

PREFEITURA DA CIDADE DE SÃO PAULO

Gilberto Kassab

Prefeito

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

Alexandre Alves Schneider

Secretário

Iara Glória Areias Prado

Secretária Adjunta e responsável pela DOT

DOT - Ensino Fundamental e Médio

Regina Célia Lico Suzuki

Diretora da Divisão

Coordenação da Elaboração Equipe SME / DOT/ Área de tecnologias

Prof^o. Carlos Alberto Mendes de Lima

Prof^a. Lia Cristina Lotito Paraventi

Prof^a. Tidú Kagohara

Grupo Referência

Professores Orientadores de Informática Educativa (POIE)

Prof^a. Alessandra Silva de Alencar Flores

Prof^a. Cícera Alves de Oliveira

Prof^a. Cristina Afonso Mendonça Nunes

Prof^a. Dóris Aguilar Anicelli

Prof^a. Elayne Fernandes Moura Leite

Prof^a. Kelley Carvalho Monteiro de Oliveira

Prof^a. Maria Nazareth Diz Meireles de Assis

Prof^a. Marta Regina Argolo

Prof^a. Paloma Martin Fernandez

Prof^a. Priscila Lange de Oliveira Tonsa

Prof^a. Regina Célia Fortuna Broti Gavassa

Prof^a. Rosane Bernardes Valença

Prof^a. Teresa Fueyo

Prof^o. Wagner Roberto de Castro (prof^o de Inglês)

PARCERIA EDUCAREDE

Fundação Telefônica

Sérgio E. Mindlin (Diretor-Presidente)

Andréa Bueno Buoro (Gerente de Projetos)

João Mendes Neto (Coordenador de Projetos)

Cenpec – Centro de Estudos em Educação, Cultura e Ação Comunitária

Maria Alice Setúbal (Diretora-Presidente)

Maria do Carmo Brant de Carvalho (Coordenadora-Geral)

Carola Arregui (Assessora de Educação e
Tecnologia)

Programa EducaRede

Priscila Gonsales (coordenação executiva)

Mílada T. Gonçalves (coordenação do projeto)

Adriana Vieira (formação e edição)

Mariana T. Gonçalves (formação)

Natália Pacheco (*web designer*)

Heloísa Amaral (consultoria)

PREFÁCIO

Caro Professor,

No ano de 2006, a Diretoria de Orientação Técnica da SME disponibilizou para todos os professores do Ciclo II da Rede Municipal de Ensino o **Referencial de Expectativas para o Desenvolvimento da Competência Leitora e Escritora no Ciclo II do Ensino Fundamental**. Além de disponibilizar o material, acompanhou todas as ações previstas para implantação e implementação das propostas do **Programa Ler e Escrever para Ciclo II** - para o ensino regular e EJA.

As propostas e conteúdos presentes no Referencial têm como objetivo contribuir para a reflexão e o debate na escola sobre a necessidade de inserir todos os nossos alunos em uma comunidade de leitores e escritores, desenvolvendo, para isso, as habilidades exigidas para o domínio da linguagem escrita.

Com o objetivo de dar continuidade a estas reflexões, considerando a importância do uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação na criação de ambientes de aprendizagens, nos processos comunicativos e de produção de conhecimento, temos agora o prazer de apresentar aos Professores Orientadores de Informática Educativa - POIE e demais educadores da rede um novo material: o **Caderno de Orientações Didáticas – Ler e Escrever - Tecnologias na Educação**.

É fator de orgulho para todos nós que fazemos parte da comunidade da educação municipal que este material tenha sido fruto de uma construção coletiva, do trabalho de um grupo que envolveu a equipe da DOT e professores representantes das treze Coordenadorias de Educação. Também nos honra a colaboração e a assessoria de especialistas do EducaRede.

Este grupo participou ativamente de todo o processo de elaboração, desde as reflexões iniciais - passando pela construção de uma proposta prático-metodológica e pela aplicação das atividades, adequando-as à realidade das escolas onde atuam –, até a revisão final desta versão que hoje entregamos à Rede.

Esperamos que este documento possa constituir-se em recurso útil para a construção de uma metodologia de trabalho a ser desenvolvida nos Laboratórios de Informática e nos demais espaços escolares.

Alexandre Alves Schneider
Secretário Municipal de Educação

SUMÁRIO

UMA ESCRITA EM MUITAS MÃOS	1
A ESCOLA NA ERA DA COMUNICAÇÃO	3
EDUCAÇÃO E INTERNET	5
LEITURA E ESCRITA NO CONTEXTO DIGITAL	9
PLANEJAR FAZ A DIFERENÇA	12
PROPOSTAS DE ATIVIDADES	15
Animando a imaginação – utilizando recursos de animação	16
Artistas digitais – criação de desenhos no computador	21
Aviso aos navegantes – primeiros passos na Internet	24
Brinco, logo aprendo – o uso educativo de jogos eletrônicos	28
Como usar a webcam – trabalho em parceria com os alunos	32
Controle de qualidade – como avaliar sites para pesquisa	35
Escrita no teclado – explorando o processador de textos	39
Gire o mundo num clique – navegando pelo <i>Google Earth</i>	43
Hora da conversa – bate-papo virtual na escola	48
Janelas abertas – facilitando a reescrita de textos	52
Mapas conceituais: representando e organizando o conhecimento	55
Mens@gem para você – aprendendo a utilizar o e-mail	60
Nas ondas do rádio – produção de programa na Web	68
No mundo dos blogs – o diário virtual na escola	77
Objetos criam vida na HQ – produção no computador	82
Pelas tabelas – trabalhando com planilhas eletrônicas	87
Pequenas atividades... Grandes aprendizagens I	92
Pequenas atividades, grandes aprendizagens II	96
Por trás das teclas – criação de dicionário virtual	100
Procurar, encontrar, escolher – seleção de informação na Internet	104
Quem sou eu – elaboração de currículo	108
Relacionando sentidos – proposta de trabalho com <i>hiperlinks</i>	112
Tão longe, tão perto – intercâmbio virtual de escolas	116
Telejornal digital – o aluno como produtor de informação	121
<i>Webinvestigação</i> – explorando sites de busca	126
BIBLIOGRAFIA	129
GLOSSÁRIO E TUTORIAIS	130

UMA ESCRITA EM MUITAS MÃOS

Sérgio E. Mindlin¹

A produção do *Caderno de Orientações Didáticas – Ler e Escrever - Tecnologias na Educação* faz parte de uma história dentro de várias histórias. Tudo começou em 2002, quando a Fundação Telefônica, uma iniciativa de responsabilidade social do Grupo Telefônica, lançou no Brasil o Programa **EducaRede**, cujo objetivo é contribuir com a melhoria da qualidade do ensino público do país. Baseado em um portal educativo (www.educarede.org.br), aberto e gratuito, o EducaRede oferece ferramentas interativas e conteúdo qualificado, e realiza ações de formação de professores para o uso pedagógico da Internet em parceria com órgãos públicos de educação.

A Secretaria Municipal da Educação de São Paulo foi a primeira parceira da Fundação Telefônica nessa iniciativa, já em 2002, propiciando que 650 educadores, representantes de todas as coordenadorias de educação, participassem das oficinas semipresenciais “Internet na Escola”.

Ainda nesse ano, e durante todo o ano de 2003, escolas municipais paulistas também puderam fazer parte do projeto **Aulas Unidas**, uma iniciativa internacional do EducaRede que visou o intercâmbio entre alunos e professores de vários estados brasileiros e de países como Argentina, Chile, Peru e Espanha.

Em 2004, a parceria ganhou um formato muito especial em um segundo projeto: durante um ano letivo, EducaRede e corpo docente da EMEF Pracinhas da FEB tiveram a oportunidade de atuar conjuntamente e analisar em detalhes o uso da Internet no cotidiano da escola. A experiência foi sistematizada no livro *Sala de Informática: uma experiência pedagógica*, terceiro volume da Coleção EducaRede.

Em 2006, um novo e instigante desafio surgiu: disseminar em toda a rede municipal boas práticas no uso das tecnologias na educação. Por meio de uma comunidade virtual de aprendizagem no EducaRede, educadores e

¹ Diretor-Presidente da Fundação Telefônica

Professores Orientadores de Informática Educativa – POIE, representantes das 13 coordenadorias de educação, puderam construir colaborativamente um referencial prático-metodológico que agora se configura neste *Caderno*.

O *Caderno* representa uma história de muitos personagens, na qual a diversidade criou possibilidades, os saberes circularam, a troca diminuiu distâncias e aproximou realidades com um mesmo objetivo: partir da experiência vivida na escola, refletir sobre a prática, consensuar princípios e, assim, propor caminhos. Ele pretende ajudar a elaborar sugestões de aula para toda a rede, para colegas que compartilham da mesma tarefa cotidiana de desenvolver nos alunos seus potenciais, por meio de atividades que resultem em aprendizagens significativas.

Mesmo partindo da história de um grupo seletivo, múltiplos cenários foram necessários: momentos presenciais e coletivos, momentos de produção solitária, momentos de troca, discussão e reflexão na Comunidade Virtual, e muito trabalho na Oficina de Criação, ambas ferramentas do Portal EducaRede. Essa é a história de um grupo que nasceu presencialmente e cresceu no meio virtual, um grupo que se constituiu a partir das possibilidades e dedicação individual de cada um de seus membros e que vivenciou, de fato, a potencialidade das ferramentas de comunicação digital na formação de redes de aprendizagem e colaboração.

O processo todo durou cerca de três meses. O resultado, uma agradável surpresa revelada nas próximas páginas, apresenta-se na forma de propostas diversificadas para o laboratório de informática.

Para a Fundação Telefônica, foi um imenso prazer poder participar da construção deste material através das ferramentas interativas do EducaRede e, sobretudo, compartilhar o referencial teórico documentado na *Coleção EducaRede: Internet na Escola*, bibliografia básica para o grupo constituído. Que este *Caderno* sirva de inspiração a todos os educadores envolvidos com o uso das TICs na educação e que tenham muito prazer em utilizá-lo e em aplicar as TICs no seu cotidiano. Quem sabe não será o primeiro de uma série?

² Tecnologias da Informação e Comunicação

A ESCOLA NA ERA DA COMUNICAÇÃO

Tidú Kagohara
Lia Cristina Lotito Paraventi
Carlos Alberto Mendes de Lima¹

Não há mais como negar que as tecnologias da informação e da comunicação evoluíram as tradicionais formas de circulação social dos textos verbais e não verbais. Diante disso, demandas são colocadas ao processo ensino e aprendizagem, que envolvem as questões de como utilizar essas diferentes linguagens midiáticas na escola de forma a potencializar a construção de saberes significativos para a atuação dos alunos no mundo hoje.

Idéias e concepções educativas são reveladas na organização de espaços e tempos escolares, na disposição de materiais e mobiliários, no acolhimento e socialização dos equipamentos. Da mesma forma, o pensamento sobre o lugar que as tecnologias e as novas linguagens de comunicação ocupam na escola é evidenciado no cotidiano das atividades pedagógicas.

Crianças, jovens e adultos são atraídos pelo universo midiático onde diferentes linguagens circulam. A televisão, o rádio, o vídeo, a mídia impressa, imagens, a hipermídia e a Internet podem se constituir em excelentes recursos mobilizadores para o desenvolvimento das competências leitora e escritora e práticas protagonistas. Criar espaços de participação interativa e construção coletiva de projetos com o uso dessas novas formas de linguagem e estabelecer diálogo entre elas é o nosso grande desafio.

Nessa perspectiva, a elaboração de um *Caderno de Orientações Didáticas* voltado para as áreas de tecnologias na educação contribui para o desenvolvimento de ações que articulem o projeto pedagógico, a construção do currículo e a aprendizagem de conteúdos necessários para o manuseio e utilização de ferramentas e recursos tecnológicos, visando à formação de usuários competentes e autônomos. Constitui-se, portanto, em um referencial prático-metodológico que busca o planejamento, a elaboração do plano de aula, o registro, a avaliação pautada nos objetivos propostos em cada atividade e nas etapas a serem desenvolvidas que considerem o ANTES: o

¹ SME/DOT/Equipe de Tecnologia

que o aluno já sabe sobre o tema e recursos a serem utilizados, o DURANTE: as ações a serem realizadas que atendam aos objetivos propostos e o DEPOIS: a avaliação das aprendizagens tanto em relação aos conteúdos quanto às habilidades desenvolvidas no manuseio dos recursos tecnológicos.

Consideramos este *Caderno* um referencial e, como tal, não é algo estanque. Pelo contrário, deve imprimir um movimento dinâmico aos fazeres, devendo ser objeto de análise constante, avaliação e reorganização que tenha como objetivo o atendimento de todas as necessidades emergentes dos projetos propostos.

Esperamos que você seja nosso parceiro nessa construção e que possamos dar continuidade a esse trabalho desenvolvendo novas formas de comunicação através de comunidades virtuais que expressem a qualidade dos projetos propostos e a competência de todos os atores envolvidos nesse processo.



EDUCAÇÃO E INTERNET

Por Equipe EducaRede

*Ninguém educa ninguém, ninguém educa a si mesmo;
os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo.*

Paulo Freire

Uma das frases mais famosas do educador brasileiro Paulo Freire, cujas idéias e propostas revolucionaram a estrutura educacional, enfatiza que o processo de ensinar e aprender pressupõe a existência de encontros. Ou seja, toda prática educacional envolve, necessariamente, relações de comunicação. Trata-se de um pressuposto que antecede a existência da Internet ou de qualquer outra tecnologia. É atributo humano produzir e transmitir conhecimento com autonomia.

As mudanças de estrutura e funcionamento da sociedade desencadeadas pelas inovações das tecnologias de informação e comunicação (TICs¹) podem oferecer elementos para enriquecer esse encontro fundamental entre quem aprende e quem ensina. Se utilizados pedagogicamente, ambientes e recursos *on line*² possibilitam que a atividade reflexiva, a atitude crítica, a capacidade decisória e a conquista da autonomia sejam práticas sempre privilegiadas.

Atualmente, a escola, em sua função social, passa a incorporar a demanda da inclusão digital. Responsável pela transmissão sistematizada dos conhecimentos, agora cabe a ela também favorecer o acesso e a apropriação de códigos e linguagens próprios da era digital, em particular da Internet.

O potencial comunicativo da Internet precisa ser explorado, no sentido de fortalecer uma prática pedagógica dialogada, que negocia sentidos, que escuta e dá voz aos atores envolvidos no processo, criando oportunidades para o trabalho em rede e para o desenvolvimento da capacidade de cooperar, aprender, acessar e produzir conhecimento.

¹ As TICs são Internet, TV, rádio, mídia impressa, celulares e outras. Embora focado no uso da Internet, o EducaRede amplia sua reflexão para os demais meios.

² Estar *on line* significa estar conectado à Internet realizando alguma operação entre computadores conectados simultaneamente à Rede para trocar informações.

O estabelecimento de relações (sejam pessoais ou cognitivas) é parte fundamental no processo de ensino e aprendizagem e a Internet, por suas características, potencializa isso. “Aprender em rede supõe um paradigma educativo oposto ao paradigma individualista, hoje dominante. Educação em rede supõe conectividade, companheirismo, solidariedade.” (GOMEZ 2004:14)

A Internet semeia novas possibilidades educacionais, novos processos, novas estruturas que estimulam, provocam e facilitam a colaboração. Nela os saberes individuais são valorizados e contribuem para a construção, que é do grupo.

ENSINAR E APRENDER EM MEIO DIGITAL: GANHOS E DESAFIOS

Uma ação educacional pode ser perfeitamente consistente em seus objetivos e metodologias sem utilizar nenhum recurso tecnológico digital. Porém, ao incorporar uma ou mais etapas de trabalho a distância, em meio virtual, precisa, necessariamente, abranger em seu planejamento o desenvolvimento de aprendizagens no âmbito do letramento digital.

A incorporação das inovações tecnológicas só tem sentido se contribuir para a qualidade do ensino. A simples presença de novas tecnologias na escola não é, por si só, garantia de maior qualidade da educação, pois a aparente modernidade pode mascarar um ensino tradicional baseado na recepção e na memorização de informações. (BRASIL 1998:141)

A inserção da Internet no cotidiano escolar é eficiente quando consegue promover atividades que façam sentido para o educador e o aluno, a partir de uma proposta que vai além da sala de aula, integrando outros espaços de aprendizagem que estejam dentro – como a sala de Informática – ou fora da escola – como o museu histórico da cidade, por exemplo.

Diante de uma sociedade cada vez mais complexa, que demanda constantemente novas habilidades para aprender a aprender sempre, a Internet potencializa e vai ao encontro de um trabalho por projetos, pois valoriza não apenas o resultado (conteúdo apreendido), mas também o processo educativo vivenciado.

O EducaRede, além de privilegiar a interação, as relações interpessoais e a construção colaborativa como princípios educacionais, dedica especial atenção ao trabalho por projetos como ação pedagógica, pois, como se sabe, essa metodologia visa promover aprendizagens a partir de situações reais e concretas que possam despertar o interesse dos alunos.

O uso da Internet na educação potencializa o alcance da atividade pedagógica, proporcionando aprendizagens específicas no âmbito do letramento digital que podem

ser sintetizadas em três aspectos: aprender a pesquisar, aprender a publicar conteúdos e aprender a comunicar-se no ambiente digital.

Tais aprendizagens potencializam o letramento dos alunos, uma vez que desenvolvem habilidades de leitura e escrita com um sentido social. Pode-se dizer que ao letramento propriamente dito tem-se incorporada uma nova dimensão, que é a do letramento digital. Nem sempre é possível trabalhar os três aspectos concomitantemente, mas, ao fazer uso da Internet, um deles certamente será envolvido. É importante que o professor ofereça aos alunos oportunidades de se familiarizarem com essa nova tecnologia que é a Internet e proponha, a partir desses três aspectos, roteiros de trabalho, orientando diferentes processos de elaboração e construção do conhecimento.

LETRAMENTO DIGITAL: NOVAS PRÁTICAS LETRADAS

Aprender a pesquisar

Diante de uma grande quantidade de informações veiculadas na Internet, é preciso formar o leitor para selecioná-las. Que *sites* trazem informações mais confiáveis, por exemplo, em caso de pesquisa? Quais conteúdos de domínio público podem ser usados sem problemas de direitos autorais? Que locais na rede oferecem informações culturais ou científicas qualificadas? Essas são algumas das questões que podem nortear o trabalho com leitura crítica de conteúdos da Internet, para possibilitar que o aluno desenvolva sua capacidade de seleção de informações.

Esse trabalho de pesquisa na Internet envolve processos cognitivos, tais como levantamento de hipóteses, análise, comparação e síntese, além de habilidades para leitura de textos não-lineares, como hipertextos, e aqueles que se articulam também com imagem, áudio e vídeo.

Aprender a publicar

Uma possibilidade importante na Internet é a facilidade de publicação e difusão de qualquer tipo de conteúdo (texto, imagem, áudio ou vídeo). No meio digital, pode-se publicar a partir de soluções sofisticadas ou simples, como as ferramentas para construção de blogs, voltadas principalmente para o público leigo. Essa característica contribui para o desenvolvimento de projetos pedagógicos em que professores e alunos produzam trabalhos que os qualifiquem como autores, e não como meros consumidores de informação.

Contudo, a publicação de conteúdos na Internet escapa à avaliação e ao controle de qualidade. As pessoas podem publicar o que quiserem e deixar disponível para qualquer um ler e decidir individualmente sobre sua qualidade. Para assegurar qualidade no uso educacional desse recurso, é necessário orientar os alunos a planejar o que será divulgado, definir tamanhos e tipos de documentos, a navegação entre eles, num trabalho que envolve produção e edição de informações. É preciso que o aluno tenha algo importante a dizer e a publicar, e que se veja como autor.

Aprender a comunicar-se digitalmente

Ambientes interativos como fóruns, salas de bate-papo e listas de discussão são os mais populares na Internet. Todos têm a finalidade de colocar grupos de pessoas em comunicação, mas as características de cada um os tornam mais adequados a este ou àquele tipo de uso.

Do ponto de vista da educação, representam uma oportunidade para os professores trabalharem com seus alunos as habilidades de comunicação e expressão e suas particularidades no meio digital. Além disso, possibilitam a realização de trabalhos colaborativos, intercâmbios, debates, grupos de estudos, entrevistas etc.

LEITURA E ESCRITA NO CONTEXTO DIGITAL¹

O acesso às Tecnologias da Informação e Comunicação, sobretudo à Internet, é hoje imprescindível para o desenvolvimento da leitura e da escrita. Não se trata somente de mudar de caneta tinteiro para esferográfica, como aconteceu no passado, ou trocar o teclado da máquina de escrever pelo do computador. Trata-se de ter acesso a uma grande quantidade de informações e de oportunidades de comunicação, sem as quais fica difícil formar o cidadão contemporâneo. Como em outros espaços letrados, o leitor/escritor do mundo digital necessita desenvolver competências leitoras e escritoras específicas, significativas nessa forma de comunicação.

No caso da leitura, por exemplo, o hipertexto, que é uma característica fundamental da Internet, exige do leitor maior habilidade de antecipação do tema ou idéia principal a partir de elementos como título e subtítulo, de imagens e saliências gráficas. Exige, também, maior facilidade de buscar informações complementares ao texto principal ou de estabelecer rápidas relações entre textos, navegando de um *link* a outro. Ainda é necessário que o leitor do hipertexto desenvolva maior capacidade para avaliar criticamente as informações encontradas e para saber identificar fontes mais confiáveis entre as inúmeras que a ele se apresentam.

“A leitura exploratória das imagens — fotografias, ilustrações, mapas, gráficos, tabelas, fórmulas matemáticas, esquemas, além das saliências gráficas como estilo, tamanho e cor da fonte e emprego de recursos como itálico, negrito é essencial para o leitor escolher o que ler em função de seus objetivos.”

(SÃO PAULO, 2006, p. 19-20)

¹ Texto produzido a partir da entrevista *on line*, realizada no *chat* do EducaRede, pelo Grupo de Referência POIEs – SME-SP com a professora Heloísa Amaral, mestre em Educação e editora da Comunidade Virtual Escrevendo o Futuro.

No caso da escrita, há dois aspectos importantes a se levar em conta, relacionados com as novas condições em que ela é produzida. A reflexão sobre essas questões deve considerar as diferenças entre a escrita realizada nas comunicações síncronas e nas assíncronas.

SÍNCRONA E ASSÍNCRONA

Numa ferramenta de comunicação assíncrona, como Fórum, os participantes não precisam estar conectados ao mesmo tempo para que haja interação. As ferramentas síncronas, como o *chat*, permitem conversas via Internet em tempo real, ou seja, mensagens escritas são trocadas instantaneamente.

Nas comunicações síncronas, as novas condições de produção de texto impõem configurações próprias à escrita na tela, conhecida como “internetês”. Essa forma de expressão resumida e condensada resulta diretamente das restrições impostas pelas relações entre aqueles que escrevem e aqueles que lêem no tempo e espaço disponíveis na Internet. A necessidade de resumir o que se escreve, de condensar informações e até de simplificar a ortografia são decorrências dessas relações, que forçam esses procedimentos.

Como essas são mudanças velozes, muitos adultos, sobretudo aqueles preocupados com a defesa da língua enquanto sistema fixo de normas e regras, assustam-se com elas. No entanto, se essas comunicações forem consideradas como contingência da língua viva, que possui aspectos que nascem, crescem e morrem como tudo que é vivo, fica mais compreensível aceitar as mudanças contínuas que ela apresenta e trabalhar com elas.

Nesse sentido, é importante lembrar que, ao longo de sua história, a humanidade inventou diferentes formas de escrita nos diferentes tempos e espaços. Por exemplo, alguns povos orientais escrevem da direita para esquerda, enquanto nós escrevemos da esquerda para a direita. Há mudanças evidentes pelas quais as línguas vivas passam, como a incorporação de muitas palavras e formas de expressão estrangeiras, resultado das comunicações entre povos em todos os tempos da história. Se analisarmos a origem das palavras que usamos no cotidiano, veremos que elas provêm de diferentes línguas, mortas ou vivas.

Além dessas transformações resultantes do contato entre línguas diversas, é importante observar aquelas que ocorrem ao longo do tempo, numa mesma língua. Todo mundo sabe, por exemplo, que “farmácia”, no início do século passado, escrevia-se “pharmacia”, uma mudança entre muitas outras na ortografia portuguesa.

Assim, em vez de condenar *a priori* as novas formas de comunicação que o uso do computador e da Internet trouxeram, torna-se muito mais educativo compreendê-las e aproveitar os benefícios que delas se pode extrair. No caso da comunicação assíncrona, por exemplo, são evidentes as vantagens: o processo de reflexão e de aprofundamento da escrita pode ser melhorado devido aos recursos de registro do meio digital, tais como facilidade de apagar erros e inconveniências e possibilidade de armazenar o histórico da produção, ações mais difíceis de serem realizadas no papel.

Outra vantagem a ser considerada é que a Internet facilita a publicação e distribuição de conteúdos. Qualquer pessoa, com acesso e habilidades básicas no uso do navegador, pode publicar textos, imagens, vídeos e áudios. Essa característica pode estimular a produção de textos por parte dos alunos, na medida em que possibilita a ampla socialização das suas produções. Seu texto não fica mais restrito ao contexto escolar, o que leva o aluno a escrever com maior responsabilidade, considerando a possível compreensão dos inúmeros e diferentes leitores que poderá ter.

Diante disso, é papel do professor garantir que o aluno, ao mesmo tempo, possa se comunicar com outros da mesma idade, do mesmo grupo social, desse jeito particular e novo, e compreenda que, para se comunicar mais amplamente, precisa usar as normas da língua oficial. Para tanto, além de possibilitar ocasiões para comunicação síncrona em que a linguagem usada é naturalmente mais informal, é importante também garantir atividades de produção de texto no meio digital que mostrem ao aluno a importância do uso da norma culta para se fazer entender, como numa situação em que ele tenha de escrever um *e-mail* de solicitação para a diretora da escola, ou elaborar um currículo para tentar conseguir um trabalho, ou, ainda, publicar um texto num jornal virtual, por exemplo.

Ao planejar suas aulas, o professor, como mediador, precisa considerar as características particulares da leitura e da escrita na Internet. Para que seu trabalho de mediação seja bem-sucedido, é importante que o professor também seja um leitor/autor familiarizado com o mundo digital. Se ele estiver acostumado apenas a ler no impresso, terá dificuldade em entender o hipertexto e assim ajudar o aluno a se apropriar das possibilidades desse tipo de leitura. Se ele estiver habituado a escrever apenas no papel, não saberá utilizar os recursos disponíveis nos processadores de texto e na busca de informações na Internet que podem e devem sustentar o conteúdo das produções escritas.

PLANEJAR FAZ A DIFERENÇA

O planejamento de ensino, baseado no projeto da escola, é um orientador do trabalho desenvolvido pelo professor em sala de aula. Assim como nas demais áreas, as ações do Professor do Laboratório de Informática Educativa (POIE) também devem ser planejadas, estabelecendo-se objetivos, prazos, etapas, coerência entre as atividades e as aprendizagens que se pretende proporcionar e instrumentos de avaliação.

COMO ESCOLHER O TEMA?

Essa é uma questão recorrente no planejamento, sobretudo no trabalho com projetos. Os problemas ou a temática podem surgir do professor, do grupo de alunos ou do próprio contexto social. O importante é garantir que essa temática se transforme em uma questão significativa para a turma e, para isso, o professor é fundamental, pois é o fio condutor para o grupo avançar.

No planejamento, um modo de facilitar a organização das atividades é prever etapas ao longo do seu desenvolvimento.

Primeiramente, é importante conhecer o que os alunos já sabem e o que desejam saber a respeito do tema. É o momento de levantar conhecimentos prévios e questões significativas do grupo, além de definir a forma de apresentação do produto final.

O **segundo momento** contempla o processo de elaboração propriamente dito. A partir de pesquisas, entrevistas, debates, entre outras estratégias, são levantadas e sistematizadas as informações e realizada a produção.

Num **terceiro momento**, a produção individual ou coletiva é socializada; conceitos, procedimentos e atitudes podem ser sintetizados e novos problemas levantados.

LIDAR COM A DIVERSIDADE

Uma dificuldade no planejamento é lidar com a diversidade, ou seja, planejar

atividades que levem ao crescimento de **todos os alunos da sala**. Existem os que conseguem crescer muito com a atividade e os que precisam de uma atenção maior, de mais tempo para realizar a tarefa e acabam desistindo quando vêem que os colegas já a realizaram. Outro complicador é quando um aluno termina o que foi proposto pelo professor e tem que ficar aguardando até que todos terminem.

Por isso, é importante garantir no laboratório de Informática um trabalho diversificado, que possibilite a simultaneidade de atividades distintas, considerando-se o perfil do grupo e a habilidade de cada aluno. Uma sugestão é planejar duas ou três tarefas para cada aula e apresentá-las aos alunos logo no início. Conforme terminam uma tarefa, os alunos já começam a seguinte, evitando, assim, que os mais adiantados fiquem ociosos.

A IMPORTÂNCIA DO REGISTRO

Planejar é princípio básico para o desenvolvimento das ações intencionais e é fundamental, para um bom planejamento, que ele seja registrado. O registro organiza o fazer do educador e permite a plena execução do projeto, já que nele são traçadas as propostas mais importantes.

Mas a prática de registro não deve se restringir ao planejamento. O professor deve registrar a maior parte possível do processo de desenvolvimento do seu trabalho. O registro permite apresentar, explicar, justificar, interpretar, descrever e questionar ações. É um momento especial de reflexão e filtro sobre tudo o que é vivenciado no grupo, é a partir dele que se podem perceber os limites, as potencialidades de cada um e do grupo, os saberes que contribuem, as socializações que fortalecem.

De acordo com Madalena Freire¹: “Registrar é o mais poderoso instrumento da consciência pedagógica e política do educador. Quando registramos tentamos guardar, prender fragmentos do tempo vivido que nos é significativo para mantê-lo vivo. Através do registro fazemos HISTÓRIA”

PLANEJAR E REPLANEJAR

No decorrer do desenvolvimento do trabalho, o planejamento permite ao professor verificar se atingiu os objetivos preestabelecidos ou não. Assim, ele pode perceber a necessidade de mudança, de replanejar suas ações conforme as demandas da classe.

