

ATIVIDADE – AS AVES DO BRASIL E O SEU HABITAT: FAZENDO UM ÁLBUM VIRTUAL

Software / Aplicativo: Editor / Processador de Texto e Tux Paint

Objetivo:

- Estudar algumas espécies de aves, o ambiente em que vivem e sua relação com a vegetação desse ambiente.

Recursos necessários: Livros, revistas, reportagens e sites sobre o tema; o Álbum de figurinhas virtual "As aves mais incríveis do Brasil" e datashow.

Procedimentos:

- Apresentação da fauna e da flora brasileira, pelo professor, apresentando seus conceitos;
- No Laboratório de Informática, pesquisa em dupla sobre um dos seis biomas brasileiros: Cerrado, Caatinga, Mata Atlântica, Pampa, Pantanal e Amazônia;
OBS: O desafio de cada dupla será completar o álbum equivalente à sua região.
- Pesquisa das características correspondentes à fauna e à flora do bioma selecionado e digitação dos resultados no Editor/Processador de Texto;
- **OBS:** O trabalho pode ser articulado com as aulas de Geografia, para a qual as crianças podem pesquisar informações sobre o ambiente, como relevo, clima e hidrografia.
- Acesso ao site <http://revistaescola.abril.com.br/swf/album-virtual-aves-mais-incriveis-do-brasil/> para leitura das informações que são mostradas abaixo da foto de cada ave no Álbum de figurinhas virtual;
- Pesquisa sobre a relação entre essas aves e a vegetação de cada local, tipo de alimentação, a maneira como fazem o ninho;

- Escrita e formatação das informações no arquivo já salvo anteriormente no Editor/Processador de Texto. (vide tutorial);
- Para finalizar, os alunos irão desenhar uma ave no seu bioma, utilizando os recursos do programa Tux Paint.

As
AVES
mais incríveis do
Brasil

Álbum de figurinhas virtual

Cada álbum abaixo representa um bioma do Brasil com 20 figurinhas!
Responda às perguntas sobre as aves brasileiras e, a cada acerto, ganhe até três figurinhas.
Ao acertar sete perguntas numa mesma partida, você completa um álbum e poderá explorá-lo virtualmente.
Para começar, clique no álbum desejado.

escola **PLANETA**
sustentável

Conheça os livros que inspiraram o álbum.

<http://revistaescola.abril.com.br/swf/album-virtual-aves-mais-incriveis-do-brasil/>

ATIVIDADE – CICLO DA ÁGUA. POR QUE CHOVE?

Software / Aplicativo: Tux Paint / Editor de Texto

Objetivos:

- Conhecer o ciclo da água na natureza e a sua relação com a vida;
- Ilustrar o ciclo da água;
- Descrever as interações da água no mundo;
- Relatar a importância da água para as pessoas, plantas e animais.

Recursos necessários: Aparelho de CD, livros do ano de escolaridade e datashow.

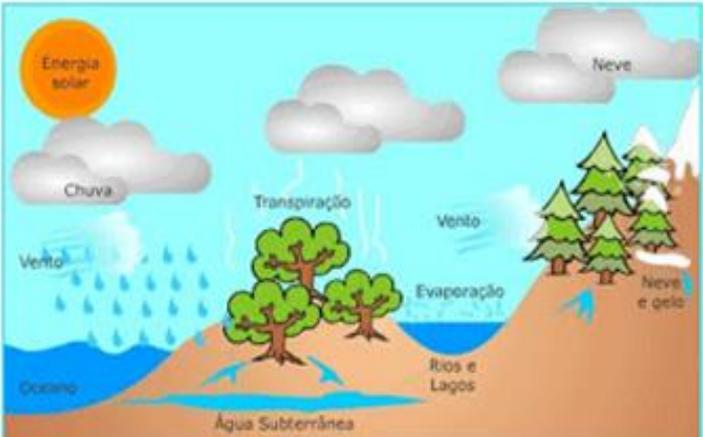
Procedimentos:

