome da atividade: O JORNAL DO MEIO AMBIENTE

Resumo: Os alunos desenvolverão o projeto “Jornal do Meio Ambiente”, onde informação ao público alvo situações é acontecimentos e curiosidades sobre o tema. O despertar do desejo de preservar o meio ambiente será uma das metas.

Objetivos:

Desenvolver os estilos da redação descritiva, narrativa e persuasiva.
Buscar informações, sobre os animais em extinção.

Público alvo: 7ª E 8ª SÉRIES

Tempo previsto: Aproximadamente 08 (horas) aulas

Metodologia:

Dividir os alunos em três equipes:

- Pesquisa
- Redação
- Layout

A equipe da pesquisa faz as pesquisas na Internet, retirando informações, sobre a nossa fauna e flora.

A equipe da redação analisa todas as informações retiradas pela equipe de pesquisa e digita no Editor de Textos.

A equipe de layout, utiliza o Editor de Slides para trabalhar com as figuras retiradas na Internet, e faz a configuração dos textos e dando mais vida no jornal.

Disciplinas envolvidas: CIÊNCIAS

Recursos utilizados: Editor de Textos, Editor de Slides e Internet Explorer.

Referências Bibliográficas:

www.sitededicas.com.br

Relatos de Experiências, materiais de Seminários e Congressos, Centros de Estudos e Capacitações.

Apostila: Informática Educativa na prática, de Maria Lucia Reis Monteiro da Cruz e Isôlda Maria Reis Ribeiro.

Professores do G.T. De Informática Educativa da E/CRE e dos Pólos de Educação pelo Trabalho da E/CRE.

Elaborado por Andréa Doria- Informática da E/6ª CRE

PROJETO - E/6ª CRE

Nome da atividade: Lógica animal - semelhanças e diferenças

Resumo: Esta atividade oferece a oportunidade aos alunos de estudar características dos grupos de animais e usar essas informações para chegar a conclusões quanto a semelhanças e diferenças entre eles. Visa proporcionar uma compreensão de como as características comuns podem ser usadas nas classificações.

Objetivos:

Classificar seres vivos a partir de um conjunto de características objetivas
Formular conclusões com base em análise estatística simples

Tempo previsto: Aproximadamente uma semana.

Público alvo: 5ª a 8ª séries - Ensino Fundamental

Metodologia:

Nesta atividade os alunos irão comparar grupos de animais, com base em uma lista de características, e chegar a conclusões sobre eles. O primeiro animal de cada grupo pode ser o padrão ao qual os outros dois serão comparados.

Levá-los a discutir atributos que todos os animais têm em comum. Que outros grupos de classificação eles poderiam sugerir?

Numa tabela da Planilha, digitar na primeira coluna, todas as características dos animais pesquisados e nas demais os nomes dos animais, classificar marcando nas colunas/linhas as características semelhantes, diferentes. Ex: vertebrado, sangue quente, cria por parto, onívoro, pele, social, etc.

Registrar e interpretar o que descobriram: em que os animais se parecem? No que são diferentes? Algum dos resultados surpreendeu, por quê?

Disciplina envolvida: CIÊNCIAS

Recursos utilizados: Planilha Eletrônica, Enciclopédia, Revistas.

Referências Bibliográficas:

www.microsoft.com/brasil/educacional e www.sitededicas.uol.com.br

Relatos de Experiências, materiais de Seminários e Congressos, Centros de Estudos e Capacitações.

Apostila: Informática Educativa na prática, de Mª Lucia Reis M. da Cruz e Isôlda R. Ribeiro.

Professores do G.T. De Informática Educativa da E/CRE e dos Pólos de Educação pelo Trabalho da E/CRE.

Elaborado por Andréa Doria- Informática da E/6ª CRE

EM ANTENOR NASCENTES - PROINFO - PROFª TEREZA CANALLI

Título da Atividade : INFORMÁTICA, POESIA E VIDA

Resumo:

A poesia faz parte da nossa vida, presente na natureza, no olhar de uma criança, até mesmo na Era da Informática.

A partir da audição da música “Pela Internet”, de Gilberto Gil, os alunos farão uma leitura da letra da música, em seguida um debate sobre o tema, relacionando-o ao contexto atual.

Etapas:

Destacarão o vocabulário usado pelo poeta para referir-se ao mundo da era digital, discutirão sobre o significado dos termos destacados e pesquisarão em dicionário próprio e na Internet a sua explicação técnica.

A partir dos comentários sobre a poesia e da pesquisa feita pelos alunos, será proposto que eles escrevam uma poesia (tema livre) utilizando diversos termos do vocabulário de informática.

Objetivos:

Discutir sobre a relação música/poesia.

Levantar e conhecer os termos técnicos ou não de Informática utilizados no dia - a - dia e seus respectivos significados.

Público-Alvo: Alunos do segundo segmento do Ensino Fundamental.

Tempo Previsto: 4 aulas

Metodologia:

1º Passo:

Audição da música de Gilberto Gil

Leitura e interpretação da letra da música. Levantamento do tema da música.

Discussão sobre o que é poesia, sobre a música enquanto arte que usa o ritmo como objeto artístico e a letra como poesia, a arte literária aliada à música.

2º Passo:

Levantamento do vocabulário usado pelo poeta. Separar termos específicos da área de informática.

Relacionar outros termos que os alunos já conhecem.

Pesquisar o significado dos termos encontrados. Dicionário de Informática; Dicionário eletrônico; Internet.

Verificar se os termos encontrados já foram introduzidos no Dicionário de Língua Portuguesa, procurando estabelecer uma comparação entre um e outro tipo de dicionário.

3º passo:

O professor propõe que os alunos escrevam uma poesia (Tema Livre) utilizando os termos encontrados.

4º Passo:

O aluno usará o computador para fazer uma apresentação do texto elaborado. Propor que os alunos façam uma leitura visual do poema e que usem o aplicativo *Paint* ou similar para fazer sua ilustração.

5º Passo:

Apresentação das Poesias.

Elaboração de mural para exposição dos trabalhos produzidos

Disciplinas envolvidas: Língua Portuguesa, Artes

Recursos utilizados: Software de edição de texto e um de edição gráfica, Internet, Dicionários.

Avaliação: O grupo pode escolher as melhores poesias.

Exemplo de um poema feito por 2 alunas

Dicas para ter um amor eterno...

Abra seu coração para o mundo,

Diga que o Paint Brush que colore a sua vida é o amor.

Delete de você mesmo o preconceito de cor, idade, raças e religião.

Feche seus olhos para a desconfiança.

Coloque em seu arquivo as pessoas amadas.

Crie seus sonhos no seu mundo imaginário,

mas quando for preciso dê um Reset e comece novamente.

Mas para poder seguir essas regras,

É preciso amar a si mesmo!

Luana e Natália

Turma 704

1. Nome do projeto: VIDA DE MARUJO

2. Autores: Profª Lúcia Maria Florêncio, Prof. João Paulo Bruno Bessa

3. Resumo do trabalho

Este projeto consistirá em produzir um material baseado em uma reportagem da Revista Nova escola sobre livros publicados por ocasião dos 500 anos do Brasil.

Este trabalho envolverá, além da pesquisa na revista em questão, um aprofundamento em livros sobre assunto.

Escolher-se-ão as partes mais significativas da reportagem e far-se-á uma síntese para caber no espaço de uma apresentação rápida, mas com inserção de movimentação, possível pelo software utilizado – Microsoft Power Point.

4. Justificativa:

Este projeto, a ser aplicado no início de 2000, com os alunos da UE, servirá para participar das comemorações dos 500 anos de descobrimento do Brasil, visto que a nação estará voltada para a discussão sobre a “descoberta” ou “invasão”.

5. Objetivos:

Conhecer a vida dos marinheiros que chegaram ao Brasil por ocasião do Descobrimento;
Conscientizar os alunos da importância em se comemorar a data nacional;
Levantar a discussão sobre uma real descoberta ou uma invasão prejudicial;
Familiarizar-se um pouco mais com o computador, utilizando-se, para isso, de um programa de apresentação de ‘slides’.

6. Público-alvo

Turma(s) envolvida(s): **5ª a 8ª série**

7. Tempo previsto

De duas a quatro semanas.

8. Metodologia

Mostrar a reportagem e os livros de Eduardo Bueno, com as suas peculiaridades e informações desconhecidas. Em seguida, filtrar as informações mais relevantes e pitorescas.

Finalmente, escolher, as que serão inseridas na apresentação.

Etapas com participação dos alunos

1º. Ler a reportagem;

2º. Resumir as partes mais interessantes, para serem inseridas no espaço exíguo da apresentação;

3º. digitalização das fotos escolhidas para ilustrar o trabalho;

4º. gravar as narrações necessárias à apresentação;

5º. personalizar a apresentação da sua turma.

Etapas sem a participação dos alunos

- 1º. Sincronizar os sons e as figuras para que entrem no tempo exato da apresentação;
- 2º. Montar, explicando posteriormente aos alunos, as apresentações de acordo com as informações digitadas;
- 3º. Verificar a ortografia do texto, uma revisão final, pois o editor de apresentações faz uma revisão muito parcial e não cabe deixar passar algumas incorreções ortográficas;
- 4º. Verificar se todos os passos estão em conformidade com as etapas previstas no projeto;

9. Disciplinas envolvidas / Conteúdos

- 1º. História — Elementos formadores da história brasileira;
- 2º. Ciências — As doenças comuns nas viagens da época;
- 3º. Língua Portuguesa — Redação e noções ortográficas e, ainda, a variação da Língua Portuguesa;
- 4º. Matemática — Noções métricas;
- 5º. Geografia — Localização geográfica dos países ‘descobridores’ e ‘invasores’;
- 6º. Artes Plásticas — Produção das imagens a serem inseridas na apresentação;
- 7º. Educação Musical — Captação das narrações para a apresentação;
- 8º. Artes Cênicas — Teatralização de algumas passagens da reportagem, visto que eram bastante visual.

10. Recursos

- 1º. Revista Nova Escola;
- 2º. Livros da trilogia de Eduardo Bueno;
- 3º. Vídeo de Humberto Mauro, sobre a descoberta do Brasil;
- 4º. Softwares utilizados: Microsoft Power Point;
- 5º. Capturador de imagem (scanner).

11. Avaliação

A avaliação será feita pelos próprios alunos, cada grupo apresentando o seu trabalho para o resto das turmas e verificando o entendimento por parte deles.

Como foi um trabalho proposto pela Sala de Leitura, a avaliação não foi formalizada por valores e sim pela frequência com que os grupos recorriam ao material disponibilizado pelo espaço.

Referências Bibliográficas:

- FAZENDA, Ivani. *Práticas interdisciplinares na escola*. São Paulo: Cortez, 1991.
- LIBÂNIO, José Carlos. *Didática*. São Paulo: Cortez, 1994.
- MIZUKAMI, Maria das Graças. *Ensino: as abordagens do processo*. 7ª ed. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária Ltda, 1986.
- SILVA, Ezequiel Theodoro da. *Leitura na escola e na biblioteca*. 2ª edição. Campinas, SP: Ed. Papyrus, 1986.
- BRANDÃO, Helena Nagamine (Coordenadora). *Gêneros do discurso na escola: Mito, conto, cordel, discurso político, divulgação científica*. 3ª Edição. São Paulo: Ed. Cortez, 2002.
- CITELLI, Adilson (Coordenador). *Outras Linguagens na escola: publicidade, cinema e tv, rádio, jogos, informática*. 3ª Edição. São Paulo: Ed. Cortez, 2002.

Profª Lúcia Maria Florêncio

Prof. João Paulo Bruno Bessa

1. Nome do projeto: OLIMPÍADAS

2. Autores: Prof^a Cristina Azevedo e Prof. João Paulo Bruno Bessa

4. Resumo do trabalho

Este projeto consistirá em pesquisar a conquista de medalhas pelas diversas nações que competiram nas olimpíadas desde a primeira edição em 1896.

Envolverá, além de uma pesquisa em revistas e jornais, já que se dará antes e se estenderá durante a competição, uma comparação entre os diversos meios de divulgação jornalística,

chegando a uma conclusão de que haverá dados conflitantes. Será interessante perceber a modificação geográfica, já que alguns países ou não existiam ou faziam parte de repúblicas que não existem mais, como no caso da ex URSS.