Isso significa dizer que todo planejamento deve ser flexível e elaborado, ou reelaborado, de acordo com as necessidades do grupo ou comunidade; deve ser um

¹ *Observação, Registro e Reflexão. Instrumentos metodológicos I*. São Paulo, Ed. Espaço Pedagógico, 3ª edição revisada, 2003.

planejamento “pé no chão”. Porém, essa flexibilidade deve ser limitada, levando-se em conta que os objetivos não podem se perder.

ORGANIZAÇÃO DO LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA

Além do planejamento dos projetos e atividades com os alunos, o Professor Orientador de Informática Educativa (POIE) também tem de organizar a dinâmica do seu espaço de trabalho. Para isso, é importante a participação do POIE na reunião de organização da escola, no início do ano. É nessa hora que ele deve expor seu planejamento e mostrar o que o laboratório de Informática oferece à comunidade escolar. Deve também socializar a Portaria de Organização e Funcionamento dos Laboratórios de Informática e elaborar com o grupo a organização e dinâmica de uso desse espaço para toda a comunidade educacional.

Cabe também ao POIE prever o material a ser utilizado no laboratório; montar uma agenda com telefones e *sites* úteis, de manutenção periódica; estabelecer com a direção da escola o dia de limpeza; elaborar os projetos em conjunto com os professores, estipulando materiais e recursos a serem utilizados; registrar todas essas suas ações e criar um espaço para registro das ações desenvolvidas no Laboratório pelos demais usuários.

Além disso tudo, o POIE deve fazer um mapa de localização dos alunos no laboratório de Informática. Este mapa possibilita que os alunos saibam com antecedência onde e com quem irão desenvolver seus projetos, criando um vínculo com o colega e co-responsabilidade no uso do equipamento.

Na seção Internet na Escola, do Portal EducaRede, você encontra textos sobre a organização do laboratório de informática.

Como montar a sala de informática da escola?

http://www.educarede.org.br/educa/index.cfm?pg=internet_e_cia.informatica_principal&id_inf_escola=4

Educadores e sala de informática: por onde começar?

http://www.educarede.org.br/educa/index.cfm?pg=internet_e_cia.informatica_principal&id_inf_escola=69

Utilizando a sala de informática

http://www.educarede.org.br/educa/index.cfm?pg=internet_e_cia.informatica_principal&id_inf_escola=26

PROPOSTAS DE ATIVIDADES

As propostas de atividades apresentadas neste Caderno foram elaboradas pelo Grupo de Referência em Informática Educativa (SME-SP), com a mediação das equipes do DOT Ensino Fundamental e Médio – Informática Educativa e do Programa EducaRede, durante três meses, num processo de trabalho semipresencial.

As atividades a distância foram realizadas na Comunidade Virtual do Portal EducaRede (http://www.educarede.org.br/educa/html/index_comunidade.cfm), um ambiente colaborativo para desenvolvimento de projetos educativos, que disponibiliza ferramentas de comunicação, *links* para pesquisa e espaços para publicação de textos e imagens.

Para as reflexões e discussões teóricas, foram abertos cinco fóruns virtuais temáticos e realizado um bate-papo com uma professora especialista em leitura e escrita no contexto digital. Contudo, o trabalho do Grupo se concentrou mais na ferramenta Oficina de Criação, da qual saíram as 26 propostas de atividades deste Caderno.

O QUE É A OFICINA DE CRIAÇÃO

A Oficina de Criação (http://www.educarede.org.br/educa/index.cfm?id_comunidade=0&pg=Comunidade_Virtual.ds_ListaComunidades) é um ambiente interativo de produção de texto do Portal EducaRede, que tem por objetivo o ensino e a aprendizagem da língua escrita na Internet. Esse ambiente também pode ser utilizado em atividades de formação de educadores, pois permite a sistematização e o registro de práticas pedagógicas.

Os educadores interessados podem criar e mediar sua própria oficina de texto no Portal EducaRede. Para saber mais sobre esse ambiente e sua metodologia, acesse o “Manual do Mediador” na versão virtual do Caderno ou pelo *link* http://educarede.info/poie/livro/tutoriais/volume_iv_web.pdf.

Animando a imaginação – utilizando recursos de animação

Recursos de animação possibilitam variadas formas de interação e representação do mundo real ou imaginário. Nesse caso, primeiramente é preciso expressar o que se imagina e, em seguida, dar forma ao imaginado. A criação de uma animação envolve a linguagem verbal e a não-verbal, a lógica seqüencial e a expressão visual do objeto a ser representado.

Por isso, apropriar-se desse tipo de recurso requer a busca e o aprimoramento, não só da técnica da animação, como também da forma de expressão que se deseja utilizar. É nessa relação entre o imaginário e a forma desejada de representação que se entrecruzam os diferentes estilos de pensar, propor, elaborar e sistematizar.

Para o professor, o uso da animação pode ser fonte de investigação e análise da visão de mundo de seu aluno e das diferentes linguagens utilizadas na elaboração da animação. Além disso, ela pode ser utilizada na finalização de muitas atividades, ou seja, é um recurso que dá **novas formas à produção** do aluno (tão habituado ao caderno e à caneta).

Para o aluno, a experimentação de novas linguagens amplia seu repertório e possibilita uma vivência no processo da elaboração de produtos culturais que ele consome diariamente. Pode-se nomear essa aprendizagem de “Publicação”, isto é, produção de conteúdo em diferentes linguagens em mídias digitais, com foco na autoria do aluno.

PÚBLICO-ALVO:

Ciclos I e II do Ensino Fundamental

OBJETIVOS

- Criar uma história animada não-verbal.
- Elaborar sinopse.
- Elaborar roteiro de trabalho em grupo.
- Utilizar máquina digital com autonomia.
- Utilizar um programa de animação.
- Apresentar um “festival de animações” para a comunidade escolar.

RECURSOS NECESSÁRIOS

Computador, máquina digital e *software* de animação

PROGRAMAS UTILIZADOS

Software de animação gratuito (sugestão: *Animator*) e Processador de texto. Na versão virtual deste Caderno, consulte o tutorial do *Animator 9* com apresentação no *Power Point*.

METODOLOGIA

ANTES

Conhecendo o que os alunos sabem a respeito de uma animação e dos recursos utilizados para sua elaboração

Proponha aos alunos a criação de uma história animada não-verbal, com uso de máquina digital em um *software* de apresentação. Procure elencar o que eles já sabem sobre história não-verbal e produção de animação no computador. É possível sugerir uma atividade de pesquisa sobre o tema na Internet, se houver tempo e disponibilidade.

Utilizando o processador de texto, os alunos devem registrar, individualmente, o que sabem a respeito de histórias animadas e como podem ser criadas no computador.

SUGESTÃO DE ROTEIRO DE REGISTRO DE REPERTÓRIO INICIAL

O que conheço sobre história animada?

O que sei sobre linguagem não-verbal?

O que sei sobre os recursos tecnológicos necessários para a elaboração de uma animação?

Apresentar aos alunos algumas animações não-verbais prontas para que possam fazer a leitura a partir das imagens.

- Apresentar várias possibilidades de técnicas de animação.

DURANTE

Elaborando a história

- Propor aos alunos que leiam sinopses de filmes, peças teatrais, livros e outras em jornais, revistas ou Internet para posterior elaboração de texto nesse gênero jornalístico.

- Os alunos, reunidos em grupos, devem elaborar uma história animada não-verbal com o tema proposto. Lembre-se: é fundamental oferecer repertório aos alunos sobre o tema a ser trabalhado.
- Os alunos deverão proceder à elaboração de um roteiro de trabalho.

SUGESTÃO DE ROTEIRO DE TRABALHO

Nome do projeto:

Tema tratado:

Nome dos participantes:

Tempo necessário para a produção:

Material necessário para a elaboração da seqüência de imagem:

Elaboração de *Storyboard* – quadro a quadro das cenas, imagens, desenhos:

Local onde será fotografada a seqüência de imagem:

Seqüência da animação:

Quem se responsabiliza por:

Sinopse da história:

Elaborando a animação

- Após a elaboração do roteiro, os alunos devem tirar a seqüência de fotos com a máquina digital para a elaboração da animação.
- Em seguida, descarregá-las no computador e nomeá-las na seqüência.

DICAS PARA TRATAR AS IMAGENS

As fotos devem ser arquivadas com a extensão .JPG ou .BMP

Os nomes dados aos arquivos devem ser significativos e garantir uma seqüência que facilite a ordenação para a próxima etapa do trabalho.

20 (vinte) arquivos de imagem é um número razoável para a visualização de uma animação.

- Utilizando o *software* de animação, os alunos elaboram a seqüência de imagens.

Revisando todo o processo

Nesse momento, os alunos avaliam o produto final: a apresentação da animação não-verbal deverá proporcionar a leitura e compreensão de um tema por meio das imagens.

Questões para discutir com a classe:

- A seqüência de imagens foi suficiente para a transmissão da idéia principal do texto não-verbal produzido?
- Se não está a contento, vocês têm duas possibilidades de resolução dos problemas: pela alteração do conteúdo ou com o uso de recursos tecnológicos.

DEPOIS

Apresentando a produção

- Com o auxílio do projetor multimídia, cada grupo apresenta a animação para a classe. Após cada apresentação, os colegas fazem a leitura do texto proposto a partir das imagens. Em seguida, o grupo pode refletir sobre qual foi a idéia inicial e compará-la às outras leituras.
- Festival de animação – em local e data previamente marcados, todos os trabalhos são apresentados para a comunidade educativa.

AVALIAÇÃO

Retomando o registro inicial

- Os alunos devem retomar seus registros iniciais e realizar uma auto-avaliação, respondendo ao item: “O que aprendi com esse projeto?”. É importante que eles comparem com o que já sabiam e avaliem se suas expectativas de aprendizagem foram contempladas.
- O professor deve retomar suas anotações iniciais com o uso do projetor multimídia e, em uma roda de conversa, registrar as aprendizagens da classe após o desenvolvimento da proposta, considerando todo o processo de realização da atividade, e não apenas o resultado final.

DESDOBRAMENTOS DA PROPOSTA

- Produção de animação de fábulas, contos de fada, novelas, produções de textos dos alunos, propagandas, gibi, entre outros gêneros de texto.

SUGESTÃO DE UTILIZAÇÃO DE OUTROS RECURSOS PARA ELABORAÇÃO DE ANIMAÇÃO

- Utilizar a *WebCam* para tirar fotos e produzir pequenos vídeos ou animações com o próprio *software*.
- Utilizar a *WebCam* para filmar uma animação na tela e apresentar como vídeo.
- Alunos-atores: tirar foto ou filmar os alunos representando a história.
- A animação pode ser feita em um programa de apresentação, como *PowerPoint*, utilizando a seqüência de imagens em cada *slide* e programando o tempo na transição de *slides*.
- Utilizar o aplicativo *PaintBrush* para a criação dos desenhos.
- Utilizar o aplicativo *PaintBrush* ou *PhotoEditor* para dar tratamento às imagens.
- Capturar imagens da Internet, desde que sua reprodução seja autorizada previamente pelo autor.
- Produzir *gifs* animados.

DICAS

- O professor pode contar, ou os alunos podem pesquisar na Internet, a história da animação.
- O *Animator* é executável no *PowerPoint* e *HTML*.
- Para linkar o *Animator* no *PowerPoint*, temos que clicar em INSERIR/ filmes e sons/ filme do arquivo / procurar a pasta do trabalho. Depois selecionar arquivos do tipo/ todos os arquivos / aparecerá / nome do arquivo-animate / ok.
- Utilizar a seqüência de idéias com o recurso do *storyboard*. Trata-se de um roteiro desenhado em quadros, semelhante aos quadrinhos, porém não há balões de fala. Traduzindo, “*story*” significa história e “*board*” pode ser quadro, tábua ou placa.
- Para desenvolver esta atividade no ciclo I, pode-se utilizar o *PowerPoint* com o recurso do *gif* animado e a trajetória de animação.
- O professor pode considerar na avaliação da turma itens como participação/ motivação, colaboração, desenvolvimento da oralidade, favorecimento da autonomia, entre outros aspectos.

Artistas digitais – criação de desenhos no computador

As artes visuais permitem a comunicação por meio de cores, formas, linhas e texturas. É uma das primeiras formas de linguagem utilizada pela criança, já que o desenho é uma prática recorrente logo no início da infância. Nessa perspectiva, o computador pode ser um excelente recurso para o desenvolvimento dessa prática. O Programa *Paint Brush* possibilita as primeiras tentativas nessa área com uso de tecnologia, permitindo os contatos iniciais com o manuseio do mouse, leitura de ícones e, principalmente, as novas descobertas em relação à interação com a máquina.

Nesta proposta, inspirados pelo olhar de um artista e utilizando sua técnica de criação, os alunos podem desenvolver habilidades, alfabetizando-se no código visual e enriquecendo suas produções.

PÚBLICO-ALVO:

1º e 2º anos do ciclo I do Ensino Fundamental

OBJETIVOS

- Oferecer oportunidade ao aluno de fazer a leitura e releitura da obra de arte.
- Conhecer obras do pintor Pablo Picasso da fase “Picasso uma linha só”.
- Desenvolver segurança na utilização do computador.
- Desenvolver habilidade no manuseio do mouse.

RECURSOS NECESSÁRIOS

Computador com acesso à Internet e projetor multimídia

PROGRAMAS UTILIZADOS

Programa de criação de desenhos – sugestão *Paint Brush*

FONTES DE PESQUISA

GALASSE, Susan Grace. *Picasso em uma só linha*. São Paulo: Ediouro, 1999.
www.latifm.com/.../picasso-pablo-the-camel.jpg (acesso em 19/01/2007)

<http://images.easyart.com/i/prints/rw/lg/1/2/Pablo-Picasso-The-Dog-12353.jpg>
(acesso em 19/01/2007)

METODOLOGIA

ANTES

Conhecendo o que os alunos sabem e o que desejam saber a respeito do pintor Picasso e dos recursos utilizados para a elaboração de sua obra na fase “Picasso uma linha só”

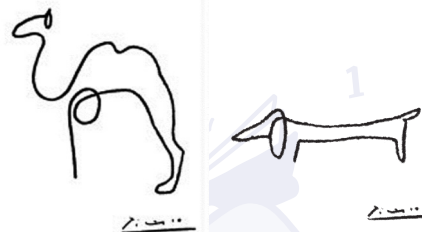
Apresente aos alunos a proposta de conhecer a arte de Pablo Picasso e de produzirem suas próprias obras utilizando o mesmo recurso do pintor em sua fase “Picasso uma linha só”. Faça um levantamento com os alunos sobre o que conhecem a respeito do artista: Sabem quem foi? Conhecem alguma obra? Consideram-se capazes de produzir uma obra de arte no computador? Como acham que isso seja possível?

Registre os comentários dos alunos com o auxílio do projetor multimídia para que todos possam acompanhar esse processo.

DURANTE

Ampliando repertório

Mostre aos alunos a arte de Picasso em sua fase “Picasso uma linha só”. Faça com eles a leitura das obras em livros e imagens de *sites* da Internet. Nessa fase, o pintor representou animais, dançarinos e músicos, utilizando apenas um traço, uma linha só. (Veja as indicações de fontes para pesquisa)



Releitura das obras

- Solicite, então, que as duplas de alunos escolham duas obras para reproduzirem. Cada aluno deve reproduzir pelo menos uma, utilizando a ferramenta lápis do *Paint* e o mouse, sem quebra de linha ou uso de borracha, simulando no computador o que fez o artista na tela.
- Circule entre os alunos verificando seus avanços. Identifique se apresentam dificuldades na forma de expressão da figura ou manuseio do mouse e utilização do recurso.

O aluno é artista

Desafie os alunos a produzirem suas próprias gravuras, utilizando esse recurso de uma só linha. Os alunos devem nomear e assinar sua obra de arte, salvando em pasta própria.

DEPOIS

Mostra de arte

Os alunos apresentam suas produções aos colegas, que devem realizar a leitura dessas obras.

O professor pode finalizar o trabalho colocando as produções como telas de descanso nas máquinas do laboratório.

AVALIAÇÃO

Retomando os objetivos

Avalie se os alunos ampliaram seus repertórios sobre o pintor e se são capazes de identificar as obras da fase “Picasso em uma linha só” em meio a obras de outros artistas. Verifique também a capacidade dos alunos em manusear o mouse com destreza e coordenação motora suficientes para desenhar. É importante avaliar ainda se os alunos conseguiram criar outras gravuras, utilizando o recurso de uma só linha, e se a classe foi capaz de “ler” a obra apresentada pelo colega.

Retomando o registro inicial

Retome o registro inicial e, em uma roda de conversa, levante com os alunos o que aprenderam e como se sentem após a realização desta atividade. Comente com eles o que conheciam e o quanto produziram nesse percurso.

DESDOBRAMENTO DA PROPOSTA

- Peça ao aluno que coloque uma cor de fundo na tela do *Paint* e crie suas obras, utilizando a borracha branca e o mouse. Você também pode utilizar a borracha colorida em tela de fundo branco ou colorido.
- Essa proposta pode ser adaptada para a releitura de obras do próprio pintor em diferentes fases ou de outros artistas. Por exemplo: Atividade usando a Galeria de Arte (disponível em http://www.educarede.org.br/educa/index.cfm?pg=internet_e_cia.informatica_principal&id_inf_escola=115)
- Apresente imagens para que os alunos, em duplas, escolham uma e a analisem atentamente. Depois, podem recortar um detalhe da obra e criar uma nova obra a partir desse recorte.

Aviso aos navegantes – primeiros passos na Internet

O letramento digital já está presente no universo infantil mesmo antes de as crianças aprenderem a ler e escrever convencionalmente. O acesso a jogos eletrônicos, celulares e Internet proporciona o contato com diferentes expressões visuais, que estimulam a aprendizagem da leitura e de apropriação do mundo. A identificação de ícones, por exemplo, permite que a criança muito cedo possa transitar entre programas de computador e utilizar as ferramentas disponibilizadas, além, é claro, de navegar na Internet.

PÚBLICO-ALVO:

1º ano do Ciclo I do Ensino Fundamental

OBJETIVOS

- Identificar os ícones na Área de Trabalho, *softwares* e *sites*.
- Entrar no Navegador de Internet, reconhecer o ícone de Favoritos e escolher um *site*.
- Usar a barra padrão do navegador para voltar para a página anterior.

RECURSOS NECESSÁRIOS

Computador conectado à Internet

PROGRAMAS UTILIZADOS

Navegador de Internet. Sugestão: *Internet Explorer*.

METODOLOGIA

ANTES

Conhecendo o que os alunos sabem e o que gostariam de saber a respeito da Internet

Converse com os alunos sobre a Internet: para que serve, se já navegam e como o fazem.

Comente que, quando se está na Internet, as pessoas falam que navegam, e é importante aprender a navegar para não naufragar.

Conte para eles que vão entrar em uma página, já adicionada em *Favoritos*, um recurso utilizado quando encontramos um *site* interessante, no qual pretendemos navegar novamente. Os *sites* que eles vão acessar foram adicionados nos *Favoritos* pelos colegas dos 2º e 3º anos. É importante também registrar as primeiras impressões da classe.

Veja a atividade “Procurar, encontrar, escolher – seleção de informação na Internet” deste Caderno.

DURANTE

Identificando ícones na Área de Trabalho e abrindo o Navegador de Internet

- Pergunte aos alunos o que estão vendo na tela do monitor: quais e o que são os desenhos (símbolos) na tela; quais os representados por letras.



O QUE SÃO ÍCONES

Esse é um momento importante para o levantamento de hipóteses e ampliação do vocabulário. Explique que os desenhos na tela são ícones, um tipo de atalho. Pergunte: o que é um atalho? No computador, o atalho também serve para diminuir o caminho. Mostre como seria abrir a Internet pelo *Explorer*, a partir do ícone na Área de Trabalho.

- Comente que o *Internet Explorer* é representado pela letra “E” minúscula, que significa “Explorar”, isto é, a partir do *Internet Explorer* você explora o mundo virtual.

Abrindo um *site* a partir dos *Favoritos*

- Ao abrir o navegador, enfatize que há atalhos também dentro dos programas. Peça que cliquem no atalho dos *Favoritos* e diga que a coluna exibida à esquerda são os *sites* interessantes, adicionados pelos outros alunos.

- Os alunos tentam ler o nome dos *sites*, e o professor pode fazer comentários sobre alguns, de modo a estimular o acesso. Eles escolhem um *link* e, ao entrarem, fecham a lista de *Favoritos*.



Explorando um *site* indicado pelo professor

- Pergunte o que eles estão vendo no *site*, explore os ícones que há no menu: o *site* possui ícones que indicam com clareza para onde o aluno vai ser direcionado? O que representa cada um dos ícones?
- Pergunte o que eles estão vendo no *site*, explore os ícones que há no menu e o que representa cada um desses ícones.
- É importante explicar o uso do “voltar à página anterior”, da barra do navegador, para os alunos navegarem no mesmo *site* e de um *site* para outro.

AVALIAÇÃO

Retomando os objetivos

Verifique se, após a navegação, os alunos já conseguem identificar ícones; acessar o *Internet Explorer* a partir da Área de Trabalho; usar a barra padrão do navegador para voltar à página anterior e acessar o *Favoritos*; escolher um *site* no *Favoritos*.

Retomando o registro inicial

Numa rodada de conversa com os alunos, deixe que falem livremente sobre o que aprenderam no laboratório de Informática. Mostre a eles o quanto avançaram, comparando o que sabiam antes e o que sabem agora, depois dessa atividade.

Não se esqueça de que o registro da aprendizagem é muito importante, pois permite àqueles que avançaram bastante explorar novos recursos. Ao mesmo tempo, possibilita que novas estratégias sejam utilizadas com aqueles que ainda não conseguem navegar com autonomia nesses primeiros passos.

DESDOBRAMENTO DA PROPOSTA

- Pedir aos alunos que digitem endereços de *sites* na barra de endereços do navegador. Explique o que significa cada parte do endereço.
- Adicionar *sites* à lista de *Favoritos*.

DESENVOLVENDO ESTA PROPOSTA PARA ALUNOS A PARTIR DO 3º ANO DO CICLO I DO ENSINO FUNDAMENTAL

Nesse caso, é importante explorar mais recursos ao navegar, tais como:

- Acesso ao *site* digitando seu endereço próprio ou URL (*Uniform Resource Locator*) na barra de endereço.

Comente que, quando você começa a digitar um *site* acessado freqüentemente na barra de endereços, é exibida uma lista de endereços semelhantes. Basta clicar no desejado, sem precisar digitar todo o endereço.

- Reconhecimento de *hiperlinks*, explicando como é a indicação de *link* para outra página. Ao passar o cursor sobre uma figura ou palavra, aparece uma mãozinha fechada com o indicador estendido e, em geral, a palavra ou frase que possui *link* é sublinhada.
- Abrir um *link* em outra janela, clicando com o botão direito do *mouse* sobre o *link* e selecionando a opção “abrir em uma nova janela”.

Pode-se propor uma navegação em duplas, indicando alguns endereços para que os alunos naveguem livremente e registrem:

- Qual o endereço?
- A página possui *links*?
- Como os *links* são identificados? (sublinhados, negrito, ícones, imagens, outros...)
- Como voltar à página principal?
- O que mais observou na página?

DICAS

Termos da Internet

É importante que os alunos consultem o Glossário que acompanha esta edição. Sugestões de termos a serem explorados: “navegação”, “WWW - World Wide Web”, “URL”, “link”, “domínio” e “página”.

Para adicionar um link na lista de Favoritos

Favoritos é um recurso para armazenar links interessantes, que se pretende visitar novamente, sem necessidade de digitar o endereço. Para adicionar um link, clique em “Favoritos”, no menu do navegador. É possível organizar os links por pastas temáticas, o que facilitará suas consultas.

Brinco, logo aprendo – o uso educativo de jogos eletrônicos

Há muito tempo, o valor do “jogar” e do “brincar” é reconhecido na Educação. O uso de jogos e brincadeiras auxilia na formação global da criança e é uma forma prazerosa de aprender.

Nas últimas décadas, muitos tipos de jogos e brincadeiras foram desenvolvidos para a Internet e fazem enorme sucesso entre crianças e adolescentes. São apresentados nos mais diversos formatos, incluindo jogos de raciocínio e simulações, constituindo-se assim em um universo a ser explorado.

Para as crianças dos primeiros anos do Ensino Fundamental, os jogos podem contribuir para o desenvolvimento da coordenação motora, atenção, levantamento de hipóteses e resolução de problemas, leitura e escrita em múltiplas linguagens, além de promover a vivência de comportamentos cooperativos.

PÚBLICO-ALVO:

1º ano do Ciclo I do Ensino Fundamental

OBJETIVOS

- Adquirir noções básicas do uso do computador: *hardware* e *software*.
- Explorar *softwares* educativos a partir da leitura de ícones.
- Jogar e brincar utilizando *softwares* e/ou Internet.
- Entender e seguir regras para atingir um objetivo.

RECURSOS NECESSÁRIOS

Computador conectado à Internet, *software KidPix* e outros disponíveis na Internet. Todas as EMEFs da rede municipal de São Paulo possuem esse *software*.

PROGRAMAS UTILIZADOS

Navegador de Internet, processador de texto, programa de criação de desenho digital (*Paint*), *software KidPix* e outros **programas gratuitos** (veja no final do texto sugestões de *sites* com jogos educativos), facilmente encontrados na Internet.

METODOLOGIA

ANTES

Conhecendo o que os alunos já sabem e o que desejam saber a respeito de jogos e brincadeiras

Comente com os alunos que, nas próximas aulas, eles vão conhecer uma seleção de jogos e brincadeiras. É interessante pedir a eles que comentem seus hábitos: Gostam de jogar? Como são as regras desses jogos? Quantas pessoas podem jogar ao mesmo tempo? Já jogaram no computador? Costumam fazer desenhos ou pinturas digitais?

DURANTE

Propondo um jeito de aprender mais divertido

- Comente com os alunos que os jogos e brincadeiras também colaboram para o nosso aprendizado, pois, quando jogamos, temos de seguir regras e ter muita atenção e concentração. Existem jogos no computador e na Internet, além de haver *sites* especialmente desenvolvidos para crianças, com o objetivo também de ensinar.
- Pergunte se eles sabem o que é *site* e se conhecem algum *site* de jogo através da TV ou de gibis. Escreva no processador de textos as indicações que as crianças vão sugerindo, utilizando o projetor multimídia para que eles acompanhem.
- Auxilie os alunos a abrir o *software KidPix*, já instalado no computador. Eles devem explorar o programa: clicar nas figuras e montar cenários; clicar nas letras e formar palavras conhecidas; explorar os sons etc. O *KidPix*, apesar de possuir vários recursos, é de fácil entendimento.
- Sugira que montem um cenário e socializem, oralmente, a história que criaram para os colegas. Essa é uma etapa importante, pois todos os alunos podem participar igualmente, independentemente do desenvolvimento da sua escrita.
- Depois, permita que explorem suas hipóteses de escrita, utilizando as letras móveis do próprio *software*. Podem criar listas de personagens de histórias conhecidas e trabalhadas em sala de aula. Outra possibilidade é criar cenários de histórias conhecidas ou de uma determinada parte da história.
- Aproveite o uso do *software* para treinar o manuseio do mouse e a coordenação motora, trocando cores e pintando.

Explorando recursos de outros *softwares* e *sites*

Completando um cenário: Fazer um desenho no *Paint* e acrescentar uma figura que já está salva no computador.

Jogo da Forca: Há programas que permitem que o professor coloque as palavras já trabalhadas pelos alunos.

Jogo da Memória: Existem de todos os tipos – animais, higiene, frutas, festa junina, natal, objetos, masculino x feminino, antônimos etc.

Cruzadinhas: É possível encontrá-las em diversos sites, como o da *Turma da Mônica*, *Portal Rede Escola* e *Ecokids*.

Quebra-cabeças: Veja opções interessantes no site do *Senninha*, *Duende*, *Júnior*, *Smartkids*, entre outros.

DICAS PARA O PROFESSOR ACOMPANHAR A CRIANÇA

- Deixe a criança livre para pensar, não interfira em demasia.
- Quando ela não souber usar o mouse, coloque sua mão sobre a dela e gentilmente a guie. Ela sentirá segurança e confiará em você. Se ela não se recordar das regras, questione-a e leve-a a inferir as regras do jogo ou brincadeira.
- Não crie competições, conduza o processo se isso ocorrer naturalmente.
- Não diga que ela errou ou perdeu, mas incentive-a a tentar novamente.
- Se possível, participe do jogo ou da brincadeira, mostrando como você faz; o bom exemplo é a forma mais eficaz de ensinar.
- Incentive as crianças que estão mais adiantadas em determinado jogo ou brincadeira a ajudar os colegas. Você se surpreenderá como alguns se destacam nesses momentos, e verá como isso os estimula a se esforçar mais em outras atividades.
- O seu elogio e incentivo são fundamentais, use-os à vontade.
- Ajude-os a se familiarizar com os componentes do computador, tais como mouse e teclado, deixando-os explorá-los à vontade.
- É importante as crianças não se cansarem do jogo ou brincadeira; antecipe-se, sugerindo outras opções.
- Quando surgir um jogo novo, explore a oralidade dos alunos, questionando-os sobre as regras a serem seguidas.

AVALIAÇÃO

Retomando os objetivos

O professor pode verificar as seguintes aprendizagens dos alunos:

- uso do mouse e do teclado com desenvoltura;
- acesso à Internet a partir do ícone, e a um site;
- exploração de recursos dos *softwares* com autonomia;
- compreensão e uso das regras de jogos e brincadeiras.

Retomando o registro inicial

Retome o registro inicial e pergunte aos alunos o que eles aprenderam jogando e brincando na Internet ou com o *software*. Faça dessa roda de conversa uma rotina ao final de cada unidade, mês a mês ou por bimestre, para que se possa avaliar o desenvolvimento da sala. Não esqueça do registro.

