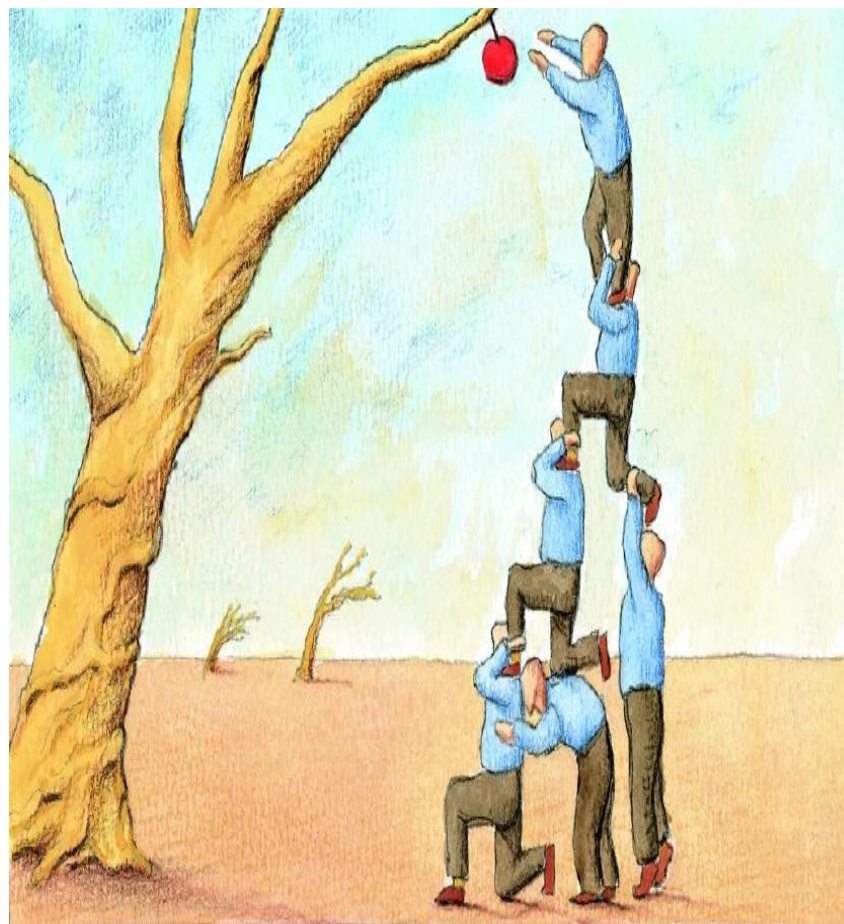


# PONTOS DE ENCONTRO 2010



**“Nenhum de nós é tão inteligente, quanto todos nós juntos”.**  
**Warren Bennis**



PREFEITURA DE SANTOS  
Secretaria de Educação  
Núcleo Tecnológico Municipal - NTM



## ***Equipe X Nósquipe***

Muito se fala, na contemporaneidade, sobre a importância do trabalho em equipe.

Mas, vocês devem estar se perguntando, trabalhar em equipe e trabalhar em grupo, possui a mesma significação?

Não! Sabemos que toda equipe é um grupo, porém... nem todo grupo é uma equipe.

No trabalho em equipe precisamos aprender a conciliar opiniões, afinal cada indivíduo tem seu “jeito de ser, agir, pensar e falar”. Por isso é de grande importância que cada indivíduo saiba “usar a palavra, ouvir com atenção e refletir sobre a própria ação”.

É difícil aceitar opiniões contrárias as nossas e admitir que podemos estar errados; mas é importante saber reconhecer que a ideia do outro pode ser melhor do que a nossa.

Habilidade para trabalhar em equipe é a competência discutida entre os diversos setores da sociedade, em qualquer esfera. Neste sentido, a frase, *em equipe alguns carregam o piano e os outros apenas observam*, não cabe, de fato, no trabalho em equipe, ou em termos mais modernos *colaborativo*.

A experiência, a reflexão, o exercício constante **do fazer junto**, participar e colaborar é que dá legitimidade e força ao grupo. Sem isso nosso trabalho se torna cansativo e sem graça.

***Este trabalho***, é o resultado de uma ação conjunta, do esforço de uma equipe.

De pessoas com objetivos comuns, pensando, agindo e refletindo para um fim único e de larga abrangência ao universo das tecnologias aplicadas à educação: os alunos.

Parabéns ao autores desta obra, que pensando em *nós*, auxiliaram muitos *eus*.

HI...  
A INTERNET  
“CAIU”.

## ATIVIDADE ARTICULADA

**Professoras:** Kátia Regina Araújo Domenes  
Melissa Fernandes Miranda  
Renata Moraes de Abreu

**Público Alvo:** Infantil VI e/ou 1º ano

**Disciplina:** Língua Portuguesa

**Duração:** 1 h/a

**Objetivos:**

- Conhecer o Alfabeto
- Relacionar letra inicial/figura
- Localizar letras no teclado

**Procedimentos:** A professora preparará um documento de texto com figuras e os alunos terão que digitar a letra inicial referente a cada desenho. Em seguida, as crianças digitarão as letras seguindo a ordem alfabética.

**Avaliação:** Observação do desempenho dos alunos durante a atividade levando em consideração se a criança...

Identifica e associa letras/figuras

Localiza letras no teclado

Reconhece a ordem alfabética

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

Software Supermercado (Positivo Informática)

**POIEs:** Evelyn Neri campos  
Rosa Apolinário

**Disciplina:** Informática Educativa

**Público Alvo:** 4º e 5º anos Ensino Fundamental

**Duração:** 6 h/a

### **Objetivos:**

Promover através das atividades do software supermercado, o desenvolvimento das seguintes habilidades: cálculo das quatro operações fundamentais, lateralidade, conhecimento dos nomes de produtos de higiene pessoal, e gêneros alimentícios.

### **Procedimentos:**

**Primeira aula:** O aluno conhecerá o software e todos os seus recursos, como “passear” pelo supermercado, como comprar os produtos, como pagar, e quais as atividades oferecidas.

**Segunda aula:** Execução da primeira atividade “lista de compras” consiste em comprar produtos no supermercado que estão apresentados na lista. O nível de dificuldade do jogo é básico que está indicado o setor onde estão os produtos da lista.

**Terceira aula:** Os alunos irão continuar fazendo a atividade lista de compras, mas agora farão as compras no nível intermediário de dificuldade. Neste nível não está especificado em que setor estão os produtos.

**Quarta aula:** Atividade lista de compras nível avançado. Nesse nível os alunos irão comprar frutas e legumes a quilo.

**Quinta aula:** Os alunos irão fazer a atividade “passear livremente pelo supermercado” onde a tarefa proposta será a compra de produtos para a realização de um churrasco. Os alunos irão comprar itens para um churrasco, O professor durante a tarefa estará orientado os aluno quanto aos produtos que eles devem comprar.

**Sexta aula:** Continuando a atividade “passear livremente pelo supermercado” a tarefa dada é comprar itens para uma festa de aniversário.

### **Avaliação:**

Através de observação da participação dos discentes nas atividades, verificando se há dificuldades, e intervindo, quando necessário.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**Autor/ UME/ Período:** Profª Jucélia- “Auxiliadora da Instrução”- tarde

**Série/Ano:** 1º e 2º anos

**Disciplina(s) envolvidas:** Arte e Matemática

### **Conteúdos a serem desenvolvidos:**

Formas e cores;

Mosaico.

### **Objetivos:**

- Reconhecer as formas geométricas;
- Usar as cores primárias;
- Conhecer a ferramenta de desenho Kolour paint.

### **Procedimentos:**

- Acessar na barra de tarefas o menu K Escritório e Utilitários: Kolour Paint
- Abri-lo e explorar suas ferramentas, especialmente as formas geométricas, a caixa de texto, preenchimento (balde), a borracha, caixa de cor.
- Clicar sobre retângulos, curvas, elipses para criar o mosaico.
- Pinte cada espaço de uma cor diferente, usando a caixa de cor.

### **Avaliação:**

Todos os alunos deverão compor um Mosaico fazendo uso das ferramentas apresentadas.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

### **POIEs:**

Maria Celeste A Rodrigues Garcia  
Adriana Rosa

### **Público Alvo:**

2º e 3º ano de escolaridade.

### **Objetivos:**

Realizar atividades de sequência numérica, operações, contagem e organização de histórias.

### **Procedimentos:**

Utilização do Software Buzz Lygthyear 1ª série

1º passo: Ver a abertura do CD (ouvir a história);

2º passo: Explicar as atividades que deverão ser executadas pelos alunos;

3º passo: Realização das atividades.

As atividades durarão 15 minutos.

Os alunos com maiores dificuldades serão orientados pela professora.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**Autor:** Maria Cristina Martinez Vieira

**UME:** SAMUEL LEÃO DE MOURA

**PÚBLICO ALVO:** INFANTIL IV, V E VI

A HORA DO CONTO

### **OBJETIVOS:**

- Desenvolver gosto pela leitura
- Desenvolver atenção
- Desenvolver linguagem oral
- Desenvolver habilidade com o mouse
- Discriminar o real e o imaginário

### **CONTEÚDO:**

Conto e reconto de história infantil  
Reprodução oral voluntária e coletiva  
Reprodução da história em DVD (resumos)  
Desenho representativo no Paint

### **AVALIAÇÃO:**

Observar a atenção, habilidade motora e organização do pensamento.



## ATIVIDADE ARTICULADA

**Autor:** Adriana Nascimento de Almeida Dias

**UME:** Maria Luiza Alonso Silva

**Período:** Tarde

**Série/Ano:** 1º e 2º ano

**Disciplina(s) envolvidas:** Língua Portuguesa e Informática

**Conteúdos a serem desenvolvidos:** Leitura, escrita, ordem alfabética, ortografia e digitação.

### **Objetivos:**

- Auxiliar o professor de sala de aula no processo de alfabetização.
- Utilizar recursos diferentes para a alfabetização.
- Aprender a usar o computador, principalmente o teclado durante atividades educativas.

### **Procedimentos:**

Na sala de informática serão feitas atividades para auxiliar o processo de alfabetização dos alunos de 1ºs e 2ºs anos.

Contaremos com o recurso das Mesas Alfabeto,

**1ª aula:** Após apresentação do material, os alunos farão atividades de escrita de palavras somente com a figura, faltando uma vogal, faltando uma consoante e depois faltando sílabas.

**2ª aula:** Com o jogo da forca será proposto que os alunos registrem em uma folha 10 palavras que irão encontrando durante o jogo.

**3ª aula:** Será dada uma página no BrOffice para que os alunos escrevam as palavras em ordem alfabética. A partir daí trabalharemos algumas noções de digitação, teclado e como salvar em uma pasta.

### **Avaliação:**

Durante as atividades será observado o envolvimento dos alunos uns com os outros e com a atividade em si, as dúvidas e questões levantadas e as soluções encontradas por eles.

## ATIVIDADE ARTICULADA

### **Componentes:**

Carolina Q. Pinheiro da Silva  
Thais Nunes Saraiva  
Eliana dos Santos D'Avila Oliveira

**Público Alvo:** Ensino Fundamental II

**Disciplina:** Língua Portuguesa, Ciências, Artes, Informática Educativa

**Objetivos:** Criar uma campanha publicitária (folheto), incentivando a separação do lixo para a coleta seletiva

### **Procedimentos:**

- Trabalhar o conceito de propaganda ou de folder publicitário;
- Trabalhar as ferramentas do KolourPaint, para que o aluno consiga usá-lo na criação do desenho base da campanha;
- Utilizando o BrOffice para montar o folheto, passa-se a fase de criação frase de impacto da campanha publicitária, com a inserção da imagem criada na aula anterior.
- Autoavaliação.

**Duração:** 4 aulas

## ATIVIDADE ARTICULADA

**POIEs** : Newilma Ap. P. de Aquino Alonso  
Sonia Maria Leonetti

**Público Alvo:** 2º ano do Ensino Fundamental

**Disciplina:** Matemática

**Duração da h/a** : 45 min.

**Software utilizado:** "A Fantástica Viagem dos Zoombinis"

**Objetivos:-** Estimular e desenvolver o raciocínio lógico matemático.  
- Trabalhar atenção e concentração.  
- Aumentar o interesse dos alunos.

**Procedimentos:** Trabalhar com o software da " Viagem dos Zoombinis".

**Etapas:** 1\_ Montagem dos Bonecos.  
2\_ Travessia da Ponte.  
3\_ Caverna.  
4\_ Pizza

Antes de começar a usar o software a POIE deverá apresentar o CD-ROM, coma descrição das fases que serão trabalhadas nessa aula.

Em seguida dividir os aluno por mesa ou micro e iniciar.

Início da 1ª fase do jogo:

- Os alunos deverão descobrir paulatinamente as estratégias que irão seguir. Montarão diversos tipos de bonecos (zoombinis), onde o professor pode aproveitar e trabalhar as diferenças individuais.
- No próximo desafio que é o da ponte, os alunos terão que descobrir qual a estratégia para passar o maior número possível de Zoombinis para o outro lado da ponte.
- Feito isso se inicia a etapa da caverna, onde os alunos deverão descobrir quais os critérios para que cada indivíduo consiga passar pelos guardiões das entradas das cavernas.
- Terminando este desafio inicia-se um dos desafios que vai exigir muita atenção, raciocínio e determinação por parte dos alunos e professoras, que é o desafio da Pizza. Onde se terá que descobrir qual a combinação de recheio de Pizza que mais agrada ao tronco.

As outras etapas se desenvolverão nas aulas seguintes.

## ATIVIDADE ARTICULADA

**POIEs:** Jório Clébio  
Renato Werneck Lima  
Valquiria Santana

**Público Alvo:** Ensino Fundamental II ( 6º ao 9º ano)

**Disciplina:** Língua Portuguesa

**Objetivos:**

Debater o assunto “ Qual sua opinião sobre o uso da internet para menores de 16 anos”;  
Elaborar um texto com a opinião da dupla estimulando o senso crítico.

**Procedimentos:** - Iniciar

- Escritórios e utilitários
- BrOffice Writer ( texto mínimo 10 linhas)
- Arquivo
- Salvar como (Desktop – nome da dupla)

**Avaliação:** discussão da atividade por meio da troca de duplas e computadores, onde o aluno observa a atividade realizada pela outra dupla e o professor media o desenvolvimento das ideias abordadas pelas duplas.

**Duração em hora/aula:** 2h/a

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**Nomes:** Ana Cristina Pereira Moderno  
Ana Lucia Gonzalez

**Público alvo:** 4º ao 9º ano

**Disciplina:** Interdisciplinar

### **Objetivos:**

- Conhecer aspectos pessoais dos alunos, através da exposição sobre o assunto abordado;
- Respeitar e valorizar as diferenças e semelhanças em relação ao outro;
- Identificar e mediar a estrutura textual desse aluno.

### **Procedimentos:**

O mediador distribuirá cartões com temas diversos (paisagens, esportes, animais, outros);  
O aluno escolherá um cartão e explicará oralmente o motivo de sua escolha;  
No TuxPaint o aluno fará a reprodução do motivo do seu cartão (salvar);  
No editor de textos o aluno escreverá em poucas linhas a respeito do que o conduziu a escolha de tal cartão;  
Sucessivamente o mediador expõe e explora o que o aluno sabe a respeito de formatação;  
Inserção da imagem criada no TuxPaint sobre o texto redigido;  
Salvar e imprimir trabalho.

### **Avaliação:**

Gradativa e processual diante da constante observação do mediador sobre a atividade desenvolvida.

### **Duração:**

5 aulas, aproximadamente.

## ATIVIDADE ARTICULADA

**Nome dos professores:** Denise Elaine e Fábio

**Público alvo:** alunos do EJA

**Disciplina:** português e arte

**Objetivos:** raciocínio, reconhecimento do vocabulário, desenvolver escrita e a leitura e formatação do texto.

**Procedimentos:**

- O aluno recebe uma folha com a letra de uma música, onde as palavras estão juntas - sem espaços entre elas.
- O aluno deverá digitar, no BrOffice, a letra da música colocando os espaços entre as palavras corretamente.
- Depois de digitar, o aluno corrigirá o texto ouvindo a música.
- Formatação do texto (parágrafo, caractere, página)

**Duração:** 4 a 5 aulas

**Avaliação:** o próprio texto formatado

## ATIVIDADE ARTICULADA

**Título:** Leonardo na África

**POIEs:** Soraya/Vanderlan

**Público alvo:** EJA CII

**Disciplina:** Português, geografia e história.

### **Objetivos:**

- 1) Promover o hábito de pesquisa em fontes diversas de leitura;
- 2) Interação das disciplinas na realização das atividades;
- 3) Desenvolver habilidades na digitação de texto e na utilização dos diversos recursos do computador ( Planilha/Power Point);

### **Procedimentos:**

- História: Pesquisa referente a cultura e interação dos povos participantes da copa. (Guerras, hábitos, costumes, líderes e etc.)
- Geografia: Pesquisa das bandeiras e seus significados, demografia, vegetação e população;
- Informática: Digitação e formatação de texto e utilização de recursos de apresentação (Power Point) para finalização do trabalho;
- Língua Portuguesa: Elaboração de texto e resumos junto com os alunos do material pesquisado

Os professores desenvolverão atividades relacionados as suas disciplinas. Pesquisas de textos e reportagem sobre copa na África, resumos serão feitos com supervisão da professora de língua portuguesa. Após a revisão os mesmos serão digitados nas aulas de informática. A professora de geografia fará a confecção de bandeiras e a pesquisas de imagens sobre territórios para serem inseridos na apresentação, junto com um histórico de cada "povo" representado.

**Duração:** Junho/2010

**Avaliação:** Os alunos serão avaliados pelo seu envolvimento e participação no decorrer do processo de duração do projeto e também no resultado final do trabalho (Power Point).

## ATIVIDADE ARTICULADA

**NOME DOS PROFESSORES:** José Marcos Pontes Menk  
Marta Aparecida Teixeira

### PÚBLICO ALVO:

Alunos do fundamental II e EJA

### DISCIPLINAS:

Geografia, Matemática, História, Língua Portuguesa

### OBJETIVOS:

Criação de uma tabela no editor de texto com informações dos países participantes da copa do mundo de futebol 2010. (ver anexo)

### PROCEDIMENTOS:

Através de um texto informativo sobre a Copa do Mundo de Futebol 2010 o aluno deverá elaborar uma tabela. Criar uma tabela com três colunas e linhas correspondentes ao número de países participantes mais o título. Formatar a tabela com bordas e inserir plano de fundo para célula da tabela, mesclar a linha do título. Inserção de dados na tabela centralizando e formatando os dados das células.

### DURAÇÃO:

2 horas aulas.

### AVALIAÇÃO :

Capacidade de leitura e interpretação e execução da tarefa. formatar uma tabela.

PAÍSES PARTICIPANTES COPA DO MUNDO 2010		
PAÍS	CAMPEONATOS	ANO DA CONQUISTA
Brasil	Penta-campeão	1958;1962;1970;1994;2002
Itália	Tetra-campeã	1934;1938;1982;2006
Alemanha	Tri-campeã	1954;1974;1990



PAÍSES PARTICIPANTES COPA DO MUNDO 2010

Argentina	Bi-campeã	1978;1986
Uruguai	Bi-campeã	1930;1950
França	Campeã	1998
Inglaterra	Campeã	1966
Costa do Marfim	nenhum	
Portugal	nenhum	
Camarões	nenhum	
Nigéria	nenhum	
Japão	nenhum	
México	nenhum	
Estados Unidos	nenhum	
Holanda	nenhum	
Rússia	nenhum	
Austrália	nenhum	
Irlanda	nenhum	
Suécia	nenhum	
Dinamarca	nenhum	
Paraguai	nenhum	
África do Sul	nenhum	

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

### **POIEs:**

Kelly Veridianne Rodrigues Esteves  
Selma Pereira Francisco.

**Público alvo:** Educação Infantil.

**Disciplina:** Interdisciplinar

### **Objetivos:**

Trabalhar o uso do mouse (coordenação motora);  
Reconhecer cores e desenvolver a criatividade através de pinturas;  
Conhecer e nomear as formas geométricas (círculo, quadrado, triângulo e retângulo);  
Reconhecer os números de 1 a 9;  
Conhecer as letras do alfabeto.

**Procedimentos:** Iniciar a aula com a roda de conversa, discutindo o que será trabalhado;  
Dividir a classe em grupos, de acordo com o número de computadores; Usar o CD-ROM Mickey Mouse – Primeiros Passos, dividindo a aula em quatro momentos para que as diferentes atividades sejam exploradas.

**Avaliação:** Observação contínua do desenvolvimento dos alunos, tanto no que diz respeito ao uso do mouse (coordenação motora), quanto ao conteúdo pedagógico.

**Duração:** 1 aula (45min).

# ATIVIDADE ARTICULADA

## Conhecendo as Letras

**POIEs:** Bernadete Aparecida Maia Silveira

Maria Emília Rodrigues Silva

**Público Alvo:** Educação Infantil – Nível IV e V

### **Disciplina:**

\*Língua Portuguesa (linguagem oral e escrita/alfabetização);

\*Informática Educativa.

### **Objetivos:**

\*Reconhecimento das letras do alfabeto;

\*Aquisição do próprio nome;

\*Utilização correta do equipamento

**Duração:** 3 aulas

### **Recursos e estratégias utilizadas:**

\*Laboratório de Informática: Software Winnie the Pooh-Maternal;

\*Mesa alfabeto;

\*Papel/Impressora.

### **Procedimentos:**

1ª aula: Observar o próprio nome e tentar reproduzi-lo utilizando os blocos da mesa alfabeto;

Digitar o nome – o professor solicita a impressão para confecção de crachá.

2ª aula: Observar figuras e sua nomenclatura e reproduzir o nome correspondente com os blocos da mesa alfabeto.

3ª aula: Apresentação do Software (Ursinho Pooh), onde cada aluno digitará o próprio nome na caixa de correio para iniciar as atividades disponíveis no software.

### **Avaliação:**

A avaliação será contínua, por meio da observação desenvolvimento e interesse do aluno durante as etapas previstas para realização das atividades propostas.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIEs:** Jucimeire Andrade de Oliveira  
Cícero Roberto O. Lima

**Público alvo:** Alunos do 9º Ano

**Disciplinas:** Matemática e Geografia

### **Objetivos:**

Desenvolvimento da leitura, escrita e interpretação de texto;  
Despertar o sentimento de respeito e aceitação do próximo;

### **Procedimentos:**

Inicialmente os alunos escutam a música Epitáfio, dos Titãs (podendo inclusive cantar);  
Depois no Editor de texto farão um resumo da mensagem principal da música;

### **Avaliação:**

O aluno será avaliado de acordo com a produção do texto.

**Duração:** 02 aulas

## ATIVIDADE ARTICULADA

**POIEs:** Odinéia Simões Gentil (UME Magali Alonso)  
Márcia Regina Marques (UME Therezinha de Jesus)

**Material:** Ursinho Pooh (primeiros passos) “Estourar balões”.

**Público alvo:** Infantil IV.

**Duração:** 1h/a

**Disciplinas:** Artes (cores)  
Matemática: numerais, formas geométricas (faces planas).

**Objetivos:** Controle de mouse.  
Manuseio do mouse.  
Coordenação viso motora.  
Nomear cores.  
Nomear numerais.  
Nomear formas geométricas.

**Procedimentos:**

- Apresentação do jogo por meio de roda de conversa.
- Estipular regras e combinados com o grupo (estourar 3 balões e passar o mouse para o colega).
- Jogar respeitando os combinados.
- Finalizando a aula cada criança recebe uma bexiga para estourar, vivenciando a aula virtual.

**Avaliação:** contínua e processual.

## ATIVIDADE ARTICULADA

**Poies:** Andrea Verni  
Edson Rodrigues da Silva

**Público alvo:** Infantil VI

**Disciplina:** arte / matemática

**Objetivos:** reconhecer, discriminar e identificar as formas geométricas básicas e as cores primárias.

**Procedimento:** Formar grupos de 4 a 5 alunos em cada mesa alfabeto. Com a utilização do software "Coelho sabido", os alunos terão que clicar nas formas geométricas que aparecem: quadrado, triângulo, círculo, oval e até estrela, sendo que cada forma tem uma cor. o aluno só poderá clicar na mesma forma que tem dentro de um trenzinho. Alterando a vez com os outros colegas do grupo. A aula é direcionada, pois nem todos os alunos reconhecem cores e formas.

**Avaliação:** observação quanto o manuseio do mouse, a nomeação, identificação de cores e formas.

**Duração:** 2 aulas

## ATIVIDADE ARTICULADA

**POIEs:**

Glorita e Iris

**Público alvo:**

Educação Infantil

**Disciplina:**

Linguagem\Integração e Sociedade

**Objetivos:**

Trabalhar “valores”, estimulando o respeito e o companheirismo entre todos;

Desenvolver a coordenação motora fina através do manuseio do mouse (movimentos de arrastar e clicar);

Estimular a percepção auditiva, visual e oralidade;

**Procedimentos:**

Apresentar a história para que visualizem o conteúdo transmitido;

Propor diálogo reflexivo a fim de que possam compreender “a importância do respeito e fazer paralelo com atitudes positivas e negativas que apresentam e que por certo influenciam as relações sociais de um modo geral”.

Permitir interação com a proposta de brincadeira do software “Os dois ursinhos brigões”, onde a criança irá clicar (uso do mouse) em figuras, objetos, paisagem e personagens para visualizar a animação e haver a continuidade do aprendizado iniciado pela visualização da história.

**Avaliação:**

Os alunos serão avaliados durante todo o processo quanto a participação, interatividade e realização das atividades solicitadas.

**Duração em hora\aula:**

Este projeto poderá durar de 2 a 4 (h\l), dependendo da faixa – etária dos alunos e da dinâmica de aproveitamento e assimilação dos alunos.

# ATIVIDADE ARTICULADA

## "Fazendo Arte"

### POIES

Denise Maria dos Santos Lemos

Ana Paula Strafacci

Maria Aparecida Gonçalves

### PÚBLICO ALVO

Ed. Infantil (Níveis 5 e 6)

Ed. Fundamental (1º e 2º anos)

### DISCIPLINA

Artes, Língua Portuguesa (alfabetização)

### RECURSOS

CD do Software KID PIX e computadores compatíveis com o Sistema Operacional Windows em nº suficiente para que sejam montados grupos de no máximo 5 alunos por mesa.

### OBJETIVO

Desenvolver a criatividade.

Utilizar adequadamente o equipamento.

Melhora da linguagem escrita por meio da "tentativa, acerto e erro".

### PROCEDIMENTOS

#### 1ª AULA

Apresentar o software, provocando o encantamento das crianças. Solicitar que as crianças detenham-se na utilização da ferramenta de desenho (giz, lápis, canetinha), a fim de que todos experimentem e o excesso de recursos oferecidos pelo software não proporcione desatenção.

#### 2ª AULA

Relembrar a ferramenta trabalhada na aula anterior e ensinar a técnica da pintura (balde de tinta) e mostrar a ferramenta de escrita. Solicitar que escrevam em suas obras seus nomes e pequenas palavras do cotidiano.

#### 3ª AULA

Informar intenção de salvar as "obras de arte", solicitando bastante capricho. Auxiliar no salvamento e iniciar a montagem das apresentações.

#### 4ª AULA

Enquanto os alunos que dominaram a atividade têm a chance de extrapolar os recursos, será oferecida nova chance para os que não conseguiram salvar a sua obra.

### AVALIAÇÃO

Observação do desempenho individual e da socialização no grupo.  
Compreensão das técnicas.



## ATIVIDADE ARTICULADA

POIEs:

Maria Cláudia C. M. Dos Santos

Maria de Fátima Mendes Mendonça

Solange Asevedo Ribeiro



**TEMA:** ÁFRICA, ÁFRICA DO SUL E COPA DO MUNDO DE 2010

**Público – alvo:** 4º ao 9º ano e EJA

**Disciplinas:** Interdisciplinar

### **Objetivos:**

Identificar e reconhecer características principais do Continente Africano.

Despertar o interesse e a curiosidade dos alunos sobre a África.

Desenvolver a habilidade de pesquisar e relatar sobre suas descobertas.

Construir tabela dos jogos da Copa do Mundo.

**Duração:** 6 a 8 aulas.

### **Procedimentos:**



Apresentação em slides sobre a localização geográfica do continente africano, da África do Sul, sua etnia, cultura, idiomas e curiosidades sobre a Copa do Mundo da FIFA de 2010. (Obs.: sugestão de apresentação em anexo)

A partir das sugestões de pesquisa do último slide, os alunos, em grupos, buscam as informações e compartilham suas descobertas com a classe.

Construção de uma tabela com os nomes dos países participantes. O desafio pode ser maior para alunos mais maduros, acrescentando-se as respectivas capitais, os idiomas falados e sua localização no mapa-mundi.

Construção das tabelas dos jogos da Copa do Mundo de 2010. Ela deverá ser atualizada durante a realização dos jogos.

Formatação da tabela com cores e letras diferentes.

OBS.: O desafio deverá ser adaptado à maturidade dos alunos, respeitando-se cada faixa etária e seus interesses.

**Avaliação:** contínua, durante as aulas e após a construção do produto final.

## ATIVIDADE ARTICULADA

**POIEs:** Eliane, Fabiana e Sulamita

**Público-alvo:** 4º e 5º anos

**Disciplina:** Interdisciplinar

**Objetivo Geral:**

Construir a escrita de acordo com o tema proposto.

**Objetivos específicos:**

Promover a cooperação e a socialização.

Trabalhar ortografia, manuseio do teclado e conceito de criar pastas e salvar.

Trabalhar com o gênero textual informativo.

**Material utilizado:** Guia dos Curiosos e o computador

**Procedimentos:**

- Conversa em roda com os alunos sobre a importância da digitação.
- Apresentar aos alunos três textos sobre o tema curiosidades, onde os alunos irão identificar o assunto e desenvolver a atividade proposta.
- Após escolhido o texto, partirão para prática da atividade, dividindo entre si as tarefas.
- Os textos digitados serão revisados pelo professor, onde o mesmo irá pontuar junto ao aluno as modificações porventura necessárias.
- O professor fará a proposta de estudo do texto produzido, formulando perguntas de compreensão e gramática na própria página da atividade.
- O professor orientará os alunos a criar uma pasta com o nome da dupla e salvar a atividade. Esta pasta servirá para guardar produções futuras da dupla.

**Avaliação:** será feita através da participação, assiduidade, relações interpessoais e o resultado final da atividade proposta.

**Duração:** aproximadamente 2 semanas.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

### **O MUNDO DA NATUREZA – Cuidados com o meio ambiente**

**POIES:** MARCIA MIGUEL DA SILVA

SÔNIA APARECIDA TOMAZO DA SILVA

**SEGMENTO:** Ensino Fundamental I

**JUSTIFICATIVA:** Conhecer as competências essenciais de atuação em um mundo em que o meio ambiente pede ajuda.

**OBJETIVO:** Reconhecer os cuidados necessários à preservação da vida e do ambiente.  
Valorizar a vida nas situações que impliquem cuidados dos recursos naturais existentes na natureza e cuidados prestados a animais e plantas.

#### **DESENVOLVIMENTO:**

Propor aos alunos a exploração do software “Enciclopédia da Natureza”, um guia multimídia sobre o mundo da natureza, que apresenta o meio ambiente em sua forma natural, sem a exploração e interferência do homem, assim como foi criado.

Após a exploração, visitando os ambientes e habitat natural dos animais, usando um dispositivo, lupa que amplia as imagens de cada local explorado, solicitar aos alunos a criação de um texto coletivo do que foi aprendido com aquelas imagens. Refletir como se encontra o planeta hoje e os cuidados que devemos ter para preservá-lo.

Como proposta após o trabalho coletivo, cada aluno utilizando o recurso do editor de texto, BrOffice (Impress) irá criar o seu próprio, digitando suas opiniões de como cuidar da natureza e da preservação do meio ambiente.

Com essa proposta incentivamos o desafio de criar competências essenciais na formação de pessoas capazes de atuar em um mundo dinâmico e globalizado que pede socorro para a natureza.

**Recursos Utilizados:** Software, papel pardo, editor de texto do BrOffice (Writer).

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

POIE: Jucivania

**UME:**

**Elaboração de um caça palavras ou uma cruzadinha**

**Objetivos:**

Fazer o aluno parar para pensar sobre os recursos e os termos que utiliza rotineiramente e sequer pensa sobre eles, o faz de maneira corriqueira, como escova os dentes ou faz as necessidades fisiológicas. Fazer com que o aluno pare e perceba a importância e a história dos mesmos ao longo do tempo.

**Duração da atividade:** 2 aulas

**Público Alvo:** alunos do 5º ao 9º Anos.

**Estratégia:**

Pesquisa dos termos usualmente utilizados na Informática em revistas e jornais;  
Anotar os significados de cada termo e sua utilidade prática.

**Produto final:**

Cada aluno montará um caça palavras ou uma cruzadinha contendo os termos mais comuns e importantes pesquisados.

**Avaliação:**

Observação do desempenho e do interesse do aluno na execução da tarefa, bem como na apresentação do produto final (limpeza, número de palavras, organização, grau de dificuldade para encontrá-las etc.).

# ATIVIDADE ARTICULADA

## 1. Identificação

POIE: Ivan Xavier de Castro

Escola Edméa e Genésio

Turma: 6º ao 9º

nº de alunos: uma classe

**2. Definição do Tema** construção de uma redação utilizando um editor de texto.

**3. Justificativa:** Na falta de internet em muitos momentos tema que encontrar alternativas para manter a classe em atividade.

**4. Objetivo (s):** inserir conceitos de um editor de texto e aprimorar o mesmo nos alunos que já o possuem

**5. Disciplinas e Conteúdos:** Informática e português

## 6. Procedimentos / Cronograma

:

1ª aula formatar a página para digitação, formatação de parágrafos e letras.

2ª aula: Digitação do tema escolhido.

## 8. Recursos:

Editor de texto - BrOffice Writer

## 9. Registro do processo :

abrir o editor de texto;

configurar página

tamanho da página

margens

posição

configurar parágrafo

configurar o tipo e tamanho da letra

digitar texto

## 10. Avaliação e Resultados esperados:

Observação e correção dos trabalhos realizados

**11. Divulgação / Socialização** será feito um livreto contendo os trabalhos realizados por eles para exposição em reunião dos pais

**12. Referências Bibliográficas** apostila de informática básica do CEMID.

**Nossa,  
estamos sem  
energia elétrica!!!**

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**Poie** - Adriana Faria da Fonseca Rosa

**UME** José da Costa e Silva Sobrinho

**Período:** tarde

**Contextualização da atividade-** A identificação das partes de um computador é tão importante quanto a sua utilização, pensando nisso é que houve a elaboração da atividade.