8. Justificativa

Este projeto, que foi aplicado em meados de 2000, com alunos da UE, deve-se a toda a uma expectativa presente nos brasileiros pela participação em uma competição, que envolve diversas modalidades e a escola com difusora de práticas esportivas não poderia deixar passar sem um trabalho consistente.

10. Objetivos

Manter-se informados sobre uma competição mundial importantíssima, não só para o Brasil; tentar despertar o interesse para a prática desportiva olímpica; conhecer cálculos básicos, já que fizeram uma análise comparativa dos ganhadores de medalhas durante todas as edições da competição; familiarizar-se um pouco mais com o computador, utilizando-se, para isso, de um programa de cálculos e estrutura de dados.

11. Público-alvo

Turma(s) envolvida(s): 3º ano do ciclo, 3ª e 4ª séries

12. Tempo previsto

De quatro a oito semanas.

13. Metodologia

Pedir aos alunos que tragam revistas e jornais onde apareçam informações sobre a competição e os atletas. E conseguir o maior número será mais proveitoso para o trabalho

comparativo.

Em seguida, discutir com eles a participação do Brasil comparativamente a outros países tradicionais.

Finalmente, verificar se o Brasil está bem situado no 'ranking' de medalhistas olímpicos e se tem condições de melhorar seu posicionamento com esta olimpíada.

Etapas com participação dos alunos

- Coleta de dados: jornais e revistas, reportagens em emissoras de televisão;

- Filtrar os dados e separar por tipo, tais como: verídicos ou não, passíveis de confirmação,

- países novos e antigos, maiores participantes;
- Digitação desta compilação de dados;
 - Comparar os dados através de planilhas;
 - Personalizar a sua tabela.

Etapas sem a participação dos alunos

- Fazer a verificação dos dados, evitando a repetição, já que os alunos, divididos em grupos, em alguns momentos assinalavam países já digitados por outra parte grupo, presente na semana anterior;
- Utilizar a ferramenta “Filtrar Dados”, presente no programa utilizado — Microsoft Excel a fim de comparar países e medalhas;
- Montar, explicando posteriormente aos alunos, a fórmula que permite comparar a variação em porcentagem;
- Verificar se todos os dados estão em conformidade com todas etapas previstas no projeto;
- Dividir as planilhas de acordo com várias opções: ano, países, atletas e gerais.

14. Disciplinas envolvidas / Conteúdos

- História — Países participantes das de todas as Olimpíadas;
- Ciências — A contribuição da ciência para a melhoria do desempenho de cada atleta;
- Língua Portuguesa — Redação e noções ortográficas;
- Matemática — Noções de porcentagem e das quatro operações básicas;
- Geografia — Localização geográfica mundial dos países participantes;
- Artes Plásticas — Produção das imagens a serem inseridas nas apresentações;
- Educação Musical — Captação dos hinos dos países participantes;
- Artes Cênicas — Divulgação dos resultados parciais e finais em forma de tele-jornalismo;

15. Recursos

- Revistas e jornais esportivos;
- Vídeo com competições esportivas conhecidas ou não;
- Software utilizado: Microsoft Excel;
- Capturador de imagem (scanner).

16. Avaliação

A avaliação será feita pelos próprios alunos, com cada grupo apresentando o seu trabalho para o resto da turma e verificando a quantidade e veracidade dos dados pesquisados. Como é um trabalho proposto pela Sala de Leitura, a avaliação não será formalizada por valores e sim pela frequência dos alunos na atividade.

Referências Bibliográficas:

- FAZENDA, Ivani. *Práticas interdisciplinares na escola*. São Paulo: Cortez, 1991.
- LIBÂNIO, José Carlos. *Didática*. São Paulo: Cortez, 1994.
- MIZUKAMI, Maria das Graças. *Ensino: as abordagens do processo*. 7ª ed. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária Ltda, 1986.
- BRANDÃO, Helena Nagamine (Coordenadora). *Gêneros do discurso na escola: Mito, conto, cordel, discurso político, divulgação científica*. 3ª Edição. São Paulo: Ed. Cortez, 2002.
- CITELLI, Adilson (Coordenador). *Outras Linguagens na escola: publicidade, cinema e tv, rádio, jogos, informática*. 3ª Edição. São Paulo: Ed. Cortez, 2002.

Nome do projeto: SUPERMERCADO

Autores: Prof^a Cristina Azevedo e Prof. João Paulo Bruno Bessa

Resumo do trabalho

Este projeto consistirá em uma pesquisa de campo, quando poderão verificar, em encartes de jornais e revistas, produtos com variações de preços e medidas e fazerem uma análise comparativa. Como se estenderá por mais de um bimestre letivo, já que a coleta dos encartes deu-se antecipadamente à consecução do projeto, poderão fazer cálculos de variação de preços através de porcentagem (inflação) e verificar a possibilidade de economia ao se comparar preços, medidas, estabelecimentos e marcas.

Justificativa

A necessidade deste projeto, a ser aplicado em final de 2000, com os alunos da UE, dar-se-á pela grande disparidade de preços de produtos iguais ou similares que causa curiosidade nas crianças, também consumidores. Daí a importância de montar uma tabela comparativa de preços, produtos e estabelecimentos para verificarmos tal variação e a possibilidade de influenciar seus responsáveis na hora de comprar produtos necessários ou não para o suprimento de suas necessidades básicas diárias.

Objetivos

Conhecer cálculos básicos e de porcentagem;
Conferir como se dá a variação de preços, através da comparação entre as mesmas mercadorias de um mesmo estabelecimento, em um determinado espaço de tempo;
Analisar como são feitos os cálculos segundo os índices divulgados pela imprensa;
Familiarizar-se um pouco mais com o computador, utilizando-se, para isso, de um programa de cálculos e estrutura de dados.

Público-alvo

Turma(s) envolvida(s): **3º ano do ciclo, 3ª e 4ª séries**

Tempo previsto

De oito a dezesseis semanas.

Metodologia:

Pedir aos alunos que tragam os encartes de revistas e jornais onde apareçam preços de supermercados. E conseguir o maior número seria mais proveitoso para o trabalho comparativo. Ao termos um número suficiente de encartes, datá-los e posicioná-los de acordo com os bairros onde se situam. Em seguida, discutir com os alunos como classificá-los através do peso e da medida.

Finalmente, verificar se o supermercado que promete o menor preço, realmente cumpre o prometido.

Etapas com participação dos alunos

Coleta de dados: encartes de jornais e revistas, notas fiscais, rótulos dos produtos, propagandas dos estabelecimentos comerciais;

Filtrar os dados e separar por tipo, tais como: comestíveis, produtos de limpeza, brinquedos, aparelhos eletrodomésticos;

Digitação desta compilação de dados;

Comparar os produtos iguais ou semelhantes, verificando a variação entre o menor e o maior preço;

Personalizar a sua tabela.

Etapas sem a participação dos alunos

Fazer a verificação dos dados, evitando a repetição, já que os alunos, divididos em grupos, em alguns momentos assinalavam os produtos já compilados, levando a outra parte grupo, presente na semana seguinte, a repetir alguns produtos;

Utilizar a ferramenta “Filtrar Dados”, presente no programa utilizado — Microsoft Excel, a fim de comparar os produtos pelos preços;

Montar, explicando posteriormente aos alunos, a fórmula que permite comparar a variação em porcentagem;

Verificar se todos os dados estarão em conformidade com todas etapas previstas no projeto;

Dividir as planilhas de acordo com várias opções: supermercado, produtos, marcas, menores preços, datas.

Disciplinas envolvidas / Conteúdos

Ciências — A composição científica dos produtos;

Língua Portuguesa — Redação e noções ortográficas para a composição do trabalho e nos encartes promocionais dos estabelecimentos;

Matemática — Noções das quatro operações básicas e de porcentagem;

Geografia — Localização geográfica regional dos estabelecimentos pesquisados;

Artes Plásticas — Produção das imagens a serem inseridas nas apresentações;

Educação Musical — Captação das músicas dos produtos e dos estabelecimentos;

Artes Cênicas — Teatralização de algumas propagandas dos produtos e dos estabelecimentos;

Recursos

Encartes de jornais e revistas;

Vídeo com propagandas de preços e produtos;

Software utilizado: Microsoft Excel;

Capturador de imagem (scanner).

Avaliação

A avaliação será feita pelos próprios alunos, com cada grupo apresentando o seu trabalho para o resto da turma e verificando a quantidade de produtos e estabelecimentos pesquisados. A avaliação não será formalizada por valores e sim pelo material coletado pelos alunos.

Referências Bibliográficas:

FAZENDA, Ivani. *Práticas interdisciplinares na escola*. São Paulo: Cortez, 1991.

LIBÂNIO, José Carlos. *Didática*. São Paulo: Cortez, 1994.

MIZUKAMI, Maria das Graças. *Ensino: as abordagens do processo*. 7ª ed. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária Ltda, 1986.

BRANDÃO, Helena Nagamine (Coordenadora). *Gêneros do discurso na escola: Mito, conto, cordel, discurso político, divulgação científica*. 3ª Edição. São Paulo: Ed. Cortez, 2002.

CITELLI, Adilson (Coordenador). *Outras Linguagens na escola: publicidade, cinema e tv, rádio, jogos, informática*. 3ª Edição. São Paulo: Ed. Cortez, 2002.

Profª Cristina Azevedo

Prof. João Paulo Bruno Bessa

Nome do projeto: O QUE É SER CRIANÇA?

Autores: Prof^a Cristina Azevedo

Resumo do trabalho

Será perguntado, oralmente, o significado do que é ser criança? A partir das respostas das crianças, será feito um desenho no Paint que será inserido em slides no Power Point, incluindo uma gravação da fala dos alunos sobre o que é ser criança, assim construindo um livro.

Justificativa

Este projeto, a ser aplicado em meados de 2002, com alunos da RM (Retardo Mental) da UE, consistirá em montar um livro, vista a dificuldade em se trabalhar com crianças com diferentes tipos de problemas de uma forma unificada, padronizada, deu-se a possibilidade de desenvolver este trabalho com a assessoria dos professores das turmas.

Objetivos

Ler e escrever;
Desenvolver alguma habilidade ainda não descoberta nessas crianças;
Crianças com necessidades especiais também são capazes de mostrar habilidade motora e sensitiva;
Perpetuar a passagem dessas crianças pela escola;
Familiarizar-se um pouco mais com o computador, utilizando-se, para isso, de um programa de apresentações com mídias sonoras e visuais.

Público-alvo

Turma(s) envolvida(s): **Turma Especial de RM**

Tempo previsto

De duas a quatro semanas.

Metodologia

Conversar informalmente sobre o que é ser criança. Após a intervenção das crianças, pô-las para desenvolver um desenho no Paint, programa gráfico de desenho. Após essa etapa, produzir uma gravação da fala dos alunos sobre o assunto. Ao terminar a gravação, pedir que digitem o seus nomes, turma e título do trabalho.

Etapas sem a participação dos alunos

Inseri o desenho do Paint no Power Point.

Montar a animação coordenando a aparição do desenho produzido pelo aluno à sua resposta sobre "o que é ser criança?".

Disciplinas envolvidas / Conteúdos

Língua Portuguesa — Redação e noções ortográficas;

Artes Plásticas — Produção das imagens a serem inseridas nas apresentações;

Educação Musical — Captação dos sons necessários à apresentação;

Recursos

Paint Brush;

Software utilizado: Microsoft Power Point

Capturador de imagem (scanner).

Avaliação

Como é um trabalho proposto pela Sala de Leitura, a avaliação não será formalizada por valores e sim pela presença das crianças na Sala de Leitura.