DESDOBRAMENTOS DA PROPOSTA

- Os alunos podem fazer uma lista de *sites* de jogos ou brincadeiras para acessar no laboratório de Informática, sugeridos pelos irmãos ou colegas.
- A partir das atividades de jogos e brincadeiras, podem fazer listas de palavras no processador de textos. Por exemplo, depois do jogo de memória de animais, escrever a lista de animais que apareceram no jogo.
- Fazer desenhos no *Paint* complementando uma atividade. Por exemplo, fazer desenhos das palavras que apareceram na brincadeira de Forca.
- No programa de desenho, criar seus próprios desenhos para fazer um jogo de Cruzadinha.
- Selecionar desenhos na Internet para completar cenários.

JOGOS EDUCATIVOS*

Na seção *EducaLinks*, do Portal EducaRede (www.educarede.org.br), você encontra uma lista de *sites* que oferecem jogos educativos.

Veja Sugestão de *sites* com jogos e brincadeiras

Turma da Mônica – www.monica.com.br

Júnior – www.junior.te.pt

Ecokids – www.ecokids.com.br

Sítio dos miúdos – www.sitiodosmiudos.pt

Smartkids – www.smartkids.com.br

Divertudo – www.divertudo.com.br

Estadinho – www.estadinho.com.br

Site do Senninha – www.senninha.com.br

Duende – www.duende.com.br

Rede Escola – www.redescola.com.br/kids

Trem Encantado – www.tremencantado.hpg.ig.com.br

Iguinho – www.iguinho.com.br

Crianças UOL – <http://criancas.uol.com.br/>

Guri – www.guri.com

Kidleitura – www.kidleitura.com

* Todos os *sites* foram acessados em 19/01/2007

Como usar a webcam – trabalho em parceria com os alunos

Os avanços tecnológicos nos desafiam a respostas educativas concretas. Como utilizar um recurso tecnológico que ainda não tivemos possibilidade de explorar e, portanto, não nos oferece segurança suficiente para desenvolver um trabalho com nossos alunos?

Desenvolver práticas conjuntas — em que alunos e professores têm a possibilidade de descobrir juntos — é um processo que favorece o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) como elemento de investigação, prazer, exploração, levantamento de hipóteses, solução de problemas e produção efetiva de conhecimento.

Na busca por respostas, alunos e professores são impelidos a analisar seus erros, refletir sobre a situação-problema e rever hipóteses, num movimento de compreensão e leitura dos seus próprios percursos.

PÚBLICO-ALVO

4º ano do Ciclo I e todos os anos do Ciclo II do Ensino Fundamental

OBJETIVOS

- Explorar, professor e alunos juntos, o funcionamento e os recursos de uma *webcam*.
- Produzir texto instrucional.
- Elaborar um manual de instruções da classe para uso da *webcam*.

RECURSOS UTILIZADOS

Computador, projetor multimídia e acesso à Internet.

FONTES DE PESQUISA

Manual de uso *webcam*. Na versão virtual deste *Caderno*, consulte o tutorial sobre *Webcam*.

METODOLOGIA

ANTES

Conhecendo o que os alunos sabem e o que desejam saber sobre *webcam*

- Converse abertamente com a classe, explicando que nessa aula irão descobrir, professor e alunos juntos, como funciona uma *webcam*.
- Pergunte aos alunos o que já conhecem a respeito de uma *webcam*: Para que serve? Como funciona? Nesse momento, você deve registrar o repertório da classe e salvar em um arquivo. Lembre-se de que você estará explorando junto com os alunos, portanto, registre também os seus conhecimentos prévios.
- Solicite aos alunos que, individualmente, registrem o que sabem sobre *webcam* e salvem em uma pasta.

SUGESTÃO DE REGISTRO

O que sei sobre *webcam*?
Para que serve esse recurso?
Como funciona?
O que gostaria de aprender sobre *webcam*?
O que aprendi com esta atividade?

DURANTE

Explorando os recursos da *webcam*

Alunos e professor devem abrir o programa da *webcam* e, durante 20 minutos (ou o tempo que for necessário), explorar seu funcionamento. Registrem cada descoberta, o passo-a-passo, em um processador de texto.

Momento da socialização

- Professor e alunos apresentam suas “descobertas” e, a partir delas, selecionam uma atividade que possa tornar a descoberta da utilidade da *webcam* ainda mais significativa. Por exemplo, pode-se escolher realizar uma entrevista com alguém que está a distância, via *webcam*.

- No processador de texto, a sala elabora um texto instrucional coletivo: o manual de instruções de uso da *webcam*. Um aluno ou o professor pode ser o redator.
- Após a produção, apresente para os alunos o manual que acompanha esta edição ou pesquisem na Internet sobre o funcionamento da *webcam*. Compare as informações encontradas com o texto que produziram em grupo.

Revisando o texto

O grupo deve proceder à revisão e reescrita do texto coletivo e, nesse momento, acrescentar também informações que coletaram nas pesquisas.

Assim que o manual estiver concluído, a classe pode fazer a entrevista curta, de 5 minutos, com um colega voluntário ou com o próprio professor sobre algum assunto de interesse, procurando utilizar o maior número possível de ferramentas apontadas no manual.

AVALIAÇÃO

Retomando os objetivos

A avaliação pode ser realizada por uma outra turma de alunos ou professores. O texto coletivo do manual de instruções de uso da *webcam* pode ser oferecido para uma outra turma. Se esse grupo conseguir utilizar os recursos da forma descrita, significa que o texto instrucional está bem elaborado. Caso contrário, deverá novamente ser revisto.

Retomando o registro inicial

- Os alunos devem retomar seus registros e procederem a uma auto-avaliação, respondendo ao item: “O que aprendi com essa atividade?” Peça que comparem com o que já sabiam e avaliem se suas expectativas de aprendizagem foram contempladas.
- O professor deve retomar suas anotações iniciais com o uso do projetor multimídia e, em uma roda de conversa, registrar as aprendizagens da classe após o desenvolvimento da proposta.

DESDOBRAMENTO DA PROPOSTA

Elaborar manual de instruções de outros programas e aplicativos.

Controle de qualidade – como avaliar sites para pesquisa

Enciclopédias, dicionários, artigos, livros, *sites*, jornais, *blogs*, imagens, animações, vídeos, músicas... São tantas as informações disponíveis na Internet, em variados formatos e fontes, que não é difícil se perder entre as múltiplas possibilidades.

Como estabelecer unidade nesse universo de conexões? Como analisar e selecionar o conteúdo disponível? Como construir conhecimento nesse mar de informações?

Enfim, como utilizar esse recurso na escola?

Para que o uso da Internet seja significativo no processo educativo, evitando o famoso “copiar e colar”, o professor deve planejar e orientar os alunos durante a pesquisa nesse meio, sempre focando o desenvolvimento de aprendizagens relacionadas a identificar e selecionar informações relevantes, levantar hipóteses, analisar, comparar e sintetizar.

PÚBLICO-ALVO:

Ciclos I e II do Ensino Fundamental, Ensino Médio

OBJETIVOS

- Conscientizar o aluno sobre a importância da análise dos conteúdos publicados na Internet.
- Apresentar critérios de avaliação de *sites*.
- Exercitar a aplicação desses critérios aos *sites* indicados.
- Instrumentalizar o aluno para que ele consiga selecionar e analisar fontes de pesquisa.

RECURSOS NECESSÁRIOS

- Computadores com acesso à Internet;
- Ficha de avaliação de *sites* por dupla e
- Ficha de critérios para avaliação de *sites* por dupla. Veja modelos dessas fichas no final da atividade.

SUGESTÕES DE SITES PARA AVALIAR

Portal EducaRede – seção Educalinks

<http://www.educarede.org.br/educa/index.cfm?pg=educalinks.principal>

METODOLOGIA

ANTES

Conhecendo o que os alunos sabem sobre a avaliação de sites

Exponha o projeto aos alunos, seus objetivos e estimativa de duração.

Em seguida, faça um levantamento dos conhecimentos prévios da classe sobre a pesquisa na Internet, focando análise de conteúdos e seleção de informações relevantes e confiáveis, e registre essa discussão.

Peça aos alunos que também registrem, individualmente, o que sabem sobre a seleção e análise de sites e salvem em pasta própria.

SUGESTÃO DE ROTEIRO PARA REGISTRO:

Você costuma selecionar fontes de pesquisa na Internet?

Como você seleciona um site?

O que você observa para avaliar se o site é bom ou não?

Cite alguns dos aspectos que você analisa em um site.

DURANTE

Como organizar a análise de sites

- Para iniciar esta atividade, converse com os alunos sobre a importância da seleção e análise crítica das informações na Internet.
- Apresente a **Ficha de critérios para avaliação** e comente cada item, de forma dialogada com a classe. Os alunos precisam ter clareza sobre os critérios antes de iniciar a análise.
- Selecione quatro sites (de um mesmo tema) na seção EducaLinks, no Portal EducaRede. Registre o tema e os títulos dos sites.
- Divida a sala em duplas e indique o endereço (URL) dos sites ou oriente os alunos a entrarem na seção Educalinks, no tema da atividade e nos sites a serem analisados.
- Sugere-se que cada dupla analise um site por aula, mas essa estratégia deve ser adequada ao ritmo da sala.
- Seguindo a ficha de critérios para avaliação, a dupla deve navegar, observar, conversar e analisar os sites sob os diferentes aspectos apresentados.
- Cada dupla preenche a **Ficha de avaliação** de acordo com os aspectos analisados e dá sua classificação ao site avaliado.

DEPOIS

Análise coletiva dos sites

Concluída a primeira avaliação, inicie a comparação das notas que cada dupla de alunos deu aos sites. Se possível, utilize um projetor multimídia para navegar nos links avaliados e mostrar as notas das duplas. Nesse momento, é interessante problematizar a partir dos valores atribuídos.

Você pode pedir para um aluno registrar as notas que cada dupla atribuiu por site. Com esses dados, é possível fazer a média para cada item dos sites, que vai representar a nota da classe para o site.

AVALIAÇÃO

Retomando registro inicial

Os alunos devem retomar seus registros e procederem a uma auto-avaliação, refletindo sobre o que aprenderam com esta atividade. Eles podem comparar com o que já sabiam e avaliar as aprendizagens desenvolvidas.

Retomando os objetivos

Depois que os alunos retomaram seus registros individuais, amplie a conversa com a classe e socialize os ganhos que eles apontam, as dúvidas e dificuldades no processo.

Aproveite para retomar os objetivos e problematizar, observando se eles:

- Conscientizaram-se sobre a importância da análise dos conteúdos publicados na Internet.
- Conhecem e compreendem os critérios de avaliação de sites.
- Conseguem aplicar esses critérios.

DESDOBRAMENTOS DA PROPOSTA

- Essa atividade pode ser feita de diversas formas, individualmente ou em grupo, variando-se o número de sites. A partir da metodologia indicada, o professor pode criar novas situações.
- Dependendo da idade dos alunos, indique a leitura de textos reflexivos sobre pesquisa na Internet.

Dica

É importante o professor analisar os critérios antes da atividade de pesquisa e adequar seu conteúdo e sua linguagem ao ciclo escolar dos alunos.

CRITÉRIOS PARA AVALIAÇÃO DE WEBSITES

1. Autoria/Credibilidade/Citação

Verificar:

Quem é o responsável pelo *site*? Uma pessoa ou uma instituição?

Qual sua qualificação?

Cita suas fontes?

É um *site* “com” (comercial), “gov” (governamental) ou “org” (organização não-governamental)?

2. Intencionalidade/Viés

Verificar:

Com que objetivo o *site* teria sido criado? Para informar, vender, promover algo ou alguém, para convencer?

Veicula muita propaganda?

Mistura fatos com opinião?

Omite informações? Parece tendencioso?

3. Conteúdo/Contexto

Verificar:

O *site* abrange todas as questões relativas ao assunto?

O texto é compreensível, claro?

Está adequado ao nível de escolaridade de sua turma?

Está adequado aos objetivos do projeto que sua sala está desenvolvendo no momento?

Ele oferece informações exclusivas? Tem um conteúdo diferenciado em relação aos outros?

Oferece *links* interessantes? Dá condições para você ampliar sua pesquisa?

4. Navegabilidade/Design

Verificar:

É um *site* de fácil navegação?

Os *links* são facilmente acessados?

As figuras são “pesadas” (ou seja, demoram para aparecer na tela)? Elas são necessárias ao entendimento da mensagem?

Os títulos são de fácil visualização?

Veicula muita propaganda? Elas atrapalham sua pesquisa? Fazem você se dispersar, perder tempo?

Há erros grosseiros de grafia?

Enfim, o *site* é agradável?

5. Atualidade/Continuidade

Verificar:

As datas de criação e atualização aparecem com clareza?

Atenção! Alguns *sites* oferecem partes gratuitas e outras com custos. Isso pode quebrar a continuidade de seu trabalho.

Fonte: CENPEC. Ensinar com Internet: como enfrentar o desafio. São Paulo: CENPEC, 2006, 5 v. (Coleção EducaRede: Internet na escola; v.2)

Escrita no teclado – explorando o processador de textos

A utilização do processador de textos é um recurso importante para elaboração, formatação e revisão de textos. O uso do corretor ortográfico e gramatical, aliado à consulta em dicionários e livros gramaticais impressos, pode proporcionar um rico processo de aprendizagem, uma vez que os possíveis “erros” (o que não está de acordo com a norma culta da língua) são evidenciados no computador. Esse recurso estabelece uma relação de “chamar atenção para” uma possível revisão, possibilitando assim uma reflexão sobre a escrita.

Desse modo, explorar e aprofundar a utilização das ferramentas que o programa oferece permite ir além da simples digitação. As várias opções de organização do texto, como formatação e recursos gráficos, também podem ser aliadas e motivadoras de novas e significativas aprendizagens na produção escrita.

PÚBLICO-ALVO

Ciclos I e II do Ensino Fundamental, Ensino Médio e EJA

OBJETIVOS

- Utilizar o processador de textos para desenvolver habilidades de leitura e escrita.
- Utilizar o processador de textos (*Word*) para trabalhar digitação, ortografia, gramática e recursos gráficos no texto.
- Explorar os recursos da barra de menu, barras de ferramentas padrão e formatação, desenho, tabelas e bordas, *WordArt* e *Clip-art*.
- Aplicar digitação de maiúsculas, minúsculas, funções do teclado e do mouse.
- Criar um livro virtual coletivo da classe.

RECURSOS NECESSÁRIOS

Computadores com programa de processamento de texto e dicionários impressos.

PROGRAMAS UTILIZADOS

Editores de texto. Nesta atividade, sugerimos o *Word*.

FONTES DE PESQUISA

Tutoriais de processadores de texto ou ajuda dos sistemas operacionais (*Windows, Linux* e outros).

METODOLOGIA

ANTES

Conhecendo o que os alunos sabem a respeito do uso do editor de textos e recursos do programa

- Explique aos alunos que, nesta proposta, eles vão aprender a abrir um programa de editoração de texto, trabalhar a configuração da página e conhecer as funções da barra de menu, formatação e suas aplicações práticas.
- Faça um levantamento sobre o que os alunos sabem a respeito desses recursos e quais já usaram. Para registrar o conhecimento prévio do grupo, utilize o processador de texto. Cada aluno também deve registrar seu repertório inicial sobre esses recursos e salvar em pasta própria.

DURANTE

Explorando os recursos do programa

- Converse com os alunos e explique que você distribuirá um texto para que eles digitem — a escolha desse texto deve ser baseada nas possibilidades que ele oferece para a exploração dos recursos do teclado, do manuseio do mouse e do processador de texto.
- Ao digitar os textos, os alunos devem ser orientados a observarem os seguintes “detalhes”: parágrafo, utilização de maiúsculas e minúsculas, uso das teclas “*Shift*”, “*Caps Lock*”, “*Backspace*” e “*Delete*”, espaço entre as palavras, acentuação, pontuação e hífen. Se você achar necessário, antes de iniciarem a digitação, apresente, com o uso do projetor multimídia, a aplicação destes recursos.
- Os alunos devem, então, salvar os textos digitados.

COMO ESCOLHER O TEXTO

A escolha do tamanho e do tipo do texto deve ser adequada ao nível de aprendizagem de cada aluno. Nas primeiras séries, convém usar textos curtos, trabalhados em sala de aula ou sala de Leitura, como bilhetes e poemas. É interessante que o texto tenha mais de um parágrafo, palavras em negrito, sublinhadas, acentuadas, parênteses, ou seja, recursos que apresentem o maior número de possibilidades para exploração do teclado.

Continuando a atividade

- Na aula seguinte, os alunos devem retomar o texto digitado e verificar se existem correções a fazer. Para tanto, explore o uso do corretor ortográfico e gramatical.
- Primeiramente, levante com eles as possíveis causas das palavras estarem sublinhadas em vermelho (ortografia). Explique que nem sempre o corretor sugere a palavra certa para ser corrigida e não se pode adicionar qualquer palavra ao dicionário do computador. Por isso, eles devem consultar o dicionário impresso para corrigir as palavras sublinhadas.
- Levante as causas de as palavras estarem sublinhadas em verde (questões gramaticais). Explique que nem sempre o corretor oferece correção adequada, por isso é preciso refletir sobre as possíveis causas do destaque e, quando for necessário, oriente-os a consultar livros de gramática.
- Peça aos alunos que, na próxima aula, tragam um texto pessoal, anteriormente produzido em sala de aula.
- Auxilie os alunos na formatação, revisão gramatical e ortográfica.

Conhecendo mais recursos do programa

- Nesse momento, peça aos alunos que digitem o texto pessoal, com atenção para os detalhes já aprendidos.
- Oriente-os a formatar, como preferirem, a fonte, o tamanho, tipo, cor e espaço entre linhas, de modo que o texto seja bem distribuído na folha.
- Como realizado no primeiro texto digitado, os alunos devem trabalhar com a revisão ortográfica aliada ao dicionário impresso e também com a revisão gramatical.
- Por fim, explique ao aluno como inserir uma imagem referente ao conteúdo do texto produzido e formatá-la.

Construção do livro virtual

- Proponha aos alunos a montagem de um livro virtual. Para tanto, eles observam, primeiramente, como são organizados os livros impressos: título, formatação, configuração das páginas, capa e sumário.
- A classe, então, deve decidir como será composta a versão digital: capa, sumário, como serão estruturados os temas, formatação, se haverá figuras ou imagens, qual programa será utilizado e a dinâmica para sua construção coletiva.

Revisão

Esse é um momento importante, que deve contemplar a revisão e a reescrita dos textos, os ajustes de formatação e a estrutura de apresentação do livro virtual coletivo.

DEPOIS

- A classe pode publicar o livro virtual no *site* da escola, em *blogs*, comunidades virtuais ou no Portal da Secretaria Municipal de Educação de São Paulo.
- É interessante também montar um acervo para o laboratório de Informática, salvando o livro e outras produções em CD. Uma cópia também pode ser fornecida para compor o acervo da sala de Leitura.

AVALIAÇÃO

Retomando objetivos

Esse é o momento de avaliar se os alunos aprenderam a utilizar os recursos abaixo com autonomia:

- No uso do processador de textos: corretor ortográfico, recursos gráficos no texto, barras de menu, barras de ferramentas padrão e formatação, desenho, tabelas e bordas, *WordArt* e *Clip-art*, inserir e formatar figura.
- Digitação de maiúsculas e minúsculas e uso da ortografia, pontuação, acentuação, funções do teclado e do mouse.

Outras questões a serem avaliadas pelo professor:

- Na produção final, é possível perceber o processo de revisão de texto e de estrutura?
- Os livros produzidos apresentam qualidade para compor acervo de pesquisa do laboratório de Informática e da sala de Leitura, em relação ao conteúdo temático e estrutura de apresentação no espaço virtual?

DESDOBRAMENTO DA PROPOSTA

- Inserir uma tabela, digitar dados, trabalhar com a formatação da tabela, propriedades, inserir colunas e linhas, converter texto em tabela e tabela em texto (recursos excelentes quando se copia texto de Internet).
- Inserir *links* no texto (programas, arquivos, imagens, sons, endereços de Internet etc.) e como abrir o *link* (ctrl + clique).
- Criar e publicar o livro virtual na Oficina de Criação do EducaRede (disponível em http://www.educarede.org.br/educa/index.cfm?pg=oficina_de_criacao.lista_livro&id_comunidade=0).

DICAS

- Os livros virtuais podem ser elaborados com produções de poesias, contos, relatos de conteúdos, biografias, entre outros gêneros.
- Adequar a proposta selecionando as ferramentas do programa de acordo com o nível de aprendizagem do aluno.
- Estabelecer como rotina de trabalho o uso de dicionário e gramática impressos.

Gire o mundo num clique – navegando pelo Google Earth

Google Earth é uma espécie de navegador com a função de um Atlas Geográfico. Possui uma biblioteca de mapas e fotografias com a qual se pode visualizar tridimensionalmente qualquer local do planeta.

As imagens apresentadas no *Google Earth* foram capturadas de satélites e possuem ótima qualidade, porém, nem todas as cidades brasileiras são nítidas e aproximáveis. Para solucionar esse problema, é preciso utilizar um *plugin* (aplicativo) do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), que traz diversas informações e localizações de todos os municípios do Brasil, incluindo fotos e destaques sobre locais importantes.

Esse programa possibilita que, ao sobrevoar uma determinada região, se verifique a realidade local de modo diferente dos esquemas e representações estáticas dos livros didáticos. A comparação de lugares é imediata, possibilitando o levantamento de hipóteses, diferentes modos de ler e estabelecer relações.

PÚBLICO-ALVO:

Alunos do 4º ano do Ciclo I e todos do Ciclo II do Ensino Fundamental

OBJETIVOS

- Desenvolver habilidade de localização espacial em relação a um ponto dado e a si mesmo.
- Promover a compreensão e interpretação de realidades locais e espaciais, bem como a identificação de construções e arquiteturas especiais.
- Estimular o raciocínio relativo à representação cartográfica como percepção visual, escala, simbologia e localização.

RECURSOS E SOFTWARES

- Programa *Google Earth*, distribuído gratuitamente em <http://earth.google.com>; arquivo de conversão para o português, disponível em <http://baixaki.ig.com.br/download/google-earth-em-portugues.htm>; *plugin IBGE para Google Earth*, disponível em <http://baixaki.ig.com.br/download/IBGE-para-Google-Earth.htm> (acesso em 22/01/2007). Veja dicas de instalação no final da atividade.
- Conexão da Internet com banda larga, pois o programa se conecta aos servidores do *Google* em cada utilização.
- O programa requer o *plugin DirectX* ou o *OpenLG*. Se o computador não tiver esses programas instalados, será necessária sua instalação para fazer a definição das imagens. O *Windows XP* ou o *2000* já possuem o *Directx* como padrão.

METODOLOGIA

ANTES

Conhecendo o que os alunos sabem a respeito do navegador *Google Earth*

Apresente aos alunos a proposta de trabalhar com o navegador *Google Earth*, explicando que é uma espécie de Atlas Geográfico na Internet. Faça um levantamento do que eles sabem sobre esse programa, perguntando se consideram possível localizar a escola por meio do computador, se já pesquisaram na Internet mapas antigos de cidades ou fotos de algum lugar conhecido e o que mais pensam que possa ser localizado no *Google Earth*.

Faça o registro do repertório da classe e solicite também que cada aluno, individualmente, registre o seu conhecimento prévio e salve em uma pasta.

SUGESTÃO DE SITES:

Mapas atuais

<http://mapas.ibge.gov.br/>

<http://www.ibge.gov.br/ibgeteen/atlasescolar/index.shtm>

<http://www.ibge.gov.br/cidadesat/default.php>

Mapas e fotos antigos

<http://fotolog.terra.com.br/mapas> <http://www.serqueira.com.br/mapas/index1.htm>

DURANTE

Descobrimos juntos a localização da escola

- Como primeira sugestão e desafio, converse com os alunos sobre a localização da escola. Resgate verbalmente a localização do Brasil em relação ao planeta, destaque Estado, cidade, região e bairro.
- Com o auxílio do projetor multimídia, abra o *Google Earth* e clique duas vezes na Terra para a aproximação, dê uma pausa, veja as nuvens em grande altitude e oriente a primeira localização: gire o mundo clicando e segurando a tecla do mouse e observe os oceanos e os continentes. Localize a América do Sul e o Brasil. Acima do mapa e do lado direito, há uma bússola que auxilia o navegador na localização da direção (norte, sul, leste e oeste). No rodapé da imagem, estão marcadas as coordenadas de latitude e longitude.
- Dê dois cliques sobre o seu Estado e espere a aproximação. Utilizando o mouse para se movimentar, localize sua cidade. Clique novamente na cidade e espere a visualização ficar nítida. Se for necessário, clique para pausar e interromper a aproximação. É possível utilizar uma régua vertical, localizada na parte superior do mapa, onde o sinal de mais (+) aproxima e o de menos (-) afasta da localidade.

Ao sobrevoar a cidade, procure pontos conhecidos: monumentos, avenidas e elevações. Esses lugares serão úteis para a localização das ruas e, finalmente, da escola.

DICA

Em São Paulo, por exemplo, localize a Praça da Sé - marco zero da cidade – ou o Museu do Ipiranga. Localize as grandes avenidas que o cercam e passe a percorrê-las como se estivesse num carro e precisasse chegar até o destino escolhido.

Ao passar o mouse sobre a curva de nível das elevações, no rodapé do mapa, será indicada a altitude que ela tem em relação ao nível do mar.

- Tire uma foto da escola quando for localizada e salve-a como imagem.

Lançando o desafio

- Desafie os alunos, divididos em grupos, a escolherem um ponto a que querem chegar, tirando fotos de cada etapa, salvando-as como imagens. Peça que elaborem uma seqüência com as imagens no *PowerPoint* ou no *Movie Maker*, lembrando a eles a importância das legendas.

DEPOIS

Em uma roda de conversa, os alunos apresentam as imagens fotografadas e socializam seus percursos e descobertas. Cada grupo deverá revisar sua apresentação de acordo com a avaliação e sugestões da classe e do professor, bem como as que a própria dupla entender necessário.

AVALIAÇÃO

Retomando os objetivos

Na roda de conversa, podem ser avaliados os seguintes aspectos:

- A seqüência de imagens deu conta de mostrar o percurso da localização?
- O grupo ampliou ou acrescentou informações além das sugeridas pelo professor?
- Os alunos são capazes de realizar localizações diversas com autonomia?
- As legendas são esclarecedoras?

Retomando o registro inicial

Os alunos devem retomar seus registros e procederem a uma auto-avaliação, respondendo à pergunta “O que aprendi com esse projeto?”. É importante que comparem com o que já sabiam e avaliem se suas expectativas de aprendizagem foram contempladas.

O professor deve retomar suas anotações iniciais com o uso do projetor multimídia e, em uma roda de conversa, registrar as aprendizagens da classe após o desenvolvimento da proposta.

DESDOBRAMENTOS DA PROPOSTA

- Estimule o uso desse recurso no dia-a-dia do aluno.
- Elabore uma exposição de mapas e fotos antigas e atuais (extraídas do *Google Earth*).

DICAS DE INSTALAÇÃO

- Depois de instalar o *software Google Earth* em inglês, baixe o arquivo para converter o programa *Google Earth* em português, disponível em <http://baixaki.ig.com.br/download/google-earth-em-portugues.htm>.
- Copie-o na pasta “C: /Arquivos de programas/Google/Google Earth/lang” e execute o *Google Earth* normalmente.
- Caso você não tenha instalado o *Google Earth* no diretório “Arquivos de programas”, procure pela outra pasta onde o programa foi instalado e coloque o arquivo na pasta *lang*, assim todos os menus e barras de ferramentas estarão em português.
- Para instalar o *Plugin* do IBGE, disponível em <http://baixaki.ig.com.br/download/IBGE-para-Google-Earth.htm>, abra o *Google Earth*, siga para o menu principal, vá para Arquivo (*File*) e Abrir (*Open*), selecione o *plugin* salvo no computador e clique em abrir.
- É interessante instalar os três programas nos computadores para facilitar e dinamizar a utilização: conversor para português, aplicativo do IBGE e o próprio *Google Earth*.

Links visitados em 22/01/2007

Hora da conversa – bate-papo virtual na escola

O bate-papo é uma ferramenta da Internet que permite comunicação em tempo real entre uma ou mais pessoas, ou seja, os participantes mantêm contato enquanto estão conectados, mesmo que estejam espalhados por partes distantes do mundo. Essa forma de comunicação baseia-se na troca de mensagens escritas, com possibilidade de uso simultâneo de *webcam* para transmissão de imagens e de áudio.

Trata-se de um recurso com potencial mobilizador e agregador que pode ser explorado em variadas situações educativas que possibilitem exercitar a habilidade de síntese, pois demanda velocidade na escrita para a elaboração de mensagens curtas e objetivas em um espaço determinado de tempo. Esse recurso também requer certa agilidade na leitura para identificação das temáticas que vão sendo abordadas durante a conversa. Essa identificação evita repetições desnecessárias.

Existem muitos provedores com sala de bate-papo e alguns programas de mensagens instantâneas que podem ser utilizados. Para atividades educacionais, sugere-se o uso de salas restritas a grupos específicos, já que o intuito não é conhecer pessoas, mas discutir e aprofundar temas de interesse de um grupo, além de exercitar habilidades de comunicação digital.

PÚBLICO-ALVO:

Ciclo I e Ciclo II do Ensino Fundamental, Ensino Médio e EJA

OBJETIVOS

- Desenvolver habilidades de comunicação digital por meio das ferramentas de bate-papo e seus recursos.
- Complementar atividades educacionais de qualquer área do conhecimento.
- Discutir os cuidados e regras de etiqueta (netiquetas) em salas de bate-papo (responsabilidade digital).
- Estimular a troca e a cooperação entre o grupo.
- Trabalhar habilidades de escrita e leitura no contexto digital.

RECURSOS NECESSÁRIOS

Computadores conectados à Internet, com permissão de acesso às salas de bate-papo.

PROGRAMAS UTILIZADOS

Ferramentas de bate-papo, com a possibilidade de agendamento de salas, disponíveis em portais gratuitos, como o EducaRede. Veja como agendar bate-papo no EducaRede em http://www.educarede.org.br/educa/index.cfm?pg=batepapo.ds_home&id_comunidade=0.

METODOLOGIA

ANTES

Conhecendo o que os alunos sabem e o que desejam saber a respeito do bate-papo e do tema “conversa virtual”

Apresente a proposta aos alunos, comentando que nas próximas aulas eles vão trabalhar com bate-papo virtual.