**Série/Ano:** 2º ao 9º ano

**Disciplina envolvida:** Informática Educativa

**Conteúdos a serem desenvolvidos:**

Identificação das partes do computador;

Utilização correta de cada uma delas;

Reconhecimento da importância;

Conscientização do cuidado que devemos tomar.

**Objetivos:** o aluno deverá ser capaz de identificar as partes do computador, sua escrita correta e função.

**Procedimentos:**

-Através de uma conversa informal, o professor apresenta as partes do computador, salientando a função de cada uma delas e conscientiza sobre os cuidados que devemos tomar com o equipamento.

-Realização de um caça palavras

-Montagem de um caça palavras com o nome das partes do computador, após decifrar as dicas dadas na atividade.

**Avaliação:** será realizada a partir da participação, interesse e realização correta da atividade proposta.

**Atividade proposta:**

1- Encontre no caça palavras abaixo o nome das partes do computador:

- Teclado
- Monitor
- Torre
- Mouse
- Impressora
- Estabilizador

F	S	A	D	O	T	E	C	J	U	T	R	E	A	S
K	T	A	V	O	C	N	M	O	N	U	S	D	R	E
J	O	T	U	M	P	Y	T	E	V	T	N	M	L	Ç
G	E	E	C	J	O	W	Q	A	A	U	Y	X	T	R
D	S	A	C	U	S	N	R	B	C	P	R	V	E	F
B	U	Q	O	C	P	K	I	U	H	J	F	D	C	H
P	O	Y	V	H	O	L	W	T	P	U	I	H	L	J
S	M	L	B	A	I	S	Y	Ç	O	D	A	J	A	C
A	Ç	P	L	Z	D	E	K	M	A	R	P	C	D	B
H	L	K	A	E	A	S	L	S	Q	T	Y	J	O	Z
J	V	D	A	D	F	U	I	O	Z	W	X	P	G	S
K	O	J	Y	I	M	P	R	E	S	S	O	R	A	W
R	Z	L	Ç	V	R	T	S	U	I	Q	X	Z	M	L
O	M	F	T	O	T	O	R	R	E	D	V	I	Z	X
L	E	G	Ç	P	S	R	T	Y	U	I	O	V	B	M

2- Responda as perguntas abaixo e, utilizando as respostas, monte um caça palavras:

1- Através da minha tela, você pode ver o que está fazendo. Quem sou? \_ \_ \_ \_ \_

2- Tenho vários botões, chamados teclas. \_ \_ \_ \_ \_

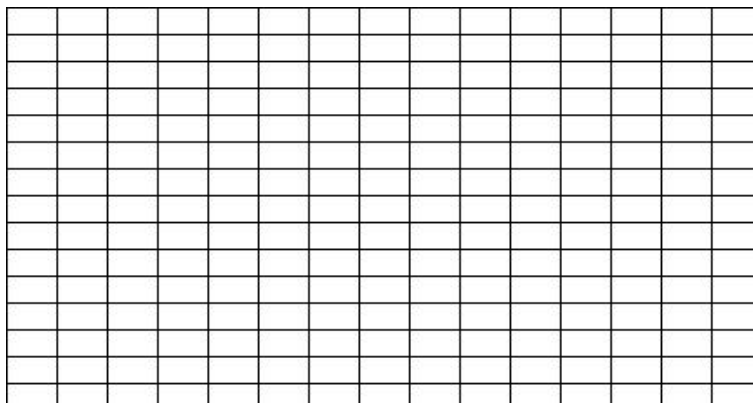
3- Pareço um ratinho e meu movimento indica o que você deve fazer. \_ \_ \_ \_ \_

4- Sou a parte central do computador, e todas as outras partes são conectadas em mim.

\_ \_ \_ \_ \_

5- Imprimo seus trabalhos que são feitos no computador. \_ \_ \_ \_ \_

6- Sou responsável por estabilizar a energia elétrica. \_ \_ \_ \_ \_





## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE** - Adriana Faria da Fonseca Rosa

**UME** José da Costa e Silva Sobrinho

**Período:** tarde

**Contextualização da atividade-** A identificação das partes de um computador é tão importante quanto a sua utilização, pensando nisso é que houve a elaboração da atividade. Outro fator importante é o manuseio do equipamento e como devemos nos comportar no laboratório de informática.

**Série/Ano:** séries iniciais

**Disciplina envolvida:** Informática Educativa

**Conteúdos a serem desenvolvidos:**

Identificação das partes do computador;  
Conduta correta que devemos ter com o equipamento e no Laboratório.

**Objetivos:** o aluno deverá ser capaz de identificar as partes do computador e se conscientizar com relação ao comportamento e conduta correta que devemos ter dentro do laboratório de informática.

**Procedimentos:**

- 1.Através de uma conversa informal, o professor apresenta as partes do computador, salientando a função de cada uma delas e conscientiza sobre os cuidados que devemos tomar com o equipamento.
- 2.Ligar cada parte do computador ao seu nome correto;
- 3.Pintar cada parte do computador;
- 4.Marcar um X na situação que mostra a atitude correta dentro do laboratório de informática.

**Avaliação:** será realizada a partir da participação, interesse e realização correta da atividade proposta.

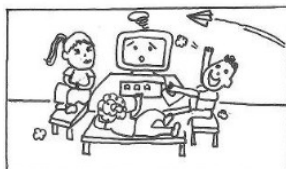

**Atividade proposta:**

Vamos lembrar o que aprendemos? Ligue cada parte do computador ao nome correto, depois pinte:

	•	•	TECLADO
	•	•	TORRE
	•	•	TELA ou MONITOR
	•	•	MOUSE

Vamos lembrar dos nossos combinados? Faça um X no quadro que mostra o comportamento correto nas aulas de informática:

comportamento correto nas aulas de informática

	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**Poie** - Adriana Faria da Fonseca Rosa

**UME** José da Costa e Silva Sobrinho

**Período:** tarde

**Contextualização da atividade-** O manuseio do equipamento desde saber ligar até identificar cada parte, explorando o teclado e reconhecendo cada uma de suas teclas, traz uma maior afinidade do usuário com o equipamento, trazendo maior segurança na utilização do mesmo.

**Série/Ano:** 1º ao 9º ano

**Disciplina envolvida:** Informática Educativa

**Conteúdos a serem desenvolvidos:**

Reconhecimento e identificação das teclas do teclado;  
Procedimentos para ligar o computador corretamente.

**Objetivos:** o aluno deverá ser capaz de reconhecer e identificar as teclas do teclado e de identificar os passos para ligar corretamente o computador.

**Procedimentos:**

Através de uma conversa informal, o professor apresenta o teclado e a função de cada tecla, identificando o teclado numérico, alfa numérico e funcional (teclas de funções).

Na atividade escrita o aluno deverá preencher o teclado em branco corretamente.

Descobrir a mensagem através do esquema proposto que mostra o procedimento correto para ligar o computador.

**Avaliação:** será realizada a partir da participação, interesse e realização correta da atividade proposta.



## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**Poie** - Adriana Faria da Fonseca Rosa

**UME** José da Costa e Silva Sobrinho

**Período:** tarde

**Contextualização da atividade-** A utilização da internet de forma segura é muito importante para evitar danos no seu computador, como por exemplo, os vírus do computador, pensando nisso é que a atividade foi elaborada.

**Série/Ano:** 4º ao 9º anos

**Disciplina envolvida:** Informática Educativa

**Conteúdos a serem desenvolvidos:**

Identificação dos danos que o vírus causa no seu computador;  
Como evitar os vírus do computador;  
Antivírus;

**Objetivos:** o aluno deverá ser capaz de identificar os danos que o vírus causa no sistema do computador e o que se pode fazer para diminuir o risco de infectar o seu micro.

**Procedimentos:**

Através de uma conversa informal, o professor pergunta se os alunos sabem o que é vírus do computador, os riscos que você corre na utilização inconsciente da internet e dá dicas de como você pode fazer para diminuir o risco de seu computador ser infectado por vírus.

Leitura de um pequeno texto da atividade proposta que fala sobre Vírus do Computador.

Procurar 8 palavras em destaque no texto no diagrama proposto.

Responder as questões sobre o assunto.

**Avaliação:** será realizada a partir da participação, interesse e realização correta da atividade proposta.

## Atividade proposta:

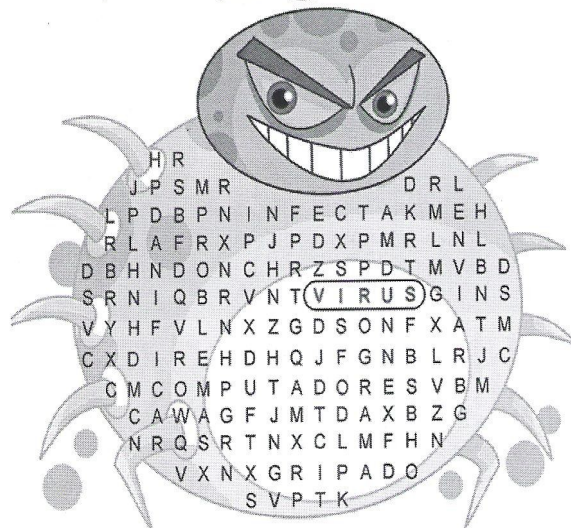
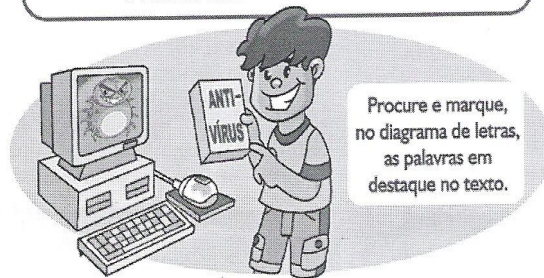
Nome: \_\_\_\_\_  
data \_\_\_\_\_  
Série: \_\_\_\_\_

### Atividade de Informática

1. Encontre no diagrama abaixo as palavras em destaque no texto:

#### O SEU COMPUTADOR PEGOU UM VÍRUS?

Não, ele não está **GRIPADO!** O vírus do computador **INFECTA** o sistema, faz cópias de si mesmo e tenta se espalhar para outros **COMPUTADORES**. Assim como acontece com os **VÍRUS** que pegamos e por isso recebeu esse nome. Para diminuir o risco de **DANIFICAR** seu computador ou mesmo infectar outros computadores ao **ENVIAR** um e-mail, o melhor a fazer é ter um bom antivírus. Esse **PROGRAMA** avisa quando seu computador pode ser infectado ou já foi, eliminando o vírus e evitando assim **PROBLEMAS** maiores.



2. Responda a partir da leitura do pequeno texto:

O que o vírus do computador faz com seu micro?

O que podemos fazer para diminuir o risco de danificar o seu computador?

Seu computador já pegou vírus alguma vez? O que você fez?

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE** - Glorita Faria dos Santos

**Público alvo:** Ensino Fundamental – 1 ano

**Disciplina:** Informática Educativa

Objetivos:

- Nomear as partes do computador (teclado, mouse, torre, monitor, estabilizador) de forma lúdica;
- Interagir com seus pares de forma lúdica e divertida;
- Divulgar em suas casas, com seus familiares as atividades que vivenciam no laboratório de informática;

**Procedimentos:**

Cada aluno confeccionará o seu jogo da memória. Será entregue para cada criança, um desenho referente as partes do computador (ver anexo) e o seu respectivo nome. Os alunos irão pintar, recortar, colar no papel cartão trazido pela professora e por fim jogarão e levarão para suas casas.

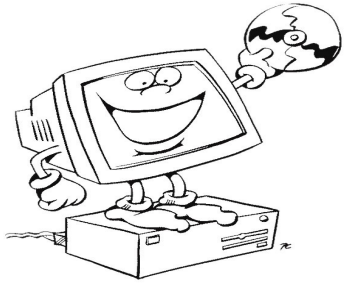
**Avaliação:**

Os alunos serão avaliados durante todo o processo quanto a participação, interatividade e realização das tarefas solicitadas.

**Duração:**

1 hora aula.

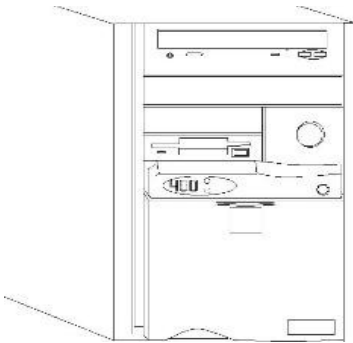
MONITOR



TECLADO



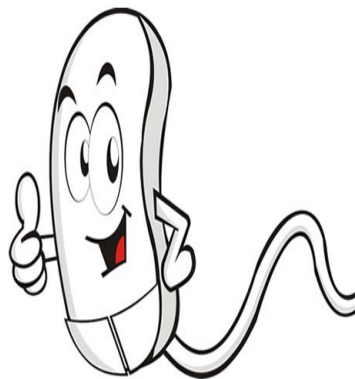
TORRE (CPU)



ESTABILIZADOR



MOUSE





## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE** Denise Maria dos Santos Lemos

### **Objetivos**

Aprimorar e avaliar o conhecimento que o aluno adquiriu a respeito do hardware básico existente no laboratório de Informática Educativa.

### **Público Alvo**

Alunos do Infantil V e Infantil VI.

### **Recursos**

Fotocopias em nº adequado para que cada aluno da sala receba uma. As fotocópias apresentaram uma representação gráfica do monitor, teclado e mouse, além de um personagem infantil. Esta cópia deverá apresentar também uma legenda que especifique com quais cores devem ser pintados os componentes de hardware.

Lápis de cor em quantidade suficiente para a turma

### **Procedimentos**

Os alunos receberam as cópias sendo orientadas sobre o que é uma legenda e, de que maneira deve segui-la durante a execução da atividade.

Ao concluir a pintura das peças de hardware, os alunos poderão pintar o personagem infantil de forma livre.

### **Avaliação**

Nomenclatura de hardware.

Conhecimentos iniciais a respeito de legendas.

Capricho na execução de atividades.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE** Rosa Apolinário

**UME** Profº Pedro Crescenti e Prefeito Esmeraldo Tarquínio

**Período:** Manhã e Tarde

**Séries/Ano:** Manhã – 1º, 4º e 5º anos

Tarde – 1º, 2º e 3º anos

**Disciplina(s) envolvidas:** Informática e Língua Portuguesa

**Conteúdo a ser desenvolvido:**

Ortografia

**Objetivos:**

Observar e analisar o valor e a posição das letras nas palavras.

**Procedimentos:**

1º) Construir a palavra cruzada no Excel;

2º) Organizar 5 grupos de 4 a 5 alunos;

3º) Distribuir cópias das palavras cruzadas para cada grupo;

**Avaliação:**

A forma de avaliação foi desenvolvida através da participação, organização, integração e a sociabilidade dos grupos entre o trabalho e o conteúdo desenvolvido.

## ATIVIDADE ARTICULADA

**UME DINO BUENO**

**Períodos:** manhã e tarde

**POIE:** Maria Claudia Cardoso Marçal dos Santos

**Série/Ano:** 5º anos

**Disciplina(s) envolvidas:** Informática Educativa e Língua Portuguesa.

**Conteúdos a serem desenvolvidos:**

- \*Criação de textos
- \*Interpretação de figuras
- \* Desenvolvimento da leitura oral e escrita

**Objetivos:**

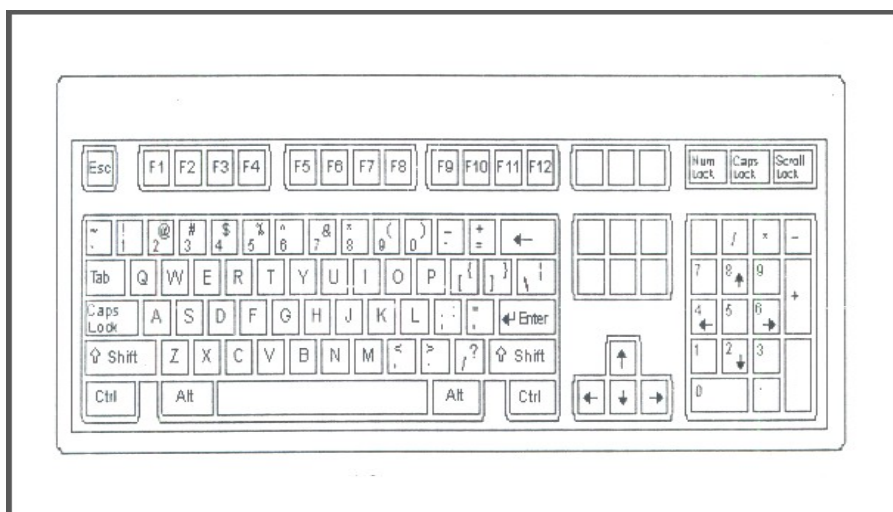
- \*Compreender a imagem e a palavra como formas de representação da linguagem;
- \*Levar o aluno a produzir pequenos textos;
- \* estimular o interesse e o gosto pela leitura.

**Procedimentos:**

- Utilizar o caça- palavras para um estímulo visual e introdutório;
- Através da figura do teclado, o aluno deverá responder as questões que são sugeridas;
- Pintar o modelo de teclado.

**Avaliação:**

A avaliação é contínua e é também baseada na participação do aluno no desenvolvimento do trabalho.



- 1) Quais as teclas que são usadas para digitar as letras maiúsculas?
- 2) Como digitar os números localizados à direita do teclado?
- 3) Como fazer um parágrafo no início de uma frase?
- 4) Como apagar uma letra digitada errada?
- 5) Para que serve a tecla shift?
- 6) Relate oralmente para a turma suas respostas.
- 7) Agora, pinte bem colorido o teclado.

**Caça - palavras . Tem 12 palavras escondidas.  
Voce consegue encontrá-las**

A	S	D	E	X	S	D	U	M	A	G	L	O	X	I	L	P	I	T	K
U	N	I	D	A	D	E	C	E	N	T	R	A	L	T	X	T	M	O	I
K	L	B	U	U	M	I	P	N	E	T	M	A	I	L	H	F	E	E	H
B	I	S	C	P	O	I	N	T	E	S	C	O	B	R	R	E	S	M	T
X	B	C	A	S	O	F	T	W	A	R	E	B	V	Z	H	A	E	O	S
C	I	N	D	E	R	A	X	R	R	E	S	E	P	A	N	E	R	N	A
E	M	A	O	J	K	D	A	H	M	I	C	R	E	X	E	R	O	I	S
E	P	O	R	T	E	B	O	O	T	S	E	R	R	A	N	O	I	T	E
Z	R	X	E	I	Z	O	Y	Y	Q	E	S	A	I	N	O	I	N	O	M
K	E	F	S	E	E	T	W	A	E	I	C	T	F	J	I	T	S	R	I
M	S	A	G	E	D	Z	I	I	D	S	O	T	E	C	L	A	D	O	C
P	S	A	T	R	D	I	N	O	F	E	N	T	R	A	D	A	O	T	R
P	O	W	E	R	F	R	D	E	G	S	O	L	I	X	E	I	R	A	O
A	R	I	S	A	H	D	O	T	J	I	V	I	C	I	L	N	A	S	K
P	A	N	E	S	E	D	W	D	L	P	O	V	O	C	E	A	U	V	I
E	L	R	P	P	I	T	S	E	X	O	T	R	S	A	V	C	O	A	D
P	R	O	T	E	T	O	R	D	E	T	E	L	A	R	S	O	P	F	S

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE** Sonia Maria Leonetti

**UMEE** “Profª Maria Carmelita P. Villaça”

**Série/Ano:** Período Complementar (ed. infantil)

**Disciplina(s) envolvidas:** Artes, Matemática , Informática Educativa.

**Conteúdos a serem desenvolvidos:**

Cores, Coordenação Motora, Conhecimento das partes simples do Computador.

**Objetivos:**

Reconhecer as cores.

Pintar dentro do espaço.

Conhecer os nomes das partes do micro.

**Procedimentos:**

A POIE já deverá ter em sua sala (Laboratório de Informática), folhas de sulfite com o desenho de um micro computador com suas principais peças (monitor, CPU, teclado, mouse), para o caso de não ter energia ou outras ocorrências que a impeçam de ligar os micros.

As folhas deverão ser distribuídas individualmente e cada aluno deverá trazer sua caixa de lápis de cor.

A POIE vai falar o nome da peça e a cor que é para ser pintada e o aluno deverá pintar com a cor correta a peça indicada e dentro do espaço.

**Avaliação:**

A avaliação será feita no mesmo momento em que se está dando a atividade, observando se o aluno pintou a peça correta e com as cores pedidas.

## ATIVIDADE ARTICULADA

**Autor/ UME/ Período:** Profª Jucélia- “Auxiliadora da Instrução” - tarde

**Série/Ano:** 3º ano

**Disciplina(s) envolvidas:** Computação e Língua Portuguesa

**Conteúdos a serem desenvolvidos:**

- Partes de um computador;
- Escrita de palavras relacionadas ao tema Informática

**Objetivos:**

- Reconhecer as partes que compõem um micro;
- Nomear as partes que compõem um micro adequadamente;
- Escrever corretamente palavras.

**Procedimentos:**

Promover conversa dirigida, perguntar que elementos são necessários para ter um micro completo e funcionando ou se tiver só um monitor, posso dizer que tenho um computador?

Listar os termos que forem elencados pelos alunos, perguntar quais funções tem cada um;

Distribuir caça palavra para pintura dos termos elencados;

Nomear as figuras relacionadas ao tema.

**Avaliação:**

A partir da observação das produções feitas.

Nome \_\_\_\_\_  
 Profª \_\_\_\_\_ ano \_\_\_\_\_

### INFORMÁTICA EDUCATIVA

#### PARTES DO COMPUTADOR

Encontre no diagrama nomes das partes que compõem um micro:

q	m	r	t	n	t	o	l	c	
m	o	u	s	e	i	l	n	p	c
w	n	f	g	m	u	p	f	u	d
d	i	s	q	u	e	t	e	i	r
a	t	e	c	l	a	d	o	u	o
z	o	v	g	k	k	ç	s	h	m
d	r	e	n	n	a	c	s	y	m
i	m	p	r	e	s	s	o	r	a

Associe os nomes encontrados acima com as figuras abaixo:

Monitor  
(que parece uma televisão!)



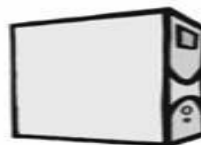
Teclado



Mouse



CPU



## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE:** Kely Veridianne

**UME** “Porchat de Assis” e “Elsa Virtuoso”

**Período:** manhã

**Série/Ano:** Educação Infantil - Infantil VI.

### **Disciplinas envolvidas:**

Informática Educativa, Língua Portuguesa e Artes.

### **Conteúdos a serem desenvolvidos:**

Desenho das partes do computador;

Escrita espontânea.

### **Objetivos:**

Reconhecer as partes do computador;

Expressar o gosto pessoal;

Escrever espontaneamente da melhor forma possível.

### **Procedimentos:**

Na roda de conversa, explicar a atividade do dia;

As crianças receberão uma folha de sulfite para desenhar um computador. Na tela desse computador, deverão desenhar a atividade desenvolvida no laboratório de Informática que mais gostaram. Abaixo do desenho, escreverão o nome da atividade;

No final, em uma nova roda de conversa, mostrarão o desenho para a turma e dirão sua atividade preferida.

### **Avaliação:**

Observação do interesse e envolvimento das crianças pela atividade;

Observação do conhecimento que possuem sobre as partes do computador.



## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE:** Maria Celeste A Rodrigues Garcia

**Público alvo:** 2º; 3º e 4º ano de escolaridade.

**Objetivos:** Aprimorar seus conhecimentos de informática.

**Procedimentos:**

Conversa sobre a função do laboratório de informática na escola.

Montagem de acróstico coletivo com os alunos, quando não sabem a palavra a professora ajuda dando algumas pistas.

I nformação (sempre precisamos de ....)

N ovidade (cada vez que acessamos a internet sempre tem....)

F acil (ter acesso aos meios de aprendizagem fica...)

O uvir (você sempre tem que ....)

R espeito (você deve... os colegas)

M ouse (uma parte do computador)

A tividades (você realiza.... )

T eclado (faz parte do computador)

I nternet (para você acessar os sites é preciso ter...)

C pu ou Torre (armazena as informações .....

A lunos (para que tudo aconteça preciso de .....

Após o acróstico, é pedido para os alunos desenharem as partes que formam um computador, se houver tempo será feito um jogo de forca com palavras relativas a informática.

Para a classe de infantil só é realizado desenho e escrita do nome das partes do computador através de orientação da professora.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE:** Maria Cristina Martinez Vieira

**UME:** SAMUEL LEÃO DE MOURA

**PÚBLICO ALVO:** INFANTIL IV, V E VI

Todas as aulas são programadas de modo a incentivar o respeito mútuo, as regras estipuladas para o trabalho e o comportamento adequado para a sala de informática. Os objetivos podem ser flexíveis, de acordo com o grupo, classe ou a necessidade de cada aluno.

### **OBJETIVOS:**

- Desenvolver pensamento lógico
- Desenvolver atenção
- Desenvolver percepção visual
- Associar
- Trabalhar em grupo

### **CONTEÚDO:**

Jogo da memória com figuras associadas às partes do computador e ícones da internet.

### **AVALIAÇÃO:**

Observar a capacidade do aluno em seguir regras, se relacionar com os colegas e atenção.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE:** Marta Aparecida Teixeira

**Público Alvo:** EJA – Ciclo II

**Duração:** 1 aula

**Objetivos:** Conhecer a combinação de teclas que acionam determinados comandos, em substituição do mouse.

**Disciplinas envolvidas:**

Língua Portuguesa, Matemática e Informática Educacional.

**Conteúdos a serem desenvolvidos:**

**Língua Portuguesa:**

•Leitura e escrita.

**Matemática:**

•Medidas de comprimento.

**Informática Educacional:**

•Exploração de teclas de atalho.

**Procedimentos:**

- Formação de duplas;
- Distribuição de apostila Navegando II e de papel cartão;
- Medir e cortar o papel cartão formando fichas;
- Elaborar jogo da memória informando em uma ficha a(s) tecla(s) utilizada(s) e em outra a função da(s) mesma(s);
- Jogos entre alunos.

**Recursos utilizados:**

- Apostila de Inclusão Digital - Navegando II – p. 28, 29 e 30
- Papel cartão, lápis, borracha, régua, tesoura, caneta etc.

**Avaliação:**

A avaliação será feita por meio de observação direta do aluno durante todo o desenvolvimento das atividades.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**Autor:** Adriana Nascimento de Almeida Dias

**UME:** Maria Luiza Alonso Silva e Dos Andradas II

**Período:** Tarde

**Série/Ano:** 3º ano

**Disciplina(s) envolvidas:** Língua Portuguesa, Informática

**Conteúdos a serem desenvolvidos:** Leitura, escrita, Partes do computador e suas funções.

### **Objetivos:**

Conhecer alguns periféricos de computadores.

Produzir textos a partir de um tema dado.

Desenvolver a produção textual.

### **Procedimentos:**

Iniciaremos a aula conversando sobre o que são os Periféricos de um Computador.

**Periféricos** são aparelhos ou placas que enviam ou recebem informações do [computador](#). Na [informática](#), o termo "periférico" aplica-se a qualquer equipamento acessório que seja ligado à [CPU](#) (unidade central de processamento), ou, num sentido mais amplo, ao computador.

Após a explicação acima, será solicitado que procurem em jornais e revistas cinco figuras de periféricos, façam uma colagem em folha de sulfite e escrevam ao lado o nome e sua função utilizando suas palavras e formando um texto informativo.

### **Avaliação:**

A avaliação se dará por meio da observação dos trabalhos entregues. Verificar-se-á se atendeu às solicitações da professora e a organização dos textos.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE:** Renata Morais de Abreu

**Público Alvo:** Ensino Fundamental I

**Disciplina:** Informática Educativa

**Duração:** 1 hora/aula

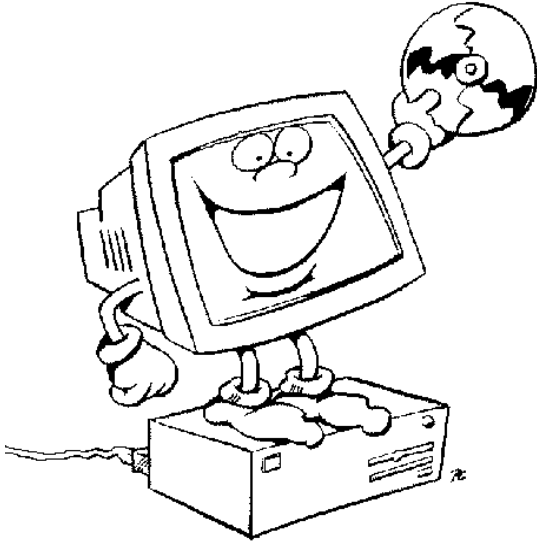
**Objetivo:** Estimular o uso correto e responsável do computador.

**Procedimentos:** A professora separa a classe em pequenos grupos e entrega um jogo de trilha ampliado (+ ou – do tamanho de uma cartolina) para cada grupo. Após a atividade conversa dirigida sobre os assuntos abordados na trilha.

**Avaliação:** Participação e interesse dos alunos durante a atividade.

**Jogo de Trilha**

Exemplo de Jogo de Trilha sobre Informática

<b>SAÍDA</b>				<b>13</b>	14 Xiiii... O computador travou. Fique 1 rodada sem jogar.	<b>15</b>	<b>16</b>	17 Você publicou na internet ofensas contra um colega da escola. Que feio! Volte ao início.	
1 Oba! Você respeitou a vez do colega utilizar o mouse. Jogue novamente.				<b>12</b>				18 Parabéns! Você usou o computador para estudar e não apenas para brincar. Avance 1 casa.	
<b>2</b>				<b>11</b>				19	
<b>3</b>				<b>10</b>				20	
<b>4</b>				9 Isso mesmo! Você atualizou o antivírus. Avance 3 casas.				<b>CHEGADA</b>	
5 Você não desligou o computador corretamente. Volte 2 casas.	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>						

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE** Andréa Aparecida Iozzi Joaquim Verni.

**UMEE** Prof<sup>a</sup> M<sup>a</sup> Carmelita Proost Villaça

**Série/Ano:** 4º Módulo

### **Disciplina(s) envolvidas:**

Informática Educativa, Geometria e Língua Portuguesa

### **Conteúdos a serem desenvolvidos:**

Nome das partes que compõe um computador

### **Objetivos:**

Identificar e nomear as partes que compõe um computador

Utilizar a diagramação para elaborar um caça palavras

Escrever corretamente o nome das partes de um computador

Desenvolver a atenção, a análise e síntese

Trabalhar em grupo respeitando os outros e compartilhando suas ideias

### **Procedimentos:**

- Com o grupo classe, no laboratório de informática, identificar e nomear as partes que compõe um computador.
- Em sala de aula listar os nomes das partes que compõe um computador.
- Dividir a turma em grupos de forma que não ultrapasse um número de 5 elementos.
- Entregar a cada grupo papel pardo, régua, canetas coloridas, lápis e borracha.
- Cada grupo terá a tarefa de elaborar um caça palavras em papel pardo para que o outro grupo descubra os nomes das partes do computador.
- Após 30 minutos os grupos deverão ter concluído a primeira parte da atividade.
- Trocar os caça palavras entre os grupos e dar um tempo para que cada grupo encontre as palavras listadas em classe.
- Nesta atividade não há vencedor, pois o objetivo é a conclusão da tarefa. Portanto quando um grupo terminar poderá auxiliar o outro.
- Pendurar as folhas de papel pardo na parede para que todos os alunos possam observar suas produções.

### **Avaliação:**

A avaliação acontecerá durante o processo de elaboração e execução do caça palavras através da observação do professor, que deverá intervir sempre que necessário atuando como um mediador do processo ensino-aprendizagem.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE:** Maria Cristina Francis Lopes

**UME:** Prof. Florestan Fernandes

**Período de duração:** 2 aulas

**Série/Ano:** 2º ano

### **Disciplinas envolvidas:**

Informática, História, Religião, Ed. Física, Português e Música.

### **Conteúdos a serem desenvolvido:**

Resgate da nossa história e cultura, dobradura, brincadeiras típicas da festa junina, sentido de solidariedade e melhor compreensão da diversidade cultural, operações matemáticas, noção de tempo.

### **Objetivos:**

Compreender a origem da festa junina e suas modificações ocorridas durante o passar do tempo, resgatar as tradições e arte popular.

### **Procedimentos:**

Contaçãõ de história sobre a origem da festa junina, roda de conversa com troca de experiências. Elaboração de dobradura de balão e confecção de bandeirinhas para enfeite. Dança típica da festa (adaptação): quadrilha. Decoração do Laboratório de Informática para a festa junina ao som da música caipira.

### **Avaliação:**

Observação dos alunos durante as atividades, juntamente com a professora de classe observar os vários aspectos elencados e trabalhados em aula.



## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**Autor/ UMEs:**

Fabio Luiz Elias da Ponte

Gota de Leite – José Bonifácio – José Genésio

**Série/Ano:** T1, T2, T3, T4

**Disciplina(s) envolvidas:**

Informática

**Conteúdos a serem desenvolvidos:**

Como não ficar dependente do mouse

**Objetivos:**

Utilizar as teclas de atalho como uma alternativa para o mouse quando estiver trabalhando no BrOffice.

**Procedimentos:**

Montar na lousa uma tabela com as teclas de atalho usadas no BrOffice, bem como seus respectivos significados.

<b>Atalhos de teclado – Gerais</b>	
<b>Pressione</b>	<b>Para</b>
CRTL + C	Copiar
CRTL + X	Recortar
CRTL + V	Colar
CRTL + Z	Desfazer
DELETE	Exclui

**Avaliação:**

Chamada oral

## ATIVIDADE ARTICULADA

**POIE:** Débora Souza da Silva

**ANO:**3º ANO

**TEMPO DE DURAÇÃO DA ATIVIDADE:**  
1HORA/AULA

**DINÂMICAS DE TRABALHO:**

Construir um jogo da memória de figuras e palavras com acessórios tecnológicos utilizados no laboratório de informática.

**RECURSOS:**

Desenho e escrita de palavras feito pelos alunos.

**DINÂMICA:**combinar as regras e jogar com os colegas do grupo.

**AValiação:**identificação dos recursos tecnológicos.



JOGOS

PENDRIVE

MOUSE

TECLADO

CPU



MONITOR

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE** Ana Cristina Pereira Moderno

**UME** Cidade de Santos

**Período:** manhã.

**Série/Ano:** 6º ao 9º ano.

**Disciplina(s) envolvidas:** \_

Informática Educacional, Língua Portuguesa, História.

**Conteúdos a serem desenvolvidos:**

Produção de texto abordando o tema sugerido, Ciência e Tecnologia (evolução)

**Objetivos:**

Conhecer invenções tecnológicas na atualidade e a forma como mudaram a vida da humanidade; Exposição do próprio pensamento de forma autônoma e criativa.