Referências Bibliográficas:

- COLEÇÃO FEITIÇO. Eunice Braido (adapt.). *Rapunzel*. Ed. FTD.
- COLEÇÃO FEITIÇO. Eunice Braido (adapt.). *A Sereiazinha*. Ed. FTD.
- COLEÇÃO FEITIÇO. Eunice Braido (adapt.). *A Gata Borralheira*. Ed. FTD.
- COLEÇÃO FEITIÇO. Eunice Braido (adapt.). *A Bela Adormecida*. Ed. FTD.
- COLEÇÃO FEITIÇO. Eunice Braido (adapt.). *Branca de Neve e os Sete Anões*. Ed. FTD.
- CLÁSSICOS INFANTIS. *Os Três Porquinhos*. Recontado por Laís Carr Ribeiro; Ilustrado por Walter Ono; Consultoria Editorial de Nelly Novaes Coelho. – São Paulo: Ed. Moderna, 1996.
- MUNIZ, Flávia. *João e Maria*. Recontado por Flávia Muniz; Ilustrado por Cláudia Scatamacchia; Consultoria Editorial de Nelly Novaes Coelho. – São Paulo: Ed. Moderna, 1996.
- GRIMM, Jacob e Wilhelm. *Cinderela*. Tradução Dante Pignatari; Ilustrado por Anastassija Archipowa; Texto em Português de Maria Heloísa Penteado. – São Paulo: Ed. Ática, 1992.
- GRIMM, Jacob e Wilhelm. *Chapeuzinho Vermelho*. Tradução Nilce Teixeira; Ilustrado por Anastassija Archipowa; Texto em Português de Maria Heloísa Penteado. – São Paulo: Ed. Ática, 1992.
- GRIMM, Jacob e Wilhelm. *Branca de Neve*. Tradução Nilce Teixeira; Ilustrado por Anastassija Archipowa; Texto em Português de Maria Heloísa Penteado. – São Paulo: Ed. Ática, 1992.
- GRIMM, Jacob e Wilhelm. *A Bela Adormecida*. Tradução Nilce Teixeira; Ilustrado por Anastassija Archipowa; Texto em Português de Maria Heloísa Penteado. – São Paulo: Ed. Ática, 1992.
- GRIMM, Jacob e Wilhelm. *A Mãe Nevada*. Tradução Nilce Teixeira; Ilustrado por Anastassija Archipowa; Texto em Português de Maria Heloísa Penteado. – São Paulo: Ed. Ática, 1992.
- GRIMM, Jacob e Wilhelm. *Os Músicos de Brémen*. Tradução Nilce Teixeira. – São Paulo: Ed. Ática, 1992.
- ANDERSEN, Hans christian. *Os Novos Trajes do Imperador*. Tradução de Tabajara Ruas; Ilustrado por Sílvio José. – Porto Alegre: Ed. Kuarup, 1991.
- PERRAULT, Charles. *As fadas*. Tradução Tatiana Belinky; Ilustrado por Rogério Borges. – Porto Alegre: Ed. Kuarup, 1991.
- FAZENDA, Ivani. *Práticas interdisciplinares na escola*. São Paulo: Cortez, 1991.
- LIBÂNIO, José Carlos. *Didática*. São Paulo: Cortez, 1994.
- MIZUKAMI, Maria das Graças. *Ensino: as abordagens do processo*. 7ª ed. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária Ltda, 1986.
- COELHO, Nelly Novaes. *Literatura Infantil: Teoria, Análise, Didática*. – 1ª Edição – São Paulo: Ed. Moderna, 2000.
- MIGUEZ, Fátima. *Nas Arte-manhas do imaginário infantil: O lugar da literatura na sala de aula*. Rio de Janeiro: Ed. Zeus, 2000.
- SILVA, Ezequiel Theodoro da. *Leitura na escola e na biblioteca*. 2ª edição. Campinas, SP: Ed. Papyrus, 1986.
- BRANDÃO, Helena Nagamine (Coordenadora). *Gêneros do discurso na escola: Mito, conto, cordel, discurso político, divulgação científica*. 3ª Edição. São Paulo: Ed. Cortez, 2002.
- CITELLI, Adilson (Coordenador). *Outras Linguagens na escola: publicidade, cinema e tv, rádio, jogos, informática*. 3ª Edição. São Paulo: Ed. Cortez, 2002.

PROJETO 7ªCRE

Nome do projeto: ELEGENDO REPRESENTANTES

Autores: Catharina Harriet Machado Vasconcellos Soares Baptista

Resumo:

Projeto desenvolvido em turmas a partir da 5ª série do Ensino Fundamental, com o objetivo de eleger os representantes de turma. Os alunos interessados candidataram-se, os outros alunos da turma são divididos em “cabos eleitorais” dos candidatos e um pequeno grupo constitui a comissão eleitoral. Os candidatos e seus “cabos eleitorais” fazem sua propaganda, utilizando diferentes recursos, entre eles o computador. A comissão eleitoral organiza a campanha, a eleição e o resultado.

Justificativa:

Escolher seus representantes é um exercício de cidadania e a escola deve incentivar esse exercício. Na atualidade, os jovens, cada vez mais cedo, são convocados a votarem nas eleições municipais, estaduais e federais e, muitas vezes, não participaram de todo o processo da eleição: conhecimento dos candidatos e de suas propostas, o voto consciente e a apuração dos resultados.

Cada vez mais cedo, também, os jovens se lançam a candidatos por algum partido político. É a democracia que se instala. Entretanto, muitos desses jovens não tiveram oportunidade de vivenciar esse processo antes de terem, efetivamente, de participar dele.

É papel da escola desenvolver a cidadania plena do indivíduo, a ética, o respeito e, por este motivo, a eleição consciente de representantes de turma deve ser incentivada e realizada.

Objetivos:

Eleger, de forma consciente e democrática, os representantes de turma da escola.

Participar de todo o processo de uma eleição.

Redigir propostas de ações, se candidatos.

Produzir material de propaganda.

Respeitar as propostas e as campanhas dos demais candidatos.

Participar de debates, desenvolvendo a oralidade e a argumentação.

Demonstrar diferentes usos do computador como ferramenta auxiliar do processo, utilizando editores de texto, softwares de apresentação, software de criação, scanner e impressão.

Público-alvo: Alunos a partir da 5ª série do Ensino Fundamental (adequar o projeto à série trabalhada)

Tempo previsto: 8 aulas

Metodologia:

Atividade 1 - Lançamento da proposta pelo professor. Conversa sobre eleições, democracia, campanha, voto. Discussão sobre o papel do representante de turma.

Incentivar candidaturas.

Anotar os candidatos.

Atividade 2 - Falar sobre o papel da comissão eleitoral. Retirar, da turma, 3 ou 4 alunos

para fazerem parte da comissão. Discutir o papel dos “cabos eleitorais”. Organizar os alunos que não são candidatos nem fazem parte da comissão para serem “cabos eleitorais” dos candidatos. Dar tempo para que os grupos se reúnam entre si. O professor e a comissão devem passar entre os grupos orientando-os quanto à campanha.

Atividade 3 - Início da campanha. Cada candidato, ajudado por seus “cabos”, deve redigir e digitar sua proposta, imprimi-la e entregá-la à comissão eleitoral.

Atividade 4 - Continuação da campanha. Produção, no computador, de material a ser impresso. A comissão eleitoral deve delimitar o espaço de cada candidato e organizar a colocação de cartazes e *banners*.

Atividade 5 - Continuação da campanha. Cada candidato, com seu grupo, deve elaborar uma apresentação (em qualquer software de apresentação disponível), com suas propostas.

Paralelamente, a comissão eleitoral estará produzindo o material para a eleição: títulos, listas de assinatura.

Atividade 6 - Apresentação das propostas. Debate entre os candidatos.

Atividade 7 - Continuação da campanha. A comissão eleitoral deverá fotografar os candidatos, *scannear* as fotos e preparar a votação no Visual Class.

Atividade 8 - Votação no computador. Logo após todos os alunos votarem, abrir o gráfico e mostrar o resultado.

Disciplinas envolvidas/Conteúdos

1. Língua Portuguesa – produção de textos: cartazes, *banners*, filipetas, propostas.
2. História – conceito de democracia e de cidadania.
3. Tecnologias – informática, fotografia, pesquisa na Internet.

Recursos:

Câmeras fotográficas, filmes, computador, scanner., softwares: de apresentação (Power Point, StarImpress, Iluminattus ou Visual Class), editor de texto, editor de imagens.

Avaliação:

Através de conversas, debates.

Após a eleição, avaliar os pontos positivos e negativos, as dificuldades encontradas, o que foi aprendido com o projeto, a participação. Incentivar a auto-avaliação.

Referências Bibliográficas:

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais – Introdução*. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CASAGRANDE, Ferdinando e GENTILE, Paola. *Hora de Votar*. Nova Escola. São Paulo: Abril, setembro de 2002.

PROJETO 7ª E/CRE

Nome do projeto: A IMAGEM NA CONSTRUÇÃO DO SENTIDO

Autores: Catharina Harriet Machado Vasconcellos Soares Baptista e Carolina Albuquerque Lima Neves

Resumo:

O projeto foi desenvolvido em turmas de 3ª e 4ª séries do Ensino Fundamental, numa parceria da Sala de leitura com as professoras regentes e a professora de Educação Artística, com o objetivo de contribuir para que os alunos percebessem as diferentes possibilidades de produção do sentido através da observação e produção de fotografias. Os recursos da Informática foram utilizados como ferramenta de apoio ao projeto. As atividades desenvolvidas envolveram visita à exposição de fotos da Baía de Guanabara, no Museu do Telephone, entrevista com fotógrafo, pesquisa em livros, revistas e Internet sobre o tema, produção de fotos com diferentes máquinas na escola e no Jardim Botânico, observação, comparação, análise e escolha de fotos, produção de textos, “escaneamento” e impressão das fotos escolhidas em camisetas.

Justificativa:

A fotografia é, em princípio, uma representação mecânica da realidade. Contudo, numa perspectiva mais analítica, pode ser interpretada como expressão de um certo olhar sobre a realidade retratada.

Independente da ótica que se venha abordar, a fotografia é sempre um documento, um registro eficaz de situações cotidianas que permite, tanto ao pesquisador quanto ao leigo, observar e compreender não só as transformações ocorridas numa determinada sociedade, como a importância desses registros, dessas imagens, na produção do sentido. É nessa perspectiva, a da importância da imagem na produção do sentido, que o projeto se apóia, buscando envolver alunos, professores e demais participantes numa pesquisa que debruce um olhar sobre a realidade retratada pela fotografia para além da mera reprodução mecânica.

Objetivos:

Contribuir para que os alunos percebam as diferentes possibilidades de produção do sentido através da observação e produção de fotografias.

Conhecer a história da fotografia através do tempo.

Reconhecer o registro fotográfico como importante fonte para o conhecimento das histórias dos povos, em diferentes épocas.

Perceber as mudanças e permanências em diferentes espaços através das fotografias.

Identificar diferenças de usos e costumes a partir da comparação de fotos de diferentes épocas.

Demonstrar diferentes usos do computador como ferramenta auxiliar do processo ensino- aprendizagem, utilizando editores de texto, Internet, scanner, máquinas fotográficas e impressão.

Redigir entrevista, legendas, relatórios.

Público-alvo: Alunos a partir da 3ª série do Ensino Fundamental (adequar o projeto à série trabalhada)

Tempo previsto: 8 aulas

Metodologia:

Atividade 1 - Visitar a exposição de fotos *Baía de Guanabara – Espelho do Rio*, de Custódio Coimbra, no Museu do Telephone. **Obs.:** Como a exposição não está mais em cartaz, o professor deverá procurar outra exposição de fotografia.

Atividade 2 - Entrevistar um fotógrafo da comunidade escolar. A entrevista também

deverá ser fotografada.

Atividade 3 - Pesquisar o assunto “fotografia” na Internet, em livros e revistas.

Atividade 4 - Fotografar os diferentes espaços da escola.

Atividade 5 - Fotografar, com diferentes máquinas fotográficas, espaços e cenas observados em visita ao Jardim Botânico ou qualquer outro parque.

Atividade 6 - Comparar as fotos tiradas no espaço escolar e no Jardim Botânico (ou outro local) com fotos antigas destes mesmos espaços. Registrar as mudanças e permanências observadas.

Discutir a ação do homem e do tempo sobre o espaço.

Atividade 7 - Escolher, entre as fotos, as que serão estampadas nas camisetas, escaneá-las e imprimi-las em *transfer*, para depois serem impressas nas camisetas.