Se for a primeira vez que você utiliza a ferramenta com essa turma, é importante levantar o que eles já sabem a respeito dessa forma de comunicação. Com esse diagnóstico, é possível conhecer a familiaridade dos alunos com a ferramenta e os recursos disponíveis, além de proporcionar uma reflexão sobre comportamento e postura ética em um bate-papo educativo.

Os alunos podem registrar seus repertórios iniciais em um processador de texto (Word) e salvar o arquivo em pasta própria.

SUGESTÃO DE ROTEIRO PARA REGISTRO

O que o aluno já sabe sobre o bate-papo...

- Você conhece essa forma de comunicação?
- Você já utilizou o bate-papo? Em casa? Na escola? Em outro local?
- Quais salas de bate-papo você já visitou?
- Com que frequência você utiliza o bate-papo?
- Você costuma usar apelidos?
- Você costuma utilizar abreviações durante a escrita?
- Quais suas opiniões sobre a ferramenta? Qualquer pessoa pode utilizá-la? Existem habilidades necessárias?
- Como é normalmente o comportamento dos usuários dessa ferramenta? Qual deveria ser o comportamento para o uso na escola? Sugere alguns combinados?

O que o aluno já sabe sobre o tema do bate-papo?

- O que você já sabe sobre o tema da conversa?
- Você tem alguma dúvida e/ou curiosidade sobre esse tema?

DURANTE

Preparando os alunos para o bate-papo

- Agende uma sala de bate-papo com antecedência, indicando data, horário, nome da sala e se há ou não senha de acesso.

DICA

No Portal EducaRede (www.educarede.org.br), educadores podem agendar salas de bate-papo abertas ou restritas. Se o professor for utilizar essa ferramenta, é interessante que os participantes façam o cadastro no *site* anteriormente.

- Se a maioria dos alunos não conhece essa ferramenta, faça primeiramente uma apresentação do ambiente e dos recursos disponíveis. Se não for possível usar o projetor multimídia, busque alunos que já conheçam um pouco a ferramenta e peça a eles que ajudem os colegas.
- Prepare os alunos em relação ao tema da conversa, orientando-os a pesquisar em *sites* e outras fontes pré-selecionadas por você. Essas indicações constroem um repertório comum ao grupo, que facilitará a comunicação. Durante a atividade de pesquisa (veja as propostas deste Caderno), os alunos levantam questões para o bate-papo, que devem ser escritas com antecedência e arquivadas nas pastas dos alunos no computador.
- Antes de iniciar o bate-papo, defina combinados com os alunos: usar os nomes, em vez de apelidos, para facilitar a identificação dos participantes; escrever utilizando a norma culta da língua e manter o foco no tema a ser discutido. Apresente também regras de netiqueta, a etiqueta da Internet, como não digitar apenas em letra maiúscula, pois isso significa gritar (veja mais dicas no Glossário).
- Se o bate-papo for com algum convidado, é interessante que os alunos tenham acesso ao perfil dele (quem é, o que faz) com antecedência. Pode-se convidar um professor da escola, um especialista no assunto ou mesmo dividir papéis entre os próprios alunos: um grupo envia as perguntas e outro fica responsável pelas respostas.

Na hora do bate-papo

- Acompanhe a conversa, fazendo intervenções segundo os combinados e lembrando a necessidade do uso da norma culta. Caso haja necessidade, também insira questões e comentários para animar o grupo.
- Ao final, copie íntegra do bate-papo para posterior análise e aprofundamento das questões levantadas pelo grupo.

DEPOIS

Salve a íntegra do bate-papo e deixe-a disponível para ser lida pelos alunos. Após a leitura, a classe retoma o tema, avaliando as dúvidas que não foram respondidas. A partir disso, organize atividades nas quais os alunos busquem respostas para as questões restantes.

AVALIAÇÃO

Retomando os objetivos

Os alunos:

- Ampliaram seu repertório sobre as possibilidades de uso do bate-papo?
- Conheceram e utilizaram os recursos disponíveis?
- Tiveram autonomia no uso da ferramenta?
- Cumpriram os combinados na realização da atividade?
- Observaram os cuidados e regras da *netiqueta*?
- Utilizaram a norma culta adequadamente?
- Interagiram adequadamente com o grupo?

Retomando o registro inicial

Os alunos deverão retomar seus registros iniciais e procederem a uma auto-avaliação, respondendo à pergunta “O que aprendi com essa atividade?”. Para tanto, devem comparar com o que já sabiam e avaliar se suas expectativas de aprendizagem foram contempladas.

DESDOBRAMENTO DA PROPOSTA

- Discuta os cuidados e perigos da comunicação via bate-papo com desconhecidos. Essa discussão também pode ser realizada em uma conversa virtual. A classe poderia elaborar uma lista de dicas de cuidados para quem vai participar de um bate-papo virtual.
- Construir textos coletivos a partir das respostas do bate-papo e publicá-los em *blogs*.
- Também é possível desenvolver esse tipo de atividade utilizando programas de mensagens instantâneas como *Yahoo* ou *MSN Messenger*.
- Fique atento à agenda de bate-papo do EducaRede para participar com seus alunos de conversas virtuais com especialistas de diversas áreas do conhecimento e com alunos de outras escolas de todo o Brasil.
- Faça relações entre o uso da norma culta e o internetês.

SUGESTÕES E DICAS

- Apesar de o bate-papo ser uma ferramenta simples, é importante o professor conhecer e testar o ambiente para entender todos os recursos disponíveis. Se precisar de ajuda, peça o auxílio de um colega ou aluno que conheça a ferramenta.
- O tema do bate-papo pode ser escolhido pelo grupo ou preestabelecido pelo professor. Também pode ser um assunto relacionado a alguma atividade desenvolvida em outra disciplina.
- De tempos em tempos, converse com os alunos sobre como eles usam essa ferramenta na escola e na vida pessoal. Muitas vezes, nessas conversas, o professor pode detectar situações de risco a que os alunos possam estar expostos.

Janelas abertas – facilitando a reescrita de textos

Um dos recursos que o uso do computador pode oferecer é a possibilidade de trabalhar com duas janelas abertas ou dois programas simultaneamente. Esse recurso pode facilitar processos de produção de textos, reescrita, elaboração de sínteses e pesquisa na Internet. É um recurso que favorece a comparação, avaliação, levantamento de idéias principais, identificação e recuperação de informações relevantes.

Da mesma forma, também é possível acessar diferentes programas ao mesmo tempo, facilitando a transferência de dados entre eles.

PÚBLICO-ALVO:

Ciclo I e II do Ensino Fundamental, Ensino Médio e EJA

OBJETIVOS

- Utilizar com autonomia o recurso de trabalhar com duas janelas abertas.
- Utilizar, ao mesmo tempo, dois programas distintos.
- Digitar e reescrever textos.

RECURSOS NECESSÁRIOS

Programas de editor de texto e produção escrita do aluno.

METODOLOGIA

ANTES

Conhecendo o que os alunos sabem a respeito de trabalhar com duas janelas abertas

Apresente aos alunos a proposta de reescrita de textos elaborados por eles, utilizando programas com duas janelas abertas. Em seguida, converse com o grupo sobre o que sabem a respeito de programas no computador: O que são? Para que servem? Quais os que conhecem? Verifique se consideram que é possível trabalhar com dois programas ao mesmo tempo? Como?

Solicite que os alunos registrem seus repertórios iniciais, salvem em pasta própria e anote, você também, com o auxílio do projetor multimídia, os conhecimentos prévios dos alunos.

SUGESTÃO DE REGISTRO:

O que conheço sobre programas no computador e como trabalhar com eles?

DURANTE

Utilizando duas janelas

- Peça aos alunos que digitem no Word o seu texto e salvem em pasta predeterminada pelo professor.
- Escolha uma produção e, com a permissão do aluno, projete para a sala. Reescreva com a classe o texto, mostrando como utilizar os recursos do corretor ortográfico. (Veja a atividade “Escrita no teclado” deste Caderno).
- Oriente os alunos para que abram o arquivo de texto digitado.
- Em seguida, peça a eles que abram um novo documento em branco e, com o botão direito do mouse, cliquem na barra de tarefa, escolhendo a opção janela lado a lado (vertical ou horizontal), para deixar as duas janelas abertas simultaneamente.



- Solicite aos alunos que reescrevam o texto, no documento em branco, corrigindo todos os erros apontados pelo editor de textos. Cabe, neste momento, a intervenção do professor, tanto em relação à estrutura do texto do aluno quanto às ferramentas do aplicativo.
- Agora os alunos devem salvar a reescrita do texto com outro nome.

DEPOIS

Socialização e possíveis adequações

Os alunos podem trocar de computador com o colega e comentar com ele a reescrita, dando sugestões quanto aos termos, à gramática e ao conteúdo. O professor faz intervenções, solicitando ao aluno que repense as possibilidades necessárias para as melhores adequações do texto.

AVALIAÇÃO

Retomando os objetivos

Numa roda de conversa, os alunos podem explicitar o que aprenderam, se conseguiram reescrever o texto, quais as dificuldades encontradas, se o programa ofereceu respostas/sugestões corretas e como descobriram que a sugestão oferecida pelo programa não estava correta ou adequada à estrutura do seu texto. Esse é um momento enriquecedor para o grupo, que pode compartilhar soluções diferentes para um mesmo problema.

Retomando o registro inicial

Os alunos devem retomar seus registros e proceder a uma auto-avaliação, respondendo à questão “O que aprendi com esse projeto?”. Peça para que eles comparem com o que já sabiam e avaliem se suas expectativas de aprendizagem foram contempladas.

O professor deverá retomar suas anotações iniciais com o uso do projetor multimídia e, em uma roda de conversa, registrar as aprendizagens da classe após o desenvolvimento da proposta.

DESDOBRAMENTO DA PROPOSTA

- Pesquisar na Internet e produzir síntese no editor de texto (*Word*).
- Reescrever fábulas, contos, poesias, notícias.
- Editar, copiar e colar de um programa para outro.
- Elaborar planilhas de cálculo no *Excel*, coletando dados de outro arquivo ou programa.
- Utilizar duas janelas com diferentes programas.

DICA

É possível trabalhar com duas ou mais janelas e diferentes programas.

Basta abrir todos eles e, em seguida, clicar com o botão direito do mouse na barra de tarefa e escolher a opção desejada.

Mapas conceituais: representando e organizando o conhecimento

O mapa conceitual é uma ferramenta para organizar e representar o conhecimento. Essa atividade pode ser feita paralelamente ao desenvolvimento de muitos projetos, até mesmo de muitas atividades propostas neste Caderno de Orientações.

Esse recurso é utilizado para representar graficamente relações significativas entre os conceitos de um determinado assunto. Durante o processo de construção de um mapa conceitual, o aluno exercita sua capacidade de estabelecer pontes entre os conhecimentos que já tem e os adquiridos no decorrer do processo. Além disso, na dinâmica da elaboração de um mapa conceitual, o professor pode acompanhar o raciocínio feito pelo estudante durante a aprendizagem, em qualquer área.

PÚBLICO-ALVO:

Ciclo II do Ensino Fundamental

OBJETIVOS

- Ajudar o aluno a organizar e representar suas idéias graficamente.
- Partir do que o aluno já sabe e fazer relações entre os conceitos adquiridos durante o desenvolvimento da atividade.
- Ajudar o aluno a reconhecer o conhecimento adquirido e relacioná-lo ao seu conhecimento prévio.

RECURSOS NECESSÁRIOS

Computador com conexão à Internet

PROGRAMAS UTILIZADOS

CmapTools de uso livre. Para baixar (copiar) esse programa, consulte a versão digital deste Caderno.

METODOLOGIA

ANTES

O que os alunos sabem sobre um mapa conceitual e recursos utilizados para sua elaboração

Exponha a proposta para os alunos e faça um levantamento prévio sobre o que já sabem a respeito dos mapas conceituais e recursos tecnológicos necessários para a sua elaboração.

Depois, procure ampliar o repertório dos alunos: explique o que são os mapas conceituais, mostre alguns exemplos e diferentes formas de uso desse recurso. Para tanto, utilize o projetor multimídia ou leve mapas impressos. Veja exemplos de mapa conceitual no final da atividade.

DURANTE

Definição de temas e termos

Inicie a atividade propondo aos alunos que escolham um tema a ser desenvolvido. Os alunos podem estar divididos em duplas.

Em seguida, peça que identifiquem algumas palavras relacionadas a esse conteúdo (de 5 a 10 termos). Dê algumas dicas do que relacionar, por exemplo: o que é; de onde vem; do que é composto; o que fazemos com; o que me lembra etc. Esse registro pode ser feito no *Power Point*, no *Word* ou no caderno.

Organização dos conceitos

Agora que o aluno já identificou seu tema e termos/informações que conhece a respeito, inicie a construção gráfica do mapa conceitual.

Oriente os alunos na ordenação dos conceitos no mapa, de modo que os termos mais gerais fiquem em cima e os mais específicos, logo abaixo (próximos ao termo geral com que se relaciona).

Produção gráfica do mapa conceitual

- No programa *CmapTools*, comece colocando o conceito selecionado como “geral” no topo da tela do mapa.
- Acrescente os outros conceitos com o duplo clique no conceito que vai se dar a conexão.
- Nas linhas criadas a partir da conexão, coloque uma frase que expresse o significado dessa relação. Geralmente, a construção inicial de um mapa começa com frases de ligações que representam aspectos observáveis, contendo

verbos: “é”, “tem”, “possuem”, entre outros. Inicia-se com uma concepção simples. Ex. banana – é – amarela. Veja exemplo de mapa conceitual simples no final da atividade.

COMO É UM MAPA CONCEITUAL

Os conceitos geralmente aparecem em caixas, e a relação de significados entre os dois termos é indicada por uma linha que os une. Nessa linha, deve haver uma frase (proposição) que contenha um verbo conjugado de acordo com o sentido que se quer dar. Não são utilizadas setas para simbolizar a conexão como no fluxograma e pode-se ter dois ou mais conceitos conectados por frase de ligação.

- O professor deve propor outras atividades relacionadas ao conteúdo que podem ser: pesquisas na Internet e em outras fontes, entrevistas e visitas a locais. Essas atividades têm por objetivo ampliar o repertório do aluno sobre o tema.
- Após essa fase de novas pesquisas, o aluno terá condições de refazer as frases de ligações e as associações entre os conceitos. Nesse segundo momento, estimule-o a tentar registrar as informações pesquisadas que expressam causas e conseqüências do assunto tratado. Ex. banana – teve origem na – Ásia.
- Estimule o retorno ao mapa quantas vezes achar necessário. A cada retorno, o aluno pode acrescentar novos conteúdos e novas ligações aos conceitos.
- Após intervenções e ampliação do repertório sobre o assunto, pode-se observar uma estrutura mais elaborada com frases de ligações, que expressem uma explicação ou justificativa entre os conceitos, que são “os porquês”. Ex. banana – é uma fruta – faz bem a saúde – porque contém potássio – vitaminas. Veja exemplo de mapa conceitual mais estruturado no final da atividade.

DEPOIS

Apresentação e comparação do mapa inicial e do final

O produto final será um mapa mais bem estruturado. Para finalizar, o professor pode propor uma comparação entre o primeiro e o último mapa. Os alunos explicam as alterações realizadas e avaliam, coletivamente, a evolução no repertório e na compreensão sobre o assunto escolhido.

Um fechamento para essa atividade pode ocorrer com a apresentação de cada mapa para a classe, utilizando o projetor multimídia. Outra possibilidade é colocar os alunos em duplas/grupos para a apresentação e troca dos mapas entre eles.

AVALIAÇÃO

“O Importante não é propriamente o resultado do mapa, mas o exercício mental feito para construí-lo.”

Ítalo Dutra

Retome os objetivos desta atividade e observe se os alunos:

- Conseguiram organizar e representar suas idéias graficamente;
- Fizeram relações entre os conceitos adquiridos durante o desenvolvimento da atividade;
- Reconheceram o conhecimento adquirido, relacionando-o ao seu conhecimento prévio.

DESDOBRAMENTOS DA PROPOSTA

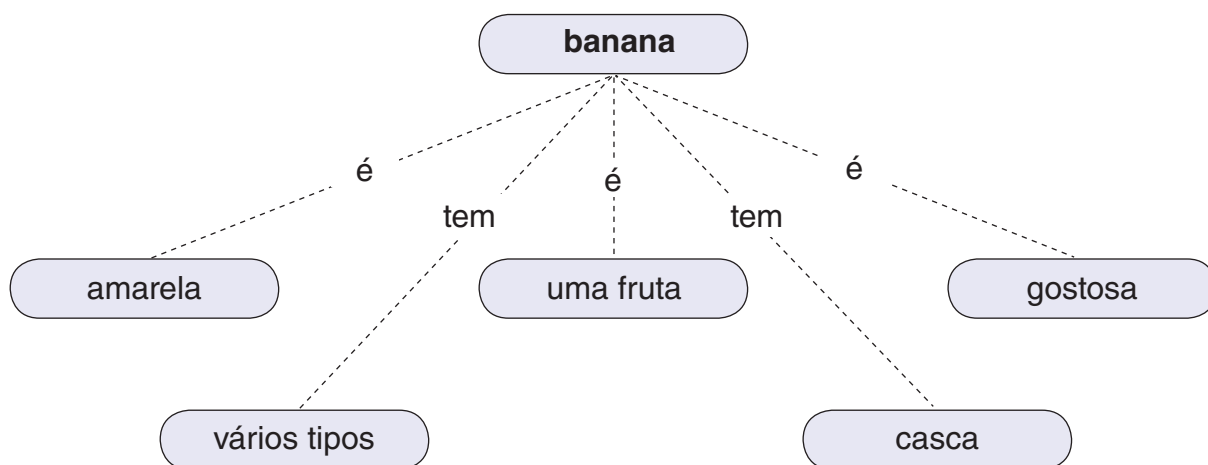
Outra possibilidade para a construção dos mapas é utilizar um programa de apresentação (*Power Point*) ou produzir desenhos no papel.

A produção de um mapa conceitual também pode acontecer ligada à temática de algum projeto que esteja ocorrendo no laboratório de Informática ou mesmo em sala de aula, no caso de haver a parceria com algum professor desta turma.

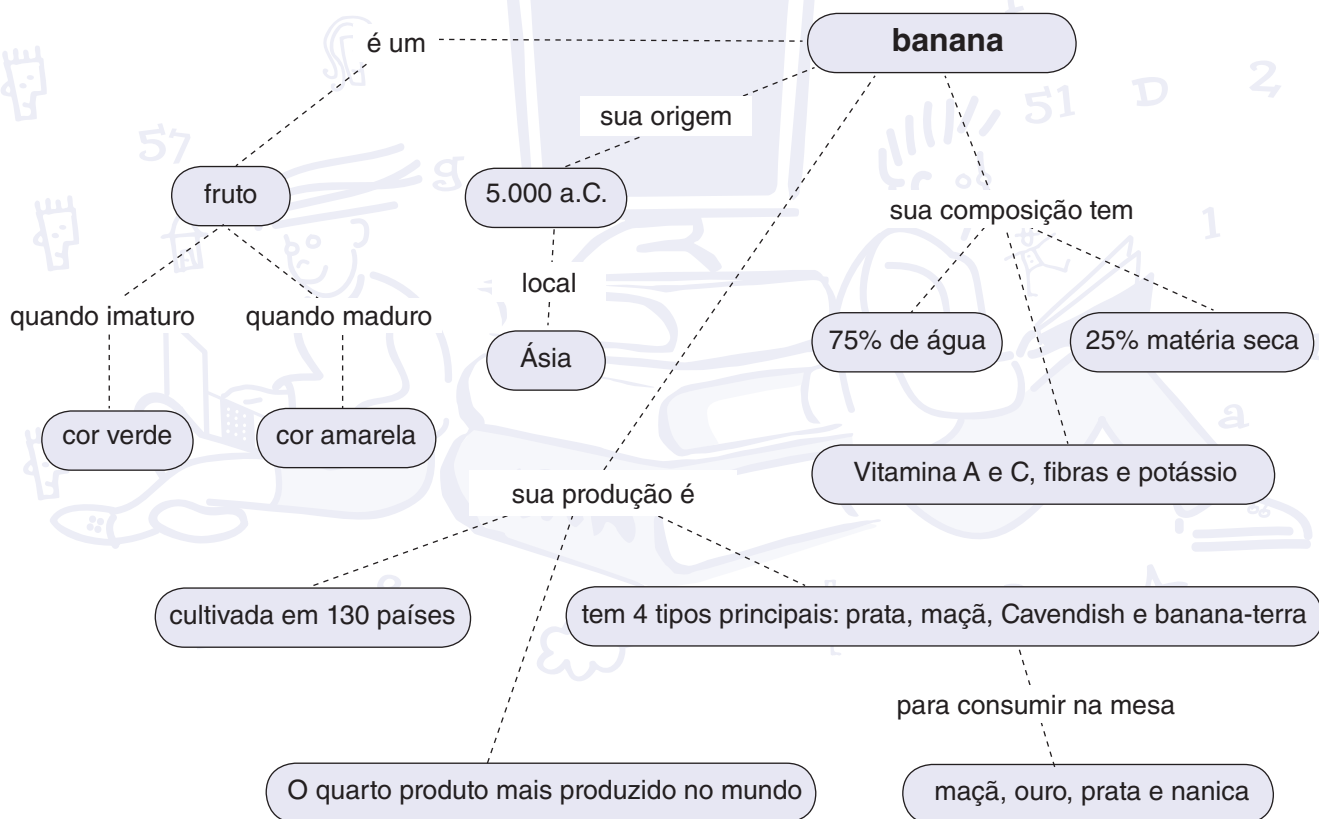
Um mapa conceitual quase sempre é pessoal, mas pode ser usado como um instrumento coletivo, com a contribuição do grupo para a elaboração de um mesmo mapa. A tarefa não é simples e se torna um desafio enriquecedor na medida em que os conceitos e conexões devem ser escolhidos coletivamente.

Para produzir o mapa conceitual, você pode escolher entre vários programas disponíveis no mercado, alguns especificamente para confeccionar mapas conceituais e outros que podem ser adaptados, como editor de textos e programas multimidiáticos.

Exemplo de mapa conceitual simples



Exemplo de mapa conceitual mais estruturado



Mens@gem para você – aprendendo a utilizar o e-mail

O correio eletrônico ou *e-mail* foi uma das primeiras formas de interação surgidas na Internet. A velocidade de troca de mensagens a partir da diminuição do tempo e da distância possibilitada por esse recurso mudou o modo de comunicação entre as pessoas. Hoje, ter um endereço de *e-mail* é item fundamental para tornar-se sujeito ativo na sociedade atual, marcada pela evolução constante das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs).

Trata-se de uma caixa postal eletrônica, simbolizada por um endereço do tipo **nomedousuario@nomedoprovvedor.com.br**. Como numa caixa postal tradicional, pessoas de qualquer lugar podem mandar mensagens eletrônicas, que são recebidas instantaneamente e ficam armazenadas até que o usuário acesse a Internet e abra sua caixa de correio.

O correio eletrônico é utilizado para a comunicação entre duas ou mais pessoas. Essa comunicação pode ser de caráter pessoal, escolar ou profissional. A ferramenta de *e-mail* é ágil, registra toda a conversa e permite:

- envio de mensagens para muitas pessoas ao mesmo tempo;
- respostas rápidas às mensagens recebidas;
- encaminhamento a terceiros de *e-mails* recebidos;
- envio de arquivos de dados anexados.

PÚBLICO-ALVO

Ciclos I e II do Ensino Fundamental, Ensino Médio e EJA

OBJETIVOS

- Criar *e-mail* pessoal.
- Exercitar o preenchimento de cadastro na Internet.
- Aprender as funções de um *e-mail* no mundo moderno, seus recursos e como enviá-lo.
- Utilizar o *e-mail* como ferramenta de aprendizagem pedagógica.
- Desenvolver a autonomia na troca de *e-mails*.

RECURSOS NECESSÁRIOS

Computadores conectados à Internet e projetor multimídia.

PROGRAMAS UTILIZADOS

Provedores grátis de *e-mail* e editores de *e-mail*.

FONTES DE PESQUISA

Provedores de *e-mail* gratuito:

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

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

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

<http://www.hotmail.com>

<http://www.gmail.com>

METODOLOGIA

ANTES

Conhecendo o que os alunos sabem a respeito do correio eletrônico

Explique aos alunos a proposta para criação de *e-mail* e sua função social atualmente. Pergunte se já possuem *e-mail* e o que sabem sobre o assunto.

Oriente-os a registrar, individualmente, o seu repertório inicial sobre uso de correio eletrônico, respondendo às questões:

- O que conheço sobre *e-mail* ou correio eletrônico?
- Quais recursos tecnológicos utilizo?
- O que eu gostaria de saber mais sobre o assunto ou sobre os recursos utilizados?

DURANTE

Ampliando repertório

Mostre *sites* que possibilitam comunicações por *e-mail*, explorando o significado das palavras de uso comum nesse meio: usuário, senha, enviar, receber, responder, anexar e os recursos do teclado.

Criando e-mails

- Escolha junto com a classe um provedor gratuito de *e-mail* e peça aos alunos para criarem o seu, preenchendo os dados da ficha de cadastro. (Veja Sugestões de Provedores Gratuitos de *E-mail*)
- Oriente-os na criação do nome de usuário e senha, ajudando-os com dicas para simplificar esse processo.

DICAS

Crie nomes de usuários simples, com letras minúsculas, sem acentos e espaços entre as letras. Utilize senhas de fácil memorização, como datas importantes ou nome de animal de estimação.

Ex. username: taniadias Senha: 151181

Anote os endereços de *e-mails* criados pelos alunos. Eles também devem registrar os seguintes dados: nome de usuário, senha, resposta secreta.

Para se familiarizarem com escrita de endereços de *e-mail*, os alunos podem digitar no processador de texto os *e-mails* dos colegas da classe.

Explorando recursos

Apresente aos alunos algumas recomendações no envio do *e-mail*, a partir da **Netiqueta** (Veja dicas de Netiqueta no final da atividade).

Os alunos devem explorar os recursos de abertura da caixa de *e-mails*, a digitação, o envio de *e-mails*, os termos utilizados nos *e-mails* e suas funções, a saída da caixa de *e-mail*.

Você pode apresentar alguns desses recursos simulando o envio de *e-mail* com a ajuda do projetor multimídia.

DEPOIS

Trocando mensagens

Os alunos podem agora trocar *e-mails* com os próprios colegas da classe. Também podem ampliar a sua comunicação digital, buscando amigos ou familiares que têm *e-mails*, para que possam trocar mensagens.

AVALIAÇÃO

Retomando os objetivos

O professor pode avaliar pontos, tais como:

- Todos os alunos conseguiram criar o *e-mail*? (Se a resposta for negativa, avaliar e retomar as possíveis causas.)
- O tempo foi suficiente para todas as etapas? Alguma etapa deve ser retomada?
- Os alunos conseguiram incorporar os novos termos utilizados?
- Os alunos conseguem enviar um *e-mail* com autonomia?

Retomando o registro inicial

Os alunos devem retomar seus registros e proceder a uma auto-avaliação, respondendo à questão “O que aprendi com esse projeto?”. É importante que comparem com o que já sabiam e avaliem se suas expectativas de aprendizagem foram contempladas.

DESDOBRAMENTO DA PROPOSTA

- A proposta de *e-mail* é enriquecida se utilizarmos também o uso do editor de textos, para trabalharmos com a escrita e a reescrita. (Veja atividade “Escrita no teclado” deste Caderno)
- Utilizar diferentes editores de *e-mail* (*Outlook Express, Microsoft Outlook, Incredmail* etc.).
- Explorar as demais ferramentas da caixa de *e-mail*: lista de distribuição, prioridade alta, criar pastas, favoritos, salvar como rascunho, lista de endereços e outros.
- O *e-mail* pode ser um importante instrumento para o exercício da cidadania, como cobrar atitudes de representantes políticos, fazer denúncias ou reclamações em órgãos de defesa do consumidor, entre outros. No Portal EducaRede, seção *Internet & Cia – Como Fazer Para* (http://www.educarede.org.br/educa/index.cfm?pg=internet_e_cia.be-a-ba_principal), há uma lista de endereços na Internet para que o usuário possa enviar mensagens com esse objetivo.

SUGESTÕES E DICAS

- Habituá-lo ao uso da tecla “*Tab*” para navegar entre os campos.
- Adequar a proposta ao nível de aprendizado do aluno.
- Para alunos que estão iniciando o processo de escrita ou alunos com mais dificuldade, digitar o texto no *Word* primeiramente e copiar e colar para o corpo do *e-mail*.

NETIQUETA: ÉTICA E DICAS NA UTILIZAÇÃO DE E-MAILS

Identifique-se

Nada mais mal-educado que mandar uma mensagem sem se identificar corretamente. Nome e escola são dados importantes numa comunicação entre escolas. Exceções podem ser feitas para se comunicar com íntimos. Faça um pequeno texto a ser incluído no final de suas mensagens, com seus dados de identificação. Praticamente todos os programas de *e-mail* facilitam essa tarefa.

Procure checar seu e-mail com frequência

O ideal é fazer uma verificação periódica. Se o seu meio de comunicação mais utilizado é o *e-mail*, você pode receber mensagens importantes que devem ser lidas e respondidas prontamente.

Responda prontamente

Se a mensagem vai ser considerada, seja cortês e responda logo. Nem que seja um texto curto, como: “Mensagem recebida, vou verificar, aguarde contato”. Seu interlocutor precisa saber se a mensagem chegou ao destinatário certo e aguarda ansiosamente uma resposta.

Ao responder, faça referência à mensagem recebida, mas não precisa devolvê-la inteira

O recurso de anexar a mensagem original ao texto de resposta é útil apenas para lembrar ao interlocutor o que você está respondendo. Mas não devolva todo o texto, principalmente se for longo.

Grosseria, palavão, preconceito, autopromoção e comércio são atitudes fora do protocolo

Não perca seu tempo, nem desperdice os recursos tecnológicos à disposição da humanidade. Há que se ter um mínimo de elegância. Mensagens mal-educadas, propagandas não solicitadas, promoção pessoal, correntes, são muito malvistas. Pense também que quem vai recebê-la é um ser humano com sentimentos e emoções. Quanto mais cordiais forem, sem deixarem de ser verdadeiras, melhor!