**Procedimentos:**

O professor motivará os alunos a eleger os 10 inventos que mudaram o mundo, mudando os costumes da vida da humanidade.

Os alunos vão falando numa ordem aleatória as suas opiniões. O professor escreve na lousa os inventos sugeridos pelos alunos.

Depois da lista pronta, o professor solicita que cada aluno escreva em uma folha à parte a sua lista de acordo com a importância que atribui a cada invento. O aluno deverá também explicar o motivo de suas escolhas e como esses inventos beneficiam a humanidade, apontando também, se houver, aspectos negativos.

**Avaliação:**

Análise das produções textuais e tabulação das opiniões.

## ATIVIDADE ARTICULADA

**POIE:** MARIA BEATRIZ LOBO - MANHÃ

**UME:** LUIZ CARLOS PRESTES

**OBJETIVO GERAL:** atender os alunos da seriação infantil V e VI, assim como 1ºano, através de atividades/dinâmicas (escritas, desenhadas, verbalizadas,etc) que fundamentem os recursos tecnológicos utilizados no laboratório, sem utilizá-los propriamente.

### **AULA 1: quebra-cabeça**

**Público pretendido:** (Inf. V, VI e 1ºano)



Apresentar o recurso do laboratório de informática mais utilizado: o computador (conjunto).

A POIE conversará inicialmente sobre o computador e sua finalidade, principalmente aquela que os alunos já conhecem bem. Através de exemplos a criança também poderá participar dessa roda de conversa, dizendo para que utilize o micro em casa, seus parentes, amigos, etc.

Após essa conversa, uma imagem piloto ficará exposta: um microcomputador (teclado, mouse,cpu,etc), para a visualização de todo o grupo.

Oralmente e coletivamente a turma dirá o nome de cada parte da máquina. (essa dinâmica já foi feita em outra aula), para recordar suas partes.

Com os alunos dispostos em duplas ou trios, a POIE entregará um “kit quebra cabeça” (um para cada aluno) com as peças cortadas e embaralhadas, para que os mesmos possam montar e colar em base de cartolina riscada. Com o quebra cabeça montado corretamente, poderão pintá-lo.

**ADAPTAÇÃO:** os alunos do 1ºano farão a mesma atividade adida de uma terceira onde deverão decifrar o código das letras para formar o nome COMPUTADOR.

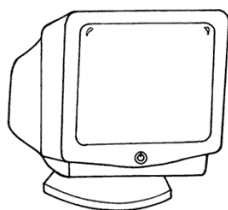
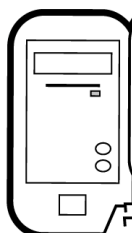
**TICS UTILIZADAS** para a produção da atividade: impressora a lazer, computador com redator de texto e Internet.

Outras tecnologias: lápis de cor, caneta hidrocor, giz de cera, cola, tesoura, folha de sulfite e cartolina.

Obs.: É importante lembrar aos alunos de que esses recursos utilizados na realização das atividades provêm das tecnologias: computador/ Internet/ impressora.

## AULA 2: Relacionar a figura ao nome

Público pretendido: 1ºano



Apresentar as partes (hardwares) do recurso mais utilizado em laboratório de informática: o computador

A POIE recordará com a classe oralmente os nomes de cada parte do computador, apontando-as na imagem piloto já exposta.

Serão entregues a cada grupo **uma cartela** com as figuras e outra folha com o nome das figuras para recorte.

Então os alunos, já dispostos em grupos de cinco, deverão reconhecer pela leitura acompanhada e espontânea e/ou pela quantidade de letras que aparecem, qual o nome (grafado) de cada figura. Cada aluno poderá recortar e colar um nome, com ajuda dos demais.

Ao finalizarem a colagem, a professora ou mesmo os alunos, poderão recortar a cartela nas linhas picotadas e trocar sua parte com algum amigo de outro grupo. Cada um falará o nome da sua parte (hardware) para a classe e depois pintará a mesma.

**TICs** utilizadas para a produção da atividade: impressora a laser, computador com redator de texto e Internet.

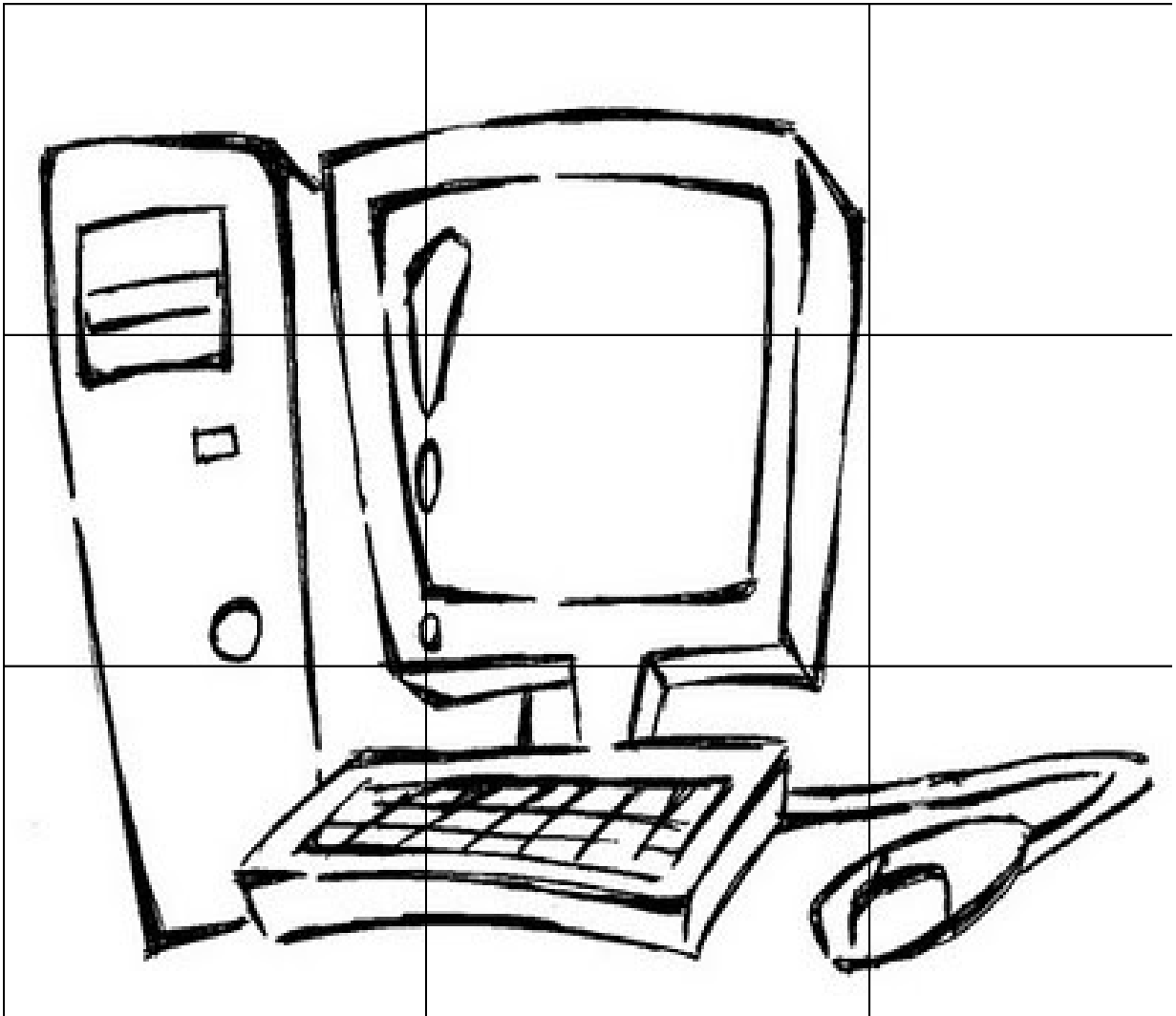
Outras tecnologias: lápis de cor, caneta hidrocor, giz de cera, cola, tesoura e folha de sulfite.





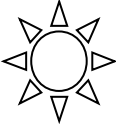


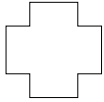
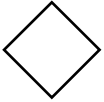
Obs.: é importante lembrar sempre aos alunos de que esses recursos utilizados na realização das atividades provêm das tecnologias: computador/ Internet/ impressora.



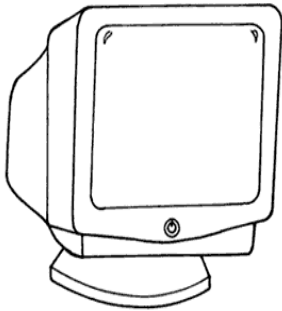
MATERIAL MATRIZ (APOIO)

AULA 1 : QUEBRA - CABEÇA MICRO

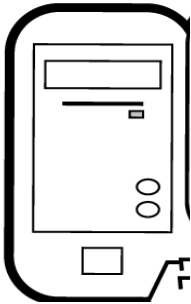


									
<b>O</b>	<b>P</b>	<b>T</b>	<b>D</b>	<b>A</b>	<b>R</b>	<b>M</b>	<b>C</b>	<b>U</b>	<b>O</b>

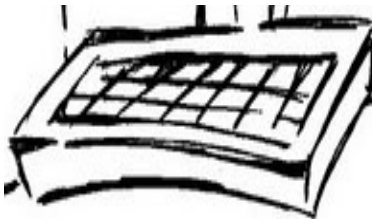
RECORTAR E COLAR OS NOMES DA CADA FIGURA ABAIXO:



7 LETRAS



3 LETRAS



7 LETRAS



5 LETRAS



13 LETRAS

RECORTAR OS NOMES E COLAR NAS FICHAS COM AS FIGURAS

TECLADO

ESTABILIZADOR

CPU

MOUSE

MONITOR



## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**Autor:** Evelyn Neri Campos

**UME** Maria de Lourdes Borges Bernal

**Período:** Matutino

**Contextualização da atividade :** caça- palavras

**Série/Ano:** 5º ano

**Disciplina(s) envolvidas:** informática educativa e língua portuguesa

**Conteúdos a serem desenvolvidos:**

Escrita de palavras e leitura

**Objetivos:**

Ampliar os conhecimentos dos alunos através da montagem de um caça palavras onde eles poderão lembrar nomes de personagens e atividades desenvolvidas nas aulas de Informática no laboratório.

**Procedimentos:**

Os alunos listarão 15 palavras de alguns site ou de algum software que o professor sugerir e que tenha utilizado nas suas aulas (Ex: [www.iguinho.com.br](http://www.iguinho.com.br)) tais como nomes de personagens das atividades e nomes de atividades. Em seguida, o professor irá explicar como fazer um caça palavras e os alunos irão se reunir em grupos de 3 alunos para montar o caça palavras, resolvê-lo e entregar em uma folha para o professor de informática

**Avaliação:**

A avaliação será feita a partir da entrega dos caça palavras desenvolvidos pelos alunos e será verificado se as palavras escolhidas estão escritas corretamente e se fazem parte do site ou software sugerido pelo professor.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**Escola:** UME Judoca Ricardo Sampaio Cardoso

**Professora:** Carolina Stella Nascimento dos Santos

**Disciplina:** Informática educativa      **duração:** 1h/a

**Série:** 4º e 5º ano      **Ciclo:** EF I

**Tema:** As teclas do teclado

**Objetivo:** Trazer ao aluno conhecimento e familiarização com o uso do teclado

**Conteúdo:**

- Teclas numéricas
- Sinais e símbolos
- Teclas alfabéticas
- Teclas funcionais (espaço, *Shift*, *Caps Lock*, *Enter*, *Delete*, *Num Lock*)

**Estratégia:** Após mostrar todas as teclas aos alunos e identificar suas funções, os mesmo devem digitar uma carta a um colega de sua escolha, de modo que realize a utilização das teclas do teclado.

**Avaliação:** A avaliação será realizada através do desempenho e habilidade do aluno em relação ao uso do teclado.

**Bibliografia consultada:** Apostila Navegando.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**Autor:** Maria Cristina Francis Lopes

**UME** Prof. Florestan Fernandes

**Período:** vespertino

**Período de duração:** 2 aulas

**Série/Ano:** 2º ano

**Disciplinas envolvidas:** Informática, História, Religião, Ed. Física, Português e Música.

### **Conteúdos a serem desenvolvido**

Resgate da nossa história e cultura, dobradura, brincadeiras típicas da festa junina, sentido de solidariedade e melhor compreensão da diversidade cultural, operações matemáticas, noção de tempo.

### **Objetivos**

Compreender a origem da festa junina e suas modificações ocorridas durante o passar do tempo, resgatar as tradições e arte popular.

### **Procedimentos**

Contaçõ de história sobre a origem da festa junina, roda de conversa com troca de experiências. Elaboração de dobradura de balão e confecção de bandeirinhas para enfeite. Dança típica da festa (adaptação): quadrilha. Decoração do Laboratório de Informática para a festa junina ao som da música caipira.

### **Avaliação:**

Observação dos alunos durante as atividades, juntamente com a professora de classe observar os vários aspectos elencados e trabalhados em aula.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

### **Autor/ UME/ Período:**

Ana Paula Strafacci Teixeira/UME Olavo Bilac/Período Vespertino

**Série/Ano:** 1° e 2° ano

**Disciplina(s) envolvidas:** Informática Educativa, Língua Portuguesa e Arte.

### **Conteúdos a serem desenvolvidos:**

Para esta atividade serão desenvolvidos alguns conteúdos conceituais, onde os alunos deverão identificar os componentes de um computador.

### **Objetivos:**

\*Identificar os itens que compõem um computador (monitor, gabinete, teclado, mouse, estabilizador)

\*Associar os desenhos as palavras;

\*Desenvolver a percepção visual e a coordenação motora;

\*Ampliar a capacidade de criação por meio do desenho e da pintura.

### **Procedimentos:**

Primeiramente, supondo que já se tenha trabalhado anteriormente os conteúdos propostos acima, solicita-se a criança que desenhe um computador do jeito que elas possam imaginar, enfocando que não esqueçam de colocar as partes que o compõe externamente.

Em seguida, sugere-se que seja entregue uma folha como o anexo a seguir, para que possam preencher. Como estão em processo de alfabetização, pode ser feita a leitura, indicar a letra inicial de cada palavra, para que possam associar a figura ao desenho.

### **Avaliação:**

A participação e a assiduidade serão dois itens importantes neste processo. Além disso, poderá ser avaliada a atividade no papel propriamente dito, verificando os acertos dos aprendentes. Caso haja erros, é importante que se pergunte oralmente e individualmente, pois muitas vezes por estarem em processo de alfabetização cometem enganos, mas verbalizando os acertos podem ocorrer.

NOME: \_\_\_\_\_ ANO\_\_ \_\_ Profª \_\_\_\_\_

### ATIVIDADE DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

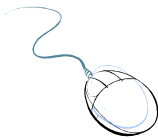
Ligue cada elemento que compõe um computador ao seu nome:



ESTABILIZADOR



MONITOR



TECLADO



GABINETE

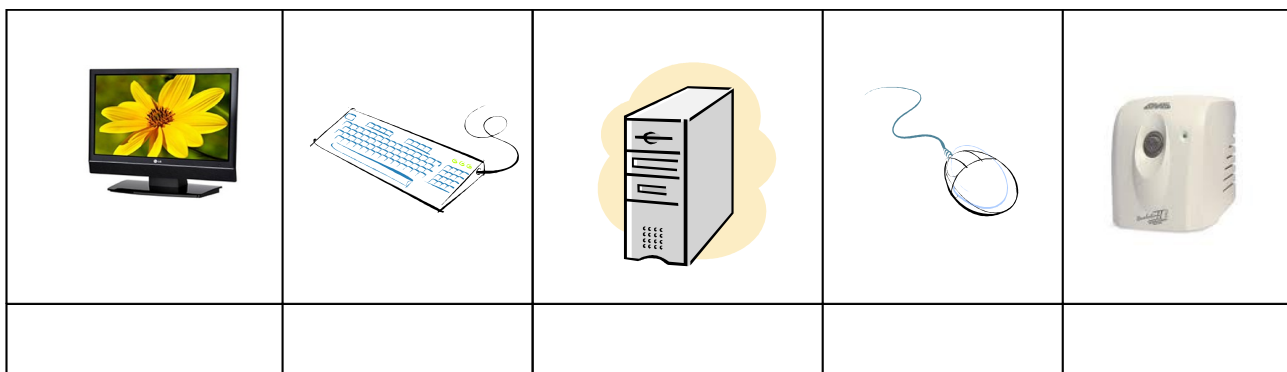


MOUSE

NOME: \_\_\_\_\_ ANO \_\_\_\_\_ PROFª \_\_\_\_\_

### ATIVIDADE DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

RECORTE AS PALAVRAS E ENCAIXE-AS NO LOCAL CORRETO:

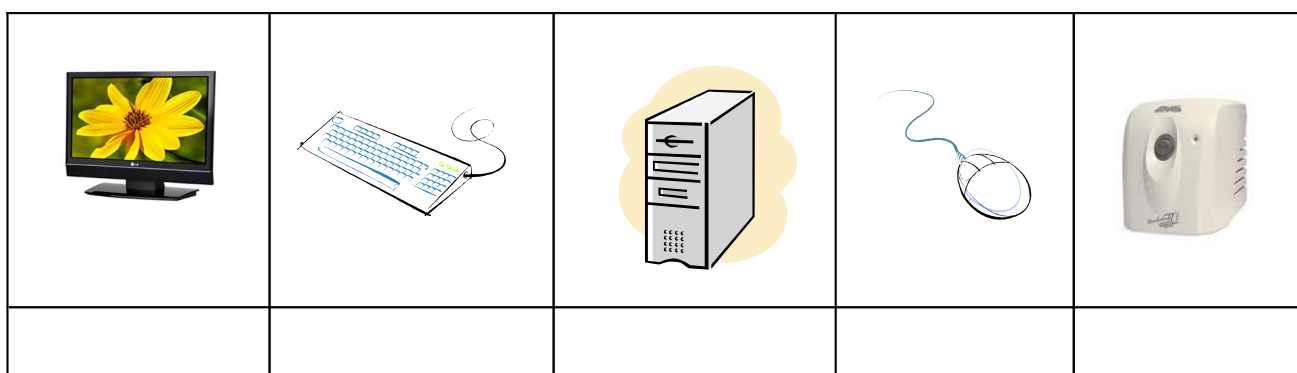


GABINETE	MOUSE	MONITOR	TECLADO	ESTABILIZADOR
----------	-------	---------	---------	---------------

NOME: \_\_\_\_\_ ANO \_\_\_\_\_ PROFª \_\_\_\_\_

### ATIVIDADE DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

RECORTE AS PALAVRAS E ENCAIXE-AS NO LOCAL CORRETO:



GABINETE	MOUSE	MONITOR	TECLADO	ESTABILIZADOR
----------	-------	---------	---------	---------------

AGORA PENSE NA SUA SALA DE INFORMÁTICA E FAÇA UM DESENHO BEM COLORIDO SOBRE ELA.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**TÍTULO:** APRENDENDO COM PROVÉRBIOS POPULARES

**POIE:** MARCIA MIGUEL DA SILVA

**UME** Pedro II

**SEGMENTO:** Ensino Fundamental I

### **JUSTIFICATIVA:**

Certa vez, o ilustre escritor russo, Leon Tolstoi disse, sabiamente: “Se queres ser universal, começa por pintar tua aldeia”.

Conhecer o folclore, lendas e tradições culturais brasileiras no universo da Língua Portuguesa, é ponte que conduz ao conhecimento, adquirindo, o domínio da leitura e as habilidades de interpretação indispensáveis para criar hábito de ler continuamente a fim de colaborar para a formação de um aluno leitor.

### **OBJETIVO:**

Resgatar a necessidade da leitura, da interpretação, da compreensão nas mais diferentes áreas do conhecimento, utilizando linguagens no contexto social e cultural (culturas populares).

### **DESENVOLVIMENTO:**

Iniciar a aula mostrando aos alunos o livro “Brincando com Provérbios Populares”, de Claudia Scatamacchia, propor leituras coletivas e discussões que envolvam toda a turma. Chamar a atenção para algumas características específicas deste gênero textual.

Ler com eles alguns “ditos” populares, explorando o sentido moral dos provérbios. Solicitar a ajuda da bibliotecária para pesquisar alguns outros livros e com a descoberta do uso dos “ditos” populares e seus significados na cultura popular os alunos irão escolher aqueles que mais tenham significado no seu universo cultural e que mais se adequam ao dia a dia. Impossibilitados de fazer uso do laboratório de informática, após a leitura, selecionar alguns provérbios e confeccionar cartazes.

Durante o trabalho com os cartazes, questionar em que situação e momento os provérbios podem ser usados, partindo do sentido moral da história dos ditados populares, demonstrando que estas mensagens precisam ser decifradas pelo leitor.

Esses cartazes serão fixados nos corredores da escola para que outros alunos tenham acesso ao trabalho construído pelo grupo, num dia em que não foi possível fazer uso do laboratório de informática.

**Recursos Utilizados:** Livros, cartolinas, material de artes.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**Autor:** Denise Elaine Almeida Sereno

**UME:** Cidade de Santos / UME Mário de Almeida Alcântara

**Período:** Noite

**Série/Ano:** CI T1 ao T4

**Disciplina(s) envolvidas:** Alfabetização

### **Conteúdos a serem desenvolvidos:**

1- Completar com vogais nos espaços que faltam letras para formar as palavras: MONITOR, WEB CAM, ESTABILIZADOR, MOUSE, IMPRESSORA, GABINETE, TECLADO, CAIXA DE SOM.

2- Ligar as figuras ao seu respectivo nome.

### **Objetivos:**

Atividade para auxílio e reforço da leitura e escrita aliadas ao conhecimento dos periféricos do computador.

### **Procedimentos:**

As atividades serão previamente xerocadas, distribuídas aos alunos em sala de aula com uma breve retomada de conhecimentos sobre os periféricos do computador. Após eles responderem, farei a correção na lousa explorando os conhecimentos, deixando que eles falem a utilização de cada item.

### **Avaliação:**

A avaliação acontece durante toda a execução da atividade, verificando o que cada um aprendeu e como realizou, se ajudou ou foi ajudado por outro aluno.



## ATIVIDADE ARTICULADA

**POIE: Tatiane Braz Comitre Basso**

**Objetivo:** Trabalhar a familiarização dos alunos com os equipamentos utilizados nas aulas de Informática Educativa e sua nomenclatura correta.

**Nível de Ensino:** Educação Infantil

**Conteúdo:** As partes (componentes) do computador e sua nomenclatura.

### **Atividade improvisada em dia sem energia elétrica:**

Diante da impossibilidade de os equipamentos funcionarem, o professor pode propor:

Construírem um computador utilizando sucata (caixas de papelão, barbante, recortes de papel colorido).

Colagem de formas geométricas, formando o desenho de um computador.

Montagem de monitor, teclado ou mouse utilizando peças de brinquedos do tipo “monta-monta”.

Desenharem, como souberem as partes do computador.

Recorte de revistas e folhetos de propaganda de figuras que mostrem computadores, periféricos, pessoas utilizando a Informática em seu cotidiano.

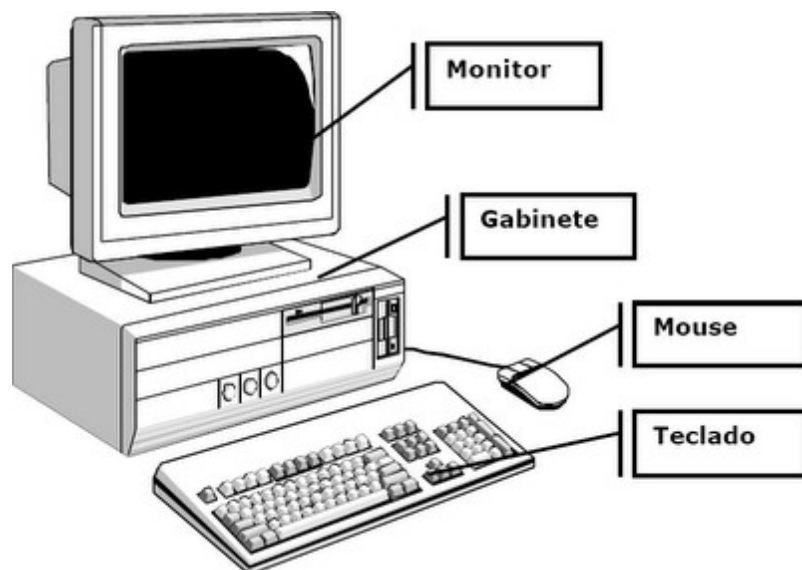
### **Atividade planejada, considerando a possibilidade de falta de energia elétrica:**

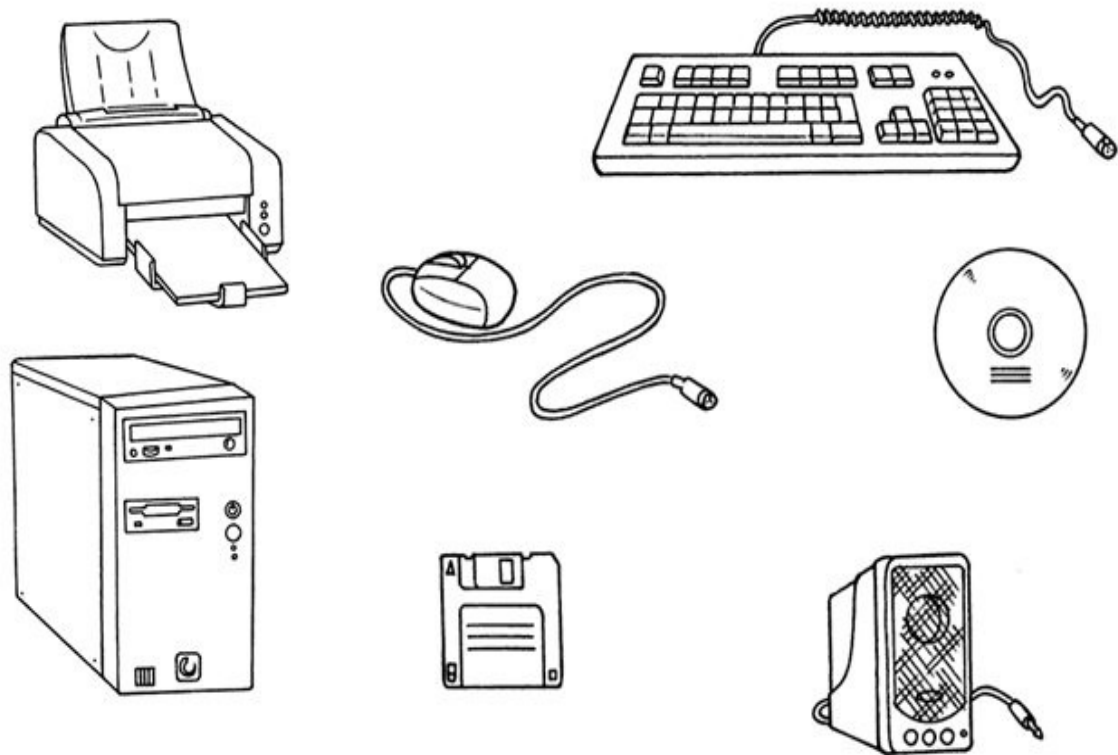
O professor pode elaborar atividades previamente, preparando-se para atender a classe sem precisar ligar os equipamentos.

Exemplos de atividades (ver anexos):

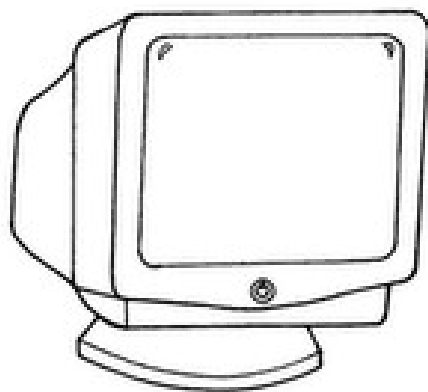
- 1.Desenhos para colorir, com personagens conhecidos utilizando computadores.
- 2.Colorir as partes do computador.
- 3.Jogo da memória dos componentes.
- 4.Quebra-cabeça com imagens relacionadas ao uso da Informática.

**Avaliação:** O professor avaliará seus alunos percebendo as respostas deles, a motivação da turma, as reflexões vivenciadas.





**VAMOS PINTAR O MONITOR**



## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**Autor:** POIE Maria de Fátima Mendes Mendonça

**UME LOBO VIANA**

### **Trabalhando no teclado**

#### **Justificativa**

Houve uma época em que o computador era uma atividade restrita a um pequeno grupo de pessoas. No trabalho, em casa, na realização de diversos trabalhos era muito utilizada a máquina de escrever. As pessoas realizavam cursos para datilografar, na qual aprendiam a utilizar todos os dedos para essa atividade. O usuário da máquina de escrever realizava a datilografia de forma eficaz, e rápida e utilizava todos os dedos, pois sabia onde ficavam as letras. O tempo passou e o computador foi rapidamente inserido nos diversos espaços da sociedade. Hoje, nota-se que não há mais a preocupação de antigamente.

Pensando nisso, buscamos desenvolver uma atividade para praticar a posição das letras, números e funções das teclas. Uma atividade que pode ser realizada, mesmo que não se tenha conexão com a internet, ou mesmo que o computador esteja quebrado.

#### **Público Alvo:**

Alunos do 4º e 5º ano do Ensino Fundamental I.

#### **Disciplinas:**

Informática educativa e Português

#### **Tempo de duração:**

01 aula

#### **Objetivo**

Reconhecer a posição das letras, números e funções no teclado.

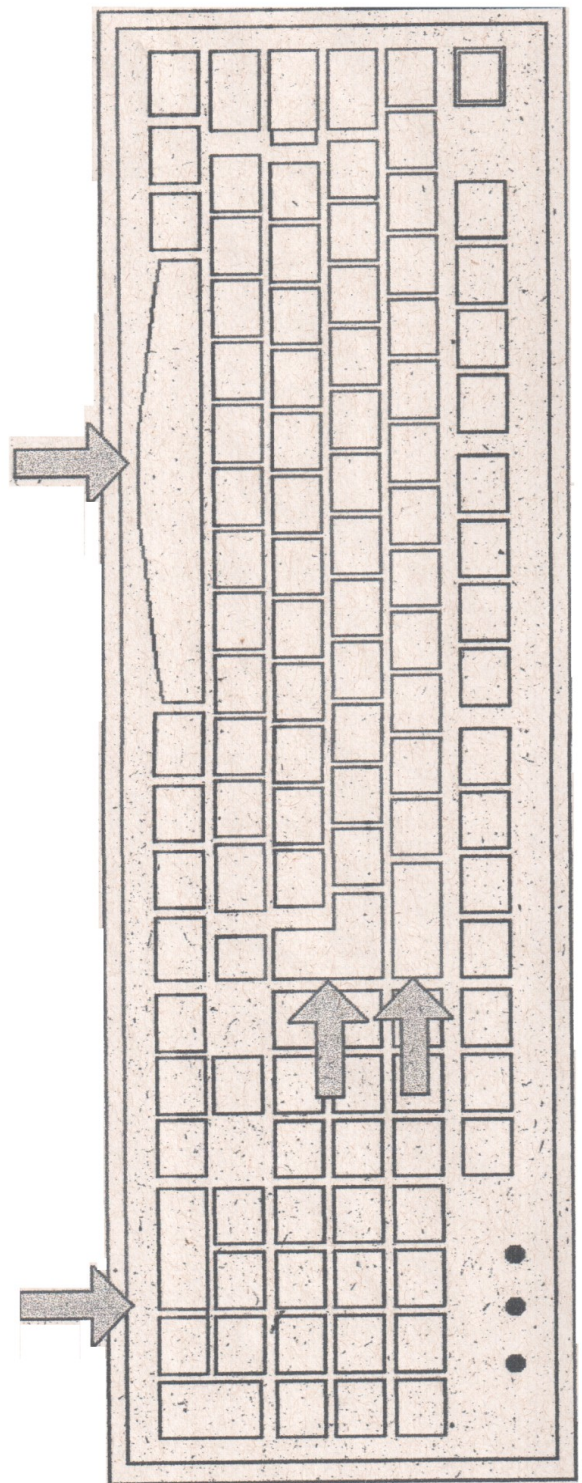
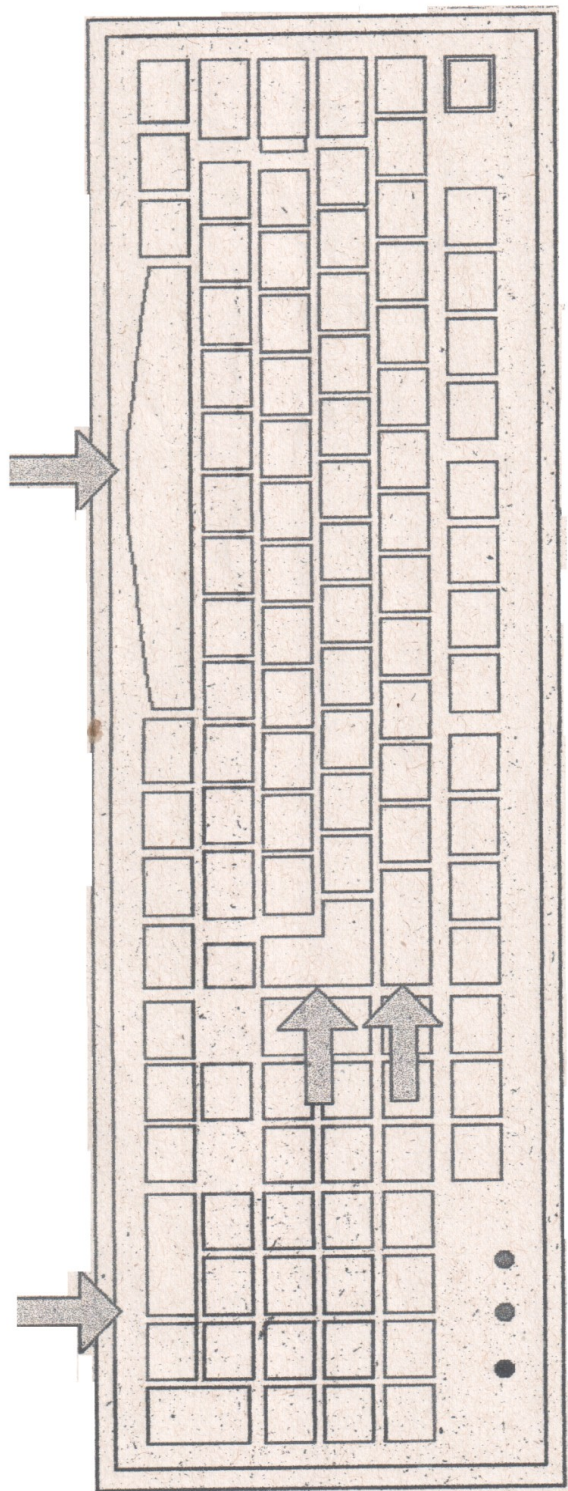
#### **Atividades Desenvolvidas:**

A professora levará as crianças ao laboratório de informática e irá distribuir uma atividade com o desenho de um teclado para as crianças. Elas terão que preencher os espaços das teclas com as letras correspondentes ao teclado.