- Ilustração de cena, após ouvir um CD com sons de água variados, bem como de trovoadas, imaginando como seria aquele lugar;
- Escrita de pequenos poemas que expressem a importância da água;
OBS: O professor deverá enfatizar a concepção de que todas as águas do mundo estão conectadas e interrelacionadas e ajudar os alunos a perceberem que o ar também faz parte deste ciclo.
- Discussão sobre a questão da chuva: o ar que carrega a água e a devolve para rios e mares; as correntes de ar e as chuvas que fazem a água retornar à superfície da Terra e se acumular; a importância da água para as pessoas, plantas e animais;
- Formulação de hipóteses para responder a pergunta “**POR QUE CHOVE?**”;
- Exibição do vídeo sobre o ciclo da água:
<http://www.youtube.com/watch?v=r6TYQD5k1G4>

- Pesquisa na internet sobre o Ciclo da Água;
- Desenho no programa Tux Paint, do lugar que imaginaram, representando o ciclo da água e descrição da imagem.
- Elaboração de um arquivo no Editor / Processador de Texto, reunindo a poesia, os resultados da pesquisa sobre o ciclo da água e da imagem produzida no Tux Paint.

.Exemplo

CICLO DA ÁGUA



POESIA

A água...

ATIVIDADE - COMO O CÉU ESTÁ HOJE? POR QUÊ?

Software / Aplicativo: TuxPaint

Objetivos:

- Observar a condição climática e o céu diariamente;
- Anotar e desenhar a observação diariamente;
- Formular hipóteses para responder as perguntas;
- Pesquisar sobre o clima do dia;
- Relacionar as hipóteses formuladas com a explicação científica.

Recursos necessários: Internet, livros didáticos do ano de escolaridade e datashow.

Procedimento:

- Desenho e escrita de questões surgidas durante a observação diária, sugerida pelo professor, do céu e das condições climáticas;
- Formulação e socialização de hipóteses para as perguntas e anotações feitas;
- Pesquisa na Internet sobre o assunto abordado para relacionarem com as suas hipóteses;
- Após a pesquisa, reescrita das anotações, com mediação do professor, comparando as hipóteses com as explicações científicas pesquisadas;
- Desenho no Tux Paint de acordo com o assunto estudado;
- Exibição dos slides no datashow com as hipóteses e a explicação científica pesquisada para cada condição climática e do céu.

ATIVIDADE – CONHECENDO O ECOSISTEMA MARINHO COM O NEMO

Software / Aplicativo: Tux Paint

Objetivo:

- Identificar o ecossistema marinho e a biodiversidade das espécies de animais marinhos;
- Perceber como as espécies se relacionam.

Recursos necessários: Livros, revistas, reportagens e sites sobre o tema; datashow e o DVD “Procurando Nemo”.

Procedimento:

- Exposição oral, pelo professor, sobre animais marinhos e as principais relações ecológicas no ambiente em que vivem;
- Exibição do filme “Procurando Nemo” na íntegra ou apenas os trechos destacados pelo professor, de acordo com o seu interesse;
- Elaboração de listas sobre o que os peixes comem, onde vivem e espécies vistas no filme;
- No Laboratório de Informática, pesquisa sobre o tema.
Sugestões: <http://www.conservation.org.br/onde/ecossistemas/>
<http://www.icmbio.gov.br/portal/biodiversidade/unidades-de-conservacao/biomas-brasileiros/marinho.html>
<http://biodiversidade.ufsc.br/>
- Desenho das espécies de peixes que apareceram no filme e onde vivem, classificando-os em vertebrados e invertebrados e suas principais características, utilizando o programa Tux Paint.

ATIVIDADE – LIXO: RESPONSABILIDADE DE TODOS

Software / Aplicativo: Planilha Eletrônica e Apresentação Eletrônica

Objetivos:

- Identificar os problemas causados pelo excesso de consumo;
- Reconhecer a responsabilidade de cada pessoa no tocante aos problemas causados pelo excesso de consumo.

Recursos necessários: Internet, revistas, livros e sites da Internet.