Tenha cuidado com o que escreve

Quando você se comunica pela Internet, seja por *e-mail* ou por meio de listas de discussão, suas palavras escritas podem ser enviadas para terceiros e/ou armazenadas nos microcomputadores dos destinatários, fora do seu controle. Evite escrever (e fazer!) algo que o possa comprometer no futuro. Comportese na Internet como você se comporta fora dela. Seja ético e não infrinja as leis. Escreva sobre o que você tem certeza, ou simplesmente faça perguntas. Informação incorreta passada via *e-mail* pode atingir um número imprevisto de pessoas e deixá-las em uma situação constrangedora, evite isso.

Seja objetivo e diga claramente o que você quer

Não ser prolixo não significa ser monossilábico e incompleto. Não espere que o destinatário adivinhe onde você está, o que está fazendo e o que quer. Se deseja alguma informação, descreva tudo que possa ser necessário para ser bem atendido.

Releia o texto antes de enviar e elimine os ataques ao vernáculo

Todos têm pressa, mas mandar textos com erros graves de português, de digitação ou não, pega muito mal. Tenha atenção com a gramática e com a ortografia na hora de redigir suas mensagens, principalmente em situações mais formais. Escreva e reescreva as mensagens pensando em não deixar margens para interpretações dúbias. Toda sua comunicação será exclusivamente escrita, não esqueça. Várias pessoas irão conhecê-lo por meio da Internet e é bom que tenham uma boa impressão de você.

Use com clareza o campo de assunto

Respeite seu interlocutor e preencha adequadamente o campo “Assunto.” Quem recebe muitas mensagens, antes mesmo de abri-las precisa de uma indicação clara do conteúdo. Mensagens sem assunto, com assuntos vagos como “informação” ou com assunto incompatível com o conteúdo são indesejáveis. Também evite misturar assuntos diferentes na mesma mensagem.

Mensagem = texto

Tanto quanto possível, transmita seu recado apenas no modo texto, no corpo do *e-mail*. O formato HTML ainda não é padrão entre os programas de *e-mail*. Evite usá-lo se você quer ter certeza de que sua mensagem vai ser lida.

Evite anexar arquivos na sua mensagem, mas, se necessário, explique bem o que é

Só “anexe” arquivos se absolutamente necessário, explicando bem o conteúdo e o formato. Ninguém quer perder tempo abrindo arquivos, e todo mundo tem medo de vírus. E, é claro, cuidado para não mandar vírus inadvertidamente. Muito cuidado com arquivos do tipo “DOC”, “EXE”, “SCR”, “PIF”, “DLL”, “COM”, “BAT”. Por padrão, o Windows (e o Outlook) as escondem.

Não GRITE

Regra clássica. USAR MAIÚSCULAS É GRITAR. Nunca use palavras com todas as letras em maiúsculas.

Emoções só para os íntimos

É interessante demonstrar seu astral por meio de *emoticons* – :-) ;-) :-((:-) –, mas, apenas para mensagens informais dirigidas aos íntimos. Evite o uso em assuntos profissionais ou formais.

Conheça o terreno

Esta regra é especialmente importante quando se está participando de listas de discussão. Passe um período apenas “escutando” o que os outros têm a dizer. Assim, você perceberá o tom de “cada lista” e sua participação poderá ser mais apropriada e rica.

Não encaminhe (reply) mensagens indesejadas ou duvidosas

O melhor tratamento para coisas indesejadas vindas de quem não vale a pena é -> *trash* (lixo). É a forma ideal de dizer que a mensagem não foi bem-vinda. Responder ou mesmo solicitar a exclusão de seu *e-mail* da provável lista do remetente terá apenas a utilidade de validar seu endereço.

Não leia o e-mail de outras pessoas

Respeite a privacidade de cada um.

Meu cadastro na Internet – preenchimento de formulários

Realizar cadastros passou a ser uma exigência também no universo virtual. Muitos termos utilizados no preenchimento de formulários cadastrais, tais como data de nascimento, filiação, município e UF podem causar estranheza aos educandos. Conhecer e compreender essas palavras é lidar com a própria identidade, além de ser pré-requisito para acesso a várias ferramentas e páginas da Internet.

PÚBLICO-ALVO

Ciclos I e II do Ensino Fundamental, Ensino Médio e EJA

OBJETIVOS

- Identificar, interpretar e preencher corretamente todos os campos de uma ficha cadastral.
- Preencher cadastro em formulários digitais e na Internet.
- Inscrever-se em *sites* e/ou comunidades virtuais.

RECURSOS NECESSÁRIOS

Modelo de formulário de cadastro elaborado no *Word* ou em *Excel*, computador e projetor multimídia.

PROGRAMAS UTILIZADOS

Programa de planilhas eletrônicas (*Excel*).

METODOLOGIA

ANTES

Conhecendo o que os alunos já sabem a respeito de cadastros e formulários

- Faça um diagnóstico sobre o que os alunos conhecem a respeito dos seus dados pessoais, familiares, profissionais e endereço. Pergunte se já preencheram cadastros, em que situação, como e para quê. Reflita com eles sobre a importância de saber preencher formulários e cadastros e quando são exigidos.
- Distribua para os alunos uma folha do modelo de formulário cadastral a ser preenchido para familiarizarem-se com os termos mais utilizados e terem sempre em mãos, quando necessário, seus dados pessoais.

- Com o uso do projetor multimídia, mostre a ficha para a classe e levante questões problematizadoras em relação ao significado dos termos e campos a serem preenchidos.

Veja Modelo de Formulário de Cadastro na versão virtual deste Caderno.

DURANTE

- Explique aos alunos recursos simples do Excel para o preenchimento do formulário (navegação entre as células e correção).
- Solicite que eles abram as fichas cadastrais em arquivos compartilhados, preencham de acordo com as informações coletadas e salvem em pastas próprias.

NA HORA DO PREENCHIMENTO

Chame atenção para o uso de maiúsculas, siglas, datas e termos cujos significados possam causar confusões, como “naturalidade” ou “natural de” x “nacionalidade”.

DEPOIS

O passo seguinte é a realização de cadastro em provedor de *e-mails*, em *sites* educacionais ou comunidades virtuais.

LOGIN E LOGOUT

Se o cadastro foi realizado em *sites* educacionais ou comunidades virtuais, deixe que o aluno exercite o *login* (nome e senha utilizados para acessar um *site* ou página), a navegação e o *logout* (desconectar-se de um *site* ou página).

AVALIAÇÃO

Retomando os objetivos

Avalie se o desenvolvimento da proposta proporcionou aos alunos a identificação, interpretação e preenchimento corretos dos campos de uma ficha cadastral. Eles incorporaram novos termos ao seu vocabulário? Criaram seus *e-mails*? Realizaram inscrição em *sites* ou comunidades virtuais de forma satisfatória?

Retomando o registro

É importante que os alunos avaliem o que sabiam antes e o que aprenderam a respeito de cadastro e formulários, pois esse é o tipo de atividade presente nos dias de hoje e requer cada vez mais o desenvolvimento de novas habilidades de leitura e escrita.

DESDOBRAMENTO DA PROPOSTA

Montar formulário cadastral no *Word* apresentando novos campos a serem preenchidos.

Nas ondas do rádio – produção de programa na Web

O rádio chegou ao Brasil na festa de centenário da Independência, em 7 de setembro de 1922. Hoje é um meio de comunicação amplamente difundido em nosso país, que pode informar, entreter e educar. Com a Internet, a dinâmica do rádio também ganhou espaço no meio virtual. Hoje, é possível acessar emissoras de diversos países via *Web* e produzir programas de rádio nos laboratórios de Informática das escolas, levando informações locais para o mundo.

Diante dessa realidade, aproximar as ações educacionais das linguagens midiáticas, como a radiofônica, passa a ser uma questão importante para a formação cultural. Nesta perspectiva, destaca-se o conceito de Educação e Comunicação que busca aproximar as tecnologias de comunicação ao processo de ensino e aprendizagem. Veja texto sobre Educação e Comunicação no final da atividade.

A produção de programa de rádio (leia mais sobre produção de rádio na escola em <http://www.usp.br/educoradio/cafe/cafe.asp?editoria=TSUPH&cod=440>) pode permitir o desenvolvimento de processos significativos de aprendizagens que envolvem definição de pauta e seleção de conteúdos, pesquisa, edição e escolha da linguagem adequada ao público-alvo, além de estimular a fluência leitora oral.

É um trabalho que também promove o protagonismo do aluno, autoria dos envolvidos e situações de trabalho cooperativo. Se envolver recursos digitais, favorece ainda aprendizagens no âmbito do letramento digital, como habilidades de pesquisa na Internet, comunicação e publicação no meio digital.

PÚBLICO-ALVO

2º ano do Ciclo II do Ensino Fundamental

OBJETIVOS

- Vivenciar a produção de um programa de rádio.
- Elaborar uma pauta da programação de rádio.

- Produzir textos para o programa de rádio.
- Editar informações.
- Selecionar músicas e efeitos sonoros.
- Explorar as ferramentas tecnológicas para a produção de programas de rádio.
- Estimular a habilidade de comunicação oral.
- Trabalhar em equipe.

RECURSOS NECESSÁRIOS

Computador conectado à Internet e equipado com *software* de edição de áudio, microfone e caixas acústicas, leitor de CDR, gravador de som com cabo P10/P2 e recursos sonoros, como músicas em MP3 e efeitos sonoros.

PROGRAMAS UTILIZADOS

Programa de editor de áudio (*Audacity*) e processador de texto (*Word*). Na versão virtual deste caderno, consulte o tutorial do *Audacity*.

FONTES DE PESQUISA

Pesquisa de sons <http://www.usp.br/educomradio/download/downloads.asp>

METODOLOGIA

ANTES

Conhecendo o que os alunos sabem a respeito da produção de um programa de rádio

Conversar com os alunos para levantar seus conhecimentos prévios sobre a produção de um programa de rádio e orientá-los a fazer registros individuais.

SUGESTÃO DE ROTEIRO DE REGISTRO

- O que conheço sobre programas de rádio.
- O que gostaria de aprender sobre programas de rádio.
- Qual é a minha experiência na produção de programas de rádio.
- O que sei sobre os recursos tecnológicos necessários para a elaboração de um programa de rádio.

Ampliando o repertório dos alunos

Selecione alguns programas de rádio e apresente aos alunos. Para diversificar, traga programas de rádios comerciais e outros produzidos por escolas. Peça aos alunos que observem: os elementos que compõem a linguagem radiofônica (sons,

ruídos, voz, silêncio) e os gêneros radiofônicos (recursos sonoros e o tipo do programa entrevista, noticiário, musical, ficção etc.).

Dialogando com as observações dos alunos, exponha as características de um programa de rádio como: gêneros e elementos que constituem um programa ou os blocos (aberturas, vinhetas, comerciais etc.)

GÊNEROS E ELEMENTOS DE UM PROGRAMA DE RÁDIO

Os gêneros podem ser: musical, esportivo, jornalístico, de entrevista, radionovela, religioso, educativo, humorístico e de variedades.

O programa de rádio possui blocos: as divisões/seções que compõem uma programação.

Por exemplo, veja a sugestão de uma programação de gênero informativo-musical:

Abertura

Música e/ou propaganda

Bloco informativo (entrevista/ apresentação de um tema)

Música e/ou propaganda

Bloco informativo (dicas culturais, informes interno e da comunidade)

Música / poema...

Encerramento

DURANTE

Etapas de produção

Agora que os alunos já conhecem os elementos de um programa e os gêneros, inicie o processo de produção do programa de rádio. Ainda no coletivo, apresente aos alunos as etapas de produção de um programa:

- 1) Construção da pauta: planejamento
- 2) Produção: roteiro, produção de vinheta, dos textos, dos intervalos e de sons de fundo, ensaio e gravação
- 3) Apresentação da produção
- 4) Avaliação dos programas, focando no processo e na auto-avaliação.

DURAÇÃO DO PROGRAMA

Avalie seus objetivos e a realidade da sua turma. Combine com os alunos a duração do programa. Para as primeiras tentativas, proponha produções simples. Você pode sugerir desde a produção de apenas uma vinheta até programas inteiros, de 1 a 2 minutos ou mesmo de 15 minutos.

Divida a sala em equipes e distribua os temas a serem trabalhados nos programas de rádio entre os grupos.

Essa atividade pode focar um tema central a ser desdobrado em subtemas ou temas diversos.

Trabalho em equipe

1) Construção da pauta

Definir a pauta é planejar o roteiro de trabalho. Nesse momento, o grupo define se haverá uma vinheta da rádio e do programa, quais os gêneros a serem trabalhados, quantos blocos constituirão o programa, qual a duração e como será cada bloco e a equipe envolvida.

Com esse planejamento, as equipes devem se dividir em tarefas (produção de vinhetas, locução, edição, pesquisa, entrevista, redação, produção de efeitos sonoros).

SUGESTÃO DE ROTEIRO PARA ORGANIZAÇÃO DA PAUTA

Nome da rádio:

Nome do programa:

Material necessário para a elaboração do programa de rádio:

Local onde serão realizadas as etapas da produção:

Divisão das tarefas:

Sinopse do programa:

Roteiro da pauta:

Haverá vinheta de abertura da rádio? (duração?)

Haverá vinheta do programa? (duração?)

Apresentação do programa (duração?)

Bloco 1 (duração total do bloco)

O que vai compor esse bloco? (entrevista, música, informação, zodíaco) e respectiva duração de cada parte.

Intervalo

Bloco 2 (duração total do bloco)

o que vai compor esse bloco? (entrevista, música, informação, zodíaco) e respectiva duração de cada parte.

Encerramento do programa

Vinheta do programa

Vinheta da rádio

2) Produção

A produção de um programa envolve muitas atividades. O grupo precisa dividir tarefas e responsabilidades. A complexidade da produção vai depender da duração do

programa, da idade dos alunos e do tamanho da equipe. Algumas das atividades da produção são:

Produção dos textos: envolve a construção dos textos de apresentação, reportagens, notícias, perguntas para entrevistas, textos publicitários, entre outros. Para essa produção, a equipe pode fazer pesquisas em materiais indicados pelo professor.

Produção sonora: envolve a construção das vinhetas, dos *jingles*, a busca por efeitos sonoros e músicas.

3) Gravação

Para ajudar os alunos na etapa de gravação, utilize o projetor multimídia e simule a gravação de um áudio, explorando as ferramentas do *software* de edição. Para baixar (copiar) o *Audacity*, acesse <http://audacity.sourceforge.net/>

DEPOIS

Após a finalização dos trabalhos dos grupos, os programas serão apresentados para a sala de aula. Veja, nos desdobramentos, outras possibilidades de apresentação.

AVALIAÇÃO

É importante que seja realizada em conjunto com os estudantes, em um bate-papo, pedindo a ajuda de um deles para elaboração do registro dos pontos positivos e negativos de cada apresentação, as falhas, dificuldades apresentadas por eles, as sugestões ou propostas para os próximos trabalhos.

Retomando os objetivos

Os alunos foram capazes de:

- Vivenciar a produção de um programa de rádio?
- Elaborar uma pauta da programação de rádio?
- Produzir textos para o programa de rádio?
- Selecionar informações relevantes?
- Editar informações?
- Selecionar músicas e efeitos sonoros?
- Explorar as ferramentas tecnológicas para a produção de programas de rádio?
- Trabalhar a habilidade de comunicação oral e escrita?
- Trabalhar em equipe?

Retomando o registro inicial

Os alunos devem proceder a uma auto-avaliação, respondendo à questão “O que aprendi com esse projeto?”. Oriente-os a comparar com o que já sabiam (registro inicial) e avaliar se suas expectativas de aprendizagem foram contempladas.

DESDOBRAMENTOS DA PROPOSTA

- Este tipo de atividade pode abordar diversos temas, entre eles: comportamento, atualidades, sexualidade, primeiro emprego, cultura e diversão, esporte e ecologia. Além da diversidade de temas, pode-se trabalhar com diversos gêneros, entre eles a radionovela.
- A gravação dos programas pode ser feita com gravador manual, equipamento de rádio do Projeto Educom da escola ou microfone e gravador de som dos equipamentos do laboratório de Informática.
- Para divulgar as produções, pode-se gravar os programas em CD para a apresentação na rádio da escola no cotidiano, durante uma feira ou semana cultural. Na versão virtual, consulte o tutorial “Guia de implementação do Projeto Rádio Escolar”.
- Pode-se também criar vinhetas de identificação para a rádio da escola, chamadas de divulgação de eventos, festas ou projetos que acontecem na unidade escolar, bem como informes da secretaria da escola: abertura de matrículas, cursos divulgados em diário oficial ou por outros meios de comunicação e que são de interesse de todos.
- Para divulgar as produções na Internet, é possível criar páginas na Web. O Podcast inserir *link*: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Podcast> é uma alternativa. Trata-se de uma página virtual parecida com um *blog* que, além de imagem e texto escrito, pode armazenar som e imagem em vídeo. O Podcast é um meio veloz de distribuir sons pela Internet, um neologismo que funde duas palavras: “iPod”, o tocador de arquivos digitais de áudio da *Apple*, e “broadcast”, que significa transmissão, em inglês.

DICAS

- É fundamental oferecer ao aluno um suporte técnico-pedagógico sobre o programa a ser trabalhado, colocar alguns esquemas no quadro a respeito e disponibilizar tutoriais.
- Sempre lembre aos alunos que o rádio é um meio produzido para o sentido da audição (para os ouvidos), e não para os olhos, ou seja, as palavras devem sugerir imagens para que o ouvinte “enxergue” pela voz do locutor. Todas as mensagens devem estar condicionadas a um ritmo. O locutor dá a harmonia, usando freqüentemente “fundos musicais” ou ruídos com efeitos equivalentes aos parágrafos. Todo esse mosaico retém a atenção do ouvinte.
- Ao colocar uma informação no ar, tente causar a sensação de que você está “falando a notícia”, e não “lendo a notícia”. Discreta inflexão vocal também é interessante no noticiário. Cuidado com exageros, pois você pode comprometer toda a credibilidade da notícia ou da entrevista. Cuidado com as rimas, pois estas podem desviar a atenção do ouvinte.

REFERÊNCIAS IMPORTANTES SOBRE RÁDIO

Rádios Internacionais <http://www.radios.com.br/>

Site com rádio e emissoras de TV de várias partes do mundo.

Saiba mais : www.radios.com.br

Zara Radio <http://www.zararadio.com>

Software free-ware (livre), utilizado para automação de programação de rádio.

Saiba mais: www.zararadio.com

Ipod <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ipod>

Aparelho que toca arquivos digitais em MP3 e *broadcasting* (transmissão de rádio ou tevê).

Lei dos Direitos Autorais – 9610/ 98 <http://www.planalto.gov.br/CCIVIL/LEIS/L9610.htm>

Lei que regula os direitos autorais em nosso país.

Saiba mais: www.planalto.gov.br/CCIVIL/LEIS/L9610.htm

Creative Common (CC) <http://www.creativecommons.org.br/>

Organização sem fins lucrativos dedicada a expandir a quantidade de trabalho criativo, para que outros possam legalmente partilhar e criar trabalhos com base noutros. Saiba mais: www.creativecommons.org.br

Web Rádio http://pt.wikipedia.org/wiki/Rádio_Web

É um sistema de transmissão de arquivos em tempo real, usando uma rede (no caso a Internet) através de pacotes de informações (*streaming*).

Streaming <http://pt.wikipedia.org/wiki/Streaming>

É a tecnologia que permite o envio de informação multimídia através de métodos de distribuição de informações (pacotes), usando redes de computadores, sobretudo a Internet. Utiliza o sistema *Unicast* e *Multicast*.

Licença GNU http://pt.wikipedia.org/wiki/Licença_Pública_Geral_GNU

Projeto GNU é um projeto com o objetivo de criar um sistema operacional totalmente livre. A licença GNU *General Public License* (Licença Pública Geral), GNU GPL ou simplesmente GPL é a designação da licença para *software* livre.

Lei Educom nº 13.941

Lei que institui a educomunicação como ação municipal na cidade de São Paulo. Saiba mais: www.educacao.prefeitura.sp.gov.br

Links visitados em 23/01/2007

EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO NAS ONDAS DIGITAIS

Educar para as tecnologias é um dos grandes desafios para esta década, e a escola tem um papel preponderante nessa empreitada. Utilizar as linguagens midiáticas na Educação passa a ser uma questão importante para o processo de formação cultural da sociedade. Nesse sentido, o conceito de Educação e Comunicação tem sido desenvolvido na Rede Municipal de Educação de São Paulo pelo programa “Nas Ondas do Rádio”. Presente em toda a cidade, as rádios escolares criadas a partir do programa têm sido um impulso para o desenvolvimento do protagonismo infanto-juvenil.

Faz parte da estrutura do programa um kit de equipamentos de rádio, instalado em estúdio próprio, para transmissão restrita ao ambiente escolar. Jovens comunicadores elaboram seus próprios materiais comunicativos, produzindo programas de rádio com entrevistas, música e programação voltada às crianças e adolescentes. Essa ação tem promovido nas escolas a melhoria no processo de socialização entre aluno e escola, além de ampliar as possibilidades pedagógicas oferecidas a partir da linguagem radiofônica. O adolescente passa a ter voz ativa e participação na comunidade escolar, produzindo conhecimentos e trabalhando habilidades pouco estimuladas em sala de aula, tais como: trabalho em equipe, oratória, produção textual comunicativa, autonomia, pesquisa, responsabilidade social, ética e cidadania.

Os programas de rádio são produzidos com preocupação pedagógica, cujas pautas são construídas com informações culturais, de utilidade pública, além de ser um canal de divulgação do trabalho da escola e da comunidade. São muitas as possibilidades de produção: programa informativo, entrevista, radionovelas, musical, programas e trabalhos específicos para serem utilizados dentro da sala de aula. Para atender as necessidades da comunidade escolar, a programação é desenvolvida buscando a pluralidade cultural.

Recursos digitais

A inclusão digital nas escolas da rede municipal é uma proposta que vem ganhando força ao longo dos últimos anos. Muitos investimentos têm sido realizados e a conexão em banda larga coloca novos desafios na busca do aperfeiçoamento das práticas educacionais e na associação tecnologia, comunicação e educação.

Nesse sentido, é possível viabilizar a melhoria do processo de comunicação e produção em linguagens midiáticas e a ampliação dos espaços comunicativos por meio de recursos como *Podcast*, que possibilita o desenvolvimento de

uma espécie de *blog* com áudio e/ou imagem e a divulgação de produções como entrevistas, músicas inéditas ou mesmo um programa de rádio.

Uma outra plataforma tecnológica de divulgação de conteúdo audiovisual é o sistema de transmissão *streaming*. Essa tecnologia possibilita a transmissão em tempo real de som e imagem. É utilizada para automação de rádio e TV via *Web* em tempo real. Essas possibilidades permitem que qualquer pessoa ou instituição possa criar seus próprios canais de comunicação.

Contribuições para escrita e leitura

Ao produzir um programa de rádio, várias habilidades são utilizadas. Entre elas, a competência leitora e escritora, partes importantes no processo de produção da pauta. As etapas para produção de um programa iniciam-se com a definição dos conteúdos a serem explorados, a pesquisa, a seleção das matérias a serem publicadas, a organização, a edição e disposição dos conteúdos.

No processo de organização, o conteúdo é sintetizado e produzido em linguagem comunicativa adequada ao público a que se destina. Competência comunicativa e criatividade fazem parte do desenvolvimento da produção de um programa de rádio.

O processo continua com a disposição do conteúdo na pauta e a sua divulgação na apresentação do programa que, neste caso, recorre à leitura oral por meio da locução. Esse processo depende de fluência leitora, assim como de boa interpretação e postura vocal.

Todas essas atividades podem ser desenvolvidas com auxílio do computador. *Softwares* de edição de som podem ser utilizados na produção do programa, além de outros, tais como:

Word – para produzir os textos que servirão de peças para criação dos quadros do programa (abertura, entrevista, dicas culturais, informativo, vinhetas da rádio).

Internet – utilizado para realizar pesquisa de conteúdo e divulgar os trabalhos em Podcast (*blog* em áudio para publicação do trabalho).

Windows Media Player – utilizado como banco de dados de música e efeitos especiais.

Audacity (*software* de edição de som) – utilizado para produzir vinhetas e quadros dos programas e converter a produção em MP3 e WAVE.

No mundo dos blogs – o diário virtual na escola

Blog é uma abreviação da palavra *Weblog*: *Web* (rede, teia) e *log* (registro). É um diário virtual que pode ser educacional, familiar, pessoal e comunitário. Sua principal característica é a facilidade de criação e publicação de novos conteúdos na Internet pelo criador do *blog* e pelos visitantes, possibilitando a comunicação rápida, simples e organizada.

No âmbito educacional, o uso do *blog* pode potencializar processos de colaboração, o exercício da expressão criadora, a valorização da produção com significado social, a autoria e o protagonismo. Estimula também a leitura, a escrita e produção em outras linguagens, podendo constituir redes sociais e de saberes.

Nesse sentido, é uma importante ferramenta que possibilita o desenvolvimento de aprendizagens relativas à comunicação digital e à postura autoral na Internet, por meio da publicação de conteúdos.

PÚBLICO-ALVO

4º ano do Ciclo I, Ciclo II do Ensino Fundamental e Ensino Médio

OBJETIVOS

- Exercitar a produção e troca de mensagens entre os alunos no meio virtual.
- Potencializar a colaboração e o intercâmbio de idéias entre os alunos.
- Conhecer e explorar os recursos das ferramentas de *blogs*.
- Desenvolver práticas de leitura e escrita que contribuam na produção de textos e compreensão do que se lê.
- Aprender a criar *blogs* e ser produtor de conteúdo na Internet.

RECURSOS NECESSÁRIOS

Computadores conectados à Internet, projetor multimídia, câmera digital, escâner e programa de edição de fotos.

PROGRAMAS UTILIZADOS

Sites de produção de *blogs*, processador de texto e navegador de Internet (*Internet Explorer*).

FONTES DE PESQUISA

Para criar seu *blog*, sugerimos os seguintes sites:

<http://www.blogger.com/start>

<http://weblogger.terra.com.br/>

<http://www.blogs.com.br/oqueeblog.php>

METODOLOGIA

ANTES

Conhecendo o que os alunos sabem e o que desejam saber a respeito de *blogs* e dos recursos utilizados para sua elaboração

Exponha o projeto aos alunos, seus objetivos e duração. Em seguida, faça um levantamento dos conhecimentos prévios da classe. Salve o registro dessa conversa. Peça aos alunos que também registrem, individualmente, o que sabem sobre *blogs* e salvem em pasta própria.

SUGESTÃO DE ROTEIRO PARA REGISTRO

- O que você sabe sobre *blogs*?
- Quais *blogs* você conhece e visita?
- Você costuma enviar textos para *blogs*?
- Quando você visita um *blog*, seu objetivo é...
- Você já criou um *blog*?
- Você já utilizou um *blog* na escola? Como?

DURANTE

Conhecendo *blogs* e combinando algumas regras

- Converse com a classe para a definição do tema do *blog*.
- Exponha aos alunos quais programas serão utilizados no projeto, explicando o uso do *Internet Explorer* e a criação de pastas nas quais cada aluno salvará seus textos.
- Combinem posturas que devem ter ao publicar e comentar na Internet e estabeleça regras de ética e de utilização do *blog*, formuladas juntamente com eles.
- Para ampliar o repertório dos alunos, indique a leitura de textos sobre *blogs* e aproveite para indicar exemplos de *blogs* na Internet.

DICA

No Portal EducaRede (<http://www.educarede.org.br>), você encontra conteúdos que podem ajudá-lo na realização da atividade.

Na seção **Internet & Cia.**, veja os textos:

“Educar para o uso responsável dos meios digitais”

“Blog: diário virtual que pode ser usado na escola”

Na seção **Educainks**, confira as categorias:

Blogs de Professores

Blogs de Projetos

Criando o blog

- Defina com os alunos o nome do *blog*, o tema a ser trabalhado, a descrição e o *template* (modelo da página).
- Com auxílio do projetor multimídia, crie o *blog* com os alunos, acompanhando o processo.
- (Sugestão: <http://weblogger.terra.com.br/>, <http://www.blogger.com/start>).
- Construam o texto de apresentação do *blog* coletivamente.
- Os alunos devem se cadastrar no *site* que hospeda o *blog* da turma.

Produzindo os textos

- Apresente as ferramentas de edição e publicação, divida os alunos em duplas e oriente-os para a elaboração de um texto e de uma imagem a serem publicados no *blog*.
- Para produzir os textos, é importante dividir os temas entre as duplas. Os alunos digitam o texto no Word e salvam na pasta indicada anteriormente pelo professor.
- As duplas devem revisar o texto produzido, preocupando-se com a norma culta da língua.
- Os alunos também devem escolher uma imagem na Internet, cuja reprodução seja autorizada, nomeá-la e salvá-la no computador. Eles devem indicar crédito (o *site* do qual copiou a imagem) e legenda (uma breve descrição da foto).

Publicando os textos

QUEM PUBLICA?

Esse é um *blog* coletivo e, geralmente, algumas ações só podem ser feitas pelo criador do *blog*, no caso, o professor. São elas: publicar texto inicial, publicar mensagens, publicar imagens. Por isso, esses materiais serão publicados pelo professor.

Em alguns provedores de *blog*, o “criador” pode alterar as configurações para permitir que outros usuários também publiquem imagens e mensagens.

Para publicar o texto inicial de cada tema, peça aos alunos que enviem o material por *e-mail* para o professor (Veja a atividade “Mensagem para você” deste Caderno).

Com esse material em mãos, o criador do *blog* deve inserir as novas postagens (cada uma apresenta o título do subtema da dupla). Copie o texto, insira a imagem e publique no *blog*.

Comentando as produções

Após publicar as primeiras mensagens no *blog*, peça aos alunos que comentem os textos dos colegas. Todos os usuários podem comentar as mensagens.

ORGANIZAÇÃO DAS MENSAGENS

Esse é um *blog* coletivo e está dividido em temas. Portanto, oriente os alunos na organização das mensagens e comentários.