#### **Avaliação**

Será observado o conhecimento prévio do aluno, a participação, o interesse, a organização, e a evolução da sua aprendizagem.

Observação: Segue em anexo a atividade do teclado



## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**Nome:** Glauce Cristina Porto de Oliveira

**U.M.E.** Prof<sup>a</sup> Iveta Nogueira Mesquita

**Período:** vespertino

**Contextualização da atividade:** Observar e identificar as regras de boa convivência, utilizando a arte como meio de comunicação.

**Série/Ano:** Infantil VI

**Disciplina(s) envolvidas:** Ensino Religioso e Arte

**Conteúdos a serem desenvolvidos:**

Desenvolver as habilidades de coordenação motora, associação de figuras aos nomes e tema abordado.

**Objetivos:**

Incentivar os alunos a praticarem a cortesia bem como transmitir seus princípios através da confecção cartazes e desenhos para disseminá-los.

**Procedimentos:**

Primeiramente será feito um trabalho de conscientização entre os alunos destacando a importância das ações de cortesia. Após a troca de ideias e informações, além da prática diária do proposto, serão criados cartazes (lembrando um monitor de computador) com figuras de incentivo às boas ações que o tema aborda.

O material utilizado será o papel cartão (ou cartolina) e pequenos recortes de papel sulfite contendo os desenhos pintados pelos alunos, juntamente com as frases de efeito trabalhadas (“Não brigue”, “Respeite os colegas”, “Espere a sua vez”...)

Sentaremos em círculo para que todos os alunos possam se olhar, trocar ideias e utilizar do material coletivo (papel, tesoura, lápis, cola, lápis de cor...). Após a confecção do material, passaremos a distribuí-los na escola, sempre ratificando a intenção do tema.

**Avaliação:**

Tendo em vista que está cada vez mais difícil as crianças se respeitarem entre si e aos outros, o tema trabalhado será sempre atual e de suma importância para termos sempre uma convivência sadia. Por meio da ludicidade com que o tema foi trabalhado, os objetivos tendem a ser atingidos de forma espontânea.

## ATIVIDADE ARTICULADA

**Tema:** Ciclista

**POIE:** Jucimeire Andrade de Oliveira

**Público alvo:** Alunos do 6º ao 9º Ano

**Disciplina:** Matemática



### **Objetivos:**

Identificar e reconhecer de forma eficiente a ideia de figuras geométricas em uma “caricatura” de bicicleta;

Reconhecer ângulos e retas paralelas como partes inseridas na bicicleta;

### **Estratégia:**

Apresentação do vídeo “ Você percebe o ciclista no trânsito?” (1:09)

<http://www.youtube.com/watch?v=B9mxu0HWWho4>

Dinâmica “ Bicicleta”;

### **Desenvolvimento:**

Na sala de aula os alunos assistirão o vídeo: “Você percebe o ciclista no trânsito?” e irão realizar uma reflexão sobre a importância do ciclista e as consequências benéficas que o uso da bicicleta faz ao meio ambiente. Em seguida realizarão a dinâmica “Bicicleta”. Onde cada grupo receberá um quebra-cabeça em formato de bicicleta para montá-la. Nesta atividade os grupos identificarão as figuras geométricas, os ângulos e as retas paralelas.

### **Avaliação:**

O aluno será avaliado de acordo com a participação no desenvolvimento das atividades no grupo.

**Duração:** 02 aulas.

## ATIVIDADE ARTICULADA

**Nível de ensino:** EJA cicloll

UME PEDRO II

NOME \_\_\_\_\_

Nº \_\_\_\_\_

CICLO II - TURMA \_\_\_\_\_

### AVALIAÇÃO DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

1- Marque um X na resposta correta:

a) As duas partes que formam um computador são:

- memória RAM e placa mãe
- mouse e teclado
- hardware e software
- nenhuma das anteriores

b) A função do disquete é:

- imprimir uma atividade
- armazenar/ guardar dados
- gravar sons
- nenhuma das anteriores

c) Quando ligamos o computador, a ordem correta é:

- estabilizador, gabinete e monitor
- gabinete, estabilizador e monitor
- monitor, gabinete e estabilizador
- de qualquer jeito, sem ordem alguma

d) A parte mais importante do computador, onde estão localizadas todas as suas placas é:

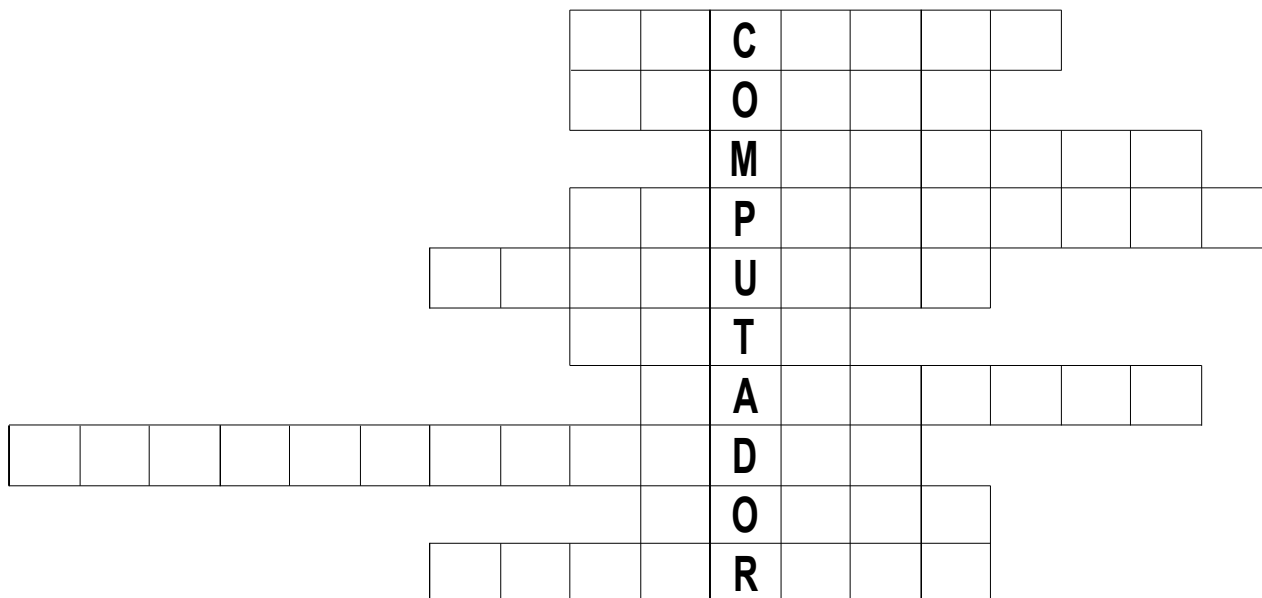
- monitor
- teclado
- estabilizador
- gabinete/ torre

2- Complete a tabela abaixo:

<i>TECLA</i>	<i>PARA QUE SERVE</i>
<i>CapsLock</i>	
Shift	
Enter	
BackSpace	
Delete	

3- Resolva a cruzadinha, respondendo as questões:

- A) Tenho vários botões, chamados teclas.
- B) Sou um site de busca e muito conhecido para fazer pesquisa. Que site sou?
- C) Por meio da minha tela, você pode ver o que está fazendo. Quem sou?
- D) Imprimo seus trabalhos que são feitos no computador.
- E) Sou utilizado para salvar e copiar arquivos. Qual o meu nome?
- F) Faço parte da internet, sou uma página cheia de links. Como me conhecem?
- G) Sou a parte central do computador e todas as outras partes são conectadas em mim.
- H) Sou responsável por controlar a energia elétrica.
- I) Pareço um ratinho e meu movimento indica o que você está fazendo.
- J) É uma rede muito grande de computadores interligados pelo mundo todo. Quem sou eu?



4- Escreva corretamente 3 sites que mais gostou nas nossas aulas ou que utiliza no dia-a-dia. Não se esqueça de colocar todas as partes e no último site identificar cada uma delas!

---

---

---

BOA SORTE!!!  
PROFª SILMARA COPOLA



## ATIVIDADE ARTICULADA

**UME JOSÉ BONIFÁCIO**

**Período:** manhã

**POIE:** Solange Asevedo Ribeiro

**Série/Ano:** 4º e 5º anos

**Disciplina(s) envolvidas:**

Informática Educativa, Arte e Língua Portuguesa.



**Conteúdos a serem desenvolvidos:**

Conhecimento das partes físicas do computador.

Criação um jogo da memória.

Interpretação de figuras.

Desenvolvimento da leitura oral e escrita.

**Objetivos:**

Compreender a imagem e a palavra como formas de representação da linguagem.

Levar o aluno a produzir um jogo.

Estimular o interesse e o gosto pela informática.

Estimular o uso da nomenclatura correta.

**Dinâmica de Trabalho:**

3 a 4 aulas de 45 minutos.

*Brainstorming* dos nomes das partes do computador.

Organização de cada palavra com explicação sobre a utilidade de cada uma das partes.

O professor distribui vários pedaços pequenos (3 X 5 cm) de papel para cada aluno desenhar uma parte do computador em cada retângulo. Em seguida, entrega mais um pedaço de papel do mesmo tamanho para que cada aluno escreva o nome da parte do computador que desenhou.

O professor recorta e entrega para os alunos retângulos de cartolina um pouco maiores que o papel com o desenho e a palavra para que eles os coleem.

Os alunos jogam o jogo da memória que construíram.

**Avaliação:**

A avaliação é contínua e é também baseada na participação do aluno no desenvolvimento do trabalho.

## ATIVIDADE ARTICULADA

**POIE:** Vanderlan S. Soares

**Público alvo:** EJA - 9º ciclo II

O **hardware**,. É a parte física do computador, .Em complemento ao *hardware*, o software a parte lógica, ou seja, o conjunto de instruções e dados processado pelos circuitos eletrônicos do *hardware*. Toda interação dos usuários de computadores modernos é realizada através do *software*, que é a camada, colocada sobre o *hardware*, que transforma o computador em algo útil para o ser humano. Além de todos os componentes de *hardware*, o computador também precisa de um *software* chamado Sistema Operacional. O Sistema Operacional torna o computador utilizável. Ele é o responsável por gerenciar os dispositivos de hardware do computador (como memória, unidade de disco rígido, unidade de CD) e oferecer o suporte para os outros programas funcionarem (como Word, Excel etc).

Exercício:

**Observe as figuras e assinale as que são definidas, de acordo com texto, como hardware:**



## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE:** Jucivania

**UME:** Oswaldo Justo

### ***Confecção de um computador – materiais reciclados***

#### **Objetivos:**

Levar o aluno a conhecer o equipamento que utiliza rotineiramente, levá-lo a refletir sobre a importância de cada um dos seus componentes, bem como levá-lo a refletir sobre como ocorreram as mudanças, a importância dos diferentes pesquisadores e cientistas que aprimoraram o equipamento ao longo dos anos.

#### **Duração da atividade:**

De 3 a 4 aulas.

#### **Estratégia:**

Utilização da memória visual para a montagem do computador e também de imagens (panfletos de jornais e revistas);

Trabalho desenvolvido em grupos organizados pelos próprios alunos;

#### **Materiais:**

Utilização de materiais reciclados: caixas de papelão, caixas de sapatos, barbante, embalagens de leite e de sucos;

Utilização de revistas e encartes de propagandas de jornais;

Utilização de cartolinas, sulfites, cola e canetinha.

#### **Produto final:**

Computador feito pelos alunos, contendo todos os componentes: monitor, mouse, CPU, impressora, caixas de som e estabilizador.

#### **Avaliação:**

Observação do desempenho e do interesse do aluno na execução da tarefa, bem como na apresentação do produto final (limpeza, número de palavras, organização, grau de dificuldade para encontrá-las, etc) do computador totalmente montado.

## ATIVIDADE ARTICULADA

Trabalhando com formas geométricas

**Nome:** Fabiana de Paula Pereira

**Público-alvo:** 1º, 2º e 3º anos

**Disciplinas:** Informática Educativa, Matemática, Arte e Língua Portuguesa

### **Objetivos:**

- Identificar as partes do computador (hardware) e suas principais funções.
- Utilizar formas geométricas para representar os componentes do computador e registrar suas respectivas funções.

### **Procedimentos:**

Conversa em roda com os alunos sobre o computador, seu uso e principais funções dos componentes (monitor, CPU, teclado, mouse e estabilizador). O professor levará um computador para mostrar.

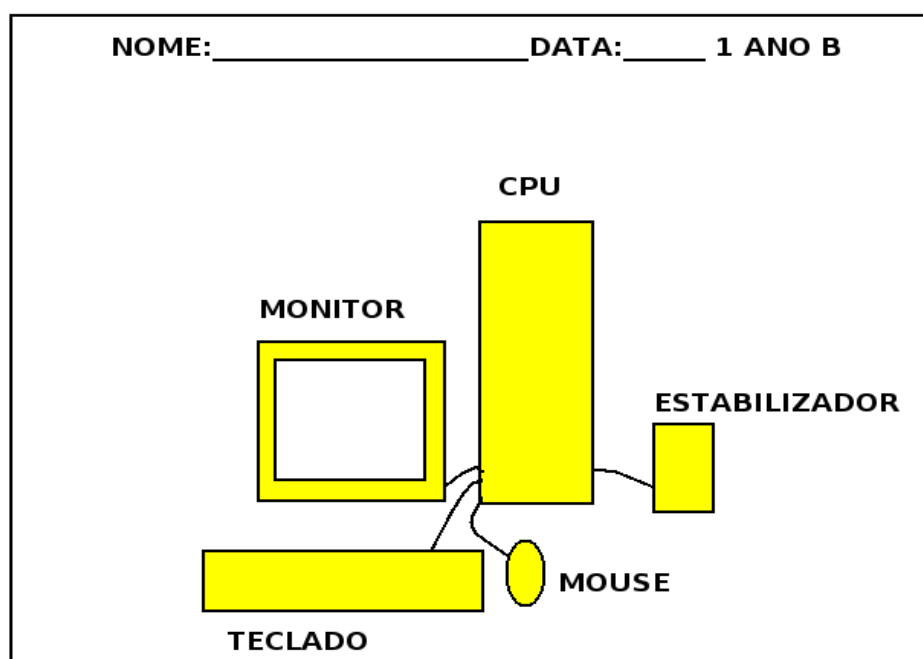
O professor, previamente irá preparar alguns moldes de figuras geométricas referentes à CPU (retângulo), monitor (quadrado), mouse (círculo), teclado e estabilizador (retângulo), de preferência um conjunto de moldes para grupos de 4 alunos. Em grupo, os alunos utilizarão os moldes para riscar e recortar as figuras no papel colorido. Em seguida, farão a colagem e o registro escrito ao lado de cada componente representado com as figuras, seus nomes e respectivas funções.

\* Variação para o primeiro ano: os alunos farão a colagem e somente escreverão os nomes dos componentes. Dependendo do nível de escrita dos alunos, o professor poderá fazer o modelo na lousa.

Obs.: Os alunos poderão desenhar os detalhes, como botões fios, entre outros.

**Avaliação:** será feita através da participação e do resultado final da atividade proposta.

**Duração:** 1 aula.



## ATIVIDADE ARTICULADA

**Autor (a):** Maria Emília Rodrigues Silva

**UME:** Cely de Moura Negrini

**Período:** Manhã

**Contextualização da atividade:**

A atividade foi desenvolvida partindo do pressuposto que a UME estivesse sem energia elétrica.

**Série/Ano:** Infantil – IV



**Disciplinas envolvidas:** Informática Educativa, Linguagem Oral e Escrita, Artes.

**Objetivos:**

- Reconhecer e nomear os periféricos utilizados no laboratório de informática;
- Ampliar o vocabulário;
- Reconhecer as letras do alfabeto e do próprio nome;
- Perceber a disciplina (informática educativa), de forma lúdica além do uso do computador, seus aplicativos e acesso à internet.

**Procedimentos:**

Os alunos foram divididos em grupos e montaram os quebra-cabeças confeccionados previamente pela POIE a partir de caixas de papelão contendo figuras dos periféricos (teclado, mouse, monitor, entre outros), nomeando-os oralmente ao final da montagem. Posteriormente realizaram a confecção de cartazes com colagem de figuras dos periféricos, recortadas de panfletos comerciais e/ou anúncios em periódicos, nomeando-os oralmente. Depois, pintaram o desenho de um computador e de um teclado (previamente impressos pela POIE) e escreveram a letra inicial do próprio nome no monitor do desenho e coloriram as letras do nome no desenho do teclado.

**Avaliação:** Foi realizada pela observação, considerando o envolvimento e interesse do aluno durante as etapas de desenvolvimento da atividade. Todos atingiram os objetivos propostos.

Registro Fotográfico:





## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**AUTOR:** José Marcos Pontes Menk

**CONTEXTUALIZAÇÃO DA ATIVIDADE:** Terminologia do Hardware

**ANO:** 8º e 9º anos

**DISCIPLINAS ENVOLVIDAS:**

Matemática e Informática Educativa

**CONTEÚDOS A SEREM DESENVOLVIDOS:**

Interação com a tecnologia, suas terminologias e custo aproximado na sociedade de hoje.

**OBJETIVOS:**

Tornar claro que existe uma linguagem, ou seja, terminologia própria para as peças do computador (Hardware).

Tornar claro que para cada configuração e necessidade de um determinado tipo de computador existe um custo, e quanto mais recente for uma tecnologia maior será o seu custo.

**DINÂMICAS DE TRABALHO:**

- Pesquisar em folders, panfletos, jornais , tabloides de vendas de equipamentos de informática.
- Criar uma tabela com diversas configurações de computador com sua correta terminologia em folha pautada.
- Relacionar e justificar os custos e benefícios do computador montado, seu público alvo, valores de cada peça e preço total, diferença e porcentagem de cada computador montado e peças em folha pautada.

**TEMPO DE DURAÇÃO:** 3 AULAS

**RECURSOS DAS TIC** (Tecnologias de Informação e Comunicação) utilizados:

Panfletos, revistas, jornais, folders.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**Tema:** Palavras relacionadas à Informática - Soletrando

**POIE** Eliane Correia Laurentino

**UME** Prefeito Esmeraldo Tarquínio e Waldery de Almeida

**Período:** Manhã

**Séries/Ano:** Manhã – 4º e 5º anos

**Disciplina(s) envolvidas:** Língua Portuguesa e Informática

**Conteúdos a serem desenvolvidos:**

- ortografia, leitura, interpretação de palavras

**Objetivos:**

Ajudar os alunos a memorizarem a grafia e acentuação correta das palavras relacionadas a informática;

Estimular a concentração, paciência e a introdução do trabalho em equipe.

Transformar a imagem em uma história infantil.

**Procedimentos:**

Divide-se os alunos em 4 equipes onde escolherão um aluno para representar cada equipe, os mesmos escolherão um envelope que contém quatro palavras relacionadas a informática como: softwares, ícones, drive, disquete, teclado, mouse, estabilizador entre outras; logo após, cada aluno participante irá desafiar um representante do grupo oposto e uma palavra para ele soletrar, o aluno que irá soletrar a palavra terá uma chance de pedir auxílio a sua equipe. Será vencedora a equipe que não errar a soletração ou obter menos número de erros.

**Avaliação:**

A avaliação será através da participação, desenvolvimento em equipe e conhecimento ortográfico.



## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE** Valquiria Santos de Santana

Essa atividade será aplicada em sala de aula com alunos do Fundamental II.

### **Jogo das palavras**

#### **Objetivo:**

- Perceber o conhecimento dos alunos e desenvolver o vocabulário sobre as TIC.
- Atividade para estimular a competitividade dos alunos e despertar o conhecimento sobre as TIC;
- Essa atividade pode ser utilizada também no início do ano letivo, como uma avaliação diagnóstica para saber o nível de conhecimento dos alunos para planejamento de aula.

Em sala de aula formar grupos de até cinco alunos, cada grupo terá que formar uma seleção de três palavras relacionadas às TIC e dar exemplo de como podem ser utilizadas. Cada grupo apresenta suas palavras e explicação, ao final o grupo fará comentários sobre as palavras que ainda não conhecem e/ou as novas ferramentas que gostariam de ter um novo aprofundamento sobre sua utilização.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE:** Márcia Regina Marques

**UME** Therezinha de Jesus Pimentel

**Período:** tarde

**Série/Ano:** 3º, 4º e 5º anos

**Disciplina(s) envolvidas:** português, informática educativa

**Conteúdos a serem desenvolvidos:** Informática Educativa e Português

**Procedimentos:**

Jogo da Força com palavras referentes as partes do computador ou termos “técnicos” (clique, deletar). Poderia também colocar na lousa com as letras embaralhadas, as partes/ termos referentes a informática. Dividiria a classe, estabelecendo “times” com pontuação para os acertos.

**Avaliação:**

A avaliação será feita em sala de aula, levando em consideração a participação e o desempenho dos alunos.

## ATIVIDADE ARTICULADA

**POIE:** Rodrigo

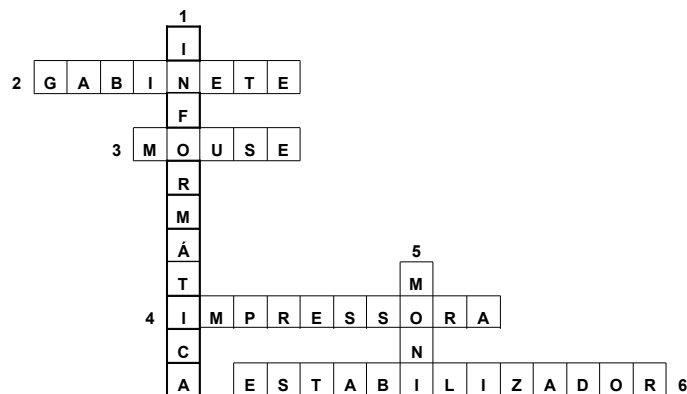
**Público alvo:** 3º e 5º ano;

**Objetivo:** rever conceitos referentes à informática;

**Duração:** 1 (uma) aula.

### **Procedimento:**

- Proceder a entrada dos alunos no laboratório de informática instruí-los a acomodarem-se e aguardarem instruções;
- O docente procederá, então, explicando aos educandos que a aula será teórica expositiva devido à falta de energia elétrica naquele dia;
- A aula consistirá numa revisão do que vem a ser a informática, enfatizando a definição de “computador” e seus usos;
- Em seguida, o professor explicará o que vem a ser os “periféricos” do computador e dará exemplos, aproveitando-se dos microcomputadores do laboratório para dar exemplos e garantir uma melhor apreensão do assunto por parte da classe. Além de definir o que são periféricos, o POIE deverá lembrar à classe a função de cada um deles.
- Uma vez terminada a exposição e esclarecidos possíveis questionamentos, o Professor poderá propor, como atividade, uma cruzadinha, a qual poderá já estar “montada” na lousa para posterior resolução por parte do corpo discente. Veja abaixo:



1.Ciência da informação;

2.Onde se encontram a placa-mãe, o processador, memória, disco rígido (também chamado de “torre”);

3.Periférico cujo nome também significa “camundongo”, “ratinho”, na língua inglesa;

4.Periférico de saída que permite ao usuário imprimir documentos diversos;

5.Periférico que permite ao usuário ver as informações processadas e armazenadas no PC;

6.Aparelho de segurança que protege o microcomputador das alternâncias de energia na rede elétrica.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

### **1. Identificação**

POIE:Ivan Xavier de Castro

UME Edméa/Genésio

Local: santos

Turma: 5º ao 9º ano do ensino fundamental nº de alunos: envolvidos: uma classe

### **2. Definição do Tema:** Relação de atalhos de um editor de textos

**3. Justificativa:** Muitas vezes nos deparamos com a falta do mouse ou mesmo seu mau funcionamento. Fica muito mais fácil trabalhar se soubermos algumas teclas de atalhos elementares

**4. Objetivo (s):** aprender a trabalhar com o teclado.

**5. Disciplinas e Conteúdos :** conceitos básicos de um editor de texto

### **6. Procedimentos / Cronograma**

1 aula: relacionar todos os atalhos principais e sua funcionalidade num editor de texto

**8. Recursos:** lousa, giz e apagador e caderno do aluno.

**9. Registro do processo:** serão escrito na lousa a relação de atalhos para os alunos copiarem no caderno para posterior teste no laboratório

**10. Avaliação e Resultados esperados:** Verificação da aplicabilidade no texto feito no laboratório de informática

**11. Divulgação:** exibição do texto em um varal.

**12. Referências Bibliográficas:** apostila de BrOffice básico do CEMID.

**VEJA**  
**QUANTOS**  
**APLICATIVOS!**

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**Autor:** Bernadete Aparecida Maia Silveira

**UME:** “Vereador João Ignácio de Souza”

**Período:** Manhã

**Duração:** Um mês

**série :** Infantil V

**Contextualização:** VII Expo Arte da UME “Vereador João Ignácio de Souza”

**Disciplina(s) envolvidas:** Artes Visuais: *"As cores do mundo"*

### **Conteúdos a serem desenvolvidos:**

- Cores primárias e secundárias - exploração e utilização;
- A responsabilidade com o cuidado, limpeza e conservação – combinados - com o ambiente em que será trabalhada a atividade na prática (seja no laboratório ou no pátio da escola)

### **Objetivos:**

- Exploração das cores utilizando o Software Ursinho Pooh Maternal – Casa do leitão;
- Produzir trabalhos de arte utilizando a linguagem da pintura, desenvolvendo o gosto, o cuidado e o respeito pelo processo de produção e criação para a VII Expo Arte desta unidade escolar.

### **Procedimentos:**

1º passo: trabalhar com as crianças o software Ursinho Pooh – casa do leitão, nos níveis 1, 2 e 3 – dando ênfase ao nível 3 – mistura de cores;

2º passo: fazer um desenho livre no Paint imprimi-lo e preencher os espaços pintando com tinta guache, utilizando a mistura de cores primárias para obtenção das cores secundárias.

### **Avaliação:**

Será feita a observação constante da criança durante o trabalho desenvolvido no computador e a transferência do aprendizado do mesmo para a atividade prática. Também será avaliada a postura da criança em relação aos cuidados combinados na prática da atividade.

## ATIVIDADE ARTICULADA

**POIE** Valquiria Santos de Santana

**Atividade com aplicativos internet + editor de texto + paint:**

Essa atividade será aplicada com alunos do Ens. Fundamental II.

### **Fábulas de Esopo recriando seus contos**

**Objetivo:** Desenvolver a educação moral dos adolescentes, por meio das fábulas de Esopo.

Nesta atividade utiliza-se o conto para desenvolver valores morais e sociais nos adolescentes, estimulando a inteligência, e o senso de justiça, apresentados por meio dos contos, e identificando os contos com as atividades do cotidiano;

Utilizarão os aplicativos da internet, editor de texto, paint para recriar as fábulas de Esopo.

Os alunos pesquisarão na internet as fábulas de Esopo, e fará a escolha de uma fábula, após essa escolha eles farão a leitura e escrita (digitação) da fábula, após essa parte utilizarão o Paint para fazer as personagens referentes à fábula escolhida.

Exemplo: “A raposa e as uvas”



Depois da escolha, digitação e criação no Paint da fábula, no segundo momento os alunos recriarão essa mesma fábula com outro tema e novos personagens.

Ao final dos trabalhos os alunos farão uma roda de conversa e compartilharão as experiências sobre a recriação de suas fábulas e quais os valores percebidos através da mesma.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**Autor:** Professora POIE Maria de Fátima Mendes Mendonça

**UME LOBO VIANA**

Brincando com o Folclore

### **Justificativa**

Num mundo de cultura americanizada a tendência de se esquecer das origens e tradições dos nossos antepassados é muito intensa, por isso é de grande importância entender, resgatar e demonstrar a cultura e a história do nosso país, principalmente no que diz respeito ao folclore brasileiro.

O folclore é um dos principais fatores de identificação de um povo e de sua nacionalidade, tem um valor integral na nossa cultura. Merece ser estudado e resgatado. Pensando nisso, buscamos desenvolver um trabalho dentro do tema folclore com os mitos do folclore. Desta forma estaremos resgatando e preservando um pouco mais as tradições folclóricas.

### **Público Alvo:**

Alunos do 3º ano do Ensino Fundamental I.

### **Disciplinas:**

Português, História e Informática Educativa

### **Tempo de duração:**

02 aulas

### **Tecnologias e Mídias:**

Computador, internet (Power Point e editor de texto).

### **Objetivo Principal:**

Resgatar a importância do folclore através dos mitos do folclore de nossa cultura.

### **Objetivos específicos:**

Reconhecer as lendas e mitos do folclore

Ampliar a linguagem oral e favorecer a escrita e a leitura

### **Atividades Desenvolvidas:**

A professora levará as crianças ao laboratório de informática e irá conversar com as crianças sobre o que elas sabem sobre as lendas do folclore.

Depois a professora apresentará às crianças um Power Point sobre algumas lendas do folclore.

O próximo passo será apresentar uma atividade de folclore no computador. Os alunos irão jogar o jogo da memória do folclore. O site é: <http://www.smartkids.com.br>

A próxima aula será relembrada as personagens do folclore. Se não houver um micro para cada aluno, a professora dividirá os alunos em grupos ( sempre dividindo os que tem mais facilidade na escrita com os que possuem mais dificuldade). Após a divisão,



solicitará que cada um abra um documento novo e salve em uma pasta (que já estará aberta) de um integrante do grupo, com o nome folclore. Neste documento será feito uma lista com o nome dos personagens do folclore.

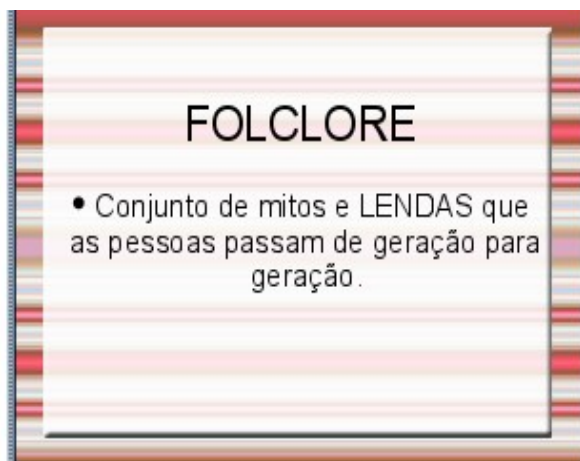
### Avaliação

A avaliação deverá ocorrer durante todo processo. Será observado o conhecimento prévio do aluno, a participação, o interesse a organização, e a evolução da sua aprendizagem .

Observação: Segue em anexo Power Point.



Slide 1



Slide 2



4

## BOITATÁ

Representada por uma cobra de fogo que protege as matas e os animais e tem a capacidade de perseguir e matar aqueles que desrespeitam a natureza.



Slide 5

## BOTO

Ele é representado por um homem jovem, bonito e chamoso que encanta mulheres em bailes e festas. Após a conquista, leva as jovens para a beira de um rio e as engravida. Antes de a madrugada chegar, ele mergulha nas águas do rio para transformar-se em um boto.



Slide 6


## CURUPIRA

O curupira também é um protetor das matas e dos animais silvestres. Representado por um anão de cabelos compridos e com os pés virados para trás. Persegue e mata todos que desrespeitam a natureza.



## LOBISOMEM

Diz o mito que um homem foi atacado por um lobo numa noite de lua cheia e não morreu, porém desenvolveu a capacidade de transforma-se em lobo nas noites de lua cheia, que ataca todos aqueles que encontra pela frente. Somente um tiro de bala de prata em seu coração seria capaz de matá-lo.



## MULA-SEM-CABEÇA


Contam que uma mulher teve um romance com um padre. Como castigo, em todas as noites de quinta para sexta-feira é transformada num animal quadrúpede que galopa e salta sem parar, enquanto solta fogo pelas narinas.



Slide 10

## MÃE D' ÁGUA OU IARA

Este personagem tem o corpo metade de mulher e metade de peixe. Com seu canto atraente, consegue encantar os homens e levá-los para o fundo das águas.



Slide 9

## SACI-PERERÊ

O saci-pererê é representado por um menino negro que tem apenas uma perna. Sempre com seu cachimbo e com um gorro vermelho que lhe dá poderes mágicos. Vive aprontando travessuras.



Slide 11

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS

● **RELAU, POLÍGLOTE BRASILEIRO**  
<http://www.susp.org.br/comunicacao/relau/poli-glo.htm> Acesso em 12/maio/10 às 20h 25min.

● **BRUCELLI, ANGELINA**  
<http://www.monstros.com.br/relau/poli-glo.htm> Acesso em 12/maio/10 às 20h 44min.

● <http://www.monstros.com.br/relau/poli-glo.htm> Acesso em 12/maio/10 às 20h 20min.

● <http://www.monstros.com.br/relau/poli-glo.htm> Acesso em 12/maio/10 às 20h 30min.

● <http://www.monstros.com.br/relau/poli-glo.htm> Acesso em 12/maio/10 às 20h 31min.

● <http://www.monstros.com.br/relau/poli-glo.htm> Acesso em 12/maio/10 às 22 17min.

● <http://www.monstros.com.br/relau/poli-glo.htm> Acesso em 12/maio/10 às 20h 31min.

● <http://www.monstros.com.br/relau/poli-glo.htm> Acesso em 12/maio/10 às 22h 00min.

● <http://www.monstros.com.br/relau/poli-glo.htm> Acesso em 12/maio/10 às 22h 08min.

● <http://www.monstros.com.br/relau/poli-glo.htm> Acesso em 12/maio/10 às 22h 40min.

LUIZ BR

Slide 12

## ATIVIDADE ARTICULADA

**POIE:** Eliana dos Santos D'Avila Oliveira

**Disciplina:** Ciências

**Ciclo:** Ensino Fundamental II – 6º ao 9º ano

**Assunto:** Diversidade de Seres Vivos

**Tipo:** Informática educativa

**Trabalho:** em dupla ou grupo

**Aula:** O professor distribuirá uma lista de insetos. Os alunos pesquisarão imagens destes insetos e classificação. Em seguida, os alunos vão organizá-los e separá-los segundo uma lista de características previamente elaborada pelo professor.

- Se o animal tem asas e quantas.
- Se tem patas e quantas.
- Se o corpo tem revestimento.
- Em quantas partes o corpo é dividido.