Obs.: *Caso a escola ou os alunos não possuam recursos para as camisas e o transfer, as fotos poderão ser impressas e expostas, com legendas dos alunos. Se a escola não possuir recursos para a impressão das fotos, uma exposição poderá ser montada utilizando-se um software de apresentação e apresentada para a escola em sessões no auditório, na sala de leitura ou em outro espaço apropriado.*

Atividade 8 - Organizar as pesquisas, as fotos e a exposição final dos trabalhos.

Obs.: Após as duas visitas (à exposição e ao Jardim Botânico), os alunos deverão ser orientados a escrever relatórios, que poderão ser digitados no laboratório. Também a entrevista deverá ser digitada.

Disciplinas envolvidas/Conteúdos

Língua Portuguesa - produção de textos: entrevista, legendas, relatórios

Integração social - mudanças e permanências no espaço pela ação do homem e do tempo.

Tecnologias - informática, fotografia, pesquisa na Internet.

Recursos:

Câmeras fotográficas, filmes, computador, scanner, folhas de transfer, gravador, camisas, livros, revistas, jornais, fotos antigas.

Avaliação:

Através de conversas, debates, observação e comparação das fotografias e relatórios das visitas, da entrevista.

Os alunos serão avaliados pela participação, interesse, autonomia, criatividade, espírito de grupo e espírito científico.

Referências Bibliográficas:

HERNANDEZ, Fernando. *Transgressão e Mudanças na Educação*. Porto Alegre, RS: ArtMed, 1998.

LITTO, Frederic M. *Um Modelo para Prioridades Educacionais numa Sociedade de Informação*. Revista Pátio, nº 3, 1998.

OZORES, Eliana & FICHMANN, Silvia. *Guia de Informática e Educação: Congresso e Feira de Informática e Educação*. São Paulo, 1997.

PAPERT, Seymour. *A Máquina das Crianças*. Porto Alegre, RS: Artes Médicas, 1994.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais – Introdução*. Brasília: MEC/SEF, 1998.

Sites:

<http://www.olhar.com.br>

<http://www.fotografar.com.br>

<http://www.sebastiaosalgado.com.br>

<http://www.pedromartinelli.com.br>

ESCOLA MUNICIPAL 07.16.030 JULIANO MOREIRA

1. Origem do projeto: Escola E.M.07.16.030 Juliano Moreira, situada na Zona Oeste da Cidade, no Bairro de Jacarepaguá.

O projeto de trabalho com informática pretende proporcionar um salto qualitativo para toda comunidade escolar, através da renovação da prática pedagógica do professor, possibilitando ao aluno construir seu próprio conhecimento, desenvolver as diversas habilidades, contribuindo para o exercício pleno da cidadania.

A escola possui um laboratório de Informática que **faz parte do PROINFO, um Programa do MEC** que tem como objetivo democratizar o acesso da tecnologia à rede pública dos estados e municípios, visando a atender alunos de baixa renda.

A escola está desenvolvendo vários projetos com a utilização da informática, a maioria deles está voltado para os temas transversais dos Parâmetros Curriculares da Educação, como por exemplo **os projetos: Despertar, Ciclovía e um projeto em parceria com o Núcleo de Adolescentes.**

2. Quem participa:

Secretaria Municipal de Educação no acompanhamento do trabalho, com o objetivo de subsidiar o professor para que seja garantido o atendimento dos alunos no acesso a tecnologia implementada pelo **Proinfo.**

Professores e alunos na elaboração e desenvolvimento dos projetos

3. Os Projetos são Propostos com base em levantamento de necessidades do alunos:

O projeto político - pedagógico da escola se apóia na proposta do Município do Rio de Janeiro - Núcleo Curricular Básico - MultiEducação - e tem como principal objetivo o aluno, desta forma sua elaboração é feita a partir de um levantamento da demanda da comunidade escolar. Assim, todos os projetos devem estar em consonância com o Projeto Político Pedagógico.

4. Métodos e Estratégias:

A participação nos projetos para a realização desta proposta de trabalho está baseada na livre inscrição de alunos que atuarão como multiplicadores e coordenadores em suas turmas.

É feita uma reunião destes alunos em um só grupo de trabalho, sem qualquer divisão de séries ou turmas. Eles serão encaixados em equipes de pesquisa temática.. Estas equipes, com orientação dos professores coordenadores do projeto e com os professores das disciplinas, farão os levantamentos de informações de acordo com seu tema específico. As estratégias para cada levantamento serão discutidas em reuniões de cada equipe.

Os temas propostos podem sofrer alterações de acordo com o andamento das pesquisas, mas todos eles abordam o cotidiano da Cidade de Deus e adjacências.

O **Projeto Despertar** surgiu. da idéia de trabalhar a cidadania. Foi sugerido um tema *Ecologia*. Este projeto foi desenvolvido em três etapas: Primeira: Discussão e pesquisa na Internet para escolha de temas. Segunda: Pesquisa na Internet para consulta de material como subsídio para elaboração do trabalho. Terceira: Utilizando o aplicativo Power Point os alunos criaram apresentações sobre os temas para posterior divulgação no trabalho na escola. Este projeto acontece a partir da discussão de vários temas, que estão voltados para os temas transversais dos PCNs.

Número de alunos: 120

O **Projeto da Ciclovía** surgiu a partir da discussão que os alunos estavam trazendo para a escola - a construção na comunidade (Cidade de Deus) de uma ciclovía - e da necessidade de informações sobre o assunto. Os alunos consultaram a cartilha elaborada pela Prefeitura com as regras da Ciclovía, discutiram e criaram um material de apresentação no Power Point e futura elaboração de folder para distribuir com o objetivo de divulgar e esclarecer a comunidade.

Número de alunos: 60

O Projeto, em parceria com o Núcleo de Adolescente, surgiu da necessidade do grupo do Núcleo pôr em prática os trabalhos e discussões desenvolvidas no grupo. Os temas discutidos são: sexualidade, paternidade, dentre outros. O Laboratório de Informática desenvolve com os alunos pesquisas na Internet, elaboração de questionários, cartazes de divulgação e esclarecimento do tema para os outros alunos.

Número de alunos: 70

Projeto Mural - Este projeto pode ser desenvolvido com o apoio de todas as disciplinas, uma vez que os alunos desenvolverão matérias dos mais diversos assuntos, nas mais variadas áreas.

Neste jornal os alunos são estimulados a criar suas próprias matérias podendo escrever sobre esporte, juventude, poemas, músicas, personalidades, atualidades, trazendo fotos que possam incorporar às suas matérias de modo a tornar o jornal mais atraente.

Número de alunos: 663

5. Periodicidade das atividades:

O **Projeto Despertar** é semestral, já os outros variam de acordo com as atividades desenvolvidas.

6. Responsável exclusivo no acompanhamento das ações em execução

Na Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro, quem acompanha os projetos em informática, desenvolvidos pelo PROINFO e pelas Salas de Leitura - Pólos é a *Divisão de Mídia - Educação*, do Departamento Geral de Educação. Na escola os responsáveis pelos Projetos são os Professores ligados ao Laboratório de Informática: Professor Marcelo Correa Viana e a Professora Carla de F. Ramoa Machado.

7. Números de alunos envolvidos:

Total de alunos atendidos pelos projetos: 913, quantitativo que inclui os alunos beneficiários do **Programa Bolsa Escola**.

8. Resultados :

Os professores nos apresentaram como resultados positivos dos projetos um maior interesse e participação dos alunos nas atividades da escola e maior frequência dos mesmos nas aulas, já que a participação nos projetos implica estar envolvido com os trabalhos da escola.

PROJETO – E/DED/7ªCRE

Nome do Projeto: LENDO E ESCREVENDO ATRAVÉS DE DIFERENTES LINGUAGENS

Autores: Catharina Harriet Vasconcellos Baptista e Carolina Albuquerque Lima Neves

Resumo:

O projeto tem por objetivo o (re)conhecimento da vida e obra do escritor Ziraldo, através de diferentes recursos: livros, jornais, revistas, cartazes, vídeo, computador e Internet. Vários ambientes da escola devem ser utilizados para o seu desenvolvimento e, ao final do projeto, deverá ser feita uma mostra dos trabalhos produzidos.

Justificativa:

A leitura e a escrita são fundamentais para o exercício pleno da cidadania. É através da língua, tanto a oral quanto a escrita, que o homem se comunica, se informa, constrói conhecimentos, os compartilha e registra.

No mundo atual, onde a tecnologia está presente em todos os segmentos e onde a imagem é cada vez mais utilizada para transmitir mensagens, é fundamental que a escola se aproprie dessas linguagens e dê a seus alunos o acesso a elas.

Além disso, a leitura pode ser também fonte de prazer, lazer e entretenimento e é nessa perspectiva que projetos de escrita e leitura devem ser desenvolvidos nas escolas, dando oportunidade ao aluno de conhecer autores, suas obras, de descobrirem o sentido que as imagens podem revelar e também de produzirem seus próprios textos.

Objetivos:

Reconhecer diferentes tipos de texto apontando suas características.

Conhecer a vida e a obra do escritor Ziraldo

Interpretar figuras, desenhos, descrições e textos escritos.

Localizar, acessar e usar informações veiculadas em diferentes portadores de texto e mídia.

Apresentar conclusões a respeito de idéias e textos.

Desenvolver a oralidade.

Produzir diferentes tipos de texto.

Público alvo:

Alunos a partir da 3ª série do Ensino Fundamental ou da Progressão II

(o projeto pode ser adaptado a qualquer série, desde que os alunos estejam alfabetizados).

Tempo previsto: 7 aulas

Metodologia:

1ª aula - Apresentação do autor Ziraldo, através de mural na Sala de Leitura, contendo trechos de sua biografia, fotos, *cartoons*, capas de livros e fragmentos de textos de sua autoria. Conversa com os alunos a respeito do autor e sua obra, incentivando-os à expressão oral (Toda a turma).

2ª aula - Gincana no laboratório de Informática: os alunos, em dupla nos computadores, conectados à Internet, visitam o *site* www.ziraldo.com.br, tendo um tempo para fazerem uma navegação orientada pelo professor por todo o *site*. Após este tempo, em um computador, é apresentado pela professora um *power point* com várias questões, cujas respostas devem ser encontradas no *site*.

3ª aula – Na sala de vídeo, os alunos assistirão ao filme “O Menino Maluquinho”. (Toda a turma)

4ª aula - No laboratório, leitura do *e.book* “O Menino Maluquinho”, contido no *site*.

Obs.: Na 2ª e na 4ª aulas, sendo a turma grande, enquanto um grupo fica no laboratório, o outro poderá estar na sala de leitura lendo o material impresso sobre o autor.

Após estas 4 aulas, o professor deverá promover uma discussão com os alunos sobre as diferentes formas de apresentação do texto “O menino Maluquinho”: impressa, no computador e em filme, incentivando-os a descobertas e comparações.

5ª aula - Na sala de vídeo ou na sala de leitura, os alunos assistirão ao vídeo “Imagens”, produzido pela Multirio, onde Ziraldo e outros autores falam sobre seu trabalho como ilustradores. Após o vídeo, os alunos deverão, a partir da descrição do personagem, desenhar o “Menino Maluquinho”.

Esta atividade pode ser feita com lápis e papel, no Paint ou outro programa gráfico (A turma pode ser dividida e fazer a atividade das duas formas. Depois, comparar os desenhos e discutir sobre dificuldades e/ou facilidades de uma forma e outra).

6ª aula - Na sala de leitura, contação da história “Dodó”. Apresentação dos outros livros da coleção.

Criação de textos, a partir da colagem de gravuras de parte do corpo. Depois, os textos podem ser digitados e ilustrados no computador (Toda a turma).

7ª aula - Escrita e envio, através do correio eletrônico, de mensagens para o escritor Ziraldo, através do “Fale conosco” do *site*, falando sobre o projeto desenvolvido.

Disciplinas envolvidas/conteúdos

Língua Portuguesa (leitura e escrita)

Artes (desenho, recorte e colagem)

Informática (navegação na Internet, correio eletrônico, utilização de editor de texto, utilização de editor de imagens)

Recursos empregados:

Livros, computadores conectados à Internet, TV, vídeo, mural, cartazes, *cartoons*, material para desenho e colagem.