DEPOIS

Sistematizando o processo

Esse projeto pode ser estendido até o professor achar que é a hora de parar ou iniciar outro tema. Para finalizar, proponha à classe a construção de um texto coletivo sobre o processo de construção e uso do *blog*, retomando os registros iniciais para serem publicados no *blog*.

AVALIAÇÃO

Retomando registro inicial

A sistematização coletiva do processo de criação e uso do *blog* pode ser um instrumento de avaliação do professor.

Outra estratégia possível e complementar é os alunos fazerem uma auto-avaliação, retomando seus registros iniciais e respondendo a questão “O que aprendi com esse projeto?”. Eles podem comparar com o que já sabiam e avaliar se suas expectativas de aprendizagem foram contempladas.

Retomando os objetivos

Depois que os alunos retomaram seus registros individuais, amplie a conversa com a classe e socialize os ganhos que os alunos apontam, as dúvidas e dificuldades no processo.

Aproveite para retomar os objetivos e problematizar se eles:

- exploraram *blogs*;

- ampliaram o repertório sobre funções e recursos dos *blogs*;
- produziram conteúdo para publicação na Internet;
- inseriram comentários nos textos e imagens dos colegas;
- pesquisaram imagens na Internet;
- publicaram imagens no *blog*;
- criaram as legendas e citaram os créditos das imagens.

DESDOBRAMENTOS DA PROPOSTA

- Utilizar o *blog* com outros objetivos educativos: relato diário de projetos escolares, trabalhos em equipe com as diferentes áreas do conhecimento, anotações de aula etc.
- Lançar uma proposta de *blogs* individuais com temas livres. Se o *blog* for individual, os alunos devem trocar o endereço entre eles (registram no caderno, no processador de textos e inserem no recurso “Favoritos” do navegador de Internet). Em duplas, eles podem comentar o *blog* um do outro.
- No caso dos *blogs* individuais, cada aluno ou dupla será o “criador” do *blog*. Com esse perfil será permitida a publicação de fotos digitais. Essa é uma boa oportunidade para exercitar com os alunos o processo de criação e publicação de **imagens digitais**. Pode-se utilizar máquina digital ou escâner.
- Utilizar o *fotoblog* (um registro publicado na Internet com fotos colocadas geralmente em ordem cronológica, de forma parecida com um *blog*). Nesse caso, explore um *site* de publicação de fotos (por exemplo <http://fotolog.hyperfotos.com.br>), discutindo as diferenças entre *blogs* e *fotoblogs* e os objetivos de cada um, e inicie a produção nessa outra ferramenta.
- O professor também pode utilizar o *blog* como um **roteiro de aula**. Ele constrói o *blog* com orientações para atividades e fontes para pesquisas e os alunos registram comentários e resultados das atividades.

DICAS

- É preciso tomar muito cuidado com direitos autorais, principalmente no que se refere às imagens pesquisadas na Internet. Combine com os alunos o uso de legendas e créditos.
- O professor deve ter uma ficha com todo o cadastro dos alunos: nome, *e-mail*, nome do *blog*, assunto, endereço do *blog*. Oriente os alunos a registrarem suas senhas.
- Sempre registre os nomes dos *blogs* utilizados e pesquisados.
- Combine com eles a utilização da norma culta. Esteja sempre intermediando esta questão (uso de maiúsculas, acentuação, pontuação, ortografia etc.).
- Oriente para que os textos não sejam muito curtos (duas linhas, por exemplo) ou muito longos, respeitando as características dessa ferramenta.

Objetos criam vida na HQ – produção no computador

A história em quadrinhos (HQ) geralmente está associada às linguagens verbal e visual, envolvendo elementos como personagens, tempo, espaço e acontecimentos organizados em seqüência, numa relação de causa e efeito. A expressão verbal costuma aparecer nos balões, nas legendas (ou letreiros), onomatopéias e interjeições. O uso de imagens e representação de gestos compõe a linguagem não-verbal, essencial à criação de uma HQ.

No universo da HQ, portanto, pode-se desenvolver com os alunos um trabalho que explore diferentes linguagens e, ao mesmo tempo, tratar dos mais diversos assuntos: política, ciência, sociedade, esportes, humor, hábitos, entre outros.

PÚBLICO-ALVO

3º e 4º anos do Ciclo I, Ciclo II do Ensino Fundamental, Ensino Médio e EJA

OBJETIVOS

- Criar uma HQ com linguagem verbal e visual.
- Criar personagens utilizando objetos e acrescentando detalhes.
- Utilizar os recursos de expressão relativos à estrutura da HQ na criação do texto.
- Utilizar com autonomia os recursos do editor de imagem (*Paint*) para criação de desenhos ou remodelagem.
- Dar tratamento à imagem pesquisada na Internet.
- Montar um gibi virtual.

RECURSOS NECESSÁRIOS

Computador com acesso à Internet, processador de texto (*Word*), projetor multimídia, gibis, jornais e revistas.

PROGRAMAS UTILIZADOS

Programa de criação de desenho digital (*Paint*), programa de apresentação (*Power Point*)

FONTES DE PESQUISA

www.turmadamonica.com.br
www.ecokids.com.br
www.iguinho.com.br
http://leaozinho.receita.fazenda.gov.br

METODOLOGIA

ANTES

Conhecendo o que os alunos sabem e o que desejam saber a respeito de HQ e os recursos utilizados para elaboração de um gibi virtual

Apresente aos alunos a proposta de construção de um gibi virtual com o auxílio dos recursos tecnológicos. Faça um levantamento do que eles já conhecem em relação às características desse gênero. Verifique se os alunos consideram possível criar um gibi virtual e discuta sobre a maneira de fazê-lo. Registre essa conversa no *Word*, com o auxílio do projetor multimídia, para que a classe possa acompanhar.

Não deixe de solicitar aos alunos que, individualmente, também registrem seu repertório inicial sobre o tema da atividade.

DURANTE

Oferecendo repertório

- De posse de gibis, jornais, revistas ou *sites* da Internet, o professor faz a leitura da estrutura da HQ com os alunos.
- Proponha um tema para a elaboração de uma HQ. Não se esqueça de oferecer repertório sobre esse tema, que pode, por exemplo, ser pesquisado na Internet.
- Para organizar o trabalho, os alunos podem utilizar o recurso do *storyboard*, ou seja, um “rascunho” no papel.

HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Confira algumas características da HQ:

- Na HQ, o tempo e o lugar costumam ser indicados pela própria imagem.
- Algumas histórias apresentam quadrinhos com legenda. Trata-se de um pequeno texto que descreve algum fato ou informa alguma coisa, geralmente relacionada com o início da história.

- Existem diferentes tipos de balões (o balão é um elemento característico dos quadrinhos) que partem geralmente da boca das personagens, nos quais aparece a fala ou o pensamento delas.
- A letra usada no balão, geralmente, é de forma, maiúscula e parece ter sido desenhada à mão.
- Por vezes, as palavras são escritas em negrito, com um traço mais forte do que o normal, pois indica a maneira como são pronunciadas, com tom de voz mais alto ou ênfase.
- Há palavras que procuram imitar, na escrita, certos sons e ruídos. Essas palavras são chamadas de onomatopéias. O sinal de pontuação que costuma acompanhar as onomatopéias é o ponto de exclamação.
- As personagens das histórias em quadrinhos costumam usar uma linguagem informal, isto é, bem parecida com o jeito como falamos no dia-a-dia.
- É comum a passagem de uma linguagem para outra – dos quadrinhos para filmes e desenhos animados e vice-versa.

Personificando o objeto

- Os alunos desenharam um objeto no *Paint* ou colam nesse programa um objeto copiado de *site* pesquisado na Internet.
- Oriente-os a tratar a imagem, acrescentando detalhes ao objeto que o personifiquem. Por exemplo: um clip, uma maçã, um lápis ou um carro poderá ser transformado em um personagem, basta que sejam acrescentados detalhes como boca, olhos, mãos etc.

Um pastor, ainda menino, levava seu rebanho para fora da aldeia



Criando o cenário

Para criar o cenário, será utilizado o *software* de apresentação *Power Point*. Antes de montar cada quadrinho nesse programa, pesquise na Internet as imagens (fotos, ilustração e *gifs* animados) que servirão de plano de fundo, indicando o tempo e o espaço. Pode-se também copiar do *Paint* um cenário anteriormente desenhado.

DICAS DE PESQUISA DE IMAGEM

Para a seleção de imagem de fundo para composição do cenário, siga o seguinte roteiro de pesquisa:

- Acesse um *site* de busca (como *Google*) e clique em “imagens”

- Digite o nome da imagem que desejar e depois clique em “pesquisar”
- Escolha as imagens, copie e cole em um *slide* do *Power Point*.
- Para seleção de *gif* animado, no *site* de busca na *Web*, digite, em *gifs* animados, “nome do objeto a ser pesquisado”. Vários *links* de *gifs* animados aparecerão, é só escolher a melhor opção.
- Para copiar a imagem ou *gif* animado, clique com o botão direito do mouse sobre a imagem e com o botão esquerdo clique em “copiar”; no *Power Point*, clique em “editar” e “colar”.
- No *Power Point*, para inverter a ordem das imagens (trazer para frente/ enviar para trás), selecione a figura e clique com o botão direito sobre ela. Selecione o item “Ordem” e escolha a opção que desejar.

Montando a HQ

- Montar a capa do gibi virtual no primeiro *slide* do *Power Point* com o título da HQ, utilizando o *WordArt*. Criar um plano de fundo e/ou acrescentar as ilustrações que desejar.
- Inserir o *slide* criado anteriormente como cenário da HQ. Se a história se passar no mesmo espaço até o final, inserir quantos *slides* de cenário forem necessários, pois cada um corresponde a um quadrinho. Se a história se passar em locais diferentes, elaborar antes os diferentes cenários e inserir na seqüência das ações da HQ.
- Selecionar a personagem construída no *Paint* com a ferramenta “seleção” e depois clicar em “editar” e “copiar” no *Power Point*.
- Escrever as legendas utilizando a “caixa de texto”, localizada na barra de ferramentas “desenho”.
- Para criar os balões, utilizar o recurso “autoformas” (na barra de desenho), clicando em “textos explicativos” e escolhendo o balão desejado. É possível também criar outros formatos de balões, desenhando no *Paint* e copiando e colando no *Power Point*.

Revisão

Após a elaboração da HQ, é preciso revisá-la. Proponha aos alunos que analisem os seguintes aspectos:

- O cenário está de acordo com o tempo e o espaço da ação do texto?
- Os balões estão dispostos de modo a que o leitor identifique quem é o personagem que fala?
- Foram usados corretamente onomatopéias e outros recursos de expressão?
- As palavras e expressões usadas estão grafadas de modo correto?

- Há seqüência e lógica no texto da HQ e o número de quadrinhos foi suficiente para o entendimento da história?

Solicite então que os alunos façam a reescrita, se necessário, e os ajustes finais para a apresentação.

DEPOIS

Apresentando o gibi virtual para a classe

Utilizando o projetor multimídia, as histórias serão apresentadas para a classe, que poderá fazer comentários. É interessante que o grupo expositor conte como foi o seu processo de criação.

Além disso, as histórias em quadrinhos produzidas podem ser publicadas em *sites* da Internet, como o Portal da Secretaria Municipal de Educação (SME-SP), na própria página da escola ou *blog* da classe.

AVALIAÇÃO

Retomando os objetivos

Nesse momento, o professor deve avaliar a produção do gibi virtual, observando os seguintes aspectos:

- Apresenta as características do gênero HQ?
- O tema abordado está claro?
- As ilustrações são criativas e dentro do contexto?
- Os recursos estruturais e tecnológicos foram utilizados adequadamente?

Retomando os registros iniciais

Os alunos devem retomar seus registros iniciais e refletir sobre o que aprenderam com a proposta, tanto em relação ao uso das ferramentas quanto à estrutura da HQ, e comparar com o que sabiam antes.

O professor também deve retomar as anotações iniciais e fazer uma roda de conversa com os alunos, comparando juntos as aprendizagens da classe.

DESDOBRAMENTOS

- Criar diálogos em uma HQ a partir de ilustrações.
- Criar ilustrações em uma HQ a partir de diálogos.
- Criar *links* na HQ inserindo, de acordo com o tema, outros gêneros lingüísticos (receitas, convites, anúncios etc.).
- Criar uma HQ animada (veja atividade “Animando a imaginação” deste Caderno).
- Criar uma HQ com reescrita de fábulas, contos de fada e de terror ou poemas.
- Elaborar uma HQ com temas das diferentes áreas do conhecimento, por exemplo: sobre o ciclo da água, um momento histórico, apresentação de uma região etc.
- Usar o recurso do gravador de som para que o aluno narre e interprete as legendas e falas das personagens.

Pelas tabelas – trabalhando com planilhas eletrônicas

Atualmente, temos contato com mensagens veiculadas em diferentes linguagens. O tratamento dado às informações requer habilidades de leitura que ultrapassam a simples decodificação do código alfabético ou textos produzidos na expressão verbal. Inúmeras informações são transmitidas por meio de dados numéricos, tabelas e gráficos, que envolvem conceitos e outros modos de ler e escrever.

O *Excel* é um *software* que possibilita ao usuário a criação de relatórios, planilhas, cálculos e gráficos. A exploração de seus recursos e ferramentas pode contribuir para novas formas de leitura, interpretação, análise e comunicação.

PÚBLICO-ALVO

Ciclo II do Ensino Fundamental e Ensino Médio

OBJETIVOS

- Desenvolver a leitura de planilhas eletrônicas de dados e gráficos.
- Criar planilhas eletrônicas de dados com inserção de gráficos.
- Formatar planilhas e gráficos.

RECURSOS NECESSÁRIOS

Programa *Excel*; folhetos, jornais, revistas e encartes; projetor multimídia e acesso à Internet.

PROGRAMAS UTILIZADOS

Planilha eletrônica e navegador de Internet. Sugerimos: *Excel* e *Internet Explorer*, respectivamente.

METODOLOGIA

ANTES

Conhecendo o que os alunos sabem a respeito de planilhas eletrônicas e gráficos

- Inicie uma conversa com os alunos a respeito das diferentes formas de leitura: é possível ler somente palavras ou há outros tipos de leitura (de imagens, símbolos, caricaturas, placas, sinais, gráficos, tabelas etc.).
- Explique que a proposta de trabalho é aprender a ler e produzir gráficos e tabelas no *Excel*.
- Faça um levantamento do conhecimento dos alunos sobre gráficos e tabelas/planilhas.
- Exemplifique esse recurso com algo concreto do nosso cotidiano: os gráficos e tabelas que vemos nos telejornais, no jornal, na escola, nas pesquisas etc. Traga um modelo e apresente para a classe.
- Verifique se consideram possível criá-los no computador e como poderiam fazê-lo. Anote essas hipóteses levantadas pela classe no *Word*, exibindo-as com o projetor multimídia.
- Peça aos alunos que, individualmente, registrem o que sabem a respeito do tema em questão.

SUGESTÃO DE REGISTRO

Planilha é ...

Gráfico é ...

Os recursos tecnológicos para elaboração de planilhas e gráficos que podemos usar são ...

DURANTE

Ampliando repertório

Apresente aos alunos gráficos de diferentes fontes: jornais, revistas, livros e Internet, para que, juntos, possam ler os dados apresentados. Ajude-os a interpretá-los e a comparar diferentes formas de representação: pizza, torres (barras), 3D, entre outros.

Coletando dados

De posse de folhetos de ofertas de supermercados, jornais e encartes, duplas de alunos devem fazer uma lista de produtos consumíveis mensalmente.

Criando uma planilha eletrônica

- Abra uma planilha no *Excel* e, com o uso do projetor multimídia, crie com os alunos uma tabela de dados, levantando com eles uma seqüência possível.

- Veja na versão virtual deste Caderno modelo de tabela.
- Converse com o grupo se é possível criar uma fórmula para inserir essa seqüência sem ter que digitar os números um a um (lembre-se de que os números são consecutivos, ou seja, o anterior mais um).
- Solicite aos alunos que abram o *Excel*, salvem sua planilha (exemplo de nome do arquivo: “compras do mês”) e criem a tabela conforme o planejado com a classe, digitando inclusive os produtos, anteriormente selecionados pelas duplas.
- Com os folhetos em mãos, ou pesquisando na Internet, os alunos devem preencher as demais células: valor unitário do produto, quantidade e subtotal.

Formatando células


- Converse com seus alunos sobre a representação de valores monetários. Como representar o valor monetário de cada produto? Solicite, então, que a coluna preço tenha formato moeda.

Você pode auxiliá-los, usando o projetor multimídia para formatar estilo moeda.

COMO INSERIR FORMATO MOEDA



Há duas formas de inserir formato moeda: selecionar a coluna inteira e clicar no ícone “estilo moeda” ou selecionar a coluna, acessar “formatar”/“células” e, na guia “número”, clicar em “moeda”, especificando que são duas casas decimais.

- Insira uma fórmula, relacionando as colunas do valor unitário e de quantidade na coluna “subtotal!”. Antes, contudo, converse com a classe sobre a possibilidade de inserir fórmulas: para que servem e o que facilitam. Procure deixar os alunos chegarem à fórmula por si mesmos: (valor unitário x quantidade). A fórmula no *Excel* será: (=célula do valor unitário * célula da quantidade).
- Peça para os alunos formatarem a tabela: selecione-a inteira, clique em “formatar células” e utilize as guias “fontes” e “bordas”, alterando conforme desejam. As células da linha do título devem ser mescladas e também formatadas. 
- No final da planilha, digite “total a pagar”. Na última célula da coluna, “subtotal”, insira uma fórmula. Novamente, converse com seus alunos para que, juntos, possam chegar à elaboração dessa fórmula (você pode selecionar toda a coluna a ser somada e clicar no ícone do somatório). Σ

Inserindo gráfico

- Selecione as colunas “produto” e “valor unitário”. Clique em “inserir gráfico”, escolhendo a melhor opção para facilitar a leitura. Clique duas vezes em “avançar” e insira o título da planilha: Compras do Mês. Clique novamente em “avançar” e depois em “concluir”. Mova o gráfico, com o auxílio do mouse, para que fique numa boa posição em relação à planilha.
- Renomeie a planilha para Mês Atual. Mostre ao aluno que ele pode fazer uma planilha para cada mês do ano, num mesmo arquivo. (Ex: na plan2, ele pode renomear para Fevereiro; plan3, Março e assim por diante)

Revisão

Esse é um momento importante de leitura e releitura do gráfico. Os alunos devem avaliar se o que planejaram está expresso na tabela de dados e se o gráfico corresponde aos itens que desejam apresentar.

É importante também verificar valores em relação aos produtos e quantidades, somatórios, tipo de gráfico escolhido e formatação de tabela.

DEPOIS

Socializando as produções

- Os alunos trocam de computadores e fazem a leitura das planilhas e do gráfico, comparando os dos outros com os seus, anotando em que se assemelham e no que diferem.
- O professor projeta para a classe dois trabalhos selecionados (por ele ou pelos alunos), propondo a leitura dos dados e gráficos, comparando e analisando:
- Quais os produtos listados pelas duplas?
- As quantidades consumidas são as mesmas ou não? Em que se assemelham ou diferem?
- Os valores são iguais para um mesmo produto?
- Quais os fatores que interferem nas diferenças apresentadas entre os dois trabalhos?
- A diferença de valores está relacionada a qual aspecto: época do produto, quantidade de consumo, tipo, marca, local de venda, promoções ou outros considerados importantes e levantados pelos alunos?

AVALIAÇÃO

Retomando os objetivos

- Os alunos foram capazes de proceder à leitura dos gráficos e tabelas dos colegas?

- As planilhas foram criadas e formatadas de acordo com o sugerido? Foram além?
- Os alunos conseguiram chegar às fórmulas necessárias para a elaboração das planilhas?
- Os gráficos representam de forma satisfatória a tabela de dados?

Retomando o registro inicial

Os alunos devem retomar as anotações sobre seus conhecimentos prévios a respeito do tema e registrar suas aprendizagens após o desenvolvimento da proposta.

O professor, com o auxílio do projetor multimídia, deve retomar o registro inicial e levantar com a classe o que aprenderam com a realização desse trabalho.

DESDOBRAMENTO DA PROPOSTA

- Produção de novas planilhas, como por exemplo: Orçamento do Mês, Controle Bancário, Desenvolvimento Escolar, Batimento Cardíaco e temas das diferentes áreas do conhecimento.
- Criação de nova planilha, comparando preços de dois mercados.
- Continuidade desta atividade, atualizando a planilha mês a mês, para que possam ser realizadas comparações, tanto de preços quanto em relação à leitura do gráfico.
- Aproveite jogos, campeonatos mundiais e assuntos do momento para propor novas atividades deste tipo.

DICAS DO EXCEL

Como formatar células: clicar na barra de menu em “formatar”/”células”, clicar na guia “número” e escolher o tipo de formatação (data, texto, moeda, número, personalizado etc.).

Como proteger e desproteger planilha: Selecione somente as células que poderão ser usadas. Clicar na barra de menu em “formatar”/”células”, clicar na guia “proteção” e desmarcar a palavra “travada”. Depois, clicar na barra de menu em “ferramentas”/”proteger”/”proteger planilha”. Colocar a senha (no caso da nossa planilha, “feb”) e deixar marcadas as expressões “selecionar células bloqueadas”, “selecionar células desbloqueadas”; insira novamente a senha.

Pequenas atividades... Grandes aprendizagens I

GRAVADOR DE SOM

PÚBLICO-ALVO: 1º e 2º anos do Ciclo I do Ensino Fundamental e EJA

A partir de textos trabalhados em sala de aula ou em sala de leitura, como parlendas, adivinhas, trava-línguas, cantigas de roda, quadrinhas, poemas e outros, criar uma atividade com o gravador de som. Ensine o aluno a gravar, utilizando esses textos para trabalhar com oralidade, leitura e entonação.

Mesmo que o aluno ainda não esteja alfabetizado, ofereça sempre o texto, impresso ou na tela do computador, para que ele possa mobilizar suas estratégias de leitura.

MOBILIZANDO HIPÓTESES DE ESCRITA

PÚBLICO-ALVO: 1º e 2º anos do Ciclo I do Ensino Fundamental e EJA

Os alunos fazem, no programa de criação de desenhos (*Paint*), a ilustração de uma história anteriormente trabalhada, ou de uma parte dela. Na caixa de texto do próprio programa, elaboram uma frase ou pequeno texto sobre a ilustração. Apresente as produções para a classe com o auxílio do projetor multimídia. Durante a apresentação, os alunos falam sobre a ilustração e lêem a frase ou o texto elaborado.

TELA MOSAICO

PÚBLICO-ALVO: 1º e 2º anos do Ciclo I do Ensino Fundamental e EJA

Alunos em primeiro contato com o computador podem usar o Paint para a criação de uma tela mosaico. O aluno deve escolher uma ferramenta de desenho (retângulo, retângulo arredondado, elipse, quadrado, reta e linha sinuosa) e distribuir pela tela figuras de vários tamanhos e espessuras. Depois, com o uso da ferramenta de preencher com cor, pintar as figuras de várias cores, formando uma tela mosaico. Além de ficar um visual muito bonito, esta atividade auxilia na coordenação motora para o uso do *mouse*, na exploração das ferramentas e no reconhecimento de ícones.

DIGITAR E FORMATAR

PÚBLICO-ALVO: 1º e 2º anos do Ciclo I do Ensino Fundamental e EJA

Trabalhe no *Word* com lista de palavras por temas, lista de personagens de histórias ou lendas, nomes dos colegas da classe, pequenas frases, poemas, quadrinhas, parlendas ou trava-línguas (trabalhados em sala de aula ou sala de leitura), para a aprendizagem e exploração do uso do teclado. Em seguida,

ensine os alunos a formatar texto e bordas, trocar as cores das letras e colocar efeito clicando em “editar”, “formatar fonte” e “efeitos de textos”. Escolher as opções e concluir com “OK”.

DÚVIDAS? A INTERNET RESPONDE...

PÚBLICO-ALVO: Ciclo II do Ensino Fundamental, EJA e Ensino Médio

Levante algumas questões com a classe e oriente sobre como a Internet pode auxiliar na busca de respostas e soluções dos problemas apontados. Faça uma lista, registre no *Word* e projete para que, em seguida, os alunos possam pesquisar e anotar os *sites* encontrados. Comente com a classe o percurso de cada busca. Ex.:

- Quero comprar um computador. Onde encontrar o melhor preço?
- Quero assistir a um filme de terror. Onde está passando?
- Vou viajar neste final de semana para Santos. Como estará o tempo?
- A calçada da minha casa está em péssimas condições. Onde posso reclamar?
- Qual ônibus devo tomar para chegar ao Parque Ibirapuera?

ELABORANDO MANCHETES

PÚBLICO-ALVO: 3º e 4º anos do Ciclo I e Ciclo II do Ensino Fundamental, Ensino Médio e EJA

Apresente para a classe apenas a imagem de uma notícia de jornal atual. Peça para que os alunos escrevam a manchete do tema que a imagem propõe. Numa roda de conversa, eles socializam suas produções. O professor, então, lê a notícia e a classe indica qual a manchete criada é a mais adequada.

Os alunos podem fazer o mesmo. Escolher na Internet a imagem de uma notícia, copiar e colar no *Word* ou outro programa. Trocar de computador e escrever a manchete referente à imagem escolhida pelo colega. Em seguida, acessar a página da Internet de onde foi tirada a imagem, ler a notícia e avaliar se a manchete traduz o acontecimento.

Lembre-se de oferecer repertório aos alunos, pois a manchete de uma notícia traduz as características de um jornal.

CRUZADINHAS NO WORD

PÚBLICO-ALVO: Ciclo I do Ensino Fundamental

Elabore cruzadinhas com o repertório já trabalhado em sala de aula, por exemplo: jogos, brincadeiras, animais, frutas, nomes dos colegas, entre outros temas.

Converse com os alunos para discutirem como brincar e as regras da cruzadinha. Faça intervenções.

Monte um banco de palavras para ser consultado pelos alunos, se necessário.

Lembre-se de que há critérios na construção do banco de palavras.

CRUZADINHA NA ESCOLA

Nesta atividade, é fundamental agrupar os alunos com hipóteses pré-silábicas ou silábicas com valor sonoro, com os que já produzem escritas silábicas com valor sonoro.

Os alunos com hipóteses silábicas com valor sonoro também podem ser agrupados com aqueles que apresentam hipóteses silábico-alfabéticas.

As cruzadinhas são atividades que colocam em foco a quantidade de letras necessárias para escrever uma palavra e também quais letras utilizamos em função do “cruzamento” das palavras. Por isso, é uma ótima atividade para alunos com hipótese de escrita silábica e silábico-alfabética, pois os instigam a refletir sobre quais e quantas letras utilizar nas escritas das palavras.

Para os alunos com hipótese de escrita alfabética, o desafio está na ortografia, ou seja, saber com quais letras escrever as palavras, considerando que muitos sons são grafados de diferentes formas, assim como várias letras representam sons diferentes. Para alunos com hipótese de escrita pré-silábica, a atividade terá desafio se puderem fazê-la com os alunos que já estão pensando na relação entre a escrita e a fala, considerando o valor sonoro. Caso contrário, vão apenas preencher os quadrinhos com letras aleatórias, o que não é nada satisfatório.

4	5	6	8	12
BOTA	TEXTO	COZIDO	COLORIDO	QUEBRA-CABEÇA
BOLA	JOGOS	SABIDO	CARRINHO	QUEBRA-SAPATO
COLA	CORPO	BONECA	PATINHOS	QUEBRA-PALITO
MAÇÃ	FOGOS	SONECA	MANDIOCA	QUEBRA-CAPETA

CRUZADINHA NO EXCEL

Monte uma cruzadinha no Excel. Mescle células para digitar a cantiga de roda e insira bordas para destacar a cruzadinha.

Ciranda, cirandinha,

Vamos todos _____

Vamos dar a meia volta,

_____ e meia vamos dar,

O _____ que tu me deste,

Era _____ e se quebrou,

O _____ que tu me tinhas,

Era pouco e se _____

			C				
			A				
			N				
			T				
			I				
			G				
			A				

Se achar necessário, crie um banco com as palavras fora de ordem.

Use também parlendas, trava-línguas, rimas, adivinhas. Consulte o livro "Projeto Toda Força ao 1º ano", volume 2, pág. 84 a 91

UM BILHETE MUITO ESTRANHO

PÚBLICO-ALVO: Alunos pré-silábicos e silábicos alfabéticos sem segmentação.

Digite um bilhete sem separar as palavras e peça aos alunos que reescrevam o texto.

EXEMPLO

TiaBeth

Depoisdojogo,levareimeusamigosparatomarumlancheemsuacasa.

Faça,porfavorumbolodechocolaterecheadoebemgostoso.

UmbeijodeseuqueridosobrinhoPedro.

Pequenas atividades, grandes aprendizagens II

QUEM É QUEM...

PÚBLICO-ALVO: Ciclo I do Ensino Fundamental

Faça uma lista no Word com nomes próprios e objetos, animais ou aves.

Exemplo:

Larissa	Carrinho
Beatriz	Cão
Márcia	Gato
Juliano	Passarinho
Vitor	Peixe

Desenhe casinhas de cores diferentes. Use a ferramenta de desenho.

Exemplo:



Elabore um texto, fornecendo informações de maneira subentendida, usando os nomes próprios, as casinhas coloridas, os objetos, animais ou aves e, indiretamente, vá dando as pistas para que os alunos possam responder quem mora onde e qual animal tem.

Veja exemplo de texto:

Meu nome é Larissa e tenho uma grande amiga Beatriz que mora duas casas depois da minha. Eu moro numa esquina e adoro animais. Meus amigos também. Tem um gato na casa rosa que está sempre querendo pegar o peixinho da casa vizinha. Meu cachorro sempre implica com esse gato e late muito quando ele se aproxima da casa ao lado da minha tentando pegar seu passarinho. Vitor também é meu amigo e mora numa casa azul. A Marcia é muito legal, mas não é minha vizinha.