Em seguida, os alunos irão usar o BrOffice Calc e montarão uma Planilha semelhante a tabela a seguir:

<b>Animal</b>	<b>Tem asa?</b>	<b>No. de asas</b>	<b>Tem patas?</b>	<b>No. de patas</b>	<b>Corpo com revestimento ?</b>	<b>Em quantas partes o corpo é dividido?</b>
Formiga	Não	0	Sim	6	Sim	3
Aranha	Não	0	Sim	8	Sim	2
Minhoca	Não	0	Não	0	Não	1
Borboleta	Sim	2	Sim	6	Sim	3

Esta Planilha deverá ser salva no computador com os nomes, números e série dos alunos.

Em seguida, os alunos responderão a algumas questões sobre os insetos pesquisados, consultando os dados armazenados na planilha, tais como:

- Que animal tem o corpo com revestimento, possui três pares de patas e o corpo dividido em três partes?
- Que animal não possui asas nem patas e tem o corpo dividido em apenas uma parte?
- Que animal possui três pares de patas e duas asas?

Estas questões serão respondidas no BrOffice Writer e salvas no computador, contendo o nome, o número e a classe dos alunos.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**TÍTULO:** NO MUNDO DA IMAGINAÇÃO COM MONTEIRO LOBATO

**POIE:** Marcia Miguel da Silva

**UME** Pedro II

**SEGMENTO:** Ensino Fundamental I

**JUSTIFICATIVA:** Conhecendo a vida e obra de Monteiro Lobato, o aluno vivenciará muitas histórias e com os benefícios do hipertexto poderá se apropriar de vários outros contos, suas criações e assim viajar no mundo da imaginação e da fantasia, numa atividade rica em conhecimento de mundo.

### **OBJETIVO:**

- Enriquecimento de texto utilizando os recursos do Hipertexto.
- Conhecer tradições culturais brasileiras no universo de Monteiro Lobato que traz o mundo da imaginação e da fantasia para a aprendizagem e domínio da literatura brasileira.
- Resgatar a necessidade da leitura, da interpretação, da compreensão nas mais diferentes áreas do conhecimento, utilizando linguagens no contexto social e cultural (culturas populares).

### **DESENVOLVIMENTO:**

Utilizar o texto informativo “O inventor do nosso faz de conta”, para contar sobre a vida de Monteiro Lobato e sua obra, onde aluno conhecerá muitas histórias .

O educando fará uma pesquisa na Internet para ilustrar algumas palavras do texto dando significado àquele contexto, aplicando o conhecimento da ferramenta do Hipertexto.

**Recursos Utilizados:** Livros, Internet, hipertexto e editor de texto BrOffice (Impress).

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**Autor:** Evelyn Neri Campos

**UMEs** com Ensino Fundamental II

**Período:**Matutino ou Vespertino

**Contextualização da atividade :** Apresentação BrOffice.org Impress

**Série/Ano:** 8º ano e 9º ano

**Disciplina(s) envolvidas:** informática educativa, tema transversal – Saúde, língua portuguesa e ciências.

**Conteúdos a serem desenvolvidos:** Doenças - formas de contágio e prevenção

### **Objetivos:**

Com a epidemia de gripe H1N1 que ocorreu no mundo se faz necessário que os educandos conheçam a definição de gripe suína as formas de contágio da doença, bem como sua prevenção e que pensem em ações dentro da escola e em suas residências para evitar que surjam novos casos da gripe H1N1.

### **Procedimentos:**

Os alunos irão se reunir em 4 a 5 grupos de 5 alunos e cada grupo deverá pesquisar sobre um tema referente à gripe suína. Os temas estão divididos em: O que é gripe suína e em que países surgiram os primeiros casos, Formas de contágio e prevenção, Ações desenvolvidas pelo governo do Brasil para prevenção, Campanha de vacinação (público alvo, período da campanha, e restrições para alérgicos), Que ações educativas você como cidadão iria desenvolver para evitar a propagação da doença.

**1º aula:** Conversa com os alunos sobre os objetivos da atividade e levantamento com os alunos sobre os conhecimentos prévios deles sobre a gripe suína. Sorteio dos temas de cada grupo.

**2º aula:** Grupos farão pesquisa em sites de busca no navegador FireFox de acordo com o seu tema.

**3º aula:** Desenvolvimento de uma apresentação no BrOffice.org sobre a gripe suína.

**4º e 5º aulas:** Apresentação para os colegas de turma.

**Avaliação:** Os alunos serão avaliados por sua apresentação de slides e pela apresentação oral para a turma. Critérios de avaliação: Pertinência ao tema proposto e conhecimento do tema na apresentação oral.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE:** Denise Maria Lemos

**UME** Cely de Moura Negrini

### **Objetivo**

Propiciar conhecimento sobre os personagens do Folclore Brasileiro.

### **Público Alvo**

Alunos dos Infantis IV, V e VI, assim como das séries iniciais do Ensino Fundamental.

### **Recursos**

DVD-ROM que acompanha a coleção de livros Folclore Contos e Cantos, em quantidade para o nº de máquinas a serem utilizadas.

### **Procedimentos**

Os alunos assistirão às animações que apresentam os personagens e em seguida terão a oportunidade de jogar os jogos disponíveis no DVD-ROM, a fim de favorecer a memorização dos nomes dos personagens.

### **Avaliação**

Conhecimentos iniciais a respeito de personagens e cantigas folclóricas.

Facilidade na apropriação dos conhecimentos, após a atividade.

Habilidades motoras durante os jogos e progressiva adaptação ao nível de dificuldade dos vários jogos disponíveis

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**NOME:** Newilma Ap. P. de Aquino Alonso

**ANO:** 1º ao 5º ano

**DISCIPLINAS ENVOLVIDAS:** Ciências/ Meio Ambiente  
Informática  
Artes

### **CONTEÚDOS A SEREM DESENVOLVIDOS:**

- Lixo e separação do lixo;
- Objetos produzidos pelo homem;
- Preservação e conservação do meio ambiente.

**TEMPO DE DURAÇÃO:** 90 minutos (duas aulas)

### **RECURSOS:**

Site educativo: [www.iguinho.com.br](http://www.iguinho.com.br) (Jogo Limpe a Praia)  
Paint ou TuxPaint

### **DINÂMICA DE TRABALHO:**

Os alunos serão divididos em grupos; após haverá uma conversa informal sobre o que cada um sabe a respeito de reciclagem, coleta seletiva de lixo e poluição de resíduos sólidos.

Serão sanadas as dúvidas que surgirem.

Os estudantes tomarão conhecimento sobre a padronização das cores dos recipientes utilizados na coleta de lixo:

- Azul – papel/papelão;
- Verde – vidro;
- Vermelho – plástico;
- Amarelo – metal;
- Marrom – orgânico.

As crianças acessarão o site e jogarão.

Após o jogo, desenharão na ferramenta Paint ou TuxPaint os recipientes destinados aos diferentes tipos de lixo com suas respectivas cores.

### **AValiação:**

Através da observação da mudança de atitude em relação ao descarte de lixo.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**UME DINO BUENO**

**Períodos:** manhã e tarde

**POIE:** Maria Cláudia Cardoso Marçal dos Santos

**Série/Ano:** 4 e 5º anos

**Disciplina(s) envolvidas:** Informática Educativa, Ciências e Língua Portuguesa.

**Conteúdos a serem desenvolvidos:**

- \*Criação de textos
- \*Utilizar a internet e Office
- \* Desenvolvimento da leitura oral e escrita

**Objetivos:**

- \*Aprender a utilizar a internet como meio de pesquisa;
- \*Levar o aluno a produzir pequenos textos;
- \*Verificar a importância da criação e digitação;
- \*Aprender a criar uma pasta e salvar o documento
- \* Estimular o interesse e o gosto pela leitura.

**Procedimentos:**

- 1.Utilizar o slides sobre o meio ambiente, com a leitura em voz alta pelo professor.
- 2.Promover um diálogo informal com as informações contidas nos slides 2 e 3.
- 3.Abrir o Office e criar uma pasta para cada dupla/grupo. Minimizar
- 4.Realizar o teste da pegada ecológica na página da internet.
- 5.Anotar o resultado no editor de texto e responder as outras questões contidas no slide 5.
- 6.Abrir para discussões e fazer um fechamento da atividade.

**Avaliação:**

A avaliação é contínua e é também baseada na participação do aluno no desenvolvimento do trabalho.



1

# NÓS E O MEIO AMBIENTE

Profª Maria Claudia maio/2010




**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

Slide 1

2

## PEQUENOS GESTOS PARA SALVAR O PLANETA

**ATITUDES QUE MINIMIZAM O EFEITO ESTUFA:**

- \*Troque o passeio de carro por uma caminhada ou pela bicicleta. O carro é um dos campeões da emissão de gases que pioram o efeito estufa.
- \*Tome menos banho quente e poupe a energia que aqueceria a água.
- \*Não deixe a água correndo ao escovar os dentes ou lavar louças. E nunca use água corrente para lavar calçadas, quintais, carros.

Slide

3


## PEQUENOS GESTOS PARA SALVAR O PLANETA

- \*Desligue da tomada a TV, o som e o DVD quando não estiver usando: isso reduz a emissão anual de CO2.
- \*No calor, prefira ventiladores ao ar-condicionado e abuse dos leques. Você economizará energia.
- \*Utilizando um balde, você evita que grande quantidade de água potável vá para o ralo.

4

## PEQUENOS GESTOS PARA SALVAR O PLANETA

- \* Sabendo das atitudes corretas façam agora o teste da *Penada Ecológica* para saber exatamente como você influencia o nosso planeta. Faça o teste no seguinte site: [www.pegadaecologica.org.br](http://www.pegadaecologica.org.br)



5

## PEQUENOS GESTOS PARA SALVAR O PLANETA

- \* **Após saber o resultado, escreva utilizando o Editor de Texto:**
- 1 - Quais os resultados que obtive ?
- 2 - Que achou do resultado e as medidas que pode tomar para mudar isto?
- 3 -Por que é importante nós todos mudarmos de atitude com relação ao planeta Terra?
- 4- Pronto, agora saia na pasta da sua classe com o seu nome.

Slide 5

6

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS




- [www.planetasustentavel.abril.com.br/noticia/atitude/conteudo\\_246463.shtml](http://www.planetasustentavel.abril.com.br/noticia/atitude/conteudo_246463.shtml) – acesso em 10/05/2010 às 7h15
- \* [www.pegadaecologica.org.br](http://www.pegadaecologica.org.br) -acesso em 10/05/2010 às 7h20
- \* [www.camisetadepet.com.br](http://www.camisetadepet.com.br) -acesso em 10/10/2010 às 7h22
- <http://webmed.norfoalegre.rs.gov.br/escolas> -acesso em 10/10/2010 às 7h25

VOLTAR

Slide 6

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE:** Adriana Faria da Fonseca Rosa

**UME** José da Costa e Silva Sobrinho

**Período:** tarde

### **Contextualização da atividade:**

AS TIC (tecnologia da Informação e Comunicação) vem adquirindo cada vez mais importância no âmbito educacional. Sua utilização como instrumento de aprendizagem, e sua ação na sociedade vem aumentando de forma rápida entre nós. Nesse sentido, a educação vem passando por mudanças estruturais e funcionais frente a essa nova tecnologia.

Segundo Prof<sup>a</sup> Beth Almeida que estuda a aplicação de novas tecnologias na educação, diz que “o futuro das escolas será pautado por uma palavra: conectividade”.

O trabalho desenvolvido utilizou vários aplicativos com a intenção de enriquecer e propor formas de integração de vários meios, contribuindo assim para a criação de ambientes de aprendizagem que envolva ainda mais os alunos.

**Série/Ano:** 3º ao 9º ano

**Disciplinas envolvidas:** Ciências, Informática Educativa e Língua Portuguesa.

### **Conteúdos a serem desenvolvidos:**

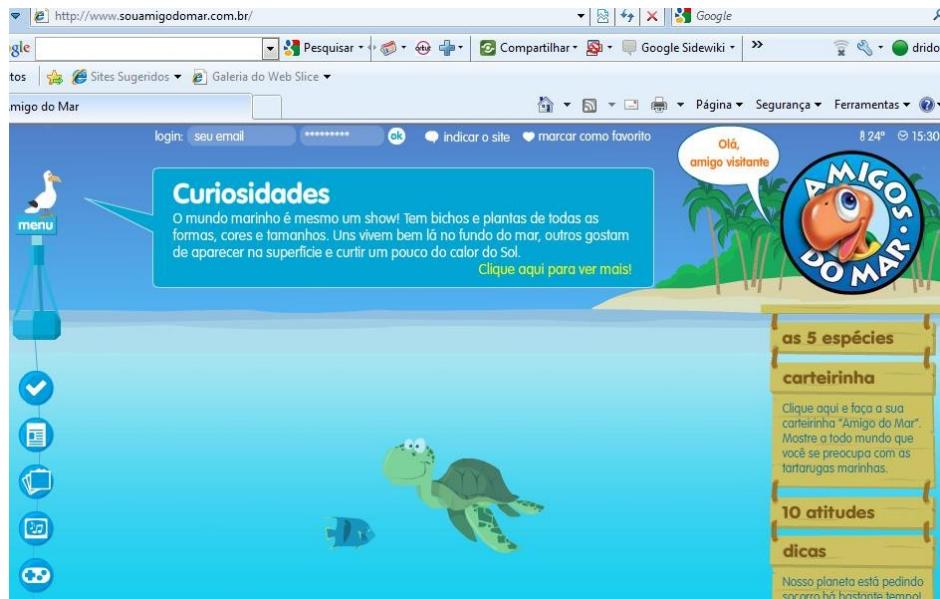
Animais marinhos;  
Conscientização da importância da preservação do meio ambiente;  
Classificação dos animais marinhos;

### **Objetivos:**

Estimular a curiosidade dos alunos;  
Criar oportunidade para a busca de novas informações;  
Estimular as inteligências múltiplas com a utilização de diferentes recursos;  
Conhecer diversas formas de vida, valorizando e respeitando;  
Destacar a importância da preservação do meio ambiente;  
Conhecer, diferenciar e classificar os animais marinhos (mamíferos, crustáceos,...)  
Reconhecer as atitudes corretas na utilização de sacolas plásticas ou nos momentos de lazer;  
Colaborar com a preservação da fauna marítima;  
Valorizar o trabalho em grupo;  
Utilizar o editor de texto corretamente para a digitação e elaboração de um folheto;  
Criar cartazes utilizando o software de criação Kid Pix Deluxe.

### **Procedimentos:**

Após um pré trabalho realizado em sala de aula, com conteúdos propostos “Animais e ambiente marinho”, os alunos terão a oportunidade, no laboratório de informática, de navegar pelo site: [www.souamigodomar.com.br](http://www.souamigodomar.com.br), que traz um ambiente marinho virtual com sons e informações sobre os animais e o ambiente marinho.



Poderão fazer sua carteirinha “Amigo do mar”, mostrando para todos que eles se preocupam com as tartarugas marinhas.

No ícone **10 atitudes**, os alunos aprenderão sobre 10 atitudes corretas que eles podem praticar para ajudar na conservação do ambiente marinho.

Em **NOVIDADES**, será apresentado imagens, notícias e informações sobre os animais marinhos (polvo, tubarão, tartarugas, estrelas do mar, peixes, caranguejos, baleias).

Durante a navegação, os alunos poderão explorar todo o site e utilizar, os games, as multimídias, vídeos, imagens, ouvir sons dos animais e do ambiente marinho, de forma bem prazerosa.

Após a navegação no site, os alunos produzirão um folheto informativo sobre a preservação do ambiente marinho utilizando o editor de texto e poderão também digitar sobre as curiosidades de alguns animais marinhos que mais lhe chamou atenção, com a finalidade de construir um mural de curiosidades.

As frases, curiosidades ou texto que serão inseridos no folheto de acordo com o que eles aprenderam, serão corrigidas pela professora.

As ilustrações serão realizadas no software de criação Kid Pix Deluxe, que apresenta várias ferramentas para que o aluno possa construir o seu trabalho de arte, com a utilização de carimbos, planos de fundo, pincéis, tintas, adesivos, etc.

Depois de pronto, o folheto poderá ser impresso e distribuído na escola.

### **Avaliação:**

A base da avaliação é a participação do aluno em todas as etapas do trabalho, mas o mais importante é que os critérios sejam claramente expostos no início do trabalho.

Será observado o empenho na busca e seleção de informações, participação nas discussões e envolvimento na elaboração do trabalho final. Todos os participantes devem fazer sua auto-avaliação.

O aluno deve ter conhecimento de como será avaliado. Uma alternativa é utilizar a avaliação aberta. Assim, o aluno toma consciência de como está seu desempenho durante o projeto.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**Autor:** Maria Cristina Francis Lopes

**UME** Maria Luiza Alonso

**Período:** manhã

**Série/Ano:** 4º ano

**Disciplina(s) envolvidas:** informática educativa, língua portuguesa, história e geografia

**Conteúdos a serem desenvolvidos:** história e geografia de Santos, sua fundação e ocupação. Modo de vestir, meios de transporte e calçamento no início do século XX. Como pesquisar na internet, navegar sem perder o “foco”, produção de um pequeno texto no editor de textos e um desenho de algum ponto histórico.

### **Objetivos:**

Ampliar os conhecimentos da história e posição geográfica das principais ruas da nossa cidade, observar e discutir sobre as mudanças da vestimenta e meios de locomoção em nossa cidade, assim como o calçamento e construção do início do século XX. Aprender a buscar informações pertinentes em sites de busca, explorar e utilizar editores de texto e desenho de pontos históricos que chamaram a atenção dos alunos.

### **Procedimentos:**

A ideia da aula partiu de uma visita ao centro histórico de Santos feita pelos alunos acompanhados da professora da classe.

Sites utilizados para pesquisa:

[www.google.com.br](http://www.google.com.br)

[http://www.oocities.com/ferrovias\\_brasil/cds-III-8.htm](http://www.oocities.com/ferrovias_brasil/cds-III-8.htm)

<http://www.portodesantos.com.br/kids/historia.html>

<http://www.novomilenio.inf.br/santos/fot000nm.htm>

<http://www.estacoesferroviarias.com.br/a/anacosta.htm>

[http://www.clubinhosabesp.com.br/clubinho\\_sabesp/jogos/jogos.asp](http://www.clubinhosabesp.com.br/clubinho_sabesp/jogos/jogos.asp)

Livro:

**Santos: o Centro Histórico, o Porto da Cidade** autor: [Sergio Vilas-boas](#)

### **Avaliação:**

Durante todo o processo, através de observação e análise dos textos produzidos assim como dos desenhos. Como pesquisar e trabalhar com o editor de texto. Os textos serão partilhados por todos e os desenhos, expostos na escola.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE** Denise Elaine Almeida Sereno

**UME** Cidade de Santos / **UME** Mário de Almeida Alcântara

**Período:** Noite

**Série/Ano:** CI T1 ao T4

**Disciplina(s) envolvidas:** Matemática

**Conteúdos a serem desenvolvidos:**

1- Raciocínio lógico-matemático.

2- Operação matemática da adição.

**Objetivos:**

Auxiliar e reforçar o aprendizado de cálculo mental da adição.

**Procedimentos:**

Num primeiro momento, utilizaremos os softwares CD Rom Matemática (Direção e Grandezas / Números e Jogos Lógicos) com as atividades de Jogo da memória.

Depois utilizaremos o programa Vegetal, onde os alunos continuarão a utilizar o raciocínio num jogo tipo tetris que utiliza as adições para eliminar as linhas.

**Avaliação:**

A avaliação acontece durante toda a execução da atividade, verificando o que cada um aprendeu e como realizou, se ajudou ou foi ajudado por outro aluno.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE** Maria Celeste A Rodrigues Garcia

**Público alvo:** Infantil; 2º; 3º e 4º ano de escolaridade.

**Objetivo:** Representar a história ouvida através de desenhos.

**Procedimentos:**

Ouvir história utilizando o site [www.atividadeseducativas.com.br](http://www.atividadeseducativas.com.br) > histórias infantis> página 2 > o barco.

Leitura da história, conversa sobre a história, utilização a ferramenta paint, onde os alunos fizeram um desenho sobre a história.

Os alunos do Infantil e 2º ano tiveram um pouco de dificuldade em trabalhar com a ferramenta Paint.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE** Marta Aparecida Teixeira

**Público Alvo:** EJA – Ciclo I e II

**Duração:** 2 aulas

**Objetivos:**

Conhecer a origem do folclore brasileiro;

Respeitar as diversidades culturais;

Oportunizar o uso das ferramentas tecnológicas e a inclusão social.

**Disciplinas envolvidas:**

Língua Portuguesa, História, Arte e Informática Educacional.

**Conteúdos a serem desenvolvidos:**

**Língua Portuguesa:**

Leitura e escrita;

Leitura de imagens.

**História:**

O folclore brasileiro.

**Arte:**

Pesquisar e selecionar imagens

**Informática Educacional:**

Pesquisas diversas;

Criação e apresentação de slides;

Inserção de imagens e hiperlink.

**Procedimentos:**

- Abordagem com os alunos sobre o tema;
- Sondagem sobre os conhecimentos prévios dos alunos;
- Formação de duplas para selecionar e criar slides;
- Seleção e inserção de imagens correspondentes ao folclore;
- Inserção de hiperlink
- Apresentação de slides

**Recursos utilizados:**

•Internet

•slides

•Sites sugeridos:

<http://www.suapesquisa.com/musicacultura/proverbios.htm>

<http://www.jangadabrasil.com.br/proverbios/index.asp>

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

**Avaliação:**

A avaliação será feita por meio de observação direta do aluno durante todo o desenvolvimento das atividades.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**Professora:** Renata Morais de Abreu

**Público Alvo:** 2º ano

**Disciplina:** Informática Educativa

**Duração:** 1 ou 2 aulas

**Aplicativos:** Internet + Processador de Texto

**Objetivo:** Utilizar corretamente as teclas *Shift* e *Caps Lock*

**Procedimento:** A aula inicia com a atividade “**DIGITAÇÃO**” do site [www.cambito.com.br](http://www.cambito.com.br) : o objetivo da atividade é teclar o maior número de letras antes que estas cheguem na barra inferior (as letras aparecem alternadas entre maiúsculas e minúsculas sendo necessária, assim, a utilização da tecla *Shift* e/ou *Caps Lock*). O professor explica a diferença entre as duas teclas e em quais momentos elas devem ser utilizadas.

Na 2ª parte da aula, no processador de texto, os alunos digitarão uma lista com os nomes dos alunos da sala (nesta lista, entregue pela professora, alguns nomes estarão completamente em caixa alta e outros somente a primeira letra).

### **Avaliação:**

A professora avaliará se os alunos identificam e utilizam corretamente as teclas “*Shift*” e “*Caps Lock*”.



## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**Autor:** Adriana Nascimento de Almeida Dias

**UME:** Dos Andradas II

**Período:** Tarde

**Série/Ano:** 6º ano

**Disciplina(s) envolvidas:**

Língua Portuguesa, Ética e Cidadania e Informática

**Conteúdos a serem desenvolvidos:**

Leitura, Produção de Textos, Utilização de alguns periféricos do computador.

**Objetivos:**

Conhecer os riscos e saber como se defender no uso da internet.

Redigir textos expondo sua opinião sobre o assuntos estabelecido.

Conhecer e utilizar as ferramentas do editor de textos e apresentação de slides.

**Procedimentos:**

Na sala de informática serão apresentadas duas apresentações de slides. A primeira fala sobre a vida nos anos 60 comparando com os dias de hoje e a segunda exhibe uma conversa pelo MSN de uma criança pensando que estava falando com outra quando na verdade é um adulto se passando por criança.

**1ª aula:** Será explicado o que é uma apresentação de slides e como fazer para assistir, depois de assistirem será feito um debate sobre os dois assuntos. Os alunos deverão redigir no BR OFFICE o que entenderam sobre cada assunto.

**2ª aula:** Teremos uma conversa sobre a diferença entre linguagem que podemos usar na internet e a que temos que utilizar quando se trata de uma conversa ou um trabalho escolar, que não devemos usar gírias e que precisamos nos preocupar com a ortografia e gramática culta. Farão uma revisão dos seus textos e com as correções necessárias.

Após a revisão serão dadas algumas dicas de formatação dos textos utilizando uma formatação específica, tipo de letra, tamanho, cor, alinhamento, etc.

**Avaliação:**

Será observado durante as aulas a postura e o posicionamento dos alunos frente o assunto debatido.

A partir dos textos dos alunos será observado o entendimento que tiveram sobre a escrita convencional e formatação.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE** Liliana M A F Cruz

**Público Alvo:**3º/4ºano.

**Duração:**1mês (aproximadamente)

**Objetivos:**

Utilizando as TIC, trabalhar curiosidades sobre animais marinhos.

**Conteúdo:**

Na sala de aula apresentar o tema falando da importância dos peixes para alimentação do homem desde antiguidade.

Comentar sobre as curiosidades que serão mostradas durante a sequência de atividades que irão vivenciar.

**Recursos:**

INTERNET,apresentação no POWER POINT.

**Estratégias:**

Utilizar a Internet para pesquisa de textos e imagens.

Elaboração de POWER POINT com algumas das curiosidades observadas e apresentação para os demais grupos.

**Avaliação:**

Será contínua,pela organização e participação do aluno no grupo.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE** Profª Rosa Apolinário

**UME** Profº Pedro Crescenti

**Período:** Manhã

**Séries/Ano:** Manhã – 4º e 5º anos

**Disciplina(s) envolvidas:** Informática e Arte

**Conteúdos a serem desenvolvidas:**

Leitura de imagem, colagem na obra de arte e dramatização

**Objetivos:**

Apreciar as imagens;

Interpretar a imagem;

Transformar a imagem em uma história infantil.

**Procedimentos:**

1º) Sugerir nomes de artista para pesquisar em site de busca;

2º) Escolher uma obra para fazer a leitura da imagem;

3º) Transformar essa obra em dramatização de no máximo 5 minutos;

**Avaliação:**

A forma de avaliação foi desenvolvida através da participação, organização, integração e a sociabilidade dos grupos entre o trabalho e o conteúdo desenvolvido.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**Tema:** Eleições

**POIE** Jucimeire Andrade de Oliveira

**Publico alvo:** Alunos do 9º Ano

**Disciplina:** Matemática

**Objetivos:**

Mostrar que a matemática está presente no nosso cotidiano através da explicação do Quociente Eleitoral que determina quantas cadeiras cada partido ou coligação terá direito para os cargos de Deputado Federal e Estadual.

Auxiliar o aluno a votar de forma correta na Urna Eletrônica do TSE.

**Estratégia**

Power Point Quociente Eleitoral – Valorize o seu voto!

[Urna Eletrônica](http://www.tse.gov.br/internet/eleicoes/urna_eletronica/simulador_Votacao_2010/br.htm)

[http://www.tse.gov.br/internet/eleicoes/urna\\_eletronica/simulador\\_Votacao\\_2010/br.htm](http://www.tse.gov.br/internet/eleicoes/urna_eletronica/simulador_Votacao_2010/br.htm)

**Desenvolvimento:**

Apresentação do Power Point Quociente Eleitoral – Valorize o seu voto.

Simulação da Votação na Urna Eletrônica.

**Avaliação:**

O aluno será avaliado de acordo com a participação no desenvolvimento das atividades propostas.

**Duração:** 02 aulas.

5

Partido Y: 5 cadeiras

- Candidato A: 100 votos;
- Candidato B: 70 votos;
- Candidato C: 60 votos;
- Candidato D: 50 votos;
- Candidato E: 35 votos;

Slide 5

6

Conclusão

Partido Y - candidato E é eleito  
com menos votos que o mesmo  
candidato do outro partido.

Slide 6

1

**Quociente Eleitoral**  
"Vibrize o seu voto"

Formatado por Jucimeire

<http://www.wikipedia.org/>

Slide 1

2

Primeiro, calcula-se o quociente eleitoral, que é o total de votos válidos dividido pelo número de cadeiras daquele estado.

**Exemplo:** Se o estado tiver 1000 votos válidos e contar com 10 cadeiras do deputado federal, seu quociente eleitoral será  $1000 : 10 = 100$ .

Esse resultado é o mínimo de votos necessários que um partido precisa obter para eleger um candidato.

Slide 2

3

Depois é preciso dividir o total de votos recebidos pelo quociente eleitoral. Voltando ao exemplo acima:

Se o partido X obtiver 400 votos, ele terá direito a 4 cadeiras, para seus candidatos mais votados, porque  $400 : 100 = 4$ .

Se o partido Y obtiver 500 votos, ele terá direito a 5 cadeiras, para seus candidatos mais votados, porque  $500 : 100 = 5$ .

Slide 3

4

Partido X: 4 cadeiras

- Candidato A : 80 votos;
- Candidato B: 70 votos;
- Candidato C: 60 votos;
- Candidato D: 50 votos;
- Candidato E: 40 votos;

Slide 4

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE** Cristina Portela Monteiro

**Área do conhecimento:** Meio Ambiente

**Tema:** Ciclo da água

**Nível de ensino:** Fundamental Inicial

**Séries:** 4º e 5º anos

**Objetivo:** Identificar as etapas do ciclo da água num terrário.

**Duração da aula:** 1 aula de 45 minutos

**Conhecimentos prévios:**

As transformações dos estados físicos da água.

**Estratégias da aula:**

Os alunos vão assistir à uma simulação no site: [www.brincandoseaprende.com.br](http://www.brincandoseaprende.com.br)> meio ambiente> p. 2 > Ciclo da água (em um terrário) Simulação do ciclo da água em um terrário.

Em seguida realizarão um atividade onde deverão reconhecer as transformações que ocorreram com a água na simulação, e deverão escrevê-las num documento de texto.

**Recursos tecnológicos:**

Computador com acesso à internet.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

GOSTO DE APRENDER PORTUGUÊS E MATEMÁTICA

**POIE:** Jucélia da Cruz

**OBJETIVOS:** Ampliar a capacidade de escrita a partir da produção de receitas culinárias e desenvolver o raciocínio na resolução de problemas.

**Desenvolvimento:**

1ª aula- Repertório

Pesquisar no Google sites de culinárias.  
Selecionar um destes sites e procurar receitas.  
Buscar uma receita culinária de seu agrado.  
Copie e cole no Word/ BrOffice  
Salve o documento com o nome da dupla

2ª aula- Produção do conhecimento

Abra o documento salvo  
Ler a receita salva, analisando a estrutura que a compõe  
Abrir um novo documento  
Criar uma receita da dupla  
Salve o documento com o nome da dupla invertida

3ª aula - Formatação textual

Abrir o documento  
Corrigir erros de escrita e de estrutura  
Mudar a cor dos títulos que compõem cada parte da receita  
Inserir figura para ilustrar a receita

4ª aula- Praticando a interdisciplinariedade

Imprimir a receita para cada dupla  
Abrir o software Supermercado- Usando a Matemática na Prática  
Procurar os produtos nas gôndolas virtuais  
Calcular o gasto final com a compra  
Registrar na própria receita.

## ATIVIDADE ARTICULADA

**POIE** Vanderlan S. Soares

**Público alvo:** 4 ano do ciclo I

### **Atividade paint , internet e editor de texto**

O objetivo da atividade é utilizar ferramentas varias do computador. Usaremos a internet para fazer um download de uma figura do folclore brasileiro. 2º passo será utilizar o paint para colorir essa figura. 3º passo é montar um história sobre a figura utilizando o editor de texto.

1º faça o download de uma figura

<http://carrocolorir.blogspot.com/2009/09/saci-perere-desenho-de-folclore.html> sugestão de site.



2º Utilize o Paint para colorir a pintura

3º Após colorir utilize o editor de texto para fazer uma história sobre o personagem.



## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE:** Jucivania

**UME:** José Carlos de Azevedo Jr.

**Disciplina:** História

Montagem de uma apresentação sobre as bombas utilizadas na primeira Grande Guerra

**Objetivos:**

Levar o aluno a perceber como os recursos disponibilizados pela Informática são excelentes para facilitar a aprendizagem.

**Duração da Atividade:** 3 aulas.

**Público Alvo:** 9º Ano.

**Estratégia:**

- Pesquisa na Internet sobre as armas, bombas e demais recursos tecnológicos utilizados;
- Montagem de frases curtas e auto explicativas;
- Expressar os sentimentos suscitados pela pesquisa através de desenhos feitos no PAINT.

**Produto final:**

Montagem de apresentação contendo imagens das armas utilizadas na Primeira Grande Guerra, bem como a representação através de desenhos do sentimento que a pesquisa e as imagens despertam.

**Avaliação:**

Observação do desempenho e do interesse do aluno na execução da tarefa.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**Autor:** Fabiana de Paula Pereira

**UME** Olavo Bilac

**Período:**Matutino

**Tema:**Dia da Bandeira.

### **Contextualização da atividade:**

Pesquisar o assunto proposto na internet, copiá-lo no editor de textos, formatar e salvá-lo numa pasta.

**Recursos utilizados:** Navegador de internet e editor de textos BrOffice.

**Série/Ano:** 5º ano

**Disciplina(s) envolvidas:** Língua Portuguesa, Informática Educativa.

### **Objetivos:**

Apropriação de procedimentos de pesquisa e seleção.

Formatação de documento.

Armazenamento de documento mediante a criação de pasta.

### **Procedimentos:**

Criar uma pasta no desktop, nomeando-a “Dia da Bandeira” ( clicar no ícone Meu Computador/ editar/ criar novo/ pasta, ou clicar no botão direito do mouse/ criar novo/ pasta).

Pesquisar informações da internet sobre o tema “ Dia da Bandeira” no site <http://www.escolakids.com/dia-da-bandeira.htm>.

Selecionar o conteúdo do texto (clicar e arrastar), copiar ( barra de menu, botão direito do mouse ou teclas de atalho CTRL+C) e colar especial ( barra de menu/editar/colar especial/texto sem formatação).

Formatar o texto conforme solicitação do professor.

Selecionar no site <http://www.google.com.br/imghp?hl=pt-pt&tab=wi>, uma imagem digitando na caixa de texto “Dia da Bandeira”, copiar a imagem escolhida, colar no documento e formatar a imagem, ajustando tamanho e layout.

Inserir nome do aluno, data, série e referências bibliográficas no documento.

Salvar o documento na pasta criada no desktop, conforme orientações do professor.

### **Avaliação:**

Procedimentos de pesquisa, seleção e normas de formatação.

Apropriação dos termos sugeridos e utilizados na atividade;

Participação e avaliação do resultado final da proposta.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE** Andréa Aparecida Iozzi Joaquim Verni.