Avaliação

A avaliação deverá ser constante. Ao término de cada atividade, o professor deverá discutir com os alunos o que foi feito, avaliar os resultados, o que foi aprendido, a participação e envolvimento de todos. Os alunos também deverão fazer uma auto-avaliação. Os trabalhos produzidos deverão ser expostos para as outras turmas.

Referências Bibliográficas:

ZIRALDO. *O Menino Maluquinho*. São Paulo: Melhoramentos, 1995.

ZIRALDO. *Tia Nota Dez*. 5ª ed. São Paulo: Melhoramentos, 1996

ZIRALDO. *Dodó*. São Paulo: Melhoramentos, 2000. Coleção CORPIM.

ZIRALDO. *O Joelho Juvenil*. São Paulo: Melhoramentos, 2000. Coleção CORPIM.

ZIRALDO. *Além do Rio*. São Paulo: Melhoramentos, s.d. Série Mundo Colorido.

ZIRALDO. *O Bichinho que queria crescer*. São Paulo: Melhoramentos, 1998.

www.ziraldo.com.br

Imagens – vídeo produzido pela MultiRio

Obs.: O projeto pode ser executado com qualquer outro autor que tenha página na Internet e que a Sala de Leitura tenha material impresso. As atividades podem ser adaptadas.

Ex. Ruth Rocha, Vinicius de Moraes e outros.

SUGESTÕES DA 8ª CRE

PROJETO CALENDÁRIO

Profª. Neusa Dias de Araujo

Local: CIEP 08.17.505 Mal. Julio Caetano Horta Babosa

Público-alvo: Progressão, 3ª e 4ª

Tempo: 3 semanas

Resumo:

Os alunos irão construir um calendário anual para ser utilizado em sala de aula e enviarão cartões virtuais pela internet para os aniversariantes da turma.

Justificativa:

Observa-se, com bastante freqüência, que as crianças chegam à 4ª série ainda com dificuldade no domínio de noções que envolvam o conceito TEMPO e diferentes formas de registrar fatos e acontecimentos e poder analisá-los e compará-los. É importante que o aluno aprenda a diferenciar o tempo físico do tempo social. Ambos lidam com o atributo SUCESSÃO, mas o primeiro, com a sucessão linear de dias, noites, semanas, meses, o outro, com a sucessão não regular, não previsível, pois depende dos atos humanos. Para facilitar as aprendizagens, podemos usar como recurso o CALENDÁRIO a ser construído pelas crianças, envolvendo outras áreas de conhecimento, além dos Estudos Sociais: Português, Matemática, Ciências, Artes.

Objetivos :

Mostrar várias formas de medir o tempo;

Desenvolver a noção de tempo, da observação e da associação do desenho com o real;

Desenvolver a noção de tempo e seqüência lógica dos dias do mês (ontem, hoje, amanhã), as estações do ano e as formas e vestuário adequadas ao clima.

Comparar as diversas maneiras de medir o tempo e suas formas de representação;

Localizar, no tempo, datas significativas;

Usar o calendário em atividades interdisciplinares.

Metodologia:

Questionamentos

Para incentivar o aluno, o professor pode levantar os seguintes questionamentos:

Qual o dia e mês de seu aniversário?

Deixar que os alunos contem; mostrar um calendário anual e deixar que apontem o dia de seu aniversário, não esquecer de perguntar qual dia da semana.

O que é um calendário? Qual a utilidade?

Por que há numerais em destaque num calendário?

Qual a ordem dada num calendário para distribuição dos numerais? Qual o dia da semana que sempre vem em primeiro lugar? Por quê? Qual é o último?

Quantos meses tem o ano? Todos têm a mesma duração? Qual a ordem em que aparecem?

Quantos meses têm 30 dias? E 31? Que meses predominam: os de 30 ou os de 31 dias?

Quantos dias pode ter o mês de fevereiro?

Por que em alguns calendários aparecem no mesmo espaço dois numerais?

Que datas significativas ou acontecimentos podemos marcar num calendário?

As respostas vão sendo encontradas a partir do cotidiano dos alunos, que podem trazer para a sala de aula diferentes tipos de calendários e observar o que têm em comum e quais as diferenças que apresentam: tamanho, disposição dos numerais, registro de informações significativas, quantidade de folhas, modelo, material com que foram construídos.

Atividades no computador

Analisar diferentes modelos de calendários.

Construir um calendário no Excel para utilizá-lo em sala de aula (será feito em tamanho A4, cada dupla irá construir o seu calendário, a partir do calendário gigante).

Jogos construídos no Excel: cruzadinha, caça-palavras etc.

Construção no Word, ou em outro editor de textos, de uma agenda anual para registrar: aniversários, feriados fixos e outras datas importantes (cada aluno terá a sua agenda que será utilizada em sala de aula).

Utilizar a Internet para mandar e-mails e cartões virtuais para os aniversariantes da turma.

Atividades em sala de aula

Esta etapa será feita em sala de aula para que haja uma interação e continuidade entre informática educativa e a sala de aula

Diariamente, no início da aula, através de questionamentos feitos pela professora e da observação da realidade, ou através da leitura de jornais no caderno do tempo, identificar o dia da semana, as condições climáticas, os acontecimentos sociais mais significativos. Escolher uma legenda para as datas mais importantes. Exemplo: Os aniversariantes; pode haver legendas distintas para os meninos, meninas e professor, aniversário da escola.

Construir, em complementação ao calendário, cartaz com o registro dos aniversários, à medida que vão ocorrendo, o que poderá ser feito por semestre.

Disciplinas envolvidas e Conteúdos:

Português- construção de texto

Matemática - noção de tempo

Integração Social e ciências - datas comemorativas, estações do ano e clima.

Recursos utilizados:

09 computadores, sendo 1 conectado à Internet,

01 impressora e 1 scanner

Software utilizados:

Word, Excel, ou outros softwares similares, Internet Explorer.

Avaliação:

O acompanhamento e avaliação do projeto serão feitos no decorrer das atividades, através de observações e auto-avaliação para adequação do projeto, quando necessário.

Referências Bibliográficas:

DUARTE, Nair Gressler. Revista do Professor, Abril/Junho 97, n.º 13.

PROJETO – 8ª CRE

ELEIÇÕES DIGNIDADE PARA OS POVOS A IMPORTÂNCIA DA CIDADANIA PARA AS MUDANÇAS SOCIAIS

Resumo

Projeto interdisciplinar que visa conscientizar os alunos sobre a importância da escolha dos governantes para a melhoria de vida da população.

Os conteúdos das disciplinas envolvidas serão abordados de forma que os alunos percebam que há uma correlação entre eles e que os mesmos fazem parte do cotidiano de cada um, sofrendo interferências das políticas governamentais vigentes.

Para execução do projeto serão utilizadas diferentes tecnologias tais como: livros, jornais, revistas, vídeos, TV, computador .

Justificativa

Ao optarmos por um projeto interdisciplinar com o tema ligado às eleições e suas conseqüências na qualidade de vida da sociedade, pretendemos que os alunos utilizem a aprendizagem para interpretação da realidade em que estão inseridos. Acreditamos que a contextualização da aprendizagem, a integração de conteúdos e a abordagem globalizadora favorece a produção coletiva, a socialização, levando os alunos a maior agilidade de pensamento e maior adaptação às mudanças.

A introdução dos recursos da informática permite a convivência num trabalho cooperativo estimulando o aluno na busca de informações para a constituição do conhecimento.

Objetivos

Inserir o uso do computador no processo ensino aprendizagem visando à formação de alunos capazes de trabalharem em equipe, tomarem decisões, comunicarem-se com desenvoltura, serem criativos, formularem e resolverem problemas.

Público Alvo : Alunos da 8ª série

Tempo: 2 meses

Agosto	Lançamento do Projeto, Sensibilização para participação, Desenvolvimento
Setembro	Desenvolvimento, Elaboração do site e da apresentação, Culminância

Metodologia

Simular uma eleição na turma com vários candidatos onde os mesmos terão que apresentar propostas para solução de problemas sociais. Tais problemas serão discutidos nas aulas das disciplinas envolvidas.

Apresentação de vídeo sobre debate dos candidatos ao processo eleitoral atual para os alunos.

Ler e analisar textos extraídos de jornais e de programas de governo de diferentes candidatos ao processo eleitoral atual

Analisar charges , slogan e propaganda dos diferentes candidatos ao processo eleitoral.

Produzir textos e slogan para utilização durante a campanha na escola, tendo como base os aspectos discutidos e estudados nas diversas disciplinas envolvidas no projeto.

Pesquisa na Internet, livros, jornais, revistas sobre o tema. A pesquisa orientada, o

trabalho de grupo, a análise crítica dos assuntos abordados, o intercâmbio de informações farão parte da metodologia empregada.

Produzir textos e slogan a partir do estudo feito sobre: A Importância do Estado para o exercício da Democracia e da Cidadania.

Elaborar tabela de perguntas para pesquisa de campo sobre a intenção de votos para os candidatos a eleição da escola e elaboração de gráficos comparativos.

Construção de home page sobre o projeto com os dados obtidos.

Elaboração de apresentação, no powerpoint, sobre o resultado do trabalho para toda a comunidade escolar, do trabalho realizado através do lançamento do site da turma e de palestra dos alunos para os pais.

Disciplinas Envolvidas

História: A Nova República – Fatos Importantes da vida brasileira , como planos econômicos. Democracia e Desenvolvimento

Geografia: Perspectivas para o século XXI – Revolução técnico científica e globalização

Ciência: Energia: Fontes e transformações .- Combustíveis – energia elétrica – fontes alternativas de energia

Matemática: Estatística – chances e estatística – amostras

Português: Imagem e sentidos: slogan, propaganda, logomarca e logotipo, charge, Palavras e sentidos: denotação/conotação, comparação, metáfora, hipérbole, eufemismo.

Recursos Utilizados:

Livros, revistas, jornais, TV, Vídeo, filmadora, recursos da informática: internet, chat, software de apresentação, editor de texto.

Acompanhamento/Avaliação

O acompanhamento será feito pelos professores envolvidos, assim como pelo coordenador pedagógico e a avaliação será contínua no decorrer do projeto e terá a participação dos alunos.

Referência Bibliográficas:

BOURDIEU, Pierre. O Globo, Rio de Janeiro, 12/01/2002.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais – Secretaria de Educação Fundamental.- Brasília: MEC/SEF, 1997.

OLIVEIRA, Maria Auxiliadora Monteiro. O Uso da Informática na Sala de Aula: Caminhos e (Des)Caminhos.

Presença Pedagógica.V.5 ,n.26, mar./abr. , 1999

VALENTE, José Armando. Diferentes Usos do Computador na Educação. Em Aberto, Brasília, ano 12,n.57

Jan./mar. 1993.

Elaborado por: Cinira Tavares, Dacler dos Santos, Ivone Moreira, Lucia Albrecht e Vera Brito.

ESCOLA MUNICIPAL 08.33.007 ROSA DA FONSECA

Projeto: DE OLHO NA NATUREZA

Autoras do Projeto: Valéria do Nascimento Pate Santos, Rita de Cássia de A. Martins.

Resumo: A Natureza é o bem mais precioso que o homem possui e é dela que ele depende para sobreviver. O desenvolvimento da cidadania nos jovens tem como consequência, novas e melhores atitudes entre elas a preservação e o respeito pelo Meio Ambiente. O projeto “De olho na Natureza” propõe que o aluno cidadão questione situações ambientais atuais, pense em possíveis soluções e tenha um novo olhar sobre a Natureza.

Justificativa: Este projeto propõe um olhar crítico-social sobre o momento histórico que estamos vivendo, busca uma reflexão sobre a importância da Natureza e pretende conscientizar os alunos da necessidade de se tornarem cidadãos conscientes de seus direitos e deveres.

Objetivos: Compreender a cidadania como participação e exercício de direitos e deveres civis, sociais e políticos, com atitudes de solidariedade, respeito às diferenças e repúdio às injustiças.

Conscientizar o aluno sobre a necessidade de novas atitudes para a preservação da Natureza, fazendo-o perceber-se parte integrante e atuante do meio ambiente.

Público-Alvo: Alunos do 2º segmento do Ensino Fundamental.

