

### **ATIVIDADE 3 – ARTE COM CARICATURA**

**Software / Aplicativo:** Kolour Paint, MUAN

**Objetivos:**

- Desenvolver a criatividade;
- Trabalhar com a técnica de caricatura;
- Identificar os candidatos do nosso Estado;
- Refletir sobre o programa de governo de cada um;
- Pesquisar a biografia dos candidatos;
- Diferenciar os candidatos com ficha suja e limpa.

**Recursos necessários:** Internet e jornais

**Procedimentos:**

- Pesquisa, em dupla, sobre a vida de cada candidato a governador na internet e/ou jornais;
- Escolha de um dos candidatos para elaboração da caricatura, utilizando o site <http://flashface.ctapt.de/>;  
OBS: Cada mudança feita na caricatura deverá ser copiada para o Kolour paint e salva como nome1, nome2, nome3... em uma pasta;
- Inserção das imagens no programa MUAN (vide tutorial) para montagem de uma animação.

## **ATIVIDADE – ARTE COM SALVADOR DALÍ**

**Software / Aplicativo:** Editor / Processador de Texto, Apresentação Eletrônica e Kolour Paint

### **Objetivos:**

- Visitar a exposição dos quadros de Salvador Dalí (Artes Visuais);
- Conhecer o site do CCBB ([www.ccbb.com.br](http://www.ccbb.com.br));
- Conhecer as características do período surrealista.

**Recursos necessários:** Internet e visita à exposição

### **Procedimentos:**

- Pesquisas, em dupla, sobre a biografia do artista e as artes visuais do período surrealista;
- Acesso à Apresentação Eletrônica (vide tutorial) e elaboração de slides com as informações abaixo:
  - Nome do Pintor;
  - Origem – local e época em que viveu o artista;
  - Características do período através de pinturas, gravuras, documentos, fotografias e ilustrações;
  - O que é ser curador de uma exposição;
  - Nome da curadora desta exposição.

**OBS:** Cada dupla apresentará para turma em forma de slide, destacando qual das imagens despertou mais a sua curiosidade e explicará o que entendeu sobre a mesma.

## ATIVIDADE – ARTE COM TIRINHA

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

### Objetivos:

- Desenvolver a criatividade;
- Explorar a oralidade;
- Identificar os tipos de balões em tirinhas.

**Recursos necessários:** Tirinhas diversas

### Procedimentos:

- Acesso aos sites abaixo para leitura de tirinhas:
  - <http://www.tirinhasdoze.com/>
  - <http://mentirinhas.com.br/>
- Estudo dos tipos de balões utilizados para expressar falas, pensamentos, sons, etc...;
- Escolha, nas duplas, de quem será o escritor e quem será o ilustrador da tirinha a ser elaborada;
- Elaboração e correção pelo professor do rascunho da tirinha em sala de aula;
- Utilização dos recursos da tecnologia no laboratório de informática para elaboração da tirinha:
  - Desenho dos quadrinhos no Tux Paint (recortar os quadrinhos e colar no Editor de Texto);
  - Ordenação dos quadrinhos no Editor de Texto;
  - Utilização do recurso de desenho de formas/autoformas para inserção dos balões de fala (figura 1);
  - Escrita dos textos.

Figura 1



## **ATIVIDADE – ARTE DO ORIENTE**

**Software / Aplicativo:** Apresentação Eletrônica e Kdenlive

### **Objetivos:**

- Conhecer a arte oriental e algumas de suas manifestações