**UMEE** Profª Mª Carmelita Proost Villaça

1º Período

**Série/Ano:** 3º Módulo

### **Disciplina(s) envolvidas:**

Informática Educativa, História e Língua Portuguesa

### **Conteúdo a ser desenvolvido:**

Folclore

### **Objetivos:**

Ler e interpretar as lendas folclóricas;

Reescrever lendas de forma clara e com começo, meio e fim;

Desenvolver a atenção, a análise e síntese

Representar através de desenho as lendas trabalhadas

Possibilitar ao aluno conhecer os diferentes aspectos do Folclore Brasileiro, bem como a influência de outros povos na cultura do Brasil.

### **Procedimentos:**

Dividir os alunos em grupos e pedir que acessem os sites abaixo e que escolham uma das lendas para lerem.

<http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=128>

<http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=129>

<http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=127>

<http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=130>

<http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=131>

Após a leitura os alunos deverão utilizar o aplicativo WORD para reescrever a lenda de forma que outros colegas possam ler e compreender a história. Enfatizar que toda história deve ter começo, meio e fim.

Depois de escrito o texto devem utilizar o aplicativo PAINT BRUSH para fazerem um desenho referente a lenda escolhida.

Com os dois documentos prontos ensinar os alunos e inserirem a imagem feita no PAINT no texto que está no WORD.

Para finalizar a tarefa os grupos devem ler suas produções para os outros grupos.

A fim de socializar a atividade para toda a escola deve ser feito um mural com as atividades realizadas.

### **Avaliação:**

A avaliação acontecerá durante o processo de elaboração e execução das atividades através da observação do professor, que deverá intervir sempre que necessário atuando como um mediador do processo ensino-aprendizagem.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**Desenvolvimento:** M<sup>a</sup> Emília Rodrigues Silva

**Público Alvo:** Educação Infantil – Nível V e VI

**Disciplinas:** Informática Educativa; Língua Portuguesa (Linguagem Oral e Escrita); Música.

**Aplicativos utilizados:** Slides, Internet, Paint

### **Objetivos:**

- Utilização correta dos equipamentos;
- Aproveitar a estação das flores para perceber e valorizar a diversidade ambiental, sensibilizando os alunos quanto à necessidade da preservação do meio ambiente;
- Conscientizar os alunos sobre a importância da natureza e das plantas, mesmo no ambiente urbano;
- Reconhecer as mudanças e transformações que ocorrem no ambiente e no clima com a chegada da estação.

•

**Duração:** 4 a 5 aulas.

### **Recursos e Estratégias:**

- Conversa informal sobre o tema;
- Laboratório de Informática com acesso à internet, impressora;
- Aplicativos utilizados: slides e internet;
- Mesa alfabeto.

### **Procedimentos:**

- Apresentação de slides [“Sol de Primavera”](#) e [“A prima Vera”](#);
- Jogos educativos relativos ao tema: [jogo da memória das flores](#); [plantando flores](#); [jogo das flores](#); [labirinto das flores](#)
- [Pintura online](#);
- [Espécies de flores](#);
- [Cruzadinha das flores](#);
- Colorir a [mandala da primavera](#) no Paint;
- Utilização da mesa alfabeto para reproduzir o nome das flores representadas em desenhos apresentados pela POIE;
- Digitação dos nomes das flores (cada aluno escolherá uma flor), no editor de texto (o processo de impressão será realizado pelo professor).

•

**Avaliação:** A avaliação será realizada por meio da observação do interesse e envolvimento do aluno nas atividades propostas, considerando o seu desempenho individual e coletivo.



## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE:** José Marcos Pontes Menk

### **Objetivos principal:**

Oferecer subsídios e ferramentas para nortear o espaço geográfico em que se encontra propiciando meios para sua localização no espaço micro e macro de sua região e suas principais referências e importância no mapa geográfico.

**Público alvo:** Educação fundamental ciclo II ( 8º e 9º ano) 7ª e 8ª série EJA.

**Tempo de duração:** 3 aulas de 50 minutos cada

**Disciplinas envolvidas:** Informática Educativa , Geografia ,História e Matemática

### **Dinâmica de trabalho:**

1ªAula: Será passado uma noção de pontos cardeais, rosa dos ventos, o que é uma imagem de satélite ,proporcionalidade e escala nos mapas cartográficos, será entregue um mapa da sua cidade , jornais e revistas com pontos turísticos e econômicos a serem pesquisados.

2ªAula: Será entregue uma folha para preencher no laboratório de informática com a pesquisa sobre sua cidade, seu bairro e rua. Quais os principais pontos de referências geográfica e históricas , nomes das ruas e sua localização.

No site de pesquisa Wikipédia, Google ,cadê pesquisa e levantamento histórico e no Google Maps dimensionar seu bairro , escola e principais pontos , distância no mapa.

3ªAula: Escrever sobre a pesquisa , o que viu no mapa , principais pontos norte , sul, leste e oeste da cidade e citar os principais pontos turísticos e de importância econômica da cidade.

### **Conteúdos desenvolvidos:**

- Pontos cardeais
- Escala de mapas
- Pesquisa na internet
- A história de sua cidade
- Pontos turísticos da cidade
- Importância do seu bairro

### **Recursos das TIC ( Tecnologias de Informação e Comunicação) utilizados:**

Internet

Revistas

Jornais

Software: BrOffice.org Writer

Sites: [www.google.com.br](http://www.google.com.br)

[www.wikipedia.com.br](http://www.wikipedia.com.br)

### **Avaliação:**

Avaliar interesse e participação no projeto e tema abordado, desempenho para utilizar as TIC , retorno do feedback o que ensinado é o que o aluno aprendeu por meio da síntese do material elaborado.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE:** Glorita Faria dos Santos

**UME** Monte Cabrão

**Recursos das TIC** (Tecnologias de Informação e Comunicação) **utilizados:**

- Internet: Site do Duende: <http://www.duende.com.br/Duende.html>
- Internet: Google: Pesquisa de animais em extinção (busca livre e orientada);
- Internet: Site: <http://www.ed.conpet.gov.br/br/converse.php>
- Word ou BrOffice (editor de texto).

**Série/Ano:**

5º ano do E.F.

**Tempo de duração da atividade:**

6 horas aula.

**Disciplinas envolvidas:**

Ciências, Matemática e Língua Portuguesa.

**Conteúdos a serem desenvolvidos:**

- Reciclagem: maneira correta de reciclar os lixos;
- Respeito à natureza;
- Conhecimento de alguns animais em extinção em nosso país e mundo;
- Importância da sobrevivência e continuidade das espécies dos animais em nosso país e mundo;
- Importância do uso consciente de energia em nossas casas;
- Cuidado com o desperdício de água. Uso racional e inteligente.

**Objetivos:**

- Desenvolver o senso crítico sobre as atitudes pessoais praticadas no dia a dia no que se refere ao uso consciente da água e energia;
- Refletir sobre a importância do ecossistema em nosso planeta;
- Observar como se procede a prática da separação dos lixos reciclados e como essa prática pode interferir positivamente em nossa casa, bairro, cidade...
- Saber apreciar a beleza da natureza, sem depredar – La;
- Conhecer alguns animais que encontram – se em extinção.

## **Procedimentos:**

(Atividade realizada em grupo)

- Realizar a leitura sobre Ecologia que encontra – se no site do Duende, o site da criança (Duende Ecologia), interagindo com as imagens que aparecem;
- Discutir com os colegas e professoras sobre o texto lido;
- A partir da discussão, levantar questões relevantes sobre o meio ambiente e ecologia;
- Fazer o registro dos questionamentos em uma folha de papel;
- Pesquisar sites no Google (pelo menos dois sites diferentes) que mostrem imagens e contenham assuntos sobre animais em extinção no nosso país e no mundo;
- Apresentar um dos sites pesquisados, socializando a informação encontrada;
- Interagir com o Robô Ed (site descrito acima), tendo em vista a reflexão sobre as questões levantadas com o grupo/professora e registradas em folha de papel;
- Digitar no editor de texto (Word/BrOffice) um texto reflexivo, englobando as discussões acima com o seguinte tema: “ Transformando meu espaço: Atitudes inteligentes para um mundo melhor”...
- Imprimir os textos, trocar entre si, fazer a leitura dos mesmos e discutir sobre os diferentes pontos de vista.

## **Avaliação:**

Os alunos serão avaliados pelo desempenho, participação e seriedade no momento da realização das tarefas acima descritas.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIEs:** Solange Asevedo Ribeiro e Fábio Luiz Elias da Ponte

**UME** José Bonifácio

**Turma:** Quintos anos do Ensino Fundamental e Ciclo I da EJA

### **Problemática**

Durante as aulas preparadas em formato de apresentação de *slides* sobre a Copa do Mundo na África do Sul no 2º bimestre de 2010, surgiu interesse por parte dos alunos em editar algo semelhante sobre a cidade de Santos.

### **Justificativa**

Os alunos têm necessidade de aplicar o que é aprendido na escola no seu cotidiano. A UME José Bonifácio está localizada perto do terminal de passageiros do porto de Santos e presencia o fluxo de turistas na cidade. Ao elaborar uma apresentação sobre a cidade, os alunos aprenderão a utilizar o programa de apresentação eletrônica *BrOffice.org Impress*. O domínio dessa ferramenta possibilitará ao aluno socializar seus futuros trabalhos escolares, como também profissionais.

### **Objetivo**

Dominar e trabalhar com o programa *BrOffice Impress*.

Pesquisar imagens no *Google* e salvá-las no computador para usá-las no produto final.

### **Conteúdos:**

**Informática Educativa** – pesquisa, seleção, e uso dos aplicativos e ferramentas do *BrOffice Impress*.

**Geografia** – localização dos pontos turísticos na cidade.

**Língua Portuguesa** – leitura, escrita e ortografia.

**Ética** - respeito mútuo, diálogo, cooperação e solidariedade ao trabalhar em grupo e compartilhar informações com os colegas.

**Cidadania** - praticar o respeito às diferenças, o exercício da democracia, ouvir o colega e ser ouvido pelos pares, tomar decisões e ajudar os colegas com dificuldade.

**Pluralidade Cultural** - respeito pela própria cultura.

### **Disciplinas envolvidas:**

Informática Educativa

Língua Portuguesa

Geografia

### **Cronograma**

Cinco aulas de 45 minutos.

### **Recursos**

Laboratório de informática com acesso à internet.



## **Registro do processo:**

**Atividade 1** – Criação da pasta no *desktop* e do 1º slide com nome, título e animação.

**Atividade 2** – Pesquisa eletrônica de imagens dos pontos turísticos de Santos e salvá-las na pasta.

**Atividade 3** – Inserção das imagens nos *slides*.

**Atividade 4** – Finalização e ajustes finais de cada apresentação e escolha da turma que será convidada a assistir as apresentações.

**Atividade 5** – Apresentação do produto final aos colegas da classe e de outra turma.

## **Avaliação e Resultados esperados**

A avaliação será feita de forma qualitativa, de acordo com o envolvimento e interesse dos alunos durante o desenvolvimento do projeto. O produto final será mensurado quantitativamente durante a apresentação final do produto aos colegas, nos seguintes aspectos: estética, formatação, editoração e grafia correta dos nomes dos pontos turísticos.

## **Divulgação / Socialização**

Visitação às salas de aula de outra turma, convidando-a à apresentação do produto final.

## **Referências Bibliográficas**

Informações sobre os pontos turísticos de Santos. Disponível em:

<http://www.turismosantos.com.br>, acesso em 23/10/2010, às 10h58.

Imagens de Santos: <http://www.google.com.br/imghp?hl=pt-br&tab=wi>, acesso em 23/10/2010, às 11h.

PR ADO, Maria Elisabette Brisola Brito e ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de  
Elaboração de projetos: guia do cursista (organizadoras). – Brasília: Ministério da  
Educação, Secretaria de Educação à Distância, 1. Ed., 2009.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE:** Profª Eliane Correia Laurentino

**UME** Prefeito Esmeraldo Tarquínio e Waldery de Almeida

**Período:** Manhã

**Séries/Ano:** Manhã – 4º e 5º anos

**Disciplina(s) envolvidas:**

- Informática
- Música
- Língua Portuguesa

**Conteúdos a serem desenvolvidos:**

- Pesquisa na internet
- Interpretação de texto,
- Leitura
- Desenho

**Objetivos:**

- Auxiliar o aluno realizar pesquisas, utilizando a internet;
- Transformar a letra da música em desenho.

**Procedimentos:**

A atividade será realizada em duplas, onde os alunos deverão pesquisar uma música que eles gostem, depois de ler e ouvir a música, desenvolverá um desenho com o auxílio do aplicativo Paint, buscando expressar a letra da música nesse desenho.

**Avaliação:**

A avaliação será por meio da participação e do desenvolvimento em dupla .

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE** Rodrigo Lopes Chaves França

**Público alvo:** Alunos do 7º, 8º e 9º ano;

**Disciplina:** Informática Educativa (utilizando-se de tema transversal);

**Objetivos:**

- Trabalhar com a internet e com editor de texto em conjunto;
- Utilizar os recursos de refinamento de pesquisa na internet;
- Trabalhar com a formatação de texto no BrOffice Writer;
- Trabalhar a compreensão do corpo discente sobre o que é “*bullying*” e suas consequências.

**Procedimentos:**

- Solicitar aos alunos que pesquisem na internet o tema “bullying” utilizando, para isso, os recursos de refinamento de pesquisa na internet (já trabalhados em aulas anteriores);
- Solicitar que os alunos escolham um texto sobre o referido assunto e o copiem (Ctrl+C), colando-o em seguida no editor de texto (Ctrl+V).
- O texto em questão deverá ser formatado levando-se em conta algumas normas acadêmicas para formatação (tipo de fonte e tamanho da fonte para o título e texto, uso do negrito, uso dos alinhamentos centralizado e justificado, referência bibliográfica, etc.).
- Socializar o texto com a classe e procurar chamar a atenção para a gravidade do assunto, estimulando os educandos a debaterem sobre o tema e explicitarem suas opiniões.

**Duração:** 01 (uma) aula.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE** Tatiane Braz Comitre Basso

**UME** José da Costa Barbosa

**Tema:** Primavera

**Nível de Ensino:** Educação Infantil – Infantil V e VI

**Objetivos:** Contextualizar a aula de Informática Educativa com os conteúdos do eixo Natureza e Sociedade relacionados à chegada da primavera.

**Conteúdos:** Chegada da primavera, semelhanças e diferenças entre várias espécies de flores, necessidades das plantas, escrita de nomes de flores.

**Duração:** Duas aulas.

### **Atividades:**

1ª Aula:

- Navegação, pela professora, no software Meu Primeiro Dicionário, no verbete Flores, mostrando as várias espécies de flores e os efeitos que o aplicativo produz ao clicar na imagem.
- Desenhar, no aplicativo Kid Pix, utilizando as imagens de flores disponíveis na ferramenta Spray.
- Realizar a atividade de “Regar as flores” no site [http://www.discoverykidsbrasil.com/jogos/ciencias/nivel\\_basico/vida\\_natural/](http://www.discoverykidsbrasil.com/jogos/ciencias/nivel_basico/vida_natural/)

2ª Aula:

- Retomada dos verbetes sobre flores vistos no software Meu Primeiro Dicionário.
- Utilizar a mesa alfabeto para completar as letras que faltam dos nomes das flores.

**Avaliação:** Feita por meio da observação do desempenho dos alunos nas atividades.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE:** Ana Cristina Moderno

**Público alvo:** 4º e 5º ano do ensino fundamental.

**Disciplinas envolvidas:** Informática Educativa, História, Língua Portuguesa.

### **Atividades desenvolvidas:**

- Os alunos acessam o site [www.canalkids.com.br](http://www.canalkids.com.br), clicam na área de informática e seguem até História do computador “o trambolhão”. Os alunos fazem a leitura do texto e observam as imagens.

- Em seguida a professora solicita a resposta das perguntas: Quando surgiu o primeiro computador e como ele se chamava? O professor deve continuar questionando seus alunos: Como ele era? Que Tamanho tinha? E pesava quanto? Qual era a principal função do computador naquela época?...

- Os alunos preenchem a folha “O TRAMBOLHÃO”:

O PRIMEIRO COMPUTADOR DO MUNDO CHAMAVA-SE \_\_\_\_\_. FOI CRIADO PELOS \_\_\_\_\_ EM \_\_\_\_\_. ELE TINHA \_\_\_\_ METRO DE ALTURA, \_\_\_\_ METROS DE COMPRIMENTO E PESAVA O EQUIVALENTE A \_\_\_\_\_. MUITO ANTIGAMENTE O COMPUTADOR SERVIA PARA \_\_\_\_\_. HOJE O COMPUTADOR \_\_\_\_\_.

AGORA TENHA ILUSTRAR O TRAMBOLHÃO:

m a atividade sobre o tem

- A proposta agora é incentivar os alunos a criar o desenho do trambolhão no programa de desenho do computador Paint. Criatividade e imaginação levarão os alunos a produzir desenhos com os mais variados efeitos.

Objetivos:

- Entender a cronologia e evolução dos computadores através do tempo;
- Fazer relações do antigo com o novo;
- Incentivar a utilização das novas Tecnologias de Informação e Comunicação;
- Desenvolver a capacidade de expressão por meio da criação de desenho.

—

### **Conteúdos trabalhados:**

Em Língua Portuguesa: Prática da leitura em situações reais de uso social, produção de linguagem através da criação artística.

Em História: Conceito de espaço e tempo, mudanças e permanências.

Em Informática Educativa: Uso responsável da internet como ferramenta de apoio educacional, de comunicação e convívio social, utilização de recursos e ferramentas lúdicas (PAINT).

**Tecnologias e mídias utilizadas:** Computador com internet e aplicativos como Paint.

**Duração da atividade:** 3 a 4 aulas.

Conhecimentos, atitudes e procedimentos que os alunos mobilizaram ou aprenderam:

Os alunos surpreenderam-se com a História do primeiro computador, por seu tamanho e características bem distintas do computador atual. Valorizaram as tecnologias atuais, entenderam a miniaturização dos computadores e a necessidade de economizar energia.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE:** Márcia Regina Marques

**UME** Therezinha de Jesus Pimentel

**Período:** tarde

**Série/Ano:** 3º, 4º e 5º anos

**Disciplina(s) envolvidas:** Português e Informática Educativa

**Conteúdos a serem desenvolvidos:** folclore, cultura regional, lendas, 'entidades' folclóricas como saci, curupira, etc.

**Dinâmicas de trabalho:** explicação de como fazer uma pesquisa nos sites de busca, aula no laboratório de informática com o uso do software de criação Kid Pix.

**Recursos das TICs (Tecnologias de Informação e Comunicação) utilizados:**

Internet, kid pix (software de criação), apresentação em slides (5ºs anos), uso do data show.

**Possíveis articulações entre:**

Juntamente com a professora de sala de aula, a explicação da importância do folclore em nossa cultura, pesquisa pela internet de 'entidades' folclóricas, lendas, etc. Criação de desenho, utilizando o software KidPix. Os 5ºs anos: preparação de slides para apresentação em data show.

**Avaliação:**

Despertar no educando o respeito e a valorização à cultura regional, a desenvoltura na utilização da internet e incentivo a criatividade na utilização do KidPix.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

### **1. Identificação**

POIE:Ivan Xavier de Castro

UME Edméa/Genésio

Local: santos

Turma: 5º ao 9º ano do ensino fundamental nº de alunos: envolvidos: uma classe

**2. Definição do Tema:** uso do kolourPaint , internet e BrOffice para fazer o trabalho da Páscoa.

**3. Justificativa:** muitas vezes temos de usar vários aplicativos para fazer um trabalho temático

**4. Objetivo (s):**      Usado da internet;  
                              Usado do kolourPaint;  
                              Usado do BrOffice Writer..

**5. Disciplinas e Conteúdos :** conceitos básicos de internet

### **6. Procedimentos / Cronograma**

1ª aula: com o uso da internet, fazer uma pesquisa da origem e símbolos da Páscoa

2ª aula: com o uso do kolourPaint, desenhar um símbolo e uma frase para representar a páscoa;

3ª aula: com o uso do BrOffice Writer fazer um texto explicativo do que representa a páscoa anexando o desenho feito na aula anterior

**8. Recursos :** FireFox, kolourPaint e BrOffice Writer

**9. Registro do processo :** serão escrito na lousa a relação de atalhos para os alunos copiarem no caderno para posterior teste no laboratório

**10. Avaliação e Resultados esperados:** avaliação dos trabalhos apresentados

**11. Divulgação :** exposição do trabalho em reunião dos pais

**12. Referências Bibliográficas :** apostila de BrOffice básico do CEMID.

**TEMAS**

**VARIADOS**



## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE** Maria Celeste A Rodrigues Garcia

**Público alvo:** 3º e 4º ano de escolaridade.

**Objetivo:** Apresentar novas sugestões de sites educativos.

**Procedimentos:**

Foi proposto uma pesquisa de sites com jogos que eles costumam jogar em casa, avaliaram se estes servem para as aulas de informática.

Os alunos trouxeram alguns sites, fizeram anotações e debateram em grupo. Os alunos ficaram empolgados com esta atividade.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE:** Marta Aparecida Teixeira

**Público Alvo:** EJA – Ciclo I

**Duração:** Aprox. 8 (oito) aulas

### **Objetivos:**

- Valorizar e respeitar a história pessoal do aluno;
- Resgatar a auto estima; promover a inclusão social e oportunizar a interação com os colegas sem qualquer espécie de discriminação;
- Promover a Inclusão Digital.

### **Disciplinas envolvidas:**

Língua Portuguesa, Matemática, História, Geografia e Informática Educacional.

### **Conteúdos a serem desenvolvidos:**

#### Língua Portuguesa:

- Leitura, produção e interpretação de textos;
- Leitura de imagens.

#### Matemática:

- Ampliação e proporção (comparação);
- Elaboração de gráficos.

#### História:

- Informações sobre a cidade pesquisada;
- Diversidades culturais.

#### Geografia:

- Localização geográfica da cidade pesquisada.

#### Informática Educacional:

- Pesquisas diversas;
- Abrir pastas, selecionar e salvar informações;
- Digitação e formatação.

### **Procedimentos:**

1ª etapa:

- Conversa informal com os alunos sobre a cidade de origem de cada um e suas curiosidades;
- Formação de duplas, preferencialmente o aluno que não tenha muito domínio das ferramentas tecnológicas acompanhado de outro com maiores habilidades com as mesmas, para pesquisa na Internet;
- Seleção de dados e imagens e cópias em pastas identificadas por turmas e nomes dos alunos;
- Elaboração de textos.

2ª etapa:

- Ampliação do mapa divisão política do Brasil;
- Identificação de Estados e Regiões;
- Em sala de aula será feita uma roda de conversa onde os alunos citarão algumas curiosidades e costumes da sua cidade e indicarão no mapa ampliado o Estado em que a qual se localiza, deixando cravado um alfinete colorido no mesmo;
- Levantamento do número de alunos por Estados e/ou Regiões;
- Elaboração e exposição de gráfico de colunas com os dados indicados no mapa.

**Recursos utilizados:**

- Lápis, régua, cartolina, alfinetes coloridos, mapa do Brasil (divisão política)
- Editor de texto do BrOffice
- Internet
- Impressora
- Sites sugeridos:  
<http://www.brasilrepublica.com/mapa.htm>  
[http://pt.wikipedia.org/wiki/Regi%C3%B5es\\_do\\_Brasil](http://pt.wikipedia.org/wiki/Regi%C3%B5es_do_Brasil)  
<http://www.ibge.gov.br/cidadesat/topwindow.htm?1>

**Avaliação:**

A avaliação será feita por meio de observação direta do aluno durante todo o processo, destacando os seguintes itens: participação, envolvimento, conscientização sobre as diversidades culturais.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE** Maria de Fátima Mendes Mendonça

**UME** LOBO VIANA e MARIA PATRICIA

Trabalhando com o supermercado

### **Justificativa**

No estudo de matemática, é sempre interessante a associação dos conceitos estudados em sala com o cotidiano do estudante. A vivência de situações práticas envolvendo a moeda corrente nacional, por exemplo, constitui um importante reforço no processo ensino-aprendizagem, sendo facilitadora da assimilação de conteúdos, bem como de princípios.

### **Público Alvo:**

Alunos do 4º e 5º ano do Ensino Fundamental I.

### **Disciplinas:**

Informática educativa , Português, Matemática

### **Tempo de duração:**

02 meses

### **Recursos :**

Computador  
Power Point  
Paint  
Word  
Internet

### **Objetivos:**

- reforçar os conceitos de adição, subtração, divisão e multiplicação, bem como proporcionar novos conceitos, como proporcionalidade, fração e medidas;
- enfatizar a importância da moeda no nosso dia a dia;
- proporcionar interação social e incentivar o consumo consciente;
- desenvolver a capacidade de análise e senso crítico;
- pesquisar e construir slogan (formação de frase).

### **Desenvolvimento:**

1ª aula – Os estudantes, em duplas, acessarão o sítio de um supermercado ([www.paodeacucar.com.br](http://www.paodeacucar.com.br)) para pesquisarem os preços de alguns produtos, divididos em seis categorias (alimentação, limpeza, higiene pessoal, bebida, bazar e farmácia).

2ª aula – De posse da lista de compras do supermercado, as duplas pesquisarão os mesmos produtos em outro supermercado ([www.supermaia.com.br](http://www.supermaia.com.br)).

3ª aula – Pesquisa, na internet ([www.wikipedia.com.br](http://www.wikipedia.com.br)), de algumas informações sobre o Código do Consumidor (direitos = cidadania).

4ª aula – Confecção, no Paint ou Word, de um nome e um logotipo para o supermercado da sala.

5ª aula – Montagem, no Power Point, de um SLIDE no formato de folheto, usando o slogan (criado no Paint) com o nome do supermercado.

6ª aula – Elaboração, no Word, de uma tabela com a identificação dos produtos (alimentos saudáveis) que posteriormente serão adquiridos no supermercado.

7ª aula – Montagem, no Power Point, de um folheto de ofertas (de alimentos saudáveis) do supermercado criado por eles.

8ª e 9ª aula – Com o software Supermercado, na opção “caixa”, as duplas efetuarão diversas operações matemáticas, reforçando os conceitos estudados em sala de aula. Em seguida, poderão verificar o quanto economizaram durante a realização das atividades, além de adquirir produtos para o quarto de brinquedos.

10ª aula – Individualmente, os estudantes realizarão uma atividade avaliativa, na qual apresentarão um relatório sobre as características dos produtos adquiridos (região produtora, ingredientes etc.) e apresentarão os slides.

11ª aula – Produção, no Word, de um documento que contenha uma tabela com a identificação dos produtos e respectivos preços praticados pelo supermercado visitado.

#### **Avaliação:**

A avaliação ocorrerá em cada aula, verificando-se a participação do estudante e a conclusão de cada atividade. Serão avaliados também as listas de compra impressas e os relatórios produzidos.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE:** Adriana Faria da Fonseca Rosa

**UME:** José da Costa e Silva Sobrinho

**Período:** 2 semanas

**Título:** Eleições 2010

**Contextualização da atividade:** As eleições são de interesse de toda a comunidade e a escola não pode ficar de fora, foi pensando nisso que a atividade foi elaborada, com a finalidade de integrar o aluno, dando oportunidade a ele de refletir sobre o maior instrumento da democracia: o voto, também da importância do voto consciente e de conhecer quem são os candidatos ao governo do Estado de São Paulo e a presidência do Brasil.

**Série/ano:** 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental

**Disciplinas envolvidas:** História e Matemática.

### **Conteúdos a serem desenvolvidos:**

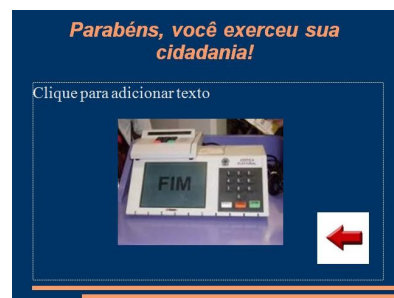
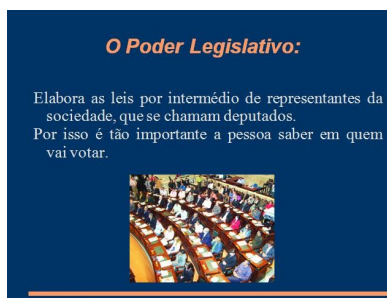
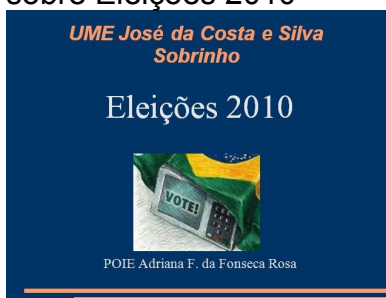
- Os três poderes: Executivo, Legislativo e Judiciário.
- Importância do voto e a democracia.
- A escolha do candidato. Lista dos candidatos ao governo do Estado de São Paulo e a presidência do Brasil.
- Simulador de votação, na urna do site [www.tse.gov.br](http://www.tse.gov.br)
- Votação no formulário criado no Google docs.
- Resolução dos problemas de uma cidade virtual (jogo da cidadania-<http://jogodacidadania.inesc.org.br>)
- Tabelas e gráficos

### **Objetivos:**

- Conhecer a função dos 3 poderes: executivo, legislativo e judiciário.
- Pesquisar, refletir e debater sobre a importância do voto e da democracia.
- Refletir sobre o voto em branco e o voto nulo.
- Conscientizar sobre a importância de se escolher um candidato comprometido.
- Assistir a apresentação de um slide sobre Eleição.
- Pesquisar no site [www.tse.gov.br](http://www.tse.gov.br) o nome dos candidatos que disputam o governo do Estado de São Paulo e a presidência do Brasil.
- Utilizar a urna de simulação do site [www.tse.gov.br](http://www.tse.gov.br)
- Localizar e resolver 10 problemas que irão aparecer em cada jogada do jogo da cidadania, mobilizando a sociedade por meio de várias ações e também influenciando a aplicação dos recursos públicos (o orçamento) da cidade.
- Interpretar o resultado da eleição através da leitura de gráficos e tabelas divulgados pelo formulário criado no Google docs.

## Procedimentos:

Primeiramente os alunos assistiram a apresentação de um slide, criado pela poie sobre Eleições 2010



Depois no site do Tribunal Superior Eleitoral, [www.tse.gov.br](http://www.tse.gov.br), tiveram oportunidade de pesquisar o nome dos candidatos que disputam o governo do Estado de São Paulo e a presidência do Brasil e registrar na folha entregue, como mostra o modelo abaixo:

Nome: \_\_\_\_\_

data: \_\_\_\_\_

série: \_\_\_\_\_ Profª Adriana

### **Atividade de Informática**

No dia 3 de outubro você irá exercer a sua cidadania. E seu voto é muito importante para o nosso país.

1- Faça uma pesquisa do nome dos candidatos à presidência esse ano e escreva o nome deles e o partido no quadro abaixo. Siga os passos:

Entre no [www.tse.gov.br](http://www.tse.gov.br) e clique em < Divulgação de candidaturas

Clique no seu Estado < e em seguida < governador

Escreva abaixo o nome dos 9 candidatos ao governo do estado de São Paulo

Candidatos ao governo de São Paulo	Partido
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	

2- Clique em Brasil (BR)< presidente< escreva na tabela abaixo o nome dos 9 candidatos a presidência no Brasil:

Candidatos a presidência do Brasil	Partido
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	

3- No site< [www.tse.gov.br](http://www.tse.gov.br) < clique em< simulação de votação< e utilize a urna por meio de simulação para fazer sua votação.

Exerça a sua cidadania de forma consciente!!!!!!

A pesquisa gerou um bate papo sobre a importância do voto, a importância da escolha consciente do candidato, o voto em branco e nulo e o conhecimento dos candidatos. Depois foi realizada uma simulação do voto, ao quais os alunos tiveram a oportunidade de registrar o seu voto no formulário criado no Google docs e receber seu comprovante de votação.

1º turno



2º turno



UME José da Costa e Silva Sobrinho  
Eleição 2010



Comprovante de votação para  
governador e presidente.

Parabéns, você  
exerceu sua cidadania!



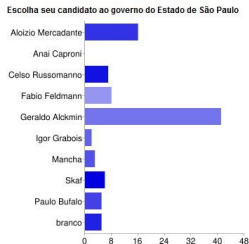
A tarefa foi finalizada com o game da cidadania, que foi proporcionado apenas para os 4º e 5º anos. É um jogo do site <http://jogodacidadania.inesc.org.br/> ao qual o aluno tem que localizar e resolver 10 problemas que irão aparecer em cada jogada do jogo, mobilizando a sociedade por meio de várias ações e também influenciando a aplicação dos recursos públicos (o orçamento) da cidade.



Com a realização de todas as atividades e da participação de todos os alunos na votação, foi divulgado posteriormente o resultado da eleição através do formulário criado, que exibe as respostas.

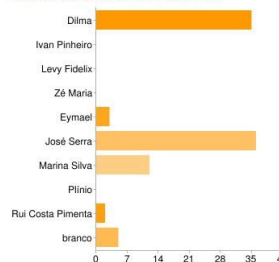
**Resumo** [Ver as respostas completas](#)

Escolha seu candidato ao governo do Estado de São Paulo



Aloizio Mercadante	16	17%
Anai Caproni	0	0%
Celso Russomanno	7	8%
Fabio Feldmann	8	9%
Geraldo Alckmin	41	44%
Igor Grabilos	2	2%
Mancha	3	3%
Skaf	6	6%
Paulo Buffalo	5	5%
branco	5	5%

Escolha seu candidato a Presidência do Brasil



Dilma	35	38%
Ivan Pinheiro	0	0%
Levy Fidelix	0	0%
Zé Maria	0	0%
Eymael	3	3%
José Serra	36	39%
Marina Silva	12	13%
Plinio	0	0%
Rui Costa Pimenta	2	2%
branco	5	5%

Em sala de aula, os professores aproveitaram os resultados dos gráficos para trabalhar sua interpretação na disciplina de matemática.

**Avaliação:** O trabalho foi aproveitado com muito êxito e os alunos se mostraram muito interessados e participativos. Muitas atividades puderam ser exploradas e foi um tema bem atual.

Eles adoraram o jogo da cidadania e viram como é importante governar com responsabilidade e se sentiram importantes em ajudar a resolver os problemas de uma cidade.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE:** Eliana dos Santos D'Avila Oliveira

**Disciplinas:** Informática Educativa e Arte

**Ciclo:** Ensino Fundamental II – 6º ao 9º ano

**Assunto:** Festa Junina X Alfredo Volpi

**Tipo:** Informática

**Trabalho:** Individual

**Aula:** Este trabalho será feito em duas aulas

1ª Aula:

Os alunos farão uma pesquisa sobre Alfredo Volpi conhecendo sua biografia e suas obras.

2ª Aula:

Com base nas pesquisas da aula anterior, os alunos farão uma releitura de alguma obra de Volpi. Este trabalho será feito no KolourPaint, sendo salvo no computador .