Tempo: Oito aulas (8 semanas)

Metodologia: Os alunos interessados deverão se inscrever nas oficinas que terão diferentes horários, de acordo com os tempos vagos das turmas de 5ª a 8ª séries.

Em todas as oficinas a primeira aula será o lançamento do projeto com a música “Planeta Água”, o vídeo “Natureza sem Fronteira” do CONPET e discussão sobre os temas Natureza e Cidadania.

A segunda aula, no Laboratório de Informática, será para conhecimento da máquina, utilização do mouse, do Paint, do Word, WordArt e início das atividades propostas.

As atividades serão: assistir ao vídeo “A Turma da Limpeza” e criar desenhos no Paint; leitura socializada da Declaração Universal dos Direitos da Água e da Carta do Cacique Seattle e criação de cartas, poesias ou músicas, digitando-as no Word, podendo inserir figuras de clipart; pesquisa sobre cidadania e elaboração de cartazes no WordArt e montagem de um mural.

Disciplinas / Conteúdos:

Língua Portuguesa (Leitura, Interpretação e Produção de Texto)

Ciências (Preservação da Natureza, Reciclagem e Água)

História (Questões sociais e econômicas do Brasil)

Recursos: Livros; Revistas, jornais; TV e vídeo, música; Computador, Clipart, Internet

Avaliação: A avaliação será feita ao longo do desenvolvimento do projeto.

Referências Bibliográficas:

Ciência e Natureza – Ecologia – Time Life

Cadernos de Reciclagem – CEMPRE – CIMA

Facepa www.facepa.com.br/pgreci.htm

Cavalcanti www.brnet.com.br/pages/cavalcanti/index.htm

CIEP 08.17.505 Marechal Julio Caetano Horta Barbosa

Projeto: “ FABULANDO COM LOBATO ...”

Tema: VIDA E OBRA DO AUTOR MONTEIRO LOBATO

Professores autores do Projeto: Maria Cristina Batista Simões, Suely Baptista Passos Raquel Lopes da Silveira, Sandra Margareth Braga de Abreu.

Local: CIEP 08.17.505 Marechal Julio Caetano Horta Barbosa

Resumo: Monteiro Lobato é um escritor nacionalista que desencadeia um encantamento nos seus leitores, por ser crítico de costumes e por suas obras apresentarem-se de forma lúdica. É considerado o mestre da literatura infantil, apresentando um estilo que mistura ficção, humor e questões sociais, onde mostra um “Brasil caipira”. Suas obras despertam a imaginação e colore a realidade do público infantil sendo de grande importância no incentivo da formação de leitores e “escritores”, motivando a leitura e escrita no dia-a-dia dos nossos alunos.

Sendo um escritor muito preocupado com o futuro do país e pela riqueza de suas produções nossa escola resolveu embarcar nessa viagem, que é a obra de Monteiro Lobato.

Justificativa: Tendo em vista que regentes das turmas e Oficinas trabalharão com as histórias e personagens do Sítio do Pica-pau Amarelo, priorizaremos as Fábulas tão bem criadas, traduzidas e adaptadas pelo ilustre escritor brasileiro. Utilizaremos a tecnologia das páginas da Internet para realçar a importância da obra do autor que ganhará maior realce com desenho, som, cor e animação.

Objetivos:

Descobrir na Sala de Leitura os livros do autor, manipular, folhear, ler um certo número de obras;
Ouvir Fábulas; ler fábulas;
Pesquisar vida e obra do autor na internet;
Debater a “moral” que cada uma encerra;
Debater as características desta tipologia textual;
Pesquisar e conhecer a biografia de Monteiro Lobato;
Dramatizar uma fábula escolhida;
Memorizar para contação uma fábula do autor;
Confeccionar máscaras e fantoches dos personagens das fábulas;
Exercitar a curiosidade, tornando a busca do conhecimento uma experiência agradável;
Trabalhar, através do computador, o gosto pela leitura;
Oportunizar a ampliação do conhecimento;
Proporcionar o acesso as novas tecnologias, ampliando suas condições de acesso ao conhecimento;

Público Alvo: Educação Infantil, Ciclo de Formação, 3ª e 4ª séries, Ensino Especial e Progressão.

Tempo: Abril / Maio de 2003

Metodologia:

Livros que serão utilizados:

Fábulas, de Monteiro Lobato, Editora Brasiliense e Pallotti, Coletânea de Fábulas criadas, traduzidas e adaptadas por Monteiro Lobato.

Sites de busca: www.globo.com; www.lobato.com.br; www.docedeletra.com.br;

www.contandohistoria.com.br

Fábulas que serão trabalhadas:

O Reformador do Mundo; O pulo do gato; Segredo de Mulher; Liga das Nações; O Velho, o menino e o burro; O leão doente; O macaco e o coelho; O peru medroso; O rato da cidade e o rato do campo; A raposa e as uvas; A gralha enfeitada com pena de pavão; O egoísmo da onça; O galo que logrou a raposa; A raposa sem rabo; O rato, o gato e o galo

Conteúdos envolvidos:

Construção de texto, leitura, interpretação

Recursos:

Computadores disponíveis para pesquisas na Internet;

Vídeos de Histórias do Sítio do Pica-pau Amarelo;

Livros.

Culminância:

Exposição dos trabalhos realizados e gincana que contará com as seguintes tarefas:

Apresentar uma peça teatral sobre uma das fábulas;

Trazer um livro de edição mais antiga de Monteiro Lobato;

Trazer uma pessoa caracterizada como um personagem do Sítio do Pica-pau Amarelo;

Encontrar mais rápido uma palavra no dicionário;

Conseguir o maior número de doações de gibis e livros infantis;

Responder mais rápido os dados bibliográficos de um livro;

Responder corretamente perguntas sobre a vida e obra de Monteiro Lobato;

Apresentar um livro com o maior número de páginas;

Contar, de memória, uma fábula de Monteiro Lobato;

Pessoas envolvidas: Sala de Leitura, Laboratório de Informática, Regentes de turmas e oficinas, Coordenação Pedagógica, Direção e Comunidade.

Avaliação:

Foi um sucesso constatado através da participação dos alunos na gincana e dos inúmeros trabalhos realizados. Desta forma atingimos os objetivos propostos despertando e aguçando interesse das crianças por suas obras.

ESCOLA MUNICIPAL 08.17.071 RUBEM BERTA

Projeto: A GEOMETRIA NA INFORMÁTICA EDUCATIVA

Autoras: Ana Luiza S. Vieira (Professora regente de matemática) e as professoras da Sala de Leitura: Irene S. Marinelli, Tereza Cristina C. de A Lage, Vilma P. da Gama

Resumo

Para fixar o conteúdo de geometria fazer o desenho da frente da escola, em sala de aula, usando figuras geométricas, depois no laboratório reproduzir o desenho, discutindo com sua dupla todo o processo. Ao final, colocar sua produção em PowerPoint e escrever sobre a o aniversário da escola.

Justificativa

Aproveitando a comemoração dos 30 anos da Escola E.M. Rubem Berta a professora de matemática, sentindo necessidade de fixar conteúdos de geometria, desenvolveu uma atividade para em parceria com as professoras de Sala de leitura. Devido ao sucesso essa atividade foi transformada em projeto.

Objetivos

Estender o estudo de geometria, mostrar sua importância e aplicabilidade em nossa vida. Apropriar-se da tecnologia, no caso o computador para desenvolver o trabalho.

Publico Alvo

Alunos da 7ª série (turma 705)

Metodologia

Os alunos fizeram um desenho da frente da escola, na sala de aula, usando somente figuras geométricas trabalhadas no conteúdo.

No laboratório de informática, reproduziram o desenho no paint, levar para o power point, escrever sobre o aniversário da escola, criando um marcador de livro. Depois os marcadores foram impressos no acetato (transparência), cortados e distribuídos no coquetel de comemoração dos 30 anos da escola.

Recursos

Régua, lápis, papel, computador; o aplicativo PowerPoint, word e paint.

PROJETO JORNAL ESCOLAR Construindo riquezas

Profª. Neusa Dias de Araujo

Local: CIEP 08.17.505 Mal. Julio Caetano Horta Babosa

PÚBLICO ALVO:

De início este projeto será realizado com os alunos monitores, que ficarão responsáveis pelo jornal mural e pelo jornal virtual. No decorrer será ampliado para os demais alunos da escola.

Tempo:

Duração três meses: março, abril e maio, podendo ser estendido pelo ano todo.

Resumo:

Os alunos irão preparar um jornal mural e um jornal virtual (site na internet) para informar a comunidade escolar sobre acontecimentos do mundo, da cidade e do bairro, além de assuntos referentes ao cotidiano escolar.

Justificativa:

Nossa proposta baseia-se na concepção de um jornal que seria o promotor de construção de conhecimento, nas diversas áreas de estudo, incorporando a iniciativa do aluno ao aprendizado em sala de aula, permitindo que o próprio aluno desenvolva sua criatividade, integrando-o nas mudanças para a formação do conhecimento na lógica de seu tempo.

Objetivos:

Língua portuguesa: formar leitores autônomos de jornal; ampliar a capacidade de leitura dos alunos; desenvolver procedimentos de revisão de texto e ampliar os conhecimentos sobre a língua escrita.

Ética e Cidadania: levar para sala discussões sobre temas sociais atuais e intensificar os laços entre escola e comunidade.

Matemática: resolver problemas, conhecer e utilizar o sistema monetário;

Metodologia:

1ª Etapa - Conhecendo o jornal

Durante 4 semanas serão trabalhados as partes que compõem o jornal (o que é o jornal, os artigos que compõem o jornal, as manchetes do jornal, as notícias, as reportagens, os profissionais que trabalham em um jornal).

Atividades em sala de aula

Conhecendo o jornal

Levar para sala vários jornais, mostrar aos alunos o que tenho nas mãos (deixar que falem), perguntar para o que serve (deixar que falem). Distribua os jornais entre os grupos e deixe manuseá-los.

Pergunte qual o nome do jornal que está vendo e a data da publicação. Como é a primeira

página, e as demais. A manchete que aparece em destaque na primeira página. Peça para que observem o cabeçalho, o número de páginas, as seções. Mostrar às crianças que todos têm a mesma estrutura na primeira página: título, data e manchetes com fotos. Este contato também deverá ser intensificado também fora da escola, pedir que os alunos assistam em casa aos telejornais, ouvir noticiários de rádios e ler todos os jornais possíveis procurando identificar os assuntos mais comentados. A proposta: mostrar os diferentes formatos que uma notícia ganha, conforme o veículo.

Caixa de notícias

Cada grupo irá receber tesouras para que recortem as notícias que mais despertaram a atenção. Explique as diversas editoriais (seções) que compõem o jornal. A cada explicação, mais um título de seção recortado para colar numa caixa forrada, a Caixa de notícias. O passo seguinte será alimentá-la com recortes e mais recortes, sobre todos os assuntos.

As partes de um jornal

Editorial

Textos jornalísticos (crônicas, reportagens, artigos)

Classificados (os alunos irão criar anúncios)

Palavras utilizadas em jornais (diagramação, tiragem, composição, exemplares...)

Brincando de repórter - A turma será dividida em grupos e cada grupo irá escolher alguém da escola ou da comunidade para fazer uma entrevista (cada grupo irá planejar e montar uma ficha com perguntas para o entrevistado).

Desafio - "Usando o índice do jornal"- utilizar o índice do jornal para fazer desafios.

Exemplo: Preencha com as seções, de acordo com índice anterior:

- Você vai viajar amanhã e quer saber como estará o tempo na cidade para onde você vai?

- Você quer saber a hora do seu programa favorito na TV.

Problemas matemáticos utilizando o preço do jornal.

Exemplo: Marcos compra diariamente o jornal para seu pai. Sabendo que o preço do jornal de domingo é R\$ 1,50, quanto gasta por semana?

2ª Etapa -Organizando o jornal

- Escolha do nome do jornal.

- Pesquisa e seleção do conteúdo do jornal (parceria com a Sala de Leitura).

- Redação e revisão das matérias.

3ª Etapa - Construindo o jornal

Atividades no computador

- Digitação das matérias e artigos

- Construção do site (jornal eletrônico).

Culminância

Exposição do jornal no corredor da escola.