Sugestão de material digital:

"Um Oceano de Plástico"

<http://www.youtube.com/watch%3Fv%3DOZxe1v4Hk7w>"

"Sopão de Plástico"

http://planetasustentavel.abril.com.br/noticia/lixo/conteudo_411180.shtml)

"Preserve Seu Planeta"

<http://www.youtube.com/watch?v=awMEQVC21vM&feature=related>

Procedimento:

- Produção de lista com os bens que são consumidos e descartados durante uma semana, pelos alunos, a ser realizada em casa;
- No Laboratório de Informática, construção de planilha, utilizando a Planilha Eletrônica (vide tutorial) com as informações trazidas de casa, se possível ilustrando com um gráfico;
- Discussão em sala de aula de quais podem ser os problemas provocados pelo acúmulo dos materiais descartados e quais seriam as consequências desse acúmulo para o meio ambiente;
- Organização das respostas em forma de slides na Apresentação Eletrônica (vide tutorial);
- Apresentação das informações no datashow, como forma de socialização das informações.

Tabela 1

Dias da semana	Materiais Descartados	Destino após o uso	Total de materiais descartados
Segunda-feira			
Terça-feira			
Quarta-feira			
Quinta-feira			
Sexta-feira			
Sábado			
Domingo			

ATIVIDADE – O CORPO HUMANO E A ALIMENTAÇÃO

Software / Aplicativo: Tux Paint e Editor/Processador de Texto

Objetivo:

- Concluir que o corpo funciona de forma integrada, relacionando os sistemas circulatório, respiratório e digestório.

Recursos necessários: Internet, livros, revistas, reportagens e sites sobre o tema, datashow.

Procedimentos:

- Conversa sobre de onde vem a energia que temos no corpo;
- Exibição do vídeo sobre o processo de digestão:
A Digestão começa na boca
<http://www.youtube.com/watch?v=aJx1DdTMe24>
- Escrita de todo o processo de digestão, utilizando o Editor/ Processador de Texto (salvar o arquivo);
- Acesso à atividade de pintura no site Smartkids:
<http://www.smartkids.com.br/desenhos-para-colorir/corpo-humano-sistema-digestorio.html>;
- Cópia da imagem já colorida para o KolourPaint (Botão direito → copiar → colar);
 - Utilização das ferramentas de borracha para apagar as letras que indicam os órgãos;
 - Utilização da ferramenta do pincel para pintar os órgãos;
 - Utilização da ferramenta de formas geométricas e balde para elaborar a legenda de cores dos órgãos pintados.
- Transferência da imagem colorida e legendada para o arquivo de texto produzido anteriormente (copiar → colar).

ATIVIDADE – O QUE É UM PRATO BEM FEITO?

Software / Aplicativo: Tux Paint e Planilha Eletrônica / Calc

Objetivo:

- Discutir a importância de uma alimentação saudável;
- Conceituar o Índice de Massa Corporal (IMC);
- Diferenciar alimento de nutriente;
- Identificar nutrientes;
- Proporcionar critérios para a montagem de um prato saudável;
- Confeccionar um cardápio nutritivo de acordo com a Pirâmide Alimentar;
- Realizar uma campanha de conscientização alimentar.

Recursos necessários: Internet, livros e textos que abordem o assunto; encartes de supermercados, cardápios de lanchonetes *fast food* e datashow.

Procedimentos:

- Conversa inicial para estabelecimento da diferença entre nutrientes e alimentos;
- Pesquisa sobre o IMC (Índice de Massa Corporal);
OBS: O professor deverá enfatizar que ele é usado como um dos principais indicadores de obesidade e é obtido por meio da divisão do peso de uma pessoa por sua altura ao quadrado;
- Acesso ao site <http://www.calculoimc.com.br/> para cálculo do IMC e conversa sobre os resultados;
- Criação de uma tabela com os dados de todos os colegas da turma, utilizando a Planilha Eletrônica/Calc;
- Apresentação da Pirâmide Alimentar, ressaltando a quantidade e a qualidade dos alimentos que devemos consumir diariamente;

- Construção, no Tux Paint, de uma Pirâmide Alimentar que represente os alimentos consumidos individualmente;
OBS: Em sala os alunos deverão construir a Pirâmide Alimentar utilizando encartes de supermercado;
- Preenchimento da tabela 1, em casa, durante uma semana, com anotações sobre o que ingeriram durante todo o dia;
- No Laboratório de Informática, construção de uma tabela, na Planilha Eletrônica/Calc, com as informações trazidas;
- Elaboração de uma nova tabela com os alimentos saudáveis, com a mediação do professor e de acordo com as normas nutricionais;
- Comparação dos cardápios de lanchonetes *fast food* com o cardápio de uma alimentação considerada saudável;
- Produção de cartazes e folhetos, feitos no Editor/ Processador de Texto, sobre alimentação saudável para uma campanha de conscientização na escola;
- Apresentação, utilizando o datashow, de todos os cardápios feitos pelos alunos.