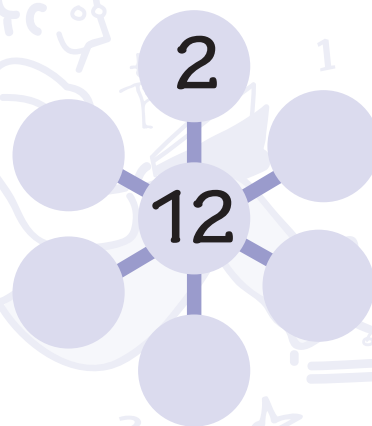
Agora elabore perguntas, tais como:

- Qual a cor da casa da Beatriz?
- Quem mora na casa amarela?
- Quem tem um peixinho?
- Onde mora a Larissa?
- E o passarinho, onde vive?
- Qual a cor da casa do Juliano?
- Em que casa mora a Marcia?
- Quem você acha que tem o carrinho?

CRIANDO DIAGRAMAS

PÚBLICO-ALVO: Ciclo I do Ensino Fundamental

Coloque na figura abaixo os números 4, 10, 14 e 16, de modo que em todos os sentidos a soma seja sempre 30. Você poderá utilizar os diagramas do programa ou montá-lo com o autoformas. Neste caso, não esqueça de inserir uma caixa de texto para digitação das respostas.



INTERPRETAÇÃO DE GRÁFICOS

PÚBLICO-ALVO: Ciclo I do Ensino Fundamental

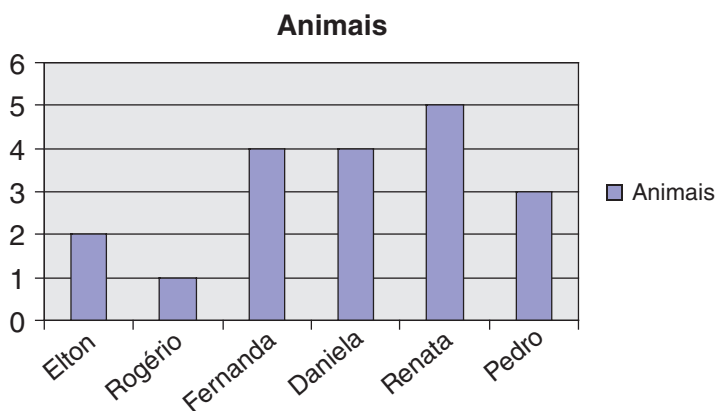
Apresente um enunciado cujos dados possam ser representados em forma de gráfico para que os alunos possam interpretar e responder perguntas relacionadas ao seu conteúdo.

Exemplo:

Fernanda fez uma pesquisa na sua equipe. Perguntou quantos animais domésticos tinha cada aluno de sua equipe. Observe o gráfico.

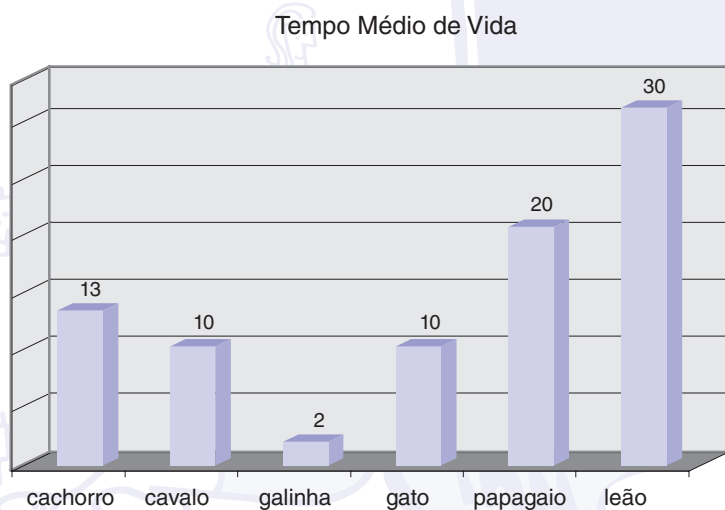
De acordo com o gráfico, responda:

- Quem tem mais animais domésticos? R:
- Quem tem apenas um animal doméstico? R:
- Quem tem o mesmo número de animais domésticos? R:
- Quantos animais Elton e Fernanda têm juntos? R:
- Quantos animais têm o grupo todo? R:



Exemplo envolvendo tabelas e gráficos:

A equipe de Thiago fez uma pesquisa para saber o tempo médio de vida de alguns animais. Veja os resultados no gráfico e complete a tabela.



TABELA

Animais	Tempo Médio de Vida

Agora responda.

Desses animais:

- Qual vive menos? R:
- Qual vive mais? R:
- Quais vivem o mesmo número de anos? R:
- Quantos anos o papagaio vive a mais que o gato? R:

PRODUZINDO TEXTO COM GIF

PÚBLICO-ALVO: 1º e 2º anos do Ciclo I do Ensino Fundamental

Os alunos utilizam as seguintes ferramentas: *sites de gifs*, banco de *gifs*, diretórios “meus documentos” e “minhas imagens” e o programa *Paint*.

Você deverá adicionar *sites de gifs* em Favoritos (no navegador). Sugestão:

www.gifmania.com

www.magiagifs.com.br

<http://www.animatedgif.net/>

<http://biaemariogama.sites.uol.com.br/>

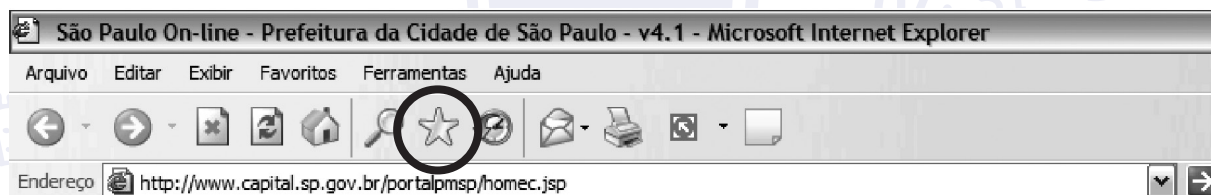
<http://www.giffs.hpg.ig.com.br/>

<http://apenasgifshp.sites.uol.com.br/>

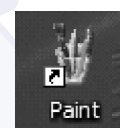
<http://www.gifanimados.com/>

<http://www.gifmaniacos.com/>

Explique aos alunos que irão usar os ícones da *Internet Explorer* e *Paint*. Peça que entrem na Internet clicando no ícone na área de trabalho e, em seguida, cliquem no ícone de *Favoritos* (a estrela) e escolham um dos *sites* da lista.



Ensine-os a salvar os *gifs* de que mais gostaram na pasta *Minhas Imagens*, em *Meus Documentos*. Em seguida, peça para que cliquem no ícone do *Paint* e utilizando a barra de ferramentas “editar” e “colar”.



Os alunos devem escolher um ou mais *gifs* para compor a tela. Podem, ainda, abrir uma caixa de texto e criar uma história a partir do cenário montado.

ÁRVORE GENEALÓGICA

PÚBLICO-ALVO: Ciclo I do Ensino Fundamental

Os alunos devem trazer fotos da família: pai, mãe, avós e tios maternos e paternos. Ensine-os a escanear as fotos e redimensioná-las.

Para montar a árvore genealógica, o aluno pode usar diagramas, *Power Point*, desenhar a árvore ou ainda utilizar modelos pesquisados na Internet.

Por trás das teclas – criação de dicionário virtual

A criança pequena está aberta ao novo, é curiosa, quer explorar o mundo e os recursos a sua volta. Para aproveitar esse momento extremamente favorável, o professor pode propor atividades no laboratório de Informática que favoreçam o letramento, isto é, o uso social do ler e do escrever, considerando códigos e linguagens próprios do contexto digital.

Ao ligar e desligar o computador, ao clicar no mouse, ao abrir e fechar janelas ou interpretar ícones, a criança vai criando hipóteses cognitivas e realizando seu próprio percurso de descobertas e, dessa forma, desenvolvendo a auto-estima e a autonomia na sua relação com o mundo digital.

PÚBLICO-ALVO

Alunos dos 1º e 2º anos do Ciclo I do Ensino Fundamental

OBJETIVOS

- Proporcionar os primeiros contatos com a linguagem digital do computador.
- Identificar e interpretar ícones.
- Aprender a abrir programas e salvar arquivos.
- Explorar recursos de um programa de apresentação (*Power Point*): inserir novo *slide*; digitar na caixa de texto (apagar letras, dar espaço, mudar de linha); inserir *hiperlinks* e executar uma apresentação.
- Criar um dicionário virtual em um programa de apresentação.

RECURSOS NECESSÁRIOS

Dicionários, Computador e Projetor multimídia

PROGRAMAS UTILIZADOS

Programa de apresentação. Sugestão: *Power Point*.

METODOLOGIA

ANTES

Conhecendo o que os alunos já sabem a respeito de dicionário e de como criar um dicionário virtual

Apresente a proposta de criação de um dicionário virtual. Pergunte aos alunos o que eles sabem a respeito de dicionários, se têm dicionário em casa, na escola, para que servem, quais tipos eles conhecem e se é possível montar um dicionário no computador.

Faça o registro do repertório da classe, utilizando o projetor multimídia, e salve-o.

Solicite que cada aluno, individualmente, registre o seu conhecimento prévio e salve-o em uma pasta. (Este momento depende dos conhecimentos que a criança já possui sobre a escrita).

DURANTE

Definindo o dicionário virtual

Cada aluno deve ter um dicionário em mãos. Peça para que eles o explorem, identificando como aparecem as palavras, em que ordem, se há regras para localização, se há figuras, como é a capa e a contracapa.

Converse com a classe e apresente as possibilidades de conteúdos para os dicionários: palavras já estudadas na sala de aula, animais, sinônimos, nomes dos colegas, países, cidades, instrumentos, personagens de contos de fadas ou fábulas, desenhos animados, frutas etc.

Cada dupla deve escolher um dos temas apresentados e construir uma lista de palavras organizadas alfabeticamente.

Criando o dicionário no *Power Point*

Explique para que serve um programa de apresentação.

Peça aos alunos que abram o *Power Point* e sigam os seguintes passos:

- No primeiro *slide*, nas caixas de textos, devem escrever o nome do dicionário e o nome da dupla.
- Depois, inserir novo *slide* e escrever “Índice”. Esse *slide* será retomado no final para inserção dos *hyperlinks*.
- Inserir novos *slides*. Cada *slide* corresponde a uma LETRA (a letra é o título do *slide*).

IMPORTANTE!

Oriente os alunos a salvarem os arquivos. Explique que salvar é gravar no computador o trabalho que estão fazendo, para que na próxima aula possa ser dada continuidade.

Crie uma pasta no Computador do Professor. Isso facilitará a localização do arquivo na rede para a apresentação no projetor multimídia.

Desenvolvimento do trabalho

Acompanhe cada dupla no decorrer da atividade, auxiliando os alunos na escrita das palavras, fazendo as intervenções necessárias e perguntando se não está faltando letra, se não há letras a mais, qual letra pode ser colocada ou tirada.

A partir dessa mediação, o professor estimulará a reflexão sobre suas hipóteses de escrita.

Terminada a escrita das palavras, ajude-os a inserir os *hiperlinks*.

Inserindo hiperlinks

Hiperlinks são ligações para outro texto. Nesta proposta, por exemplo, ao clicar na letra A, no *slide* do Índice, aparecerá o *slide* que contém as palavras iniciadas por esta letra.

Utilize o projetor multimídia para que os alunos possam acompanhar as explicações.

Os alunos devem selecionar o segundo *slide*, clicar em “inserir”, na barra de menus e, em seguida, em “hiperlinks”. Na janela que aparecer, devem selecionar “colocar neste documento” e escolher o *slide* correspondente à primeira letra do alfabeto. Assim sucessivamente, até completar o índice com todas as letras do alfabeto. O próprio programa acrescentará a letra ao índice já que ela é o título de cada *slide*. Não é necessário digitar nada, apenas apertar “enter” e clicar nos locais indicados pelo professor.

O mesmo procedimento de inserção de *hiperlinks* deve ser feito para a criação do botão “voltar ao índice” em todos os *slides* das letras do alfabeto.

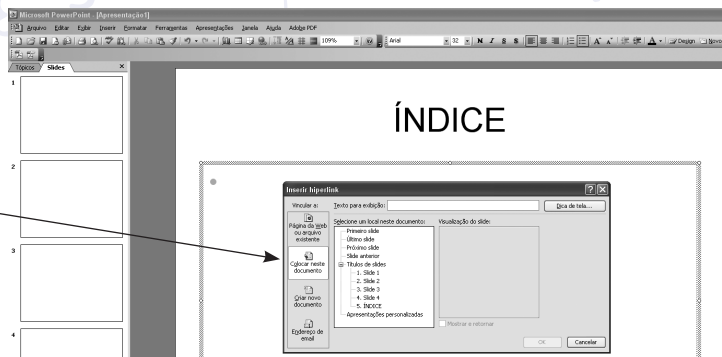
I. INSERINDO HIPERLINKS

1. Clicar em Inserir
2. Clicar em Hiperlink



II. INSERINDO HIPERLINKS

1. Escolher “Colocar neste documento”
2. Selecione o slide
3. Clicar em ok



DEPOIS

Terminado o dicionário, é hora de os alunos apresentarem as produções para os demais colegas. Os alunos lêem as palavras para os colegas, utilizando o projetor multimídia. Cada dupla pode apresentar um *slide* diferente, isto é, a dupla vai clicar numa letra do índice e apresentar as palavras que irão aparecer, lendo-as para os demais colegas. Se o aluno tiver dificuldade na leitura, o professor pode auxiliá-lo para que ele conclua sua apresentação.

AVALIAÇÃO

Retomando os objetivos

Verificar se os alunos são capazes de:

- Encontrar o ícone, abrir e fechar o *Power Point*.
- Inserir um novo *slide*.
- Inserir *hiperlinks*.
- Escrever dentro das caixas de texto.
- Apagar letras, dar espaço, mudar de linha.
- Abrir um arquivo salvo no computador.
- Executar uma apresentação.

Retomando o registro inicial

Os alunos devem proceder a uma auto-avaliação, respondendo à questão “O que aprendi com esse projeto?”. Oriente-os a comparar com o que já sabiam e avaliar se suas expectativas de aprendizagem foram contempladas. (Esse procedimento depende dos conhecimentos que a criança já possui sobre a escrita.)

O professor também deve retomar suas anotações iniciais com o uso do projetor multimídia e, em uma roda de conversa, registrar as aprendizagens da classe após o desenvolvimento da proposta.

DÉSDOBRAMENTOS DA PROPOSTA

- No decorrer do ano letivo, o aluno poderá acrescentar outras palavras ao dicionário.
- Figuras poderão ser inseridas para a produção de um dicionário ilustrado.
- É possível também utilizar sons no dicionário: uma possibilidade é utilizar sons encontrados na Rede, relacionados à palavra. Outra possibilidade é gravar a leitura com a voz do aluno e inserir na apresentação.
- Também é possível produzir um dicionário coletivo para a turma, utilizando o mesmo arquivo em rede.

Procurar, encontrar, escolher – seleção de informação na Internet

A Internet é um território rico em informações interligadas – os hipertextos –, que permitem a cada um fazer o seu caminho, isto é, a sua própria leitura. Trata-se de uma infinidade de páginas, disponibilizadas em diferentes formatos e pelas mais variadas fontes.

Diante desse cenário, o uso da Internet para realização de pesquisas dirigidas pelo professor proporciona ao aluno o desenvolvimento de aprendizagens relacionadas a identificar e selecionar informações relevantes. Essas aprendizagens envolvem levantamento de hipóteses, análise, comparação e síntese, mas também habilidades como leitura de hipertextos e uso de navegadores e de buscadores.

PÚBLICO-ALVO

Ciclos I e II do Ensino Fundamental

OBJETIVOS

- Pesquisar na Internet com autonomia.
- Utilizar o recurso “favoritos”.
- Analisar e selecionar informações relevantes a partir da pesquisa.
- Usar o Bloco de Notas e o Processador de Texto.
- Criar uma apresentação a partir do material pesquisado.

RECURSOS NECESSÁRIOS

Computador conectado à Internet, projetor multimídia e impressora.

PROGRAMAS UTILIZADOS

Navegador de Internet, Bloco de Notas, Processador de Texto e programa de Apresentação.

METODOLOGIA

ANTES

Conhecendo o que os alunos já sabem sobre como pesquisar e selecionar informações de um *site*

Comente com os alunos que, nas próximas aulas, será realizada uma atividade de pesquisa na Internet. Pergunte se eles já fazem esse tipo de pesquisa, como fazem a busca e selecionam as informações. Aproveite para levantar o conhecimento da classe em relação ao uso dos recursos “favoritos”, do navegador, e Bloco de Notas.

Após essa primeira conversa, é interessante que os alunos registrem, individualmente, seus repertórios iniciais. O professor também pode anotar os conhecimentos prévios do grupo, utilizando o projetor multimídia.

DURANTE

Iniciando a pesquisa

- Apresente aos alunos o tema da pesquisa, já colocando as perguntas que terão de responder ao final da atividade. Evite propor orientações muito amplas, como por exemplo: “pesquise sobre a água”. Quanto mais objetiva é a meta, melhores serão os resultados, exemplo: “pesquise sobre a água potável” ou “pesquise sobre o ciclo da água”.
- Os alunos podem iniciar a atividade em buscadores (veja atividade “Webinvestigação” deste Caderno) ou em *links* previamente selecionados pelo professor.
- Seguindo um roteiro, os alunos analisam o conteúdo dos *sites*. Lembre-se de que as páginas sugeridas devem ter sido anteriormente analisadas pelo professor.

SUGESTÃO DE ROTEIRO PARA ANÁLISE DE SITE

- A página pesquisada atende exatamente ao que foi solicitado?
- Está de acordo com o tema procurado?
- Quais informações a página contém que são importantes para a identificação do tema?
- As informações respondem suas dúvidas ou acrescentam algo àquilo que você já conhecia sobre o tema?
- Essa página possui *links* para outras páginas que complementem o tema?
- O que mais pode ser analisado?

Adicionar um link na lista de Favoritos

Se o *site* corresponder às expectativas dos alunos em relação ao tema, peça que adicionem o *link* à lista de favoritos.

FAVORITOS

É um recurso para armazenar *links* interessantes que se pretende visitar novamente, sem necessidade de digitar o endereço. Para adicionar um *link*, clique em “favoritos”, no menu do navegador. É possível organizar os *links* por pastas temáticas, o que facilitará suas consultas.

Selecionar informações a respeito do tema

Para selecionar o conteúdo do *site*, os alunos precisam entender muito bem qual é o **objetivo da pesquisa**. Que tipo de informação ele busca? Tendo isso claro, peça que eles leiam atentamente o conteúdo.

Ao encontrar alguma informação relevante, oriente-os no registro da mesma: copiar e colar no *Bloco de Notas* as idéias principais do tema pesquisado. O *Bloco de Notas* é utilizado porque possibilita que se copie apenas o texto, sem formatação.

A mediação do professor nesse momento é fundamental. Elabore perguntas que auxiliem o aluno no conteúdo a ser selecionado. Essa é uma estratégia importante que contribui para que o copiar e colar não seja um ato meramente mecânico e destituído de significado. Cabe ao professor também chamar a atenção para a citação da fonte, para que os alunos criem o hábito de registrar a origem da informação encontrada.

Para orientá-los, proponha um percurso para a seleção do conteúdo:

- Qual a idéia principal?
- Qual o conceito/definição do tema?
- Existem exemplos que podem ser colocados?
- É possível acrescentar informações?
- Pode-se sugerir *sites* a serem visitados na Internet ou livros da sala de Leitura?
- Existem vídeos a respeito?

Após a seleção das informações no *Bloco de notas*, oriente o aluno a copiar e colar no processador de texto (*Word*) ou em um programa de apresentação. Ao trazer as informações para o *Word*, oriente o aluno a fazer considerações sobre o que foi pesquisado.

Não esqueça de comentar sobre a necessidade de acrescentar, ao final do trabalho, as fontes utilizadas para a pesquisa.

Revisando o texto

Após a produção inicial, os alunos devem revisar o conteúdo do texto elaborado, a formatação e a forma de apresentação.

DEPOIS

Expondo o trabalho

O aluno pode apresentar para os colegas o tema de sua pesquisa, contando como foi o seu percurso: dificuldades encontradas; quantos e quais *sites* salvou na lista de favoritos; se utilizou as informações da página principal e/ou de *links*; uso de imagens, vídeos e/ou áudios da página e outros aspectos que julgar importantes.

AVALIAÇÃO

Retomando os objetivos

Os alunos foram capazes de:

- Adicionar o *site* em favoritos?
- Selecionar informações relevantes nos *sites*?
- Indicar outras fontes relacionadas?
- Copiar e colar no Bloco de Notas?
- Organizar a apresentação da sua pesquisa?

Retomando o registro inicial

Os alunos devem retomar seus registros e procederem a uma auto-avaliação refletindo sobre “o que aprendi com esse projeto”. Oriente-os a comparar o que aprenderam com o que já sabiam e avaliar se suas expectativas de aprendizagem foram contempladas.

O professor deverá retomar suas anotações iniciais com o uso do projetor multimídia e, em uma roda de conversa, registrar as aprendizagens da classe após o desenvolvimento da proposta.

DESDOBRAMENTO DA PROPOSTA

Você pode propor a comparação de duas ou mais páginas, confrontando informações, identificando semelhanças e diferenças em cada uma delas. Isto possibilitará a análise da qualidade dos *sites*.

Outra possibilidade é utilizar os *sites* desta atividade para aplicar a proposta de Avaliação de *Sites*, indicada neste Caderno, com seus alunos.

É possível realizar também uma análise da linguagem utilizada nos *sites* pesquisados. Há predomínio de texto, imagens ou animações? A Internet possibilita o uso simultâneo de variados recursos e tecnologias. Vale a pena promover uma reflexão crítica com os alunos sobre as características desse veículo de comunicação e informação tão presente na sociedade atual. Quais os avanços que ela traz para a civilização? E os limites?

Quem sou eu – elaboração de currículo

A elaboração de currículo possibilita ao aluno criar um documento de circulação social que relata sua trajetória acadêmica e experiências profissionais. Esse exercício incentiva a reflexão de cada um sobre suas habilidades, seu perfil e seus dados pessoais. Além disso, essa atividade estimula a produção de textos descritivos, promove o exercício de preenchimento de cadastros freqüentemente solicitados no cotidiano e a elaboração de sínteses de suas qualificações e aptidões.

Elaborar currículo no meio digital e enviar pela Internet é uma prática cada vez mais comum para quem procura uma vaga no mercado de trabalho. Atualmente, os currículos podem ser enviados por *e-mail*, com uma carta de apresentação ou o preenchimento de um formulário *on-line* no *site* da empresa. Também é possível fazer o cadastro em *sites* especializados, expondo-o para milhares de empresas ao mesmo tempo.

PÚBLICO-ALVO

Ciclo II do Ensino Fundamental (3º e 4º ano) e EJA.

OBJETIVOS

- Elaborar um currículo.
- Trabalhar com o corretor de texto.
- Inserir foto no currículo.
- Formatar texto e figura.
- Aprender a salvar em disquete, *pen-drive* e CD.
- Enviar *e-mail* com currículo anexo.

RECURSOS UTILIZADOS

Computador com acesso à Internet, processador de texto (sugestão: *Word*), *webcam*, disquete, *pen-drive*, CD.

FONTES DE PESQUISA

Modelos de currículo de *Word*, modelos impressos de currículo, pesquisa em *site* de busca sobre currículo.

Sugestão de *sites*:

<http://portal.prefeitura.sp.gov.br/secretarias/trabalho>

http://www.suframa.gov.br/cidadao/downloads/modelo_de_curriculum_vitae.doc

<http://carreiras.empregos.com.br/carreira/administracao/ge/curriculo/index.shtm>

METODOLOGIA

ANTES

Conhecendo o que os alunos já sabem e o que desejam saber sobre currículo

Apresente a proposta de elaboração de currículo para os alunos, enfatizando a importância do registro e sua finalidade. Numa conversa, pergunte aos alunos o que sabem a respeito do currículo: O que é? Para que serve? Todos podem ou devem ter um? Há um padrão de currículo? É possível elaborar um currículo utilizando os meios digitais?

Faça o registro do repertório da classe e salve-o. Solicite que cada aluno, individualmente, registre o seu conhecimento prévio e salve-o em uma pasta.

SUGESTÃO DE REGISTRO INDIVIDUAL

- Currículo é...
- Currículo serve para...
- Como posso criar um currículo?

DURANTE

Ampliando o repertório

Para começar, os alunos devem pesquisar modelos de currículos do *Word*. Sugestão: No painel de tarefas, clique em “novo arquivo do programa do *Microsoft Office*” e depois em “modelos em *Microsoft.com*”. Pesquise “currículo”.

OBSERVAÇÃO

Se o painel de tarefas “novo arquivo” estiver fechado, clique em “arquivo” e, em seguida, em “novo”. Peça aos alunos que escolham um modelo dentre os apresentados por esse recurso para posterior comparação com a pesquisa que será realizada na Internet.

Oriente os alunos na pesquisa de modelos de currículo na Internet, nos *sites* indicados.

Elaborando um currículo

Após a pesquisa no *Word* e na Internet, levante com os alunos os dados recorrentes, selecionando os tópicos que a classe considerar relevantes para constar do currículo.

Salve o modelo (“esqueleto”) do currículo definido pela classe.

A partir do modelo elaborado pela classe, solicite que os alunos criem seus próprios currículos. É desejável estabelecer um roteiro adaptado para uma turma de crianças, com alguns itens preestabelecidos, para cada um preencher a sua maneira.

EXEMPLO

Escola onde estudou e escola em que estuda atualmente:

Cursos realizados:

Cidades que conhece além da sua:

Habilidades como usuário de computador:

Livros preferidos:

Filmes preferidos:

Hobbies:

Ao digitar o currículo no processador de texto (*Word*), os alunos devem trabalhar com corretor de texto, formatação de texto quanto à fonte, tamanho, cor, alinhamento e parágrafo.

Inserindo foto no currículo

Com o uso da *webcam*, ensine os alunos a tirar fotos e inseri-las no documento. (Clique aqui e veja tutorial *Webcam*)

Auxilie os alunos na formatação da foto.

Enviando o currículo por e-mail

- Abra o *Word* no computador em que estiver ligado o projetor multimídia, para que os alunos digitem seus *e-mails*, formando uma lista de endereços da classe.
- Explore os recursos da caixa de *e-mail*: anexar arquivos, enviar mensagens com cópia, com cópia oculta (sempre observando a escrita da mensagem, ortografia e gramática).
- Peça aos alunos que enviem seus currículos como arquivo anexo para o professor e com cópia para um colega da sala.
- Em seguida, cada aluno deve responder ao *e-mail* recebido, colocando os aspectos do currículo do colega que considerou mais interessantes e sugestões para melhorá-lo.

DEPOIS

Após a revisão dos currículos pelo professor e as considerações feitas pelos colegas via *e-mail*, os alunos poderão salvar seus documentos em mídias disponíveis (disquete, CD, *pen-drive*).

AVALIAÇÃO

Retomando os objetivos

Ao final da atividade, observe se:

- Todos os itens do modelo de currículo foram contemplados?
- Após a reescrita, a ortografia ficou satisfatória?
- O aluno conseguiu preencher corretamente o formulário para a criação de *e-mail*?
- O aluno conseguiu enviar o currículo como arquivo anexo?

Relacionando sentidos – proposta de trabalho com hiperlinks

Uma das características da escrita mediada por computador é a possibilidade de criar *hiperlink*, ligação que permite que se vá de um documento a outro ou de parte de um documento a outra desse mesmo documento, por meio de palavras ou imagens interligadas. Geralmente, o texto com *link* aparece destacado ou torna-se destacado quando se passa o cursor sobre ele.

Com o *hiperlink*, constrói-se o hipertexto, que é a forma como o texto é organizado na Internet. Em vez de um fluxo linear, como é comum ao texto impresso, o hipertexto é considerado não-linear, na medida em que possibilita vários percursos, conforme associações de idéias, direcionamento de interesse ou níveis de aprofundamento.

Para elaborar um hipertexto, os alunos precisam estabelecer relações entre idéias, fatos, conceitos, informações ou outros conteúdos, que serão apresentados ao longo do mesmo documento ou de outros. Trabalhar essa aprendizagem aproxima o aluno desta forma textual tão presente em nossa sociedade atualmente.

PÚBLICO-ALVO

3º e 4º anos do Ciclo I do Ensino Fundamental

OBJETIVOS

- Planejar e criar *hiperlinks* para variados conteúdos em *software* de apresentação.
- Explorar os recursos de editor de texto, de imagem e *software* de apresentação.
- Pesquisar na Internet espaços culturais da cidade de São Paulo.
- Produzir texto informativo a partir das informações pesquisadas.

RECURSOS NECESSÁRIOS

Computadores, projetor multimídia, Internet, escâner, máquina digital, folhetos turísticos, jornais, revistas e encartes.

PROGRAMAS UTILIZADOS

Editor de texto e de imagem e *software* de apresentação. Sugerimos *Word*, *Paint* e *PowerPoint*, respectivamente.

METODOLOGIA

ANTES

Descobrimo o que os alunos sabem sobre *hiperlinks*, *software* de apresentação e espaços culturais da cidade de São Paulo

Coloque para os alunos a proposta de trabalharem com a criação de *hiperlinks* numa apresentação. Nesta atividade, sugerimos o tema Espaços Culturais da Cidade de São Paulo, mas outros assuntos podem ser trabalhados conforme a demanda da classe, ou integrados às áreas do conhecimento.

Antes de iniciar a atividade, converse com os alunos perguntando o que sabem sobre *hiperlinks* e programas de apresentação (*PowerPoint*) e se conhecem espaços culturais da cidade. É importante o professor registrar esse repertório inicial da classe e solicitar que cada aluno, individualmente, também faça o registro.

SUGESTÃO DE ROTEIRO PARA REGISTRO DO ALUNO

Hiperlink é...

O que sei sobre *software* de apresentação (*Power Point*)...

Um espaço cultural é...

O(s) espaço(s) cultural(ais) que conheço...

DURANTE

Apresentando o tema

Apresente aos alunos imagens de espaços culturais da cidade de São Paulo – museus, parques, monumentos, teatros, cinemas, mercados, praças e feiras. Para fazer essa apresentação, você pode:

- utilizar um projetor multimídia para exibir imagens. (Na versão virtual deste Caderno, veja exemplo de apresentação em *Power Point* de espaços culturais da cidade de São Paulo)
 - visitar páginas de locais culturais na Internet;
 - mostrar fotos de jornais, revistas, encartes e folhetos.
- Veja Fontes de Pesquisa no final da atividade.