Após os trabalhos concluídos, as demais turmas da escola visitaram o laboratório para conhecer o site do jornal.

Conteúdos envolvidos:

Português Leitura e escrita; construção de textos; ortografia;

Matemática: sistema monetário; problemas matemáticos;

Recursos utilizados:

09 computadores, sendo 1 conectado à Internet,, 01 impressora e 1 scanner, jornais, Word e Internet.

Avaliação:

O acompanhamento e avaliação do projeto serão feitos no decorrer das atividades, através de observações e auto-avaliação para adequação do projeto quando necessário.

Referências Bibliográficas:

LEAL, LeivaFigueiredo Viana. Leitura e Escrita: Desafio para o Ensino Fundamental,

RJ, Gráfica da Prefeitura, 2001.

GONDIM, Maristella Miranda Ribeiro. Programa de Aceleração da Aprendizagem: Projetos 2 e 3, RJ: Gráfica da Prefeitura, 1998.

Revista Nova Escola, SP:Fundação Victor Civita, novembro de 2001.

ESCOLA MUNICIPAL 08.33.007 ROSA DA FONSECA

SALA DE LEITURA PÓLO

Projeto Integrado - Informática, Sala de Leitura e Sala de Aula

Tema: ANIMAIS

Público: Alunos do 3º ano do ciclo do Ensino Fundamental.

Justificativa: Devido ao interesse dos alunos sobre o tema e a necessidade de conscientização sobre a importância e a preservação dos animais criamos este projeto que consiste na confecção de um Jardim Zoológico Virtual. As informações sobre os animais serão de pesquisas feitas pelos próprios alunos na Sala de Leitura.

Objetivos:

Despertar o interesse pela leitura e pesquisa.

Proporcionar a leitura significativa.

Respeitar o pensamento do outro, valorizando o trabalho cooperativo e a troca de idéias defendendo seus argumentos, porém sendo flexível para modificá-los.

Conscientizar os alunos sobre a importância da preservação dos animais.

Desenvolvimento:

Lançamento: Contar a história do Coelho

Navegar pelo site do Rio Zoo: www.rio.rj.gov.br/riozoo/

Zoológico: www.zoologico.com.br/zoo.htm

Zoológico BLV: www.blv.com.br

Assistir ao vídeo “A Mãe Natureza” da série Quadro Mágico.

Pesquisar na Sala de Leitura livros que falem sobre animais.

Selecionar os animais que farão parte do Zoológico Virtual.

Conversar sobre os animais, sua importância, necessidade de preservação, etc.

Retirar das leituras informações sobre peso, tamanho, habitat, alimentação e curiosidades sobre os animais.

Desenhar o habitat dos animais selecionados no Paint.

Scanear os desenhos dos animais feito pelos alunos e colar no Paint e/ou colar animais do clipart.

Digitar o texto, resumido, sobre os animais.

Partindo dos animais selecionados, criar outros animais, usando patas de um, cabeça de outro, corpo de outro e dar nomes. Montar um mural com esses bichos estranhos.

Montar um mural com os trabalhos da informática.

Montagem dos fantoches de animais que serão utilizados na peça.

Atividade Extra: Visita ao Jardim Zoológico.

Culminância: Apresentação da Peça “A Girafinha Feliz”.

Recursos:

Computador; Internet; TV e vídeo; Livros, revistas e jornais

Cronograma:

Aproximadamente dois meses de duração.

Culminância

Apresentação da Peça “A Girafinha Feliz”.

Atividade Extra: Visita ao Jardim Zoológico

Avaliação:

A avaliação vai ser diária e contínua ao longo do desenvolvimento do projeto.

**Observação:**

Durante as atividades e procurando traduzir as informações coletadas para o concreto, sugere-se:

Medir a pata do seu bichinho de estimação e compará-la com o tamanho de seu pé.

Comparar o peso de um elefante com o peso médio dos alunos da turma.

Estimular as crianças a fazerem outras comparações.

Registrar sempre as semelhanças e diferenças de cada animal em blocão.

Autoras do Projeto:

Rita de Cássia de A Martins

Valéria do N. Pate Santos

9ª CRE

Pólo de Educação pelo Trabalho Alzira Araujo

RESUMO

Esta atividade foi desenvolvida numa integração entre as oficinas de Educação Ambiental e Informática Educativa, com as turmas de 2º segmento do Ensino Fundamental de diferentes escolas da rede pública da cidade do Rio de Janeiro. O projeto busca contribuir para a formação dos alunos, levando-os a reelaboração de seus conceitos sobre o meio ambiente, através da construção de uma consciência crítica de preservação do meio como um todo: sociedade local e global, visando ao comprometimento com o dia-a-dia, com a vida. Os professores de ambas as oficinas elaboraram o projeto de maneira integrada, buscando formas significativas e criativas de abordagem da preservação ambiental e implantação da horta escolar.

JUSTIFICATIVA

Considerando:

A necessidade de conscientizar e envolver todos os segmentos da comunidade escolar nas questões ambientais e no fato de que cuidar e preservar um ambiente saudável é fator primordial para a promoção de melhoria de qualidade de vida;

As possibilidades que a tecnologia de informática oferece, ampliando os horizontes e apontando novos caminhos de integração entre as disciplinas;

As equipes de Informática Educativa e Educação Ambiental do Pólo de Educação pelo Trabalho Alzira Araújo propõem, para o ano de 2003, o “**Projeto Natureza**”.

OBJETIVO

Promover a preservação do meio ambiente, buscando a melhoria na qualidade de vida, através de ações conscientes e concretas, utilizando a integração das oficinas de Educação Ambiental e Informática Educativa como fator de estímulo e enriquecimento do processo ensino - aprendizagem.

PÚBLICO ALVO

Alunos do 2º segmento de diferentes UUEE da Rede Municipal;

TEMPO PREVISTO

1º semestre de 2003 – 18 semanas – 72 aulas

METODOLOGIA

Atendimento em oficinas de 6h semanais, sendo:

Aulas de Educação Ambiental – 3 h semanais;

Aulas de Informática Educativa – 3 h semanais;

DISCIPLINAS ENVOLVIDAS

O Projeto promoveu a integração das oficinas de Educação Ambiental e Informática Educativa, mas o trabalho desenvolvido propicia a interdisciplinaridade com as disciplinas:

Língua Portuguesa; Matemática; Ciências; Artes;

RECURSOS UTILIZADOS

Educação Ambiental:

Ferramentas agrícolas; Material de consumo – adubo, sementes, sacos de propagação; Fitas de Vídeo do projeto “Tom da Mata”;

Informática Educativa:

Softwares aplicativos: Paint; calculadora; Word; * Câmera digital; * Disquetes; * Espiral, capas duras e máquina para encadernação; * Papéis com gramaturas diferentes; * Impressoras; *Cartuchos de tinta preta e colorida;

OBS: o recurso Internet, que tão bem poderia ser aplicado a este projeto, principalmente como fonte de pesquisa e consulta dos alunos, não pode ser utilizado uma vez que o Laboratório não dispõe do mesmo.

AVALIAÇÃO

Processo avaliativo ocorreu durante todo o período das atividades, baseado na observação do grupo quanto aos seguintes aspectos: criatividade; organização; envolvimento na atividade; sociabilidade; trabalho em equipe; autonomia; desenvolvimento da atividade; hábitos e atitudes durante as diferentes fases do projeto: durante a aula passeio, na horta, nas salas ambiente e durante o piquenique ecológico;

Em um segundo momento:

Relato/avaliação escrita dos alunos sobre o que foi vivenciado nas oficinas: pontos positivos e negativos, comentários críticos e sugestões;

Confecção e exposição do produto final de cada oficina nas atividades de culminância da SME, CRE ou do próprio PET.



BIBLIOGRAFIA

Fitas de vídeo do projeto “Tom da Mata”;

Apostilas de Técnicas Agrícolas, da Profª Roseli Kerber Estrella Sarmento;

“As hortaliças e seu cultivo” - Leocádio de Souza Camargo – Fundação Cargill;

“Horticultura” – Shizuto Murayama – Instituto Campineiro de Ensino Agrícola;

“A ciência da horticultura” – Jules Janick – Livraria Freitas Bastos S.A.

Equipe de Informática Educativa:

Aparecida Eliane Valdoski Pereira – 10/094757-2 e 10/105343-8

Ivone Ferreira de Carvalho - 10/104277-9

Roseli Kerber Estrella Sarmento – 10/170148-1

Equipe de Educação Ambiental:

Roseli Kerber Estrella Sarmento – 10/170148-1

Eliana de Oliveira Bastos Martins – 10/106754-5

Pedro Alcântara da Silva Quirino – 10/170244-8

PROJETO – 10ª CRE

Projeto: A MATA ATLÂNTICA E SUAS TRANSFORMAÇÕES

Projeto de Trabalho apresentado à SME como resultado final do Curso de Informática Educativa: Alzira Teixeira Neves da Silva, Tereza Cristina Moraes do Nascimento, Edméia de Sá Freire, Vera Lucia Vieira Cristo

Orientadora: Eleonora Silvestre dos Santos

Introdução:

Atualmente, a temática ambiental constitui-se um objeto de grande interesse mundial. Esta preocupação constante com a preservação do Meio Ambiente, busca refletir sobre o desenvolvimento sustentável, discutindo as relações sócio - econômicas e ambientais. E é exatamente no contexto dessas discussões, que a Escola deve ser desafiadora e oportuna, desenvolvendo projetos que tragam a problemática ambiental para dentro do ambiente escolar.

Justificativa:

Ao desenvolver na escola um projeto de pesquisa que promova a discussão sobre a qualidade ambiental do litoral brasileiro, em especial, do Estado do Rio de Janeiro, sensibilizamos toda a Comunidade Escolar para as questões ambientais. Mostrando que todos nós somos responsáveis pela preservação do meio ambiente.

E para compreender esta problemática ambiental, precisamos realizar uma análise histórica desde a descoberta do Brasil, conhecendo os ciclos econômicos que influenciaram a ocupação do território brasileiro.

Resumo:

A escola, enquanto formadora da cidadania, deve ajudar a despertar a consciência do aluno para as questões do meio ambiente, levando-o a refletir sobre os fatores que ameaçam o seu equilíbrio.

Este trabalho objetiva, portanto, promover uma discussão acerca dos fatores fundamentais para a preservação da fauna e da flora.

Objetivos:

“Perceber-se integrante, dependente e agente transformador do ambiente, identificando os seus elementos e as interações entre eles, contribuindo ativamente para a melhoria do meio ambiente.” (PCN)

Pesquisar os ciclos econômicos e suas consequências para o litoral brasileiro;

Mapear as transformações ocorridas no litoral brasileiro desde o século XVI;

Relacionar as espécies da fauna e da flora da Mata Atlântica que estão ameaçadas de extinção;

Interpretar como a atuação do homem sobre a natureza atingiu os recursos naturais;

Reconhecer que o planejamento urbano e a manutenção saudável do meio ambiente são fatores essenciais para a melhoria da qualidade de vida.

Público-alvo:

Alunos de quinta a oitava série do Ensino Fundamental.

Tempo previsto:

O Projeto terá início em abril, desenvolvendo o tema a partir da semana do Descobrimento do Brasil, tendo o sua apresentação final para toda a Comunidade Escolar, na semana do Meio - Ambiente, em junho.

Metodologia e Estratégias de Ação:

Atendimento em oficinas de 6h semanais, sendo:

Aulas de Educação Ambiental – 3 h semanais;

Aulas de Informática Educativa – 3 h semanais;

Os professores organizarão visitas ao Laboratório de Informática e à Sala de Leitura para pesquisar em sites, livros, revistas e vídeos, as informações necessárias para o desenvolvimento do projeto.

Os alunos serão organizados em grupos de trabalho, sob a coordenação dos professores, que lhes darão subsídios e orientação para desenvolver o seu tema. Ressaltando, com isto, a importância da interdisciplinaridade para a construção integral do conhecimento.

A escolha do tema de cada grupo será de acordo com a série, favorecendo assim a integração do projeto com o planejamento curricular.

Será realizada uma excursão para o Maciço da Pedra Branca (Rio da Prata – Campo Grande) com o objetivo de conhecer um exemplo ainda preservado da Mata Atlântica. E uma excursão para a Floresta da Tijuca para comprovar que uma ação humana pode reconstruir uma devastação.