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE:** Renata Morais de Abreu

**Disciplina:** Informática Educativa / Ciências

**Público-Alvo:** 4º ano

**Duração:** 1 aula

**Objetivos:**

- Saber como elaborar uma tabela
- Identificar as vitaminas existentes nas frutas

**Procedimento:**

Pedir aos alunos que pesquisem no site “<http://www.suapesquisa.com/frutas/>” os valores vitamínicos das frutas pré estipuladas. Após a pesquisa, a professora orienta os alunos na elaboração de uma tabela como o modelo abaixo:

<b>FRUTAS</b>	<b>VITAMINAS</b>
Abacaxi	
Banana	
Laranja	
Manga	
Melancia	
Uva	

**Avaliação:**

Observação do desempenho dos alunos durante a atividade

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**Autor:** Adriana Nascimento de Almeida Dias

**UME:** Maria Luiza Alonso Silva e Dos Andradas II

**Período:** Tarde

**Série/Ano:** 1º, 2º e 3º ano

**Disciplina(s) envolvidas:** Língua Portuguesa, História

### **Conteúdos a serem desenvolvidos:**

Escrita de palavras, Data Cívica (Natal), atenção e concentração.

### **Objetivos:**

- Conhecer um pouco mais o significado do Natal.
- Adquirir e aprimorar a atenção e concentração.
- Desenvolver a construção da escrita.

### **Procedimentos:**

Após uma conversa informal sobre o Natal, suas características e verdadeiro sentido, Serão propostos dois jogos do site [www.redescola.com.br](http://www.redescola.com.br) envolvendo a data citada.

No primeiro o aluno deverá ficar atento e descobrir onde o brinquedo está escondido, encontrando, ele deverá desembaralhar as letras que formam o nome deste brinquedo formando a palavra correta.

ONDE ESTÁ O PRESENTE?

<http://www.redescola.com.br/software/uaopr035/uaopr035.swf>

O segundo trata-se de uma cruzadinha envolvendo nomes de enfeites de natal.

ENFEITES E ENFEITES

<http://www.redescola.com.br/software/uappr036/uappr036.swf>

### **Avaliação:**

Durante a aula será observado o que as crianças entendem sobre o Natal e durante os jogos como elas fazem a leitura e a construção das palavras estudadas.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**UME** SAMUEL LEÃO DE MOURA

**POIE** Maria Cristina Martinez Vieira

**PÚBLICO ALVO:** INFANTIL IV, V E VI

DVD POOH MATERNAL

### **OBJETIVOS:**

- Desenvolver habilidade motora
- Desenvolver criatividade e imaginação
- Desenvolver atenção
- Desenvolver pensamento lógico
- Discriminar cores e descobrir misturas
- Comparar

### **CONTEÚDO:**

- Colorir desenho, respeitando modelo
- Colorir desenhos de acordo com a realidade
- Colocar cada objeto no lugar adequado

### **AVALIAÇÃO**

Observação da atenção, conhecimento da realidade e domínio motor.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

Gincana com IOIÔ - Outubro/2010

**POIE** Profª Rosa Apolinário

**UME** Profº Pedro Crescenti e Prefeito Esmeraldo Tarquínio

**Período:** Manhã e Tarde

**Séries/Ano:** Manhã – 1º, 4º e 5º anos  
Tarde – 1º, 2º e 3º anos

**Disciplina(s) envolvidas:** Informática, matemática e língua portuguesa

**Conteúdos a serem desenvolvidas:**

- leitura, interpretação e construção de tabelas .

**Objetivos:**

- Despertar de maneira desafiadora e prazerosa o espírito competitivo;
- Participar ativamente do processo de construção da tabela de resultados;
- Desenvolver o raciocínio lógico;
- Resgatar a nossa cultura, os nossos valores e garantir as tradições às outras gerações.

**Procedimentos:**

- 1º) Elaboração do projeto: Gincana do IOIÔ;
- 2º) Aquisição dos IOIÔS com parceira da IOIÔ FÊNIX;
- 3º) O aluno pesquisa em um site de busca “Manobras com ioiô”, “História do IOIÔ” e destaques de campeonatos de IOIÔ”
- 4º) Realização da gincana por classe/séries com três manobras básicas: dorminhoco, cachorrinho e balanço;
- 5º) Classificação: Os dois melhores de cada classe/série;
- 6º) Premiação: Os dois classificados por classe/série participaram de um passeio com visita ao Memorial das Conquistas do Santos F.C;
- 7º) Encerramento: Medalhas de honra ao mérito para o 1º colocado de casa classe/série.

**Avaliação:**

A forma de avaliação foi feita com o acompanhamento do esforço e desempenho do aluno, reforçando a autoestima de forma positiva para que o mesmo possa tentar as manobras sem exigir a perfeição .

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**Tema:** Supermercado

**POIE** Jucimeire Andrade de Oliveira

**Publico alvo:** Alunos do 6º ano

**Disciplina:** Matemática

**Objetivos:**

Perceber a variação de preços de um mesmo produto em supermercados diferentes.

**Estratégia:**

Encartes de propaganda de supermercados;  
BrOffice – Tabela.

**Desenvolvimento:**

- Na sala de aula será distribuído aos alunos encartes de propaganda de três supermercados. Cada um irá escolher três produtos e montar uma tabela em seu caderno, contendo: Título: Pesquisa de preços, os nomes dos supermercados, os produtos e seus respectivos preços.
- No laboratório de informática, cada um digitará a sua tabela.

**Avaliação:**

O aluno será avaliado de acordo com a participação no desenvolvimento das atividades no grupo.

**Duração:** 02 aulas.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**TÍTULO:** POMAR - LEITURA E ESCRITA DE MÚSICA

**POIE** Márcia Miguel da Silva

**ÁREA:** Língua Portuguesa e Informática Educativa.

**SEGMENTO:** Ensino Fundamental I – 1º ano

**DURAÇÃO:** Uma semana

**UME** Pedro II

### **JUSTIFICATIVA:**

Para aprender a ler e a escrever é preciso pensar sobre a escrita, pensar sobre o que a escrita representa e como ela representa graficamente a linguagem.

A música neste projeto tem o papel fundamental de auxiliar nossos alunos na construção da leitura e da escrita.

### **OBJETIVO:**

O objetivo será ler, embora ainda não saiba ler, escrever, apesar de ainda não saber escrever.

Mesmo antes de saberem ler convencionalmente, os alunos vão utilizar esse instrumento para formalizar suas construções em relação a leitura e a escrita, formando e descobrindo significado, analisando indicadores disponíveis, como a leitura pelo ajuste ou pela combinação de estratégias de antecipação.

A música atribui significado às partes escritas, onde o aluno refletirá e aprenderá. A música possibilita contato com conteúdos, formas textuais, aspectos sonoros da linguagem, ritmos e questões culturais e afetivas que as envolvem.

### **CONHECIMENTOS PRÉVIOS TRABALHADOS PELO PROFESSOR COM O ALUNO:**

Antes de desenvolver as atividades sugeridas nesta aula, é necessário que os alunos conheçam as letras do alfabeto. Façam construções sobre a escrita.

### **DESENVOLVIMENTO:**

Iniciar a aula apresentando aos alunos a música “Pomar” do grupo musical “Palavra Cantada”, através do vídeo acessando a Internet <http://www.youtube.com/watch?v=MaH6E7mCYmk> acesso em 25/09/10 às 12h38, vídeo Palavra Cantada, Pomar.

Após cantarem e se apropriarem da canção, apresentar a letra da música escrita e utilizar os recursos do hiperlink para ilustrá-la e mediar conhecimentos do que está sendo apresentado.



Letra da música com os hiperlinks:

*Pomar*

Palavra Cantada

Banana,

Goiaba,

Laranja,

Maçã,

Mamão,

Abacate,

Limão,

Tomate,

Caju,

Umbu,

Manga,

Pêra,

Amora,

Pitanga,

Figo,

Mexerica,

Açaí,

Sapoti,

Mangaba,

Uva,

Coco,

Ingá,

Jambo,

Jaboticaba, jaboticabeira

bananeira  
goiabeira  
laranjeira  
macieira  
mamoeiro  
abacateiro  
limoeiro  
tomateiro  
cajueiro  
umbuzeiro  
mangueira  
pereira  
amoreira  
pitangueira  
figueira  
mexeriqueira  
açazeiro  
sapotizeiro  
mangabeira  
parreira  
coqueiro  
ingazeiro  
jambuzeiro

Convidar os alunos para desenhar no Paint ou Tux Paint as frutas que viram no vídeo ou nos hipertextos da letra da música.

Com o alfabeto móvel os alunos de posse de desenhos das frutas, confeccionados pela professora, irão escrever os nomes das frutas e assim criar suas estratégias de leitura e escrita.

Utilizar o Link de jogos para completar para enriquecer a aula.

### **RECURSOS UTILIZADOS:**

Laboratório de informática, Internet, vídeos, cartolinas, material de artes.

Links:

[http://www.google.com.br/imgres?imgurl=http://websmed.portoalegre.rs.gov.br/escolas/obino/cruzadas1/vogal\\_a/amora-preta.jpg&imgrefurl=http://websmed.portoalegre.rs.gov.br/escolas/obino/cruzadas1/vogal\\_a/vogal\\_a.htm&usq=\\_\\_ep9aVTCXma\\_tXARtp-diXtze8pk=&h=236&w=287&sz=17&hl=pt-BR&start=3&zoom=1&um=1&itbs=1&tbnid=DKxnZbe8pDp5TM:&tbnh=95&tbnw=115&prev=/images%3Fq%3Damora%26um%3D1%26hl%3Dpt-BR%26sa%3DG%26rlz%3D1R2GGLL\\_pt-BRBR339%26tbs%3Disch:1](http://www.google.com.br/imgres?imgurl=http://websmed.portoalegre.rs.gov.br/escolas/obino/cruzadas1/vogal_a/amora-preta.jpg&imgrefurl=http://websmed.portoalegre.rs.gov.br/escolas/obino/cruzadas1/vogal_a/vogal_a.htm&usq=__ep9aVTCXma_tXARtp-diXtze8pk=&h=236&w=287&sz=17&hl=pt-BR&start=3&zoom=1&um=1&itbs=1&tbnid=DKxnZbe8pDp5TM:&tbnh=95&tbnw=115&prev=/images%3Fq%3Damora%26um%3D1%26hl%3Dpt-BR%26sa%3DG%26rlz%3D1R2GGLL_pt-BRBR339%26tbs%3Disch:1) acesso em 25/09/10 às 13h01, ,jogo para completar

[http://www.floriculturaacuritiba.com/prod\\_frutas\\_amora.jpg](http://www.floriculturaacuritiba.com/prod_frutas_amora.jpg) acesso em 25/09/10 às 13h03 , amora

[http://www.maria-brazil.org/newimages/banana\\_feira.jpg](http://www.maria-brazil.org/newimages/banana_feira.jpg) acesso em 25/09/10 às 13h07, banana

<http://www.frutasnobrasil.com/frutas/pera.jpg> acesso em 25/09/10 às 13h09, pêra  
[http://farm3.static.flickr.com/2123/2248837903\\_d0272a978f.jpg](http://farm3.static.flickr.com/2123/2248837903_d0272a978f.jpg) acesso em 25/09/10 às 13h11, umbu  
<http://www.senado.gov.br/portaldoservidor/jornal/jornal98/Imagens/inga1.jpg> acesso em 25/09/10 às 13h13, ingá  
[http://www.nordeste rural.com.br/obj/391\\_W350Q60I2SASRFHFVRLRRCLCTCRCB.jpg](http://www.nordeste rural.com.br/obj/391_W350Q60I2SASRFHFVRLRRCLCTCRCB.jpg) acesso em 25/09/10 às 13h16, sapoti  
<http://websmed.portoalegre.rs.gov.br/escolas/obino/cruzadas1/cedilha/abacate.jpg> acesso em 25/09/10 às 13h17, abacate  
[http://quebichomemordeu.files.wordpress.com/2008/09/uba\\_jabuticaba.jpg](http://quebichomemordeu.files.wordpress.com/2008/09/uba_jabuticaba.jpg) acesso em 25/09/10 às 13h17, jabuticaba  
<http://img90.imageshack.us/img90/6636/pict0003uy0.jpg> acesso em 25/09/10 às 13h20, tomateiro

### **AVALIAÇÃO:**

A avaliação da aprendizagem dos alunos deve ser feita durante todo o processo através das atividades que eles desenvolverão individual e/ou coletivamente em cada uma das etapas da aula. E através de cada construção feita para apropriação da escrita e da leitura.

**Elaborado por Marcia Miguel da Silva**

O professor é aquele mestre especial: pode ser um poeta de contos, de imagens, de sons, de movimentos, não ensina somente, simplesmente abre os horizontes para que o olhar de seu aluno viaje e aprenda..., estas sem dúvida, são as contribuições das tecnologias e das mídias no desenvolvimento desta atividade.

**ANEXOS:** Fotos da Atividade



## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE:** Cristina Portela Monteiro

**Área do conhecimento:** Ciências Naturais

**Tema:** Vida e Ambiente

**Nível de ensino:** Fundamental Inicial

**Séries:** 3º ao 5º anos

**Objetivo:** Identificar a presença da água no cotidiano e reconhecer sua importância como recurso natural indispensável à vida no planeta. Reconhecer as diferentes etapas e processos que constituem o ciclo da água na natureza e avaliar repercussões das alterações nele promovidas pelas atividades humanas.

Duração da aula: **4 aulas de 45 minutos.**

**Conhecimentos prévios:** A importância da água para a continuação da vida na Terra, bem como as diversas utilizações desse recurso.

**Estratégias da aula:**

### **1ª aula**

Inicialmente os alunos são levados ao Laboratório de Informática da escola para que possam navegar na internet através do link: <http://www.addp.pt/topas/intro.htm>. Onde serão abordados os assuntos: A importância da água em nossa vida e de que maneira podemos contribuir para economizá-la; Como ocorre o Ciclo da Água na natureza e quais são suas fases; A maneira como a água é levada até as residências e como ela é tratada após seu uso em nossas casas; A reciclagem como aliada no cuidado com a água.

### **2ª aula**

No intuito de fazer o aluno internalizar os conteúdos abordados na 1ª aula, levá-los ao Laboratório de Informática para que possam assistir aos vídeos, disponibilizados pelo mesmo site (<http://www.addp.pt/topas/intro.htm>). No caso de haver a disponibilidade do recurso data show os vídeos poderão ser apresentados numa "sessão de cinema", com direito a pipoca. Esses vídeos referem-se ao ciclo da água, a conselhos importantes para a vida no planeta e ao tratamento que a água recebe.

### **3ª aula**

Sistematizando os conhecimentos adquiridos, levar os alunos ao Laboratório e propor que eles realizem a atividade de simulação abaixo para que possam testar seus conhecimentos sobre o ciclo da água.

Ciclo da água:

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnica.html?id=10818>

<http://www.cambito.com.br/jogos.htm>



### Orientar a navegação pelo site:

[http://www.clubinhosabesp.com.br/clubinho\\_sabesp/jogos/jogos.asp](http://www.clubinhosabesp.com.br/clubinho_sabesp/jogos/jogos.asp) - para que os alunos possam jogar nos passatempos propostos e de uma maneira lúdica, eles treinem os conteúdos abordados. Eles podem acessar os jogos: aventuras no tratamento da água; olha o nível; coleta seletiva e patrulha.

### 4ª aula

Criando condições para o aluno expor aquilo que ele conseguiu aprender, solicitar que eles elaborem um panfleto de conscientização sobre a importância da preservação da água, que oportunamente poderá ser distribuído à comunidade.

**Recursos tecnológicos:** Computadores da sala de informática, data show e máquina fotográfica.

### Recursos Complementares:

Havendo condições, mediante as possibilidades de cada escola e a realidade da comunidade onde está inserida, poderá ser organizada uma visita a uma estação de tratamento da água, como a Sabesp, por exemplo. Essa aula poderá tornar-se uma excursão, com piquenique.

O desenvolvimento das aulas também poderá ser registrado pela câmera e posteriormente apresentado em slides numa reunião de pais, para que eles possam tomar conhecimento das atividades realizadas pelos seus filhos

### Avaliação:

O professor poderá avaliar os alunos através do panfleto produzido e da participação nas atividades da 3ª aula, quando o educando estabelece as relações aprendidas, realizando a atividade de sistematização.

O professor também observará a aprendizagem dos estudantes, analisando seus questionamentos e intervenções, no que se refere aos múltiplos usos e importância da água para a vida. O professor acompanhará as produções dos estudantes, fazendo as intervenções necessárias.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**Que horas são?**

**POIE** *Solange Asevedo Ribeiro*

**UMEJOAO PAPA SOBRINHO**

### **Modalidade / Nível de Ensino Componente Curricular:**

Ensino Fundamental Inicial Língua Portuguesa

Língua oral: valores, normas e atitudes

Ensino Fundamental Inicial Matemática Tratamento da informação, Grandezas e medidas, Números e operações;

Ensino Fundamental Inicial História Tempo da duração e Tempo cronológico;

Ensino Fundamental Inicial Ética Solidariedade

Ensino Fundamental Inicial Ética Respeito mútuo

### **Dados da Aula:**

#### **O que o aluno poderá aprender com esta aula**

Oferecer subsídio ao aluno para que ele reconheça as horas no relógio analógico e aprenda a se organizar em suas atividades diárias, a adaptar sua rotina aos horários fixos, como atender aos compromissos e respeitar os horários estabelecidos. Assim, ele desenvolverá autonomia para cuidar de sua própria vida.

#### **Duração das atividades:**

6 a 8 aulas de 45 minutos

#### **Conhecimentos prévios trabalhados pelo professor com o aluno**

Para a realização desta tarefa, é necessário que os alunos tenham conhecimentos básicos das 4 operações, que conheçam as formas geométricas, mais precisamente o círculo e as formas em que ele pode ser dividido.

Além disso, o aluno precisa saber para que servem os diversos tipos de relógio, como as atividades diárias dependem do bom funcionamento e cumprimento dos horários estabelecidos para os inúmeros compromissos e atividades do cotidiano.

#### **Recursos da aula**

Relógio digital e analógico que o professor e os alunos possam manusear e computadores com internet.

#### **Estratégias**

##### **1ª aula: Problematização**

Os alunos manusearam o relógio digital e analógico. A professora perguntou qual o horário que eles fazem diversas atividades, como: acordar, chegar à escola, horários das aulas, do recreio, término das aulas, almoço, lanche, jantar, fazer lição, assistir televisão, jantar, tomar banho, dormir, entre outros. Eles fizeram a lista de atividades na classe e desenharam o relógio digital ao lado das mesmas.

##### **2ª aula: Relógio analógico**

No laboratório de informática, foram retomadas as atividades da aula anterior. Com o auxílio do relógio analógico disponível no site:

[www.brincandoseaprende.com.br/index.php?id=1435](http://www.brincandoseaprende.com.br/index.php?id=1435), os alunos moveram os ponteiros do relógio e observaram como os mesmos se movem, a direção que se movem, a diferença da velocidade do ponteiro grande e do pequeno.

Ao retomar cada situação da aula anterior e seus respectivos horários, os alunos moviam

os ponteiros e marcavam as horas, conferindo com os colegas e a professora marcação das horas e dos minutos.

### **3ª aula: Relógio analógico e a tabuada do 5**

No laboratório de informática, foram retomadas as atividades da aula anterior .

Com o auxílio do relógio analógico disponível no site:

[www.brincandoseaprende.com.br/index.php?id=2416](http://www.brincandoseaprende.com.br/index.php?id=2416) <acesso em 18/09/2010 às 22h30>, os alunos moveram os ponteiros do relógio de 5 em 5 minutos, conforme solicitação da professora para que marcassem as horas de algumas atividades diárias.

Em seguida, o mesmo foi feito ao ser pedido que os alunos marcassem as horas de atividades a cada 15 minutos.

Por fim, os alunos moveram os ponteiros de 1 em 1 hora. Essa atividade ofereceu aos alunos condições para concluir que o ponteiro dos minutos se move muito mais rápido que o ponteiro das horas. Enfim, o movimento do relógio analógico pode ser comparado aos movimentos de rotação e translação da Terra em torno do Sol. Essa análise comparativa facilitou a compreensão do mecanismo envolvido na fabricação desse recurso tecnológico tão antigo e eficaz.

### **4ª aula: Relógio analógico X digital - Atividades de fixação.**

No laboratório de informática, os alunos acessaram as atividades dos sites:

#### **Atividade: 3837 - Stop de clock**

Descrição: Arraste as horas para o relógio analógico.

Disponível nas áreas de: matemática e inglês

Fonte: [www.funnylearn.com](http://www.funnylearn.com)

Disponível em: <http://www.brincandoseaprende.com.br/index.php?id=3837>, acesso em 18/09/2010 às 22h40min.

#### **Atividades: 3834 - Stop the clock**

Descrição: Arraste corretamente as horas ( relógio digital) para o relógio analógico.

Disponível nas áreas de: matemática e inglês

Fonte: [www.funnylearn.com](http://www.funnylearn.com)

Disponível em: <http://www.brincandoseaprende.com.br/index.php?id=3834>, acesso em 18/09/2010 às 22h45min.

#### **Atividade: 3818 - Que horas são?**

Descrição: Você já conhece as horas. Então seja rápido para responder as questões.

Disponível nas áreas de: matemática e português.

Fonte: [www.peda.ac-martinique.com.fr](http://www.peda.ac-martinique.com.fr)

Disponível em: <http://www.brincandoseaprende.com.br/index.php?id=3818>, acesso em 18/09/2010 às 22h55min.

#### **Atividade: 466 - Conhecendo as horas**

Portal do Professor <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/verAula.html?aula=23702>

Descrição: Observe a hora no relógio analógico e digite-a no retângulo abaixo.

Disponível nas áreas de: matemática

Fonte: [www.atividadeseducativas.com.br](http://www.atividadeseducativas.com.br)

Disponível em: <http://www.brincandoseaprende.com.br/index.php?id=466>, acesso em 18/09/2010 às 23h02min.

Note que o grau de dificuldade das atividades aumenta e, nesse momento, temos duplas a trabalhar em atividades diferentes no laboratório de informática.

### **5ª aula: Relógio analógico - Atividades de fixação**

Atividade: 3821 - Leitura e escrita das horas em relógios de ponteiros

Descrição: Vários exercícios para você aprender a ler as horas no relógio.

Disponível nas áreas de: matemática e português.

Fonte: [www.malhatlantica.pt/aeiou/](http://www.malhatlantica.pt/aeiou/)

Disponível em: <http://www.brincandoseaprende.com.br/index.php?id=3821>, acesso em 18/09/2010 às 23h07min.

Esta atividade tem seis páginas diferentes e ela proporciona aos alunos escrever as horas e verificar se sua redação foi feita de forma correta.

### **6ª aula: Relógio analógico X digital – DIA E NOITE**

Atividade: 3817 - Time

Descrição: Atividade para aprender as horas no relógio analógico. No formato 24 horas, AM/PM. Clique no botão 'Stop the clock' para parar os ponteiros do relógio, digite a hora nos espaços em branco e depois clique em 'Check' para verificar se está correto.

Disponível nas áreas de: inglês e matemática.

Fonte: [www.bgfl.org](http://www.bgfl.org)

Disponível em: <http://www.brincandoseaprende.com.br/index.php?id=3817> acesso em 18/09/2010 às 23h07min.

Essa atividade traz um primeiro desafio aos alunos, que é ver o horário marcado no relógio analógico e escrevê-lo no relógio digital. Eles a fizeram, de início no formato de zero a 12 horas. Neste momento os alunos perguntaram sobre o significado das siglas AM (ante meridiem) e PM (post meridiem) em inglês. Em português é mais fácil os alunos se lembrarem de: AM (antes do meio-dia) e PM (passado do meio dia e antes da meia-noite) Em seguida, foi introduzido o relógio marcando as 24 horas, o que aumentou o desafio e finalmente, esclareceu todas as dúvidas remanescentes sobre o horário de ônibus, barcas, atendimento médico, sessões de cinema, entre os diversos compromissos da vida de cada aluno onde é preciso saber ler as horas no formato de 24 horas.

### **Avaliação**

Cada aluno foi avaliado no decorrer das aulas, conforme avançavam nas atividades. Houve também uma avaliação individual quantitativa. Nesse momento, o aluno que apresentou alguma dificuldade pôde saná-la com a orientação individual do professor, enquanto os demais colegas trabalhavam em grupos em outras atividades no laboratório de informática.

Atividades utilizadas na avaliação quantitativa:

Essas atividades estão distribuídas em 15 páginas diferentes e podem ser aplicadas em diversos níveis de dificuldade.

Disponível em:

[http://www.imagem.eti.br/atividades\\_educativas/aprenda\\_a\\_ver\\_as\\_horas\\_7.html](http://www.imagem.eti.br/atividades_educativas/aprenda_a_ver_as_horas_7.html), acesso em 18/09/2010 às 23h44min.

### **Conclusão**

Após essas aulas, 95% dos alunos do 4º ano compreenderam o processo de medição do tempo com os relógios digital e analógico. Pôde-se notar mudança de comportamento em relação ao cumprimento do horário de chegada na escola. Alguns alunos comentaram que se tornaram mais pontuais porque sabiam como cobrar dos pais o respeito ao horário de saída de sua casa.

Portal do Professor <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/verAula.html?aula=23702>

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE** Vanderlan S. Soares

**Público alvo:** EJA T4 ciclo II

### **Atividade:**

Escreva os seguintes textos no computador e responda as perguntas.

- Quantos verbos tem no texto? Liste-os
- Quantos substantivos tem no texto? liste-os
- Diga em poucas palavras o que achou do texto.

### **TEXTOS PROPOSTOS:**

#### **1) Lápis é o objeto mais utilizado do mundo**

O lápis é o objeto mais utilizado em qualquer canto do globo. O Brasil é o maior produtor: mais de um bilhão de unidades por ano saem da fábrica da Faber Castell em São Carlos, Estado de São Paulo. Os maiores consumidores são os norte-americanos: 2 bilhões e meio de lápis por ano.

#### **2) O maior dos oceanos**

O Pacífico é o maior oceano da Terra. Estende-se por mais de 165 milhões de quilômetros quadrados, ou seja, a terça parte da superfície total do planeta. O volume de suas águas é mais que duas vezes as do Atlântico e pouco menor do que o volume somado dos demais oceanos.

#### **3) O maior buraco conhecido na camada de ozônio**

O maior buraco na camada de ozônio conhecido até hoje paira sobre a região antártica. O furo, que marca um triste recorde para a humanidade, tem cerca de 28 milhões de km<sup>2</sup>, mais de três vezes o tamanho da área total do Brasil. Cientistas acreditam que apesar das leis de proteção à camada restringirem o uso de gases nocivos, apenas agora as concentrações de gases existentes na estratosfera estão chegando no pico, o que indica que possivelmente levaremos décadas para resolver o problema.

#### **4) Einstein foi um aluno medíocre**

A precocidade não é característica dos gênios. Albert Einstein, o sábio que formulou a Teoria da Relatividade e revolucionou a ciência do nosso tempo, foi uma criança medíocre. Teve tal dificuldade para aprender que seus pais temeram ter um filho com retardamento mental.

#### **5) Por que o céu é azul?**

Sabemos que a luz é formada pela união de várias cores. Ao entrar em contato com a atmosfera, ela espalha-se devido às partículas existentes no ar. Porém as ondas de cada cor espalham-se de forma diferente, dependendo do seu comprimento. Quanto mais curtas, mais dispersas elas se tornam. O comprimento da onda azul faz com que ela se espalhe o suficiente para dar ao céu a tonalidade que vemos. Já no final da tarde, o sol ilumina obliquamente, obrigando os raios a fazer um caminho mais longo para chegar à Terra. Tal fato dispersa quase totalmente a luz azul e torna visível a vermelha, que possui um comprimento maior, dando-nos o espetáculo do pôr-do-sol.



## **6) Quanto tempo dura um sonho?**

Antigamente pensava-se que os sonhos aconteciam em *flashes* (fração de segundos), hoje sabe-se que eles na verdade ocupam tempo real em nossa mente, ou seja, acontecem na mesma velocidade que imaginamos estar vivenciando-os. Um sonho comum dura de 10 a 40 min. Seu enredo é sempre relacionado com nos nossos medos, preocupações, desejos ou coisas que estão para acontecer. Algumas pessoas imaginam que não sonham, o que não é verdade, elas apenas não se recordam de tê-lo feito. Isso ocorre porque para lembrar de um sonho é preciso acordar no momento em que ele acontece.

## **7) Raios e trovões**

O trovão, estrondo que acompanha o raio, é uma explosão que acontece devido à alta temperatura da faísca elétrica. O calor altíssimo do raio agita as moléculas de ar a sua volta, expandindo-as com grande velocidade, o que causa o barulho. Normalmente o som é ouvido bem depois do clarão porque a velocidade da luz (em que viaja o raio) é muito maior que a do som, que se propaga através do ar. Para ter uma noção da distância em que aconteceu o raio, basta começar a contar os segundos após ver o traço de luz. Assim que o trovão for ouvido, divide-se o número de segundos por três. O resultado é a distância aproximada em quilômetros em que aconteceu o fenômeno.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE:** Jucivania

**UME:** Oswaldo Justo

**Disciplinas envolvidas:** História e Geografia

### **Objetivos:**

Levar o aluno a perceber que as diferentes mídias podem se tornar excelentes auxiliares da aprendizagem de diferentes disciplinas, bem como levá-lo a perceber que o conhecimento é uno.

**Duração da atividade:** 4 aulas

**Público Alvo:** alunos do 8ºs e do 9ºs Anos.

### **Estratégia:**

- Projeção dos filmes *A queda: as últimas horas de Hitler* e *o Grande Ditador*.
- Pesquisa no YouTube sobre as imagens dos campos de concentração, das câmaras de gás, dos judeus em guetos, etc.
- Audição da música Bomba de Hiroshima.
- Separação turma em grupos.

### **Desenvolvimento do trabalho:**

Após assistirem a cada um dos filmes, os alunos vão fazer uma ficha contendo as informações mais marcantes de cada um deles. Depois, vão pesquisar as informações sobre a guerra na Internet e confrontá-las com as contidas no filme. Depois, vão separar o que é ficção do que de fato ocorreu, ou seja, quais fatos históricos estão contemplados no filme.

### **Produto final:**

Cada grupo montará um trabalho sobre a Segunda Grande Guerra e os filmes, que poderá ser um cartaz, uma apresentação de slides, uma exposição ou outro recurso escolhido pelo grupo.

### **Avaliação:**

Observação do desempenho e do interesse do aluno na execução da tarefa, bem como na apresentação do produto final para os demais colegas da classe.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**Autor:** Fabiana de Paula Pereira

**UME** Olavo Bilac

**Período:** Matutino

**Contextualização da atividade:** Montar um caça palavras e resolver uma cruzadinha sobre termos usados na informática.

**Série/Ano:** 2 ° ao 5° ano

**Disciplina(s) envolvidas:** Língua Portuguesa, Informática Educativa e Matemática.

### **Objetivos:**

Conhecer a estrutura de um caça palavras;

Desenvolver um caça palavras utilizando termos da informática;

Exercitar conceitos de horizontal, vertical e diagonal;

Resolver a cruzadinha observando as figuras;

Interação com o colega na troca de atividades.

### **Procedimentos:**

Selecionar, coletivamente, as palavras que serão utilizadas no diagrama, conversando sobre cada uma delas e esclarecendo possíveis dúvidas.

Montagem do caça palavras individual, observando o espaço disponível para o encaixe das palavras, o sentido em que cada palavra será escrita e intersecção das mesmas, ou seja, aproveitamento de letras para o encaixe de uma nova palavra.

Resolução da cruzadinha.

Troca da atividade com um colega para a resolução do caça palavras desenvolvido.

### **Avaliação:**

Respeito à estrutura de um caça palavras;

Resolução da cruzadinha;

Apropriação dos termos sugeridos e utilizados na atividade;

Participação e avaliação do resultado final da proposta.

U.M.E. \_\_\_\_\_

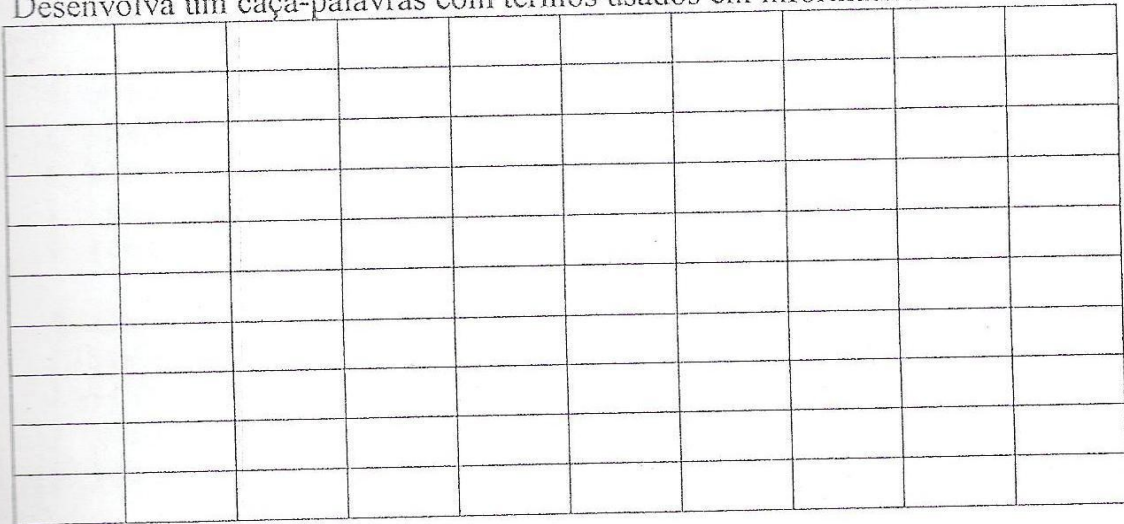
Nome: \_\_\_\_\_

Ano: \_\_\_\_\_

Data: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_ Prof<sup>a</sup> \_\_\_\_\_

**Atividade de Informática**

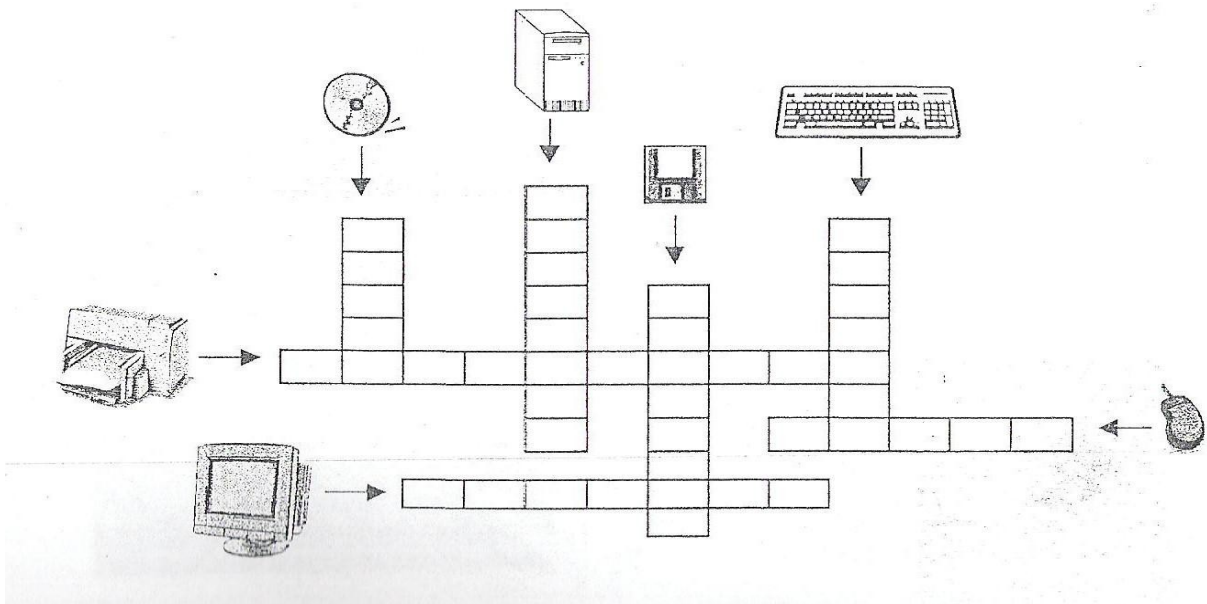
Desenvolva um caça-palavras com termos usados em informática.