Pesquisando em duplas

Cada dupla de alunos escolhe um ponto cultural da cidade de São Paulo para realizar uma pesquisa na Internet que levante dados tais como:

- Nome do local
- Principais informações (histórico, atrações, dimensões do espaço etc.)
- Dados para visitação
- Fotos/imagens que ilustrem o espaço cultural.

DICA

Todas as informações devem ser digitadas no *Word* e arquivadas. Salve também as imagens selecionadas em pastas com nomes significativos para posterior utilização em *software* de apresentação. As imagens também podem ser escaneadas.

Elaborando o texto informativo

- Explore e analise com os alunos a estrutura de um texto informativo, utilizando como exemplos os *sites* que pesquisaram. Também é interessante analisar encartes e folhetos de espaços culturais.
- Levante com o grupo as principais características desse tipo de texto e oriente-os na elaboração de um texto informativo sobre o espaço cultural escolhido e pesquisado. Procure estimular uma reflexão sobre qual seria o conteúdo principal e qual o complementar – que poderia se tornar um *hiperlink*. Trata-se de um exercício cognitivo de organização das informações para os futuros leitores do texto que será produzido.
- Depois de elaborado o texto, os alunos devem definir uma estrutura de apresentação e as palavras que serão *hiperlinks*. Para isso, oriente-os a dividir o texto, criando títulos para cada parte.

Organizando uma apresentação com *hiperlinks*

- Se necessário, apresente as ferramentas do *software Power Point*, enfatizando os seguintes recursos: inserir novo *slide*, inserir informações do *Word*, *WordArt*, formatação e a criação de *hiperlinks*. (Na versão virtual deste Caderno, veja tutorial “*Como criar apresentação – Power Point*”).
- Conforme a estrutura de apresentação já definida, os alunos criam o primeiro *slide*, que terá os *links* necessários para a apresentação das informações. Na sequência, inserem os demais *slides*, distribuindo as informações pesquisadas.

DICA

No primeiro *slide*, é interessante utilizar o recurso *WordArt*, para colocar o título e ilustrar a página com uma imagem do ponto cultural. Explore os recursos de cores também.

- Os alunos devem retomar ao primeiro *slide* para inserir os *hiperlinks* necessários para cada parte da apresentação. Em cada *slide*, peça que eles acrescentem os botões de avançar e voltar, utilizando também o recurso de *hiperlink*.

Na versão virtual deste Caderno, veja *Exemplo de Apresentação com Hiperlinks*.

Revisando a produção

Nesse momento, os alunos devem revisar suas produções testando os *hiperlinks*,

os botões de avançar e voltar, o efeito das cores utilizadas, as imagens, a forma de apresentação do conteúdo pesquisado, a estrutura do texto informativo, legendas e créditos.

DEPOIS

Apresentando a produção aos colegas

Os alunos apresentam oralmente suas produções para a classe, utilizando o projetor multimídia.

AVALIAÇÃO

Retomando os objetivos

- Os alunos pesquisaram na Internet com autonomia?
- A apresentação apontou para a ampliação de repertório dos alunos em relação ao tema?
- O trabalho foi apresentado no gênero informativo?
- A apresentação foi elaborada com *hiperlinks* de forma satisfatória?
- O trabalho da dupla ou a apresentação dos colegas despertou interesse nos alunos em conhecer o local?

Retomando o registro inicial

Os alunos devem retomar seus registros e procederem a uma auto-avaliação, respondendo à questão “O que aprendi com esse projeto?”. É importante comparar com o que já sabiam e avaliar se suas expectativas de aprendizagem foram contempladas.

É importante também o professor retomar suas anotações iniciais com o uso do projetor multimídia e, em uma roda de conversa, registrar as aprendizagens da classe após o desenvolvimento da proposta.

DESDOBRAMENTO DA PROPOSTA

Os alunos podem organizar uma única apresentação com todos os espaços culturais da cidade de São Paulo pesquisados. Essa apresentação pode ser feita para a comunidade escolar. Para esta apresentação, os alunos podem criar folhetos informativos sobre os espaços culturais da cidade de São Paulo e os convites.

As visitas aos locais pesquisados podem ser uma etapa durante a produção – para coleta de informações, produção de fotos – ou podem ser uma etapa posterior à apresentação para fechamento da atividade.

DICAS

Você pode utilizar o recurso de *hiperlinks* do *software* de apresentação para criar ligações entre: palavras e imagens que levam a *slides*, *sites* ou outras apresentações.

Essa atividade também pode ser feita utilizando o *Front Page* (*software* de criação de páginas para a Internet). Desta forma, esse material poderá ser disponibilizado na *Web*.

Tão longe, tão perto – intercâmbio virtual de escolas

Comunicar-se, trocar informações, conhecer novas pessoas, socializar produções e ampliar horizontes são algumas das atividades potencializadas pelo uso da Internet. Na escola, essas práticas do meio digital podem ser apropriadas de forma significativa para a aprendizagem dos alunos.

Uma proposta de uso pedagógico da Internet é o intercâmbio virtual. Seu principal objetivo é a promoção da interação entre professores e alunos de diversos lugares e realidades. Nesse intercâmbio, o que articula o grupo são os assuntos, as práticas, os problemas, os objetivos, as tarefas e as pesquisas em comum. A interação se dá a partir de interesses mútuos e pouco importam distância, barreiras geográficas e fuso horário, pois o objetivo é a formação de uma teia de realidades distintas que constitui a rede de comunicação e produção de conhecimento.

PÚBLICO-ALVO

Ciclo I e Ciclo II do Ensino Fundamental, Ensino Médio e EJA

OBJETIVOS

- Interagir com alunos de outras escolas e localidades, utilizando ferramentas de comunicação virtual.
- Ampliar a rede de interação e comunicação dos alunos e dos professores.
- Estimular a produção e a exposição das produções dos participantes.

RECURSOS NECESSÁRIOS

Computadores conectados à Internet, *webcam* e máquina digital.

PROGRAMAS UTILIZADOS

Navegador de Internet, programa de apresentação (*Power Point*), provedores de *e-mail* e *sites* de criação de *blogs*.

O que eu gostaria de aprender sobre esses recursos?
Como participar de um intercâmbio virtual?
Como deve ser meu procedimento na comunicação virtual?

Sobre o tema

O que eu conheço sobre o tema que vamos trabalhar?
Que dúvidas tenho sobre esse tema?

Sobre os parceiros

O que eu conheço sobre os parceiros virtuais?
Tenho curiosidades e hipóteses em relação a eles?

DURANTE

Atividades do intercâmbio

Um intercâmbio é um projeto que abrange várias dimensões, portanto, o planejamento, a organização e o compromisso são fundamentais para o bom desenvolvimento dessa proposta. Antes de iniciar as atividades, defina um plano de trabalho e um cronograma com os alunos.

Para começar o intercâmbio, o grupo precisa ser apresentado. Você pode iniciar com um bate-papo virtual (veja atividade “Hora da conversa” deste Caderno) ou a troca de *e-mails*. Outra possibilidade é a indicação do *blog* da turma (veja atividade “No mundo dos *blogs*” neste Caderno) para o parceiro visitar. Nessas tarefas, oriente a comunicação com os parceiros, sugerindo algumas perguntas e informações a serem trocadas.

No caso do intercâmbio acontecer com outro Estado do Brasil ou país com fuso horário diferente, aproveite para trabalhar com os alunos a questão da diferença de horários e decidam juntos qual o melhor horário para se comunicarem virtualmente.

Após esse primeiro contato pessoal, proponha que cada aluno escolha um parceiro virtual para a troca de informações sobre o tema (essa divisão também pode ser feita por grupos ou duplas). Para iniciar essa troca, os alunos podem registrar:

- O que já sei sobre o assunto? E você?
- Quais fontes de pesquisa conheço? Você me indica outras?
- Que dúvidas tenho em relação a esse assunto? Quais são as suas?

Esse pode ser um bom início para a troca. Quando o aluno receber a resposta do colega virtual, ele pode fazer pesquisas nas fontes indicadas pelo colega e procurar responder as dúvidas do colega.

Cada aluno (dupla ou grupo) deve ter uma pasta de trabalho para salvar os arquivos e imagens pesquisados e as mensagens trocadas.

Para estimular a pesquisa e a colaboração, lance situações-problema dentro de cada atividade, oriente a pesquisa e selecione *sites* para os alunos.

Esse movimento de troca de informações pode se estender conforme o ritmo da classe e o objetivo do professor. Não esqueça: além do *e-mail*, é possível utilizar bate-papos agendados e *blogs*.

Combine bate-papos para a troca de informações sobre o que estão fazendo nos projetos. Salve os bate-papos para que eles possam revisitar os registros. Relembre os alunos sobre a postura que devem ter em um bate-papo e participe, interagindo com eles.

É muito importante que você esteja sempre em contato com o(s) professor(es) parceiro(s) virtual(is), acordando etapas, avaliando e reorganizando a proposta.

Dependendo do produto final que foi acordado com o outro parceiro, trabalhe o recurso a ser utilizado (*blogs*, apresentação em *Power Point* e *site*). Acompanhe os alunos na sua produção e publicação.

DEPOIS

Exposição do produto final

A exposição do produto final pode ser organizada sob a forma de apresentação para comunidade escolar, tentando fazer com que os alunos parceiros estejam conectados ao mesmo tempo para expor seus trabalhos.

Se for possível, é interessante agendar um encontro presencial entre os grupos.

AVALIAÇÃO

Retomando registro inicial

O professor deverá retomar suas anotações iniciais para compor com a classe um texto coletivo sobre o intercâmbio virtual realizado. Esse texto pode ser publicado nas ferramentas utilizadas.

Os alunos devem retomar seus registros e procederem a uma auto-avaliação, refletindo sobre “o que aprendi com esse projeto”. Podem comparar com o que já sabiam e avaliar suas aprendizagens.

Retomando os objetivos

Depois que os alunos retomaram seus registros individuais, amplie a conversa com a classe e socialize os ganhos que eles apontam, as dúvidas e dificuldades no processo.

Aproveite para retomar os objetivos e problematizar se eles:

- Interagiram, refletiram e cooperaram, utilizando ferramentas de comunicação digital.
- Ampliaram a rede de contatos dos alunos.
- Relacionaram-se adequadamente durante o intercâmbio.
- Ampliaram seus repertórios.
- Publicaram suas produções.

DESDOBRAMENTO DA PROPOSTA

O intercâmbio virtual, se bem conduzido, pode formar comunidades virtuais de aprendizagem.

Pode-se expandir o trabalho para outros temas e propor intercâmbio entre vários parceiros ao mesmo tempo. O professor pode envolver os alunos na definição do tema e na seleção de um grupo para troca e colaboração.

SUGESTÕES E DICAS

- Para estabelecer um intercâmbio virtual, pode-se dispor de várias ferramentas que a Internet oferece: *e-mail*, ferramentas de comunicação instantânea (Skype e MSM), bate-papo, fórum, *blogs* e *sites*.
- Pode-se utilizar as ferramentas de bate-papo e *e-mail* para produzir textos coletivos publicados no *blog* do projeto ou em um *site*.
- Pode-se utilizar processadores de texto, programas de apresentação, produções gráficas, montagem de *sites* para enriquecer a produção coletiva.

PLANEJAMENTO DO INTERCÂMBIO VIRTUAL

Dependendo dos objetivos da atividade e dos recursos disponíveis, o professor irá optar por uma ou outra forma de iniciar o planejamento do intercâmbio, podendo:

- Partir de um tema do seu interesse e formar um grupo de pessoas.
- Partir de um grupo de pessoas que queiram trabalhar um tema específico.

Os parceiros podem ser:

1. de uma mesma classe;
2. de uma mesma série de períodos diferentes;
3. de uma escola vizinha;
4. de uma escola de outro bairro/Estado;
5. de uma escola de outro país.

Como convidar o parceiro?

Depende da proximidade e do contato possível entre o grupo. O convite pode ser feito pessoalmente, pelo telefone ou por *e-mail*. Após a seleção, o professor deve fazer o primeiro contato com a escola selecionada perguntando sobre o interesse em desenvolver esta atividade de intercâmbio virtual. No caso de uma resposta positiva, os dois professores precisam estabelecer alguns combinados:

- Tempo de duração do intercâmbio (cronograma)
- Objetivos
- Atividades a serem desenvolvidas
- Ferramentas a serem utilizadas
- Produto final (Um *blog*? Imagens? Textos?)
- Frequência e horários para as trocas (no caso de alguma atividade *on-line*)
- Formas de comunicação (horários, telefones, cartas, *e-mails*, *blogs*, agendar salas de bate-papo e fórum)

Telejornal digital – o aluno como produtor de informação

O trabalho com telejornal digital na escola coloca o aluno em contato com múltiplas linguagens, possibilitando que ele desenvolva diversas formas de expressão, em situações de comunicação real. É uma possibilidade de trabalhar, ao mesmo tempo, a escrita, a oralidade e a expressão corporal, além de possibilitar a cooperação e o reconhecimento às produções dos colegas.

A produção de um telejornal da escola permite ao aluno ser produtor de informação e não só consumidor. Permite, ainda, situações reais de leitura e escrita, possibilitando a observação e reflexão sobre o mundo a sua volta.

Esse tipo de atividade também pode suprir a necessidade dos alunos por novidades, ao gerar diferentes fontes de conhecimento, além de ser uma possibilidade de conhecer melhor a realidade escolar e vivenciá-la de uma forma mais dinâmica.

PÚBLICO-ALVO

4º ano do Ciclo II do Ensino Fundamental

OBJETIVOS

- Usar com autonomia o processador de texto (*Word*), a *webcam* e o *Windows Movie Maker*.
- Vivenciar a produção de informação.
- Ampliar a reflexão sobre informação e meios de comunicação.
- Selecionar os temas de importância para o público-alvo.
- Exercitar as especificidades da linguagem audiovisual.
- Incentivar a produção de textos informativos.
- Incentivar o hábito de ler, reler e corrigir seus próprios textos.

RECURSOS NECESSÁRIOS

Computador e *webcam*

PROGRAMAS UTILIZADOS

Processador de texto (*Word*) e *Windows Movie Maker*. Na versão virtual deste Caderno, consulte o tutorial do *Movie Maker*.

FONTES DE PESQUISA

Telejornais na Internet, como <http://www.tvterra.com.br>, <http://www.folha.uol.com.br>, <http://www.jt.com.br>, <http://www.portalgens.com.br>.

METODOLOGIA

ANTES

Conhecendo o que os alunos sabem e o que desejam saber a respeito de um jornal em vídeo e dos recursos utilizados para sua elaboração

Os alunos devem registrar no processador de texto seus repertórios iniciais sobre o tema da atividade.

QUESTÕES PARA O REGISTRO INICIAL:

1. O que é um telejornal digital?
2. Para que serve?
3. Como é utilizado?
4. Como é apresentado?
5. Assisto a jornais em casa? Quais?
6. O que sei sobre os recursos tecnológicos necessários para a produção de um telejornal digital?
7. O que gostaria de saber mais sobre telejornal digital?

DURANTE

Organizando a produção

- Apresente aos alunos diferentes telejornais disponíveis na Internet para que eles analisem alguns aspectos, tais como: os diferentes tipos de textos utilizados; como as notícias são apresentadas; expressões utilizadas pelo apresentador; cenários e figurinos.
- A turma deve decidir o nome do telejornal e da emissora.
- A classe deve ser dividida em grupos de cerca de 6 integrantes. Em cada grupo, os alunos devem ter papéis definidos: uma dupla de alunos deve ficar responsável pela escrita do texto; outra, pela elaboração do cenário (visual do jornal) e uma, ainda, deve cuidar do figurino (visual do apresentador).
- Cada grupo deve ter um nome que será utilizado para identificar a pasta na qual os alunos vão salvar os arquivos.

- O grupo escolhe os temas a serem trabalhados, por exemplo: esportes, política, lazer e economia. A dupla responsável pela escrita do texto seleciona o assunto dentro desse tema, para produzir uma matéria.

Para organizar a produção, os grupos elaboram:

- Um roteiro de trabalho, colocando as funções e responsabilidades de cada aluno no grupo, para eles não se perderem no decorrer do trabalho.
- Um roteiro de como será apresentado o jornal, indicando a seqüência da apresentação das notícias.
- Um esboço de como será o cenário utilizado no jornal, listando os materiais necessários.
- Perguntas pertinentes, caso haja uma entrevista. (veja sugestão de Roteiro de Entrevista no final da atividade).
- Quais informações são necessárias para formular uma notícia. (veja *Roteiro para Elaborar uma Notícia* no final da atividade).

Produzindo as matérias

- Os responsáveis pela produção do texto devem ir a campo para colher informações que dêem subsídio a sua matéria. Enquanto isso, a dupla responsável pelo cenário providencia o material necessário (mesa, cadeira, cartolina com o logotipo do jornal, o plano de fundo, a música de fundo, a música de entrada etc.), assim como os que assumiram a produção do figurino.
- Cada dupla produz as matérias no processador de texto.
- O grupo faz, coletivamente, uma leitura e correção dos textos, e um aluno fica responsável por salvar o arquivo em disquete.
- Finalizada a parte escrita do jornal, o grupo deve escolher um aluno para ser o apresentador das matérias elaboradas.

Gravando...

- O grupo então ajuda o apresentador a ensaiar, contando o tempo de leitura das matérias, de modo que a apresentação não fique longa e cansativa. Também pode dar dicas ao apresentador, quanto à entonação e dicção.
- Para preparar a gravação do jornal, os responsáveis pelo visual do(a) apresentador(a) (roupa, cabelo, maquiagem) e pelo cenário devem estar com tudo finalizado.
- Com a orientação do professor do laboratório de Informática sobre o uso da *webcam*, o grupo faz duas gravações e depois escolhe a melhor, que deve ser salva em uma pasta criada em “vídeos compartilhados” com o nome do assunto (ex: esporte, política).
- No *Windows Movie Maker*, os grupos devem trabalhar com seus vídeos,

importando-os da pasta compartilhada. Terminado a edição, devem salvar novamente em “vídeos compartilhados”, com uma indicação de que o vídeo está finalizado (ex: esporte_pronto)

DICAS PARA PRODUÇÃO DO TELEJORNAL NA ESCOLA

- Decidir o nome do telejornal e emissora a partir de uma votação realizada pela classe.
- Os textos das notícias para o telejornal devem ser curtos e objetivos.
- O apresentador deve ter domínio da leitura e boa dicção.
- Cada assunto deverá ter cerca de 20 segundos para que a apresentação não fique cansativa.
- Uma notícia ruim não deve ser dada da mesma forma que uma notícia boa.
- Se a turma decidir, poderá haver mais que um cenário.
- Na apresentação da *webcam* e do *Movie Maker* para os alunos, é interessante que o professor pare o processo de criação e dê uma aula básica sobre o uso desses recursos.
- A edição do vídeo deve ser realizada pelo grupo, em um só computador.
- Se o grupo decidir, poderá colocar propagandas entre os blocos de notícias, mas deve ficar atento ao tempo utilizado.

DEPOIS

Apresentação da produção

O grupo apresenta a sua parte do telejornal para a turma, no laboratório de Informática, com a ajuda do projetor multimídia. Depois, o professor reúne todos os vídeos para apresentação em um só arquivo, formando um único telejornal, e toda a turma deve acompanhar essa montagem.

A sugestão é apresentar o telejornal da classe com o auxílio do projetor multimídia durante os intervalos. Também é interessante fazer uma apresentação à comunidade do entorno da escola, em algum evento, como uma feira cultural.

AVALIAÇÃO

Retomando os objetivos

O professor pode avaliar alguns aspectos como:

Os alunos usam com autonomia o processador de texto, o *Movie Maker* e a *webcam* (se a resposta for negativa, levantar com os alunos as possíveis causas e retomar as orientações)?

Os alunos entenderam o processo de produção de notícias?

Os alunos passaram a conhecer melhor a escola e seus membros a partir da pesquisa de campo?

A produção de texto informativo foi incentivada e melhorada?

Retomando o registro inicial

Os alunos devem retomar seus registros iniciais e fazer uma auto-avaliação, refletindo: “Em que o projeto contribuiu para que meus conhecimentos fossem ampliados?”

DESDOBRAMENTOS DA PROPOSTA

- O áudio do texto informativo terá uma qualidade melhor se for utilizado o *software Audacity*.
- Usando o mesmo princípio, podem ser realizadas telenovelas e videoclipe.
- Com o auxílio de um *software* de animação (por exemplo, *Animator*) é possível fazer uso da animação para criar o logotipo do próprio jornal e da emissora.

ROTEIRO DE ENTREVISTA

Nome do entrevistado:

Nome do evento ou tema da entrevista:

Como surgiu a idéia de criação do evento ou tema da entrevista:

Tempo de duração:

Como é possível participar ou contribuir para...

Qual é a faixa etária (caso esta resposta não esteja contida na resposta anterior)

Em que local acontece (quadra, sala de aula, pátio, área externa etc.)

Quais os resultados esperados

ROTEIRO PARA FORMULAR A NOTÍCIA

Mencionar o fato (O que aconteceu?)

Onde aconteceu?

Quando?

Como?

Quais os envolvidos?

Qual o porquê do ocorrido?

Webinvestigação – explorando sites de busca

Realizar uma busca na Internet é uma ação que exige paciência e concentração para não se perder pelos milhares de endereços e seus *hiperlinks*, que oferecem variadas opções de percursos.

Trata-se de uma atividade própria do atual contexto digital da sociedade. Diferentemente do livro — em que há uma predominância da leitura linha a linha, da primeira até a última página da obra —, a Internet permite traçar infinitos caminhos não-lineares.

Ao trabalhar o procedimento de busca em sala de aula, o professor passa a valorizar o ensino e a aprendizagem da habilidade de pesquisa na *Web*. Como encontrar aquilo que se procura sem ceder à tentação de clicar em chamadas atraentes que nada têm a ver com o objetivo da pesquisa? É necessário interpretar as informações recebidas.

PÚBLICO-ALVO

1º ao 4º ano do Ensino Fundamental II

OBJETIVOS

- Apresentar e explorar os recursos dos *sites* de busca.
- Aprofundar o uso do *Google*.
- Potencializar os processos de localização de informações na Internet.

RECURSOS UTILIZADOS

Computador com acesso à Internet e projetor multimídia

METODOLOGIA

ANTES

Conhecendo o que os alunos sabem a respeito da pesquisa na Internet

Apresente a proposta da atividade para a classe e pergunte aos alunos quais *sites* de busca eles conhecem. Anote os *sites* citados pelos alunos no processador de textos,

utilizando o projetor multimídia, para que todos acompanhem. Acrescente alguns que você já conhece: *Google, Altavista, Yahoo, Cadê, Miner, UOL, Terra, Aonde, Achei.*

http://www.google.com.br/	http://www.uol.com.br
http://altavista.com.br/	http://www.terra.com.br
http://www.yahoo.com.br/	http://www.aonde.com.br/
http://br.cade.yahoo.com/	http://www.achei.com.br/

DURANTE

Explorando o campo de busca

- Para explorar a busca no *Google*, faça uma pesquisa com o uso do projetor multimídia, explorando os recursos e comentando com os alunos. **No decorrer da pesquisa, levante hipóteses com os alunos e vá tecendo comentários.**
- Ao digitar um tema, o buscador encontra um número X de *links*, que podem ser de páginas oficiais ou pessoais. O professor pode sugerir que, no início, o aluno dê preferência aos *sites* oficiais.
- Oriente os alunos explicando que, para buscar informação na Internet, é preciso ser o mais específico possível. Por exemplo, se quer saber sobre folclore da região norte do Brasil, não digite apenas “folclore” no campo de busca. Assim aparecerão milhões de *links* no resultado, a maioria sem nenhuma relação com o que você procura. Especifique: “folclore amazônico”, “folclore argentino”, entre muitos outros.
- Depois, é importante explicar alguns comandos que podem ser inseridos para filtrar o resultado e assim facilitar a busca.

COMANDOS PARA FILTRAR O RESULTADO DA BUSCA

- Se desejar encontrar a definição de alguma palavra, objeto etc., digite “define: (palavra)”
- Usar aspas no início e no fim (“ ”), limita a pesquisa na frase digitada.
- O asterisco (*) amplia o resultado de uma pesquisa. Exemplo: se digitar Brasil*, aparecerá o resultado da pesquisa para brasileiro, brasileira etc.
- Sinal de subtração (-) elimina a palavra ou a frase, para encurtar o resultado de uma busca. Exemplo: Cordilheira -dos Andes. O sinal traz as páginas que contenham qualquer cordilheira, menos a dos Andes.
- O sinal de adição (+) amplia a busca e traz páginas que contenham as duas expressões Ex. “folclore brasileiro + região”

- O conectivo “e” (para buscas em *site* de língua portuguesa), ou “and” (para *sites* de busca em língua inglesa), deve ser colocado entre duas palavras, assim, a pesquisa traz páginas que contenham as duas expressões. Exemplo: Brasil e Angola. O resultado da pesquisa vai trazer páginas que contenham informação sobre os dois países.
- “Ou” (busca em *site* de língua portuguesa), ou “or” (busca em língua inglesa), deve ser colocado entre duas palavras, para trazer páginas que contenham uma das duas palavras. Exemplo: Brasil ou Angola. O resultado da pesquisa vai mostrar informação sobre um dos dois países.

Exercício de pesquisa (alunos)

Oriente os alunos a fazerem uma pesquisa a partir de um tema previamente selecionado, utilizando esses recursos.

Solicite que registrem o percurso.

AVALIAÇÃO

Numa roda de conversa, peça aos alunos que socializem o tema e o percurso. Neste momento, é possível avaliar se conseguiram chegar ao resultado esperado. Caso contrário, redirecione a forma pesquisada ou reavalie o *site*.

Retomando os objetivos

Os alunos foram capazes de pesquisar com autonomia?

Exploraram os recursos do *Google*?

Chegaram aos resultados esperados?

DESDOBRAMENTOS DA PROPOSTA

Para aprofundar o trabalho com pesquisa na Internet, veja as atividades “Controle de qualidade” e “Procurar, encontrar, escolher” deste Caderno.

É possível mostrar aos alunos alguns *sites* que já fizeram uma seleção prévia de conteúdos interessantes sobre temas variados. Um deles é o EducaRede, na seção Educalinks (<http://www.educarede.org.br/educa/index.cfm?pg=educalinks.principal>), que indica *sites* para pesquisa por categoria (meio ambiente, pluralidade cultural, jogos educativos, arte e cultura, entre outros).

Outros portais com serviço semelhante:

<http://www.webmundi.com/links/busca.asp>

<http://www.ecoar.org.br/novo/links.asp>

<http://www.uniesp.edu.br/sp/biblioteca-links.php>

Depois, o professor pode sugerir aos alunos que criem uma lista de *sites* comentados por eles para um determinado tema.

BIBLIOGRAFIA

- BELTRÁN LLERA, Jesús A. Enseñar a aprender: algunas reflexiones. In: EDUCARED. *Enseñar a aprender: Internet en educación*. Madrid: Fundación Telefonica, 2004.
- BUZATO, Marcelo. *O letramento eletrônico e o uso do computador no ensino de língua estrangeira: o caso Tereza*. [on line]. Disponível em <http://www.educarede.org.br/educa/img_conteudo/letramento_eletronico.htm>. Acesso em 24/1/2007.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Ensino Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais*. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- CASTELLS, Manuel. *A galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- CENPEC. *Coleção EducaRede: Internet na escola*. São Paulo: CENPEC, 2006, 5 volumes. Disponível em <<http://www.educarede.org.br>>. Acesso em 24/1/2007.
- CITELLI, Adilson. *Comunicação e educação: a linguagem em movimento*. São Paulo: Senac, 2005.
- _____. *Outras linguagens na escola*. São Paulo: Cortez, 2000. [Coleção Aprender e ensinar com textos não escolares, 6]
- FREIRE, Madalena et alii. *Observação, Registro, Reflexão - Instrumentos Metodológicos I*. São Paulo: Espaço Pedagógico, 3ª. edição revisada, 2003.
- GOMEZ, Margarita Victoria. *Educação em rede: uma visão emancipadora*. São Paulo: Cortez, Instituto Paulo Freire, 2004.
- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Trad. Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- _____. A Internet tem sido capaz de criar mecanismos próprios de controle das informações. *Folha de S. Paulo*, São Paulo, abril/98f, Caderno Mais, p.1-2.
- _____. Educação e cibercultura: a nova relação com o saber. *Educação, Subjetividade & Poder*, Porto Alegre, n.5, jul. 1998.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. Desafios culturais da comunicação à educação. *Revista Comunicação & Educação*, São Paulo, n. 18, p. 51-61, maio/set. 2000.
- OROZCO GÓMEZ, Guillermo. Professor e meios de comunicação: desafios, estereótipos e pesquisas. *Comunicação & Educação*, São Paulo, n. 10, p. 57-68, set./dez. 1997.
- SANTAELLA, Lúcia. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.
- SÃO PAULO (Cidade) Secretaria Municipal de Educação. Diretoria de Orientação Técnica. *Projeto Toda Força ao 1º. Ano*. São Paulo: SME/DOT, 2006.
- _____. Diretoria de Orientação Técnica. *Referencial de expectativas para o desenvolvimento da competência leitora e escritora no ciclo II do Ensino Fundamental*. São Paulo: SME/DOT, 2006.
- SILVA, Marco. *O que é interatividade*. [on line]. Disponível em <<http://www.senac.br/informativo/BTS/242/boltec242d.htm>>. Acesso em 24/1/2007.
- SOARES, Magda. *Letramento: um tema em três gêneros*. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.
- _____. *Novas Práticas De Leitura E Escrita: Letramento Na Cibercultura*. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73302002008100008&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt> . Acesso em 24/1/2007

GLOSSÁRIO E TUTORIAIS

Veja na versão virtual deste Caderno um glossário de termos de informática e Internet e *link* para os seguintes tutoriais:

- *Animator 9* com apresentação no *Power Point*
- Apresentação do teclado
- Como criar apresentações (*Power Point*)
- Como criar site e utilizar o *Front Page Express*
- Utilizando o *Audacity*
- *Webcam*
- *Windows Movie Maker*