Durante o desenvolver do projeto, deve-se estar atento a possíveis descobertas dos alunos, que poderão trazer novas opções de trabalho. Enriquecendo ou redirecionando o caminho do Projeto.

A exposição, na escola, será dividida em salas ambiente, onde serão retratados os diversos períodos históricos do Brasil. Destacando, assim, as transformações ocorridas no Meio Ambiente após 1500.

O uso do Computador:

- A Internet: os professores orientarão os alunos a pesquisar o tema em sites de busca (google), buscando informações e avaliando sua confiabilidade e importância para o Projeto.

- Criação de arquivos para armazenar as informações obtidas, garantindo a continuidade do trabalho e o acesso de outras turmas.

- Os textos serão produzidos e formatados no StarWriter. Poderão ser incluídas e tratadas imagens de outros arquivos.

- Os gráficos e tabelas serão construídos no StarCalc.

- Utilização do StarDraw nas produções artísticas que irão compor o cenário das salas ambiente.

- Criação de uma apresentação no StarImpress, contendo o resumo de cada trabalho desenvolvido pelos alunos.

As perguntas abaixo, poderão orientar os professores a conduzir o Projeto atingindo assim, os objetivos propostos:

a) Como era o nosso litoral em 1500?

b) Quais são as características da Mata Atlântica?

- c) Qual foi a primeira forma de agressão que a Mata Atlântica sofreu?
 - d) Como o ciclo da cana-de-açúcar contribuiu para a devastação do litoral nordestino?
 - e) Como o ciclo do café, a industrialização e o aparecimento das grandes cidades mudaram o litoral do sudeste?
 - f) E hoje, o que temos ainda preservado da Mata Atlântica?
 - g) Qual o impacto ambiental desta devastação para as bacias hidrográficas?
 - h) Como esta alteração do Meio Ambiente afeta a qualidade de vida do cidadão brasileiro?
- E você, cidadão brasileiro, como pode contribuir para a preservação do Meio ambiente?

Recursos:

O computador e a Internet; Livros; Revistas; Jornais; Fitas de vídeo; Máquina Fotográfica; Excursões.

Avaliação:

Os professores estarão avaliando durante todo o desenvolvimento do Projeto de pesquisa. Inicialmente, diagnosticando o que o aluno já sabe sobre o assunto, para dar continuidade a construção de seu conhecimento. Durante o Projeto, quando faz suas interferências e orienta o melhor caminho a seguir. E na exposição, quando pode-se verificar como o tema contribuiu para o desenvolvimento do aluno.

Referências Bibliográficas:

Sites:

www.canalkids.com.br

www.chez.com/simudouro/editoria

www.aventure-se.ig.com.br

www.ecoviagem.com.br/meioambiente

História Geral da Civilização Brasileira (11 volumes), direção de Boris Fausto;

Enciclopédia do Brasil;

A História do Brasil em jornal;

Fitas de vídeo da videoteca da escola;

Revista Veja;

Atividade - Criação do Livro Eletrônico: “Relendo Andersen”

Clientela Atendida:

- Alunos da 5ª e 8ª séries

Objetivos:

- Apresentar a Biografia de Hans Christian Andersen e uma de suas histórias;
- Promover leitura crítica a partir do enfoque dado pelo escritor quando menciona sua opinião ao final da história: “ A Princesa e a Ervilha”;
- Promover a releitura à partir de questionamentos levantados a partir do último trecho e do contexto da história.

Desenvolvimento:

- Pesquisa na Internet e livros: Biografia, fotos, músicas, ilustrações originais de suas histórias, ...
- Montagem fragmentada do livro (uma página em cada computador), no software Illuminatus.
- Em grupos, os alunos da 5ª série abriram as páginas e acompanharam a narração do livro.
- Fez-se uma reflexão e debate a partir do questionamento: “Príncipes e Princesas são pessoas especiais e mais sensíveis?”;
- Cada grupo criou uma nova página respondendo a indagação acima registrando suas opiniões utilizando recursos do Illuminatus, como por exemplo: borda, fundo de página e formatação de texto;
- Orientou-se a correção ortográfica das produções com os grupos;
- Os alunos da 8ª série foram apresentados ao livro eletrônico realizando a sua leitura e as opiniões dos alunos da 5ª série;
- Foram convidados a criar as ilustrações para o texto em uma nova página usando gifs, cliparts, fundos, ...disponíveis em uma pasta de recursos criada a partir das pesquisas realizadas pela Equipe de S.L.
- Montagem do livro impresso para exposição.
- Montagem do livro eletrônico em um único computador através da rede.

Obs.: O livro poderá ser trabalhado em um único micro ou em partes fragmentadas (uma página em cada micro), dependendo dos objetivos que serão traçados.

O Site Século XX1

As múltiplas janelas abertas na tela do computador se convertem em uma alternativa poderosa para pensar novos rumos. Ainda que saibamos das muitas dificuldades encontradas no cotidiano escolar, o Programa Século XX1 acredita que as mídias podem de fato reencantar alunos e professores, propiciando a mudança de atuais paradigmas na educação.

A navegação no site Século XX1 se baseia no uso da palavra **CHAVE** como uma 'barra de menu' do tema abordado -Identidade, O novo mundo do trabalho, Violência Urbana e Juventude, Sexo e Mídia, entre outros. Cada letra representa uma seção do site. Clicando em **C**, por exemplo, o educador terá acesso a textos que discutem o conceito do tema. Já na letra **H**, de hoje, o material aborda a relação entre o tema e aspectos da atualidade. Além disso, o site oferece na letra **A** sugestões de atividades que podem ser desenvolvidas com os alunos de forma integral ou com adaptações. Em **V**, o usuário encontra uma vitrine com várias opções de suporte ao seu trabalho em sala de aula. São sites, livros, músicas, filmes e programas de TV que complementam e ampliam as várias visões apresentadas sobre o assunto. A última seção da **CHAVE** é a letra **E**. Nela há relatos de experiências bem-sucedidas nas quais educadores usaram o tema da chave com seus alunos.

O site e o Cd-rom trazem também uma área: o almanaque. De caráter mais dinâmico e com atualização diária, ela aborda questões de interesse geral do educador, mas sem relação direta com os temas da chave. O professor tem à disposição, entre outros itens, reportagens, textos teóricos, banco de experiências, dicionário da web, dicas sobre a utilização de mídia na escola e indicação de sites nos quais o educador pode baixar gratuitamente livros, softwares, filmes e vários materiais de suporte.

O Site apresenta ainda na página inicial animações em flash, geralmente de 10/15 segundos, sempre trabalhando um tema específico da chave, que podem ser exibidos e baixados nos computadores do laboratório da escola. Estas animações compõem uma espécie de 'mini tv' e fazem uma leitura dos temas das palavras-chave. Além disso esta 'mini tv' pode abrigar animações produzidas pelos estudantes. Nesta perspectiva surgem várias possibilidades de se redimensionar a "mini tv", expandindo-a para os laboratórios das escolas com possibilidade de criação de novos projetos de animação com professores e alunos.

A navegação pelo Século XX1

Navegando pelo site ou pelo Cd-rom os professores que utilizam o laboratório de informática podem se beneficiar de materiais úteis em todas as chaves e seções do almanaque. Experimente navegando em alguns exemplos apresentados abaixo.

§ Algumas dicas - Letras C e H

Nas letra C (conceito) e H (hoje) de várias CHAVES é possível encontrar materiais interessantes que podem ser úteis para dar suporte aos professores sobre como as tecnologias de informação e comunicação se relacionam com grandes temas do novo milênio.

§ Algumas dicas - Letra A:

Na letra A de todas as chaves, abrangendo o conjunto de temas, existem textos com sugestões de atividades pedagógicas que incorporam o uso de tecnologias de informação e comunicação. **Exemplos:**

CHAVE NOVO MUNDO DO TRABALHO

Existem 4(quatro) atividades que podem incorporar o uso de computador e internet:
Projetos de criação de site, de rádio, de jornal e realização e publicação de pesquisa

na rede.

Ver em: www.multirio.rj.gov.br/seculo21/chave.asp?cod_chave=3&letra=a

CHAVE IDENTIDADE

Sobre RPG (e publicação na internet) - “Uma aventura de construir identidade(s)” ver em: www.multirio.rj.gov.br/seculo21/texto_link.asp?cod_link=1082&cod_chave=1242&letra=a

CHAVE SEXO E MIDIA

Sobre debate, pesquisa e reflexão em rede - ver “Rede sexo e mídia no Século XX1” em: www.multirio.rj.gov.br/seculo21/texto_link.asp?cod_link=1239&cod_chave=469&letra=a

CHAVE ÁGUA

Sobre diversas possibilidades de projetos usando internet a partir do tema Água - ver em: www.multirio.rj.gov.br/seculo21/chave.asp?cod_chave=5&letra=a

CHAVE VIOLÊNCIA URBANA E JUVENTUDE

Sobre diversas possibilidades de trabalhar o tema utilizando-se de Blog e Colagem Eletrônica - ver em: www.multirio.rj.gov.br/seculo21/chave.asp?cod_chave=2&letra=a

CHAVE FUNK E RAP

Sobre música na web - “Na batida do funk/rap, discutindo o novo século” ver em:

www.multirio.rj.gov.br/seculo21/texto_link.asp?cod_link=51&cod_chave=1&letra=a

§ **Algumas dicas - Letra V**

Na letra V (vitrine) de todas as chaves o professor vai encontrar indicações de sites, livros e audiovisuais com seus respectivos links da internet acompanhadas de sinopses que podem orientá-lo na organização de novas atividades.

§ **Algumas dicas - Letra E**

Na letra E de várias Chaves encontram-se relatos de experiências de educadores. Algumas delas, referem-se ao uso de tecnologia de informação e comunicação.

ALMANAQUE – algumas seções

§ “Com a mão na massa”

- seção que indica sites nos quais o educador encontra orientação sobre como utilizar mídia em atividades com os alunos. Exemplos:

- **Apostila de navegação e criação na internet**

www.multirio.rj.gov.br/seculo21/generico.asp?id_tipo=5&id_tbl_gen=1929

- **Uso pedagógico de ferramentas gratuitas disponíveis na web**

www.multirio.rj.gov.br/seculo21/generico.asp?id_tipo=5&id_tbl_gen=1921

- **Técnicas de cinema de animação**

www.multirio.rj.gov.br/seculo21/generico.asp?id_tipo=5&id_tbl_gen=1719

- **Criação de página na internet**

www.multirio.rj.gov.br/seculo21/generico.asp?id_tipo=5&id_tbl_gen=1013

- **Criação de blog**

www.multirio.rj.gov.br/seculo21/generico.asp?id_tipo=5&id_tbl_gen=281

§ Professor XX1

- seção que apresenta textos sobre ferramentas de mídia e sua utilização pelo professor. Exemplos:

- **Uso do e-mail para desenvolvimento de atividade nas aulas de inglês**

www.multirio.rj.gov.br/seculo21/generico.asp?id_tipo=4&id_tbl_gen=1833

- **Aplicação do SchMOOze nas aulas de inglês**

www.multirio.rj.gov.br/seculo21/generico.asp?id_tipo=4&id_tbl_gen=1831

- **Relação RPG e Educação**

www.multirio.rj.gov.br/seculo21/generico.asp?id_tipo=4&id_tbl_gen=1720

PREFEITURA DA CIDADE DO RIO DE JANEIRO

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Assessoria Técnica de Informática
MARCELO DE LIMA CASTELO BRANCO

Departamento Geral de Educação
LENY CORREA DATRINO
Divisão de Mídia-Educação
SIMONE MONTEIRO DE ARAUJO

Caderno 1

Elaboração: Jacinta Maria de Jesus Moreira e Neyla Maria Tafakgi
Divisão de Mídia-Educação - SME

Caderno 2

Sugestões elaboradas pelos Professores das Escolas e Coordenadorias da Rede
Municipal de Educação do Rio de Janeiro.

Organização: Jacinta Maria de Jesus Moreira e Neyla Maria Tafakgi
Divisão de Mídia-Educação - SME

This document was created with Win2PDF available at <http://www.daneprairie.com>.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.