- 1. \_\_\_\_\_
- 2. \_\_\_\_\_
- 3. \_\_\_\_\_
- 4. \_\_\_\_\_
- 5. \_\_\_\_\_

- 6. \_\_\_\_\_
- 7. \_\_\_\_\_
- 8. \_\_\_\_\_
- 9. \_\_\_\_\_
- 10. \_\_\_\_\_

2- Complete a cruzadinha



## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE** Andréa Aparecida Iozzi Joaquim Verni.

**UMEE** Profª Mª Carmelita Proost Villaça

1º Período

**Série/Ano:** 5º Módulo

### **Disciplina(s) envolvidas:**

Informática Educativa, Ciências e Língua Portuguesa

### **Conteúdos a serem desenvolvidos:**

Alimentos como fonte de energia

### **Objetivos:**

- conhecer as verduras, legumes e frutas que ajudam na manutenção de uma vida saudável;
- experimentar na escola e em casa os alimentos que ajudam na manutenção de uma vida saudável;
- trabalhar em grupo respeitando a opinião do outro e aprendendo a defender sua opinião;
- ler e escrever corretamente,
- classificar.

### **Procedimentos:**

- Conversar com os alunos sobre os tipos de alimentos que eles costumam consumir em casa.
- Com base nas informações colhidas apresentar slides que explicam a importância das verduras, legumes e frutas para uma alimentação saudável. Estes slides devem ter sido elaborados previamente pelo professor orientador de informática educativa.
- A seguir propor a execução de um caça palavras no site: <http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=563>
- Depois pedir aos alunos que abram o aplicativo WORD e criem uma tabela com 3 colunas e 10 linhas, escrevendo em cada coluna as verduras, os legumes e as frutas encontradas no caça palavras.
- Imprimir a atividade para que possa ser utilizada em sala de aula como desencadeadora do processo educativo.

### **Avaliação:**

A avaliação acontecerá durante o processo de elaboração e execução da tabela com as verduras, legumes e frutas de modo que o professor poderá verificar se o aluno aprendeu o conteúdo desenvolvido.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**Autor (a):** Maria Emília Rodrigues Silva

**UME:** Cely de Moura Negrini

**Período:** Manhã

**Tema:** Jogos Abertos do Interior

**Série/Ano:** Educação Infantil – Nível/VI

### **Disciplinas Envolvidas:**

Informática Educativa, Língua Portuguesa (Linguagem Oral e Escrita), História.

**Conteúdos a serem desenvolvidos:** história dos jogos, a cidade de Santos, suas atrações e tradição esportiva, modalidades envolvidas no evento.

### **Objetivos:**

- Reconhecer a importância das práticas esportivas;
- Perceber a importância da realização do evento para a cidade de Santos;
- Valorizar a cidade onde moram e seus atrativos turísticos;
- Ampliar o vocabulário;
- Utilizar corretamente o computador e seus periféricos.

**Duração das Atividades:** 4 aulas

### **Procedimentos:**

- Conversa informal sobre o tema;
- Exploração do [site oficial dos jogos](#) sob a orientação da POIE, onde os alunos conhecerão a história dos jogos, as [modalidades](#) esportivas envolvidas, a mascote do evento entre outras informações;
- [Tour virtual](#) sob a cidade de Santos, para observar seus principais pontos turísticos e suas curiosidades;
- Apresentação do vídeo com o [hino da torcida](#) dos Jogos Abertos de Santos;
- [História em Quadrinhos](#): “A História de Um Campeão”;
- [Jogo da memória](#)/esportes;
- Jogo “[Vestindo o Atleta](#)”;
- [Pintura online](#) do esporte escolhido por cada aluno.

### **Avaliação:**

Será processual, por meio da observação do interesse do aluno e sua participação individual e coletiva durante o desenvolvimento das atividades propostas.

### **Referências Eletrônicas:**

<http://www.santos.sp.gov.br/jai2010/page.php?36>

<http://www.santos.sp.gov.br/jai2010/page.php?13>

<http://www.turismosantos.com.br/galeria>

<http://www.youtube.com/jogosabertos#p/u/13/WsFLBeHlxV4>

[http://www.jornaldaorla.com.br/noticias\\_integra.asp?cd\\_noticia=4275](http://www.jornaldaorla.com.br/noticias_integra.asp?cd_noticia=4275)

<http://www.smartkids.com.br/jogos-educativos/jogo-da-memoria-esportes.html>

<http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=2568>

<http://desportos.colorir.com/>

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**NOME:** Newilma Ap. P. de Aquino Alonso

**ANO:** 1º ao 5º ano

**DISCIPLINAS ENVOLVIDAS:** Ciências/ Meio Ambiente/ Informática

### **CONTEÚDOS A SEREM DESENVOLVIDOS:**

- Lixo e descarte do lixo;
- Preservação e conservação do meio ambiente;
- Seres vivos.

### **OBJETIVOS:**

- Estimular o interesse pelo mundo natural na qual o aluno está inserido;
- Mobilizar os estudantes para a iniciativa ecológica;
- Incentivar a amorosidade, cuidado, paciência, curiosidade e respeito por todas as formas de vida;

**TEMPO DE DURAÇÃO:** 45 minutos (uma aula)

### **RECURSOS:**

Site educativo: [www.atividadeseducativas.com.br](http://www.atividadeseducativas.com.br) (Meio Ambiente/Jogo Limpando o mar)

### **DINÂMICA DE TRABALHO:**

No início da aula será estabelecido um diálogo onde todos participarão abordando o prejuízo causado ao meio ambiente aquático o descarte inadequado de lixo. Será comentado o tempo de decomposição de alguns produtos e a ingestão de lixo pelos animais aquáticos.

Em seguida, os alunos receberão instruções do jogo e poderão iniciar a atividade.

### **AValiação:**

Através da observação da mudança de atitude em relação ao descarte de lixo e a preservação do meio ambiente.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE:** José Marcos Pontes Menk

**CONTEXTUALIZAÇÃO DA ATIVIDADE:** Eleições Brasileiras

**ANO:** 6º aos 9º anos do Ensino Fundamental

**DISCIPLINAS ENVOLVIDAS:**

Geografia, História e Informática Educativa

**CONTEÚDOS A SEREM DESENVOLVIDOS :**

Criação de um informativo sobre a função dos cargos de Presidente , Senador , Deputado Federal e Deputado Estadual das eleições.

Qual a importância de cada estado do Brasil nas eleições.

**DINÂMICAS DE TRABALHO:**

- Pesquisar na internet em sites de pesquisa a função de cada cargo, citar um representante atual para cada cargo
- Citar em uma tabela todos os candidatos com nome e sobrenome a Presidente da República.
- Pesquisar o número de eleitores em cada região do País e colocar em uma tabela.

**TEMPO DE DURAÇÃO:** 3 AULAS

**RECURSOS DAS TICs** (Tecnologias de Informação e Comunicação) **utilizados:**

Internet,

software (BrOffice Writer),

sites: [www.google.com.br](http://www.google.com.br)

[www.cade.com.br](http://www.cade.com.br)

[www.wikipedia.com.br](http://www.wikipedia.com.br)



## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**Tema:** Meio Ambiente

**POIE** Ana Cristina Moderno

**UME** Cidade de santos

### **Disciplinas envolvidas:**

Língua portuguesa, Ciências, Arte, Informática Educativa.

### **Atividades Desenvolvidas:**

- Sensibilização através da apresentação da História do livro: “ A Última Flor Amarela “. Os alunos sentaram em grupo no laboratório de Informática e fizeram a leitura.
- Debate sobre os acontecimentos da História – Ação do Homem no Meio Ambiente.
- Através do site [www.smartkids.com.br](http://www.smartkids.com.br) os alunos pesquisaram sobre o tema Meio Ambiente, leram as informações destacando a importância da preservação da natureza.
- Através do site [www.ecokids.com.br](http://www.ecokids.com.br) os alunos leram sobre: pequenas ações para contribuir com o nosso planeta ( Salve o Planeta ) e jogos.
- Reflexão crítica acerca dos comportamentos humanos ( irritabilidade, raiva, insensatez). Roda da Conversa.
- Continuação da história modificando a atitude do homem com a flor: mostrando o ser humano consciente sobre as questões ambientais e mais equilibrado emocionalmente.
- Dobradura da flor- Origami, [www.ecokids.com.br](http://www.ecokids.com.br).

### **Objetivos:**

- Estimular o gosto pela leitura
- Reconhecer a pesquisa como recurso indispensável para a aprendizagem
- Produzir texto
- Valorizar a produção artística do colega e de sua própria
- Estimular o exercício da cidadania

### **Conteúdos Trabalhados:**

- Em Língua Portuguesa: Linguagem e participação social, texto narrativo ( Fábula ), produção escrita de texto
- Em Ciências: A relação do homem com o meio ambiente e a ação renovadora da natureza.
- Em Arte: Desenvolvimento da atividade motora de forma lúdica e cognitiva.
- Em Informática Educativa: Internet e Editor de textos.

### **Tecnologias e Mídias Utilizadas:**

Computador, Internet ( sites educativos com informações e jogos ), CD ROM ou Pendrive.

### **Duração da Atividade:**

- 5 aulas de 45min.

### **Conhecimentos, atitudes e procedimentos que os alunos mobilizaram ou aprenderam:**

- Associação da realidade ficcional com a própria vida.
- Ódio e desamor destroem a harmonia da vida natural.
- Regras para elaboração da escrita formal (narrativa).
- Trabalho coletivo colaborativo.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE** Glorita Faria dos Santos

**UME** Monte Cabrão

Vespertino

**Recursos das TICs** (Tecnologias de Informação e Comunicação) **utilizados:**

Software: Pooh Jardim II

**Série/Ano:** 2º ano do E.F.

**Tempo de duração da atividade:**

Duas horas aula.

**Disciplinas envolvidas:**

Matemática e Informática Educativa

**Conteúdos a serem desenvolvidos:**

Contagem.

**Objetivos:**

- Perceber que podemos utilizar a contagem para coisas simples do dia a dia;
- Visualizar concretamente o resultado de uma operação;
- Vivenciar a contagem de forma lúdica.

**Procedimentos:**

Realizar os passos da atividade: “Contando balões com o Guru”. Ouvir as instruções do Guru:

- 1) Atividade de contagem: Clicar sobre o quadro até que apareça a quantidade solicitada pelo Guru. Em seguida, estourar os balões contando em voz alta a quantidade clicada.
- 2) Atividade de adição: Observar a soma dos balões e clicar sobre o quadro para que apareça o resultado. Em seguida, estourar os balões
- 3) Atividade de subtração: Observar a subtração dos balões e clicar sobre o quadro para que apareça o resultado. Em seguida, estourar os balões.

**Avaliação:**

Os alunos serão avaliados pelo desempenho e participação no momento da realização das tarefas acima descritas.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE:** Prof<sup>ª</sup> Eliane Correia Laurentino

**UME** Prefeito Esmeraldo Tarquínio e Waldery de Almeida

**Período:** Manhã

**Séries/Ano:** Manhã – 4º e 5º anos

**Disciplina(s) envolvidas:**

- Informática
- Ed.Física
- Ciências

**Conteúdos a serem desenvolvida:**

- Ortografia
- Hábitos de saúde
- Pesquisa na internet

**Objetivos:**

- Ajudar o aluno fazer pesquisa, sobre práticas corporais, utilizando a internet,
- Montar um jogo entre equipes;
- Elaborar regras simples para o jogo.

**Procedimentos:**

Em equipes, os alunos irão pesquisar uma prática corporal, que traga benefícios para saúde. Logo após irão transformá-la em um jogo, com regras simples e apresentá-las as outras equipes.

**Avaliação:**

A avaliação será, por meio, da participação da equipe na montagem do jogo e sua realização.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**Autor:** Profª Jucelia da Cruz

**UME** “Auxiliadora da Instrução”

**Período:** Tarde

**Contextualização da atividade:**

Escrever palavras a partir da identificação da primeira, da última e da letra intermediária para desenvolvimento de habilidades básicas de linguagem. formação de novas palavras e ampliação de vocabulário.

**Série/Ano:** 1ºano

**Disciplina(s) envolvidas:**Língua Portuguesa e Informática Educativa

**Conteúdos a serem desenvolvidos:**

Formação de novas palavras e ampliação de vocabulário.

**Dinâmicas de trabalho:**

Trabalho em grupo de 4 alunos.

**Recursos das TIC** (Tecnologias de Informação e Comunicação) **utilizados:**

Mesas educacionais Positivo e software educativo Buzz Lightyear 1ª série

**Possíveis articulações entre:**

Os alunos foram agrupados nas mesas educativas Positivo e a eles foi apresentado o software Buzz Lightyear 1ª série: O quarto de Andy.

Orientados a entrarem na atividade Caça- palavra do Sr Spell, clicando sobre um dos brinquedos do personagem, iniciaram a tarefa. Cada grupo deveria completar a palavra, mostrada parcialmente, iluminando a letra correta com uma lanterna de brinquedo. Completada a palavra, eles escreviam-na em uma folha de papel. Ao final da aula, cada grupo de alunos leu, com a ajuda da professora, as palavras que conseguiu formar.

**Avaliação**

O aluno será levado a criar, interagir e resolver os desafios propostos para desenvolver habilidades na linguagem escrita.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE** Tatiane Braz Comitre Basso

**UME** Samuel Augusto Leão de Moura

**Tema:** Dengue

**Nível de Ensino:** Educação Infantil – Infantil V e VI

**Objetivos:**

Contextualizar a aula de Informática Educativa com os conteúdos do eixo Natureza e Sociedade relacionados à conscientização sobre o combate à dengue.

**Conteúdos:**

Combate à dengue, cuidados com o lixo.

**Atividades:**

- Conversa sobre a dengue, com levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos sobre o tema.
- Mostrar a utilização da atividade “Ajude o Xisperto a evitar o mosquito da dengue”, disponível no site Atividades Educativas, no link <http://www.aprenderlegal.com.br/index.php?id=1251>
- A professora lê e comenta cada uma das dicas mostradas na atividade.
- Os alunos realizam eles mesmos a atividade, clicando nos locais que mostram onde há risco de aparecer o mosquito da dengue.

**Avaliação:**

Feita por meio da observação do desempenho dos alunos nas atividades.

## ATIVIDADE ARTICULADA

**POIE** RODRIGO LOPES CHAVES FRANÇA

**UME** 28 de Fevereiro

**Ano:** Fundamental II

### **Atividade com hipertexto**

O hipertexto abaixo foi elaborado para trabalhar o gênero literário “poema” (sua estrutura, musicalidade e conteúdo), a estrutura de um soneto (a partir do hiperlink que remete ao soneto de Camões), os “tipos” de amor (por meio da comparação do soneto com a carta de São Paulo) e a intertextualidade entre as obras Monte Castelo, Soneto de Camões e a Carta de São Paulo aos Coríntios. É recomendado para os 7º e 8º anos.

O hiperlink “Legião Urbana” remete a um site em que se discorre um pouco a respeito da banda. O primeiro hiperlink “amor” remete à epístola aos coríntios enquanto que o segundo remete ao soneto de Luís Vaz de Camões.

O hiperlink da figura de Camões remete a um site que discorre um pouco sobre a vida do poeta. Quanto à pintura de São Paulo, esta remete a uma página que aborda a vida do apóstolo. Por fim, a foto dos integrantes da Legião Urbana remete diretamente a um site onde se pode ouvir a música Monte Castelo (aconselha-se, também, a leitura em voz alta do soneto de Camões).

### **Referências Bibliográficas**

Imagem: Luís Camões em <http://amadeo.blog.com/repository/1435412/4021289.gif> – 02/08/2010;

Imagem: São Paulo em <http://www.meionorte.com/imagens/COL114A-Imagem-de-Sao-Paulo-apostolo-esta-em-Boa-Hora.jpg> – 02/08/2010;

Imagem: Legião Urbana em : [http://musicismyair.zip.net/images/legiao\\_urbana.jpg](http://musicismyair.zip.net/images/legiao_urbana.jpg) - 02/08/2010.



*Luís Vaz de Camões*

### **Monte Castelo**

[Legião Urbana](#)

Ainda que eu falasse  
A língua dos homens

E falasse a língua dos anjos  
Sem [amor](#), eu nada seria...

É só o amor, é só o amor  
Que conhece o que é verdade  
O amor é bom, não quer o mal  
Não sente inveja  
Ou se envaidece...

O [amor](#) é o fogo  
Que arde sem se ver

É ferida que dói  
E não se sente  
É um contentamento  
Descontente  
É dor que desatina sem doer...

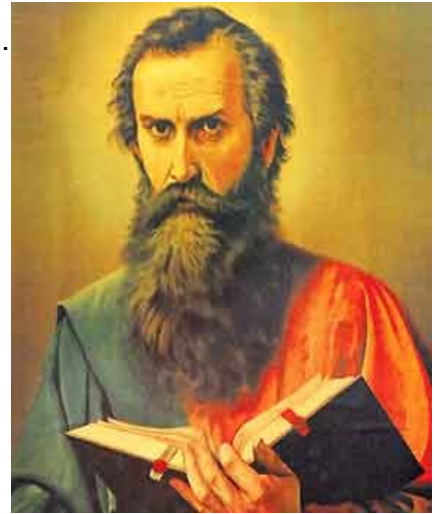
Ainda que eu falasse  
A língua dos homens  
E falasse a língua dos anjos  
Sem amor, eu nada seria...

É um não querer  
Mais que bem querer  
É solitário andar  
Por entre a gente  
É um não contentar-se  
De contente  
É cuidar que se ganha  
Em se perder...

É um estar-se preso  
Por vontade  
É servir a quem vence  
O vencedor  
É um ter com quem nos mata  
A lealdade  
Tão contrário a si  
É o mesmo amor...

Estou acordado  
E todos dormem, todos dormem  
Todos dormem  
Agora vejo em parte  
Mas então veremos face a face  
É só o amor, é só o amor  
Que conhece o que é verdade...

Ainda que eu falasse  
A língua dos homens  
E falasse a língua dos anjos  
Sem amor, eu nada seria...



*São Paulo*



*Legião Urbana*

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE** Maria Cristina Francis Lopes

**UME** Maria Luiza Alonso

**Período:** manhã

**Série/Ano:** 4º ano

**Disciplina(s) envolvidas:** informática, língua portuguesa, ciências

### **Conteúdos a serem desenvolvidos:**

Uso do editor de texto para a digitação, sites de pesquisa para textos e fotos.

Leitura de textos de diferentes gêneros envolvendo os animais do Pantanal;

Produção de ficha técnica sobre cada animal do Pantanal estudado;

Produção de “Você sabia que...” sobre cada animal do Pantanal estudado.

### **Objetivos:**

Conhecer diferentes animais e suas características;

Reconhecer a importância de preservar os ambientes desses animais, evitando assim sua extinção.

### **Procedimentos:**

A **aula 1** terá início com uma roda de conversa para mostrar a proposta e ouvir a opinião dos alunos. A seguir os alunos assistirão o vídeo “Guardiões da Biosfera – Pantanal” no laboratório de informática. A próxima atividade será a leitura compartilhada de um texto sobre a anta para destacarmos suas principais características. No momento seguinte, os alunos, em grupos, pesquisarão em diferentes sites algumas curiosidades do animal estudado. Posteriormente, completarão uma ficha técnica sobre a anta. Após, coletivamente, escreverão um “Você sabia que...”.

Na **aula 2** essas etapas serão trilhadas com os demais animais escolhidos (onça-pintada, jacaré e lobo-guará) onde cada dupla escolherá um animal. A seguir os alunos digitarão a ficha técnica de cada um dos animais estudados e fixarão em um mural no pátio da escola.

**Aula 3** - Terão a oportunidade de jogar “Jogo do Pantanal” (disponível em [www.iguinho.com.br](http://www.iguinho.com.br)).

### **Avaliação:**

Durante todo o processo, através de observação e análise dos textos produzidos assim como do desempenho nas buscas de informações através de textos e fotos. Observação contínua do envolvimento individual e coletivo dos alunos durante as etapas do desenvolvimento do projeto. Mural na classe para expor as fichas técnicas produzidas.

### **Referências eletrônicas**

[www.zoologico.sp.gov.br](http://www.zoologico.sp.gov.br);

[www.ecokids.com.br](http://www.ecokids.com.br);

[www.iguinho.com.br](http://www.iguinho.com.br);

[www.google.com.br](http://www.google.com.br).

<http://www.youtube.com/watch?v=Xmy8jp5lmZs>

<http://www.youtube.com/watch?v=jvvJo7MUIBA> .



## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**Autor:** Bernadete Aparecida Maia Silveira

**UME:** Vereador João Ignácio de Souza

**Período:** Manhã

**Duração:** Um mês

**Série:** Infantil V

**Contextualização:** ***Meio ambiente***

**Disciplina(s) envolvidas:** Natureza e Sociedade

**Conteúdos a serem desenvolvidos:**

•Valorização, preservação e manutenção do meio em que vivemos

**Objetivos:**

- Estabelecer relações entre os filminhos de animação sobre meio ambiente do site <http://www.meninocaranguejo.com.br> e <http://www.caranguejo.com>) - e o meio em que vivemos, para valorizar a sua importância para a preservação das espécies e qualidade de vida na terra;
- Distribuição de folders sobre a preservação do meio ambiente para os familiares.

**Procedimentos:**

- Assistir as animações: “Poluição Urbana”, “Consumismo”, “Povos Nativos”, “Desmatamento”, “Caça ilegal”; “Água” e “Urbanismo”, propiciando uma roda de conversa, fazendo relação com as atitudes da criança e de seus familiares com o meio em que vivem
- Montagem de um folder sobre a preservação do meio ambiente, utilizando imagens do menino caranguejo, desenhos feitos pelas crianças e recortes de figuras resultante de pesquisa em jornais e revistas.

**Avaliação:**

Acontecerá durante as aulas e será observado se está ocorrendo a mudança de postura da criança em relação ao meio ambiente e o seu papel de agente multiplicador perante a sua família.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE** Valquiria Santos de Santana

Essa atividade será aplicada com alunos do Fundamental I e II, EJA.

### **Explorando o editor de texto**

#### **Objetivos:**

- \* Desenvolver as habilidades de leitura e escrita, através do processador de texto; promovendo o reconhecimento da escrita; levando o aluno a uma aprendizagem significativa.
- \* Explorar e aprofundar a utilização das ferramentas do editor de texto que oferece além de uma simples digitação, permite o aluno o desenvolvimento na organização do texto.
- \* Utilizar textos que permitam uma utilização mais aprofundada sobre as barras de ferramentas para digitação e formatação dos textos.
- \* Solicitar aos alunos que tragam reportagens de jornais da região para digitar no editor de texto; após essa digitação obedecendo a forma correta da edição de texto, os alunos farão um jornal virtual das notícias selecionadas pela turma e postarão no blog e/ou mural da escola para conhecimento de toda comunidade escolar.

## ATIVIDADE ARTICULADA

**POIE** Ana Paula Strafacci Teixeira

**UME** Olavo Bilac

**Período** Vespertino

**Série/Ano:** 1º e 2º anos – Fund. I

**Disciplinas envolvidas:** Informática Educativa, Língua Portuguesa, Arte.



**Conteúdos desenvolvidos:**

atividades artísticas, pesquisa na internet, leitura de biografia pela professora.

**Objetivos:**

- Conhecer a biografia do artista plástico Romero Britto;
- Visualizar o artista através de imagens;
- Explorar através do uso da internet, as obras realizadas pelo artista;
- Confeccionar uma tela com a proposta de pintura de Romero Britto.

**Procedimentos:**

A ideia deste projeto surgiu quando a professora do 2º ano D comentou que os alunos fariam para o dia das mães uma tela inspirada na obra de Romero Britto. Conversamos, e a partir da proposta da escola, realizamos este trabalho interdisciplinar.

Primeiramente contei aos alunos a biografia do artista, enfocando sua infância e progresso com relação a profissão. Após solicitei que pesquisassem num site de busca a imagem do rosto do artista (para os segundos anos), com os primeiros a pesquisa surgiu como consulta, pois eu já havia deixado tudo preparado. Em seguida foram mostradas várias obras confeccionadas por Romero, tanto em telas, quanto em embalagens, grafiteagem etc.

Os alunos também trabalharam com os programas paint/kolourpaint realizando suas obras no computador.

Para concluir o trabalho, as professoras em sala de aula foram auxiliando os alunos na confecção das telas que foram entregues no dia das mães.

**Avaliação:**

Se deu de forma contínua, através da observação de interesse dos alunos em conhecer o artista, suas obras e na realização de atividades artísticas individuais.



No laboratório de Informática...



Em sala de aula...



*"Mestre não é quem sempre ensina, mas quem de repente aprende."*

**João Guimarães Rosa**

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE:** Maria Claudia Cardoso Marçal dos Santos

**UME** DINO BUENO

**Períodos:** manhã e tarde

**Série/Ano:** 4 e 5ºanos

**Disciplina(s) envolvidas:** Informática Educativa, Ciências e Língua Portuguesa.

### **Conteúdos a serem desenvolvidos:**

- \*Digitação de texto;
- \*Manusear o Office;
- \* Desenvolvimento da leitura oral e escrita.

### **Objetivos:**

- \*Aprender a utilizar os recursos do Office;
- \*Verificar a importância da criação e digitação;
- \*Aprender a criar uma pasta e salvar o documento
- \* Estimular o interesse e o gosto pela leitura.

### **Procedimentos:**

Abrir o Office e criar uma pasta para cada dupla/grupo. Minimizar.

Digitar o texto.

Formatar o texto.

Responder as questões em grupo.

Abrir para discussões e fazer um fechamento .

### **Avaliação:**

A avaliação é contínua e é também baseada na participação do aluno no desenvolvimento do trabalho.

## **ATIVIDADE ARTICULADA**

**POIE:** Maria Cristina Francis Lopes

**UME** Maria Luiza Alonso

**Período:** manhã

**Série/Ano:** 4º ano

**Disciplina(s) envolvidas:** informática, língua portuguesa, ciências

**Conteúdos a serem desenvolvidos:**

Uso do editor de texto para a digitação, sites de pesquisa para textos e fotos.

Leitura de textos de diferentes gêneros envolvendo os animais do Pantanal;

Produção de ficha técnica sobre cada animal do Pantanal estudado;

Produção de “Você sabia que...” sobre cada animal do Pantanal estudado.

**Objetivos:**

Conhecer diferentes animais e suas características;

Reconhecer a importância de preservar os ambientes desses animais, evitando assim sua extinção.

**Procedimentos:**

A aula 1 terá início com uma roda de conversa para mostrar a proposta e ouvir a opinião dos alunos. A seguir os alunos assistirão o vídeo “Guardiões da Biosfera – Pantanal” no laboratório de informática. A próxima atividade será a leitura compartilhada de um texto sobre a anta para destacarmos suas principais características. No momento seguinte, os alunos, em grupos, pesquisarão em diferentes sites algumas curiosidades do animal estudado. Posteriormente, completarão uma ficha técnica sobre a anta. Após, coletivamente, escreverão um “Você sabia que...”.

Na aula 2 essas etapas serão trilhadas com os demais animais escolhidos (onça-pintada, jacaré e lobo-guará) onde cada dupla escolherá um animal. A seguir os alunos digitarão a ficha técnica de cada um dos animais estudados e fixarão em um mural no pátio da escola.

Aula 3 - Terão a oportunidade de jogar “Jogo do Pantanal” (disponível em [www.iguinho.com.br](http://www.iguinho.com.br)).

**Avaliação:**

Durante todo o processo, através de observação e análise dos textos produzidos assim como do desempenho nas buscas de informações através de textos e fotos. Observação contínua do envolvimento individual e coletivo dos alunos durante as etapas do desenvolvimento do projeto. Mural na classe para expor as fichas técnicas produzidas.

**Referências eletrônicas:**

[www.zoologico.sp.gov.br](http://www.zoologico.sp.gov.br);

[www.ecokids.com.br](http://www.ecokids.com.br);

[www.iguinho.com.br](http://www.iguinho.com.br);

[www.google.com.br](http://www.google.com.br).

<http://www.youtube.com/watch?v=Xmy8jp5lmZs>

<http://www.youtube.com/watch?v=jvvJo7MUIBA> .

## ATIVIDADE ARTICULADA

**POIE:** Márcia Regina Marques

**UME** Therezinha de Jesus Siqueira Pimentel

**Período:** tarde

**Série/Ano:** 4º e 5º anos

**Disciplina(s) envolvidas:** Informática Educativa, Matemática, Português

**Conteúdos a serem desenvolvidos:**

Língua Português: conhecendo obra de Monteiro Lobato

Matemática: jogo de raciocínio (desafio da Emília)

Informática Educativa: pesquisa em site, desenvoltura no teclado e no mouse.

**Dinâmicas de trabalho:**

Pesquisa sobre o escritor Monteiro Lobato pela internet (site: lobato.globo.com)

Conhecendo os personagens do Sítio do Pica pau Amarelo

Ajudando a Emília a resolver um desafio de encaixe.

**Recursos das TICs (Tecnologias de Informação e Comunicação) utilizados:**

Internet (sites: sitio.globo.com e lobato.globo.com)

**Procedimentos:**

Os alunos pesquisam no site sobre a obra e vida do escritor Monteiro Lobato, conhece os personagens principais de sua obra infantil do Sítio do Pica pau Amarelo, desenvolvem o raciocínio matemático no “desafio da Emília” e tentam salvar dona Benta em “Dona Benta em apuros”

**Avaliação:**

A avaliação será feita levando-se em consideração a participação e o desempenho dos alunos.



# ATIVIDADE ARTICULADA

## 1. Identificação

POIE:Ivan Xavier de Castro

Escola Edméa/Genésio

Local: santos

Turma: 5º ao 9º ano do ensino fundamental nº de alunos: envolvidos: uma classe

Professores envolvidos: professor de inglês das turmas

**2. Definição do Tema:** uso dos aplicativos do Linux educacional 3.0 e barra de ferramentas de idiomas do Google

**3. Justificativa: uso da barra de ferramenta educacional :** jogo da forca em inglês

**4. Objetivo (s):** aumento do vocabulário da língua inglesa e uso da barra de ferramentas do Google.

**5. Disciplinas e Conteúdos :** conceitos básicos de inglês e uso da barra de ferramentas do Google.

## 6. Procedimentos / Cronograma

1 aula: abrir, na barra de ferramenta educacional, em idiomas, jogo da forca. E trabalhar com os alunos tirando dúvidas na barra de ferramentas de idiomas do Google.

**8. Recursos :** Firefox e barra de ferramentas educacional

**9. Registro do processo :** será feita apresentação inicial das atividades desejadas em sala de aula

**10. Avaliação e Resultados esperados:** uma melhora no vocabulário e uso do tradutor do Google.

**11. Divulgação :** exposição do trabalho em reunião dos pais

**12. Referências Bibliográficas :** aula expositiva inicial em sala de aula.

# ATIVIDADE ARTICULADA

**Nível de ensino:** EJA cicloII – T1 eT2

UME José Carlos de Azevedo Júnior

NOME \_\_\_\_\_ Nº \_\_\_\_\_

CICLO II - TURMA \_\_\_\_\_

## ATIVIDADE DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

1- Escreva o nome correspondente de algumas partes do computador:

2- Coloque CERTO ou ERRADO para as frases abaixo:

- a) Quando ligamos o computador, a ordem correta é: estabilizador, gabinete e monitor. \_\_\_\_\_
- b) Usamos a tecla ENTER para fazer letra maiúscula. \_\_\_\_\_
- c) Um dos ícones da Área de trabalho ou Desktop é a lixeira. \_\_\_\_\_
- d) A função do disquete é imprimir uma atividade. \_\_\_\_\_

3- Complete a tabela abaixo:

<i>TECLA</i>	<i>PARA QUE SERVE</i>
<i>CapsLock</i>	
Shift	
Enter	
BackSpace	
Delete	

4- Procure no caça-palavras algumas partes do computador:

<i>A</i>	<i>S</i>	<i>D</i>	<i>F</i>	<i>G</i>	<i>H</i>	<i>J</i>	<i>K</i>
G	A	B	I	N	E	T	E
A	S	D	Z	X	C	E	B
M	O	U	S	E	N	C	M
Q	W	E	R	T	Y	L	U
H	T	O	R	R	E	A	H
J	K	L	Ç	M	N	D	B
C	M	O	N	I	T	O	R

5- Escreva corretamente 3 sites que mais gostou nas nossa aulas ou que utiliza no dia a dia. Não se esqueça de colocar todas as partes!

---

---

---

## ATIVIDADE ARTICULADA

Nível de ensino: EJA ciclo I

### PESQUISA

Nome: \_\_\_\_\_ nº \_\_\_\_\_  
Ciclo I – Turma: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

#### Partes do computador:

MOUSE - O mouse é o aparelho que controla o cursor, aquela flechinha que aparece sempre no monitor. Serve para abrir e fechar programas, selecionar textos e menus e acionar outros dispositivos.



MONITOR -

TORRE/GABINETE -

TECLADO -

ESTABILIZADOR -

IMPRESSORA -