Tabela 1

	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Sábado	Domingo
Café da manhã							
Lanche da manhã							
Almoço							
Lanche da tarde							
Jantar							
Observações							



PREFEITURA
NITERÓI

EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

ATIVIDADE - ALIMENTOS SAUDÁVEIS E SEUS NUTRIENTES

Software / Aplicativo: Kolour Paint

Objetivos:

- Pesquisar o que é uma pirâmide Alimentar;
- Identificar os alimentos por grupos;
- Desenhar uma pirâmide com os seus grupos de alimentos.

Recursos necessários: Internet

Procedimentos:

- Pesquisa em dupla sobre pirâmide alimentar;
- Observação dos grupos de alimentos existente na pirâmide pesquisada;
- Desenho de uma pirâmide, utilizando as ferramentas do software Kolour Paint , nomeando os grupos de alimentos;
- Após impressão das pirâmides desenhadas, montagem de um mural.

Modelo



Assessoria de Mídias e Novas Tecnologias - FSDE



ATIVIDADE – OS SAIS MINERAIS SÃO IMPORTANTES: POR QUÊ?

Software / Aplicativo: Planilha Eletrônica / Calc e Editor/Processador de Texto.

Objetivos:

- Identificar a importância dos sais minerais para o organismo do ser humano;
- Identificar as funções dos sais minerais e em quais alimentos são encontrados.

Recursos necessários: Internet, livros, revistas e sites sobre o tema e folha de papel 40 kg.

Procedimentos:

- Pesquisa sobre sais minerais por meio de livros, revistas e sites;
Sugestão: <http://maisequilibrio.com.br/nutricao/a-importancia-dos-sais-minerais-para-o-organismo-2-1-1-34.html>
- Registro do nome dos sais, suas funções, importância dos mesmos para o nosso organismo e em quais alimentos podemos encontrá-los, utilizando o Editor/Processador de Texto;
- Coleta, pelo professor, dos dados pesquisados e montagem de uma planilha, em uma folha de papel 40 kg, com a participação efetiva dos alunos.

OBS: Essa planilha deverá conter um título e deverá ser dividida em três colunas, conforme modelo abaixo:

TÍTULO		
Sais minerais	Funções	Alimentos onde são encontrados

- No Laboratório de Informática, em dupla e com orientação do professor, confecção da mesma planilha, na Planilha Eletrônica / Calc;
- Objetivando a sistematização do assunto, a planilha poderá ser impressa, para que cada aluno seja portador do material elaborado.



ATIVIDADE – CLASSIFICANDO SERES VIVOS E SERES NÃO VIVOS

Software / Aplicativo: TuxPaint e Editor/Processador de Texto.

Objetivo:

- Identificar seres vivos de seres não vivos, classificando-os.

Recursos necessários: Internet, livros, revistas e sites sobre o tema e Datashow.

Procedimentos:

- Conversa informal sobre seres vivos e seres não vivos: Quem são? O que diferencia um ser vivo de um ser não vivo?
- No Laboratório de Informática, em dupla e orientados pelo professor, pesquisa das características que diferenciam um ser vivo de um ser não vivo e registro de tais características, no Editor/Processador de Texto.
OBS: Esse documento deverá ser salvo ou impresso, para consulta posterior.

Sugestão de site:

<http://www.escolakids.com/seres-vivos-e-seres-naovivos.htm>

- Acesso ao programa Tux Paint, divisão da tela principal em duas colunas: seres vivos e seres não vivos; utilização dos carimbos para classificação, em colunas, de seres vivos e seres não vivos;
- Digitação das características pesquisadas, na coluna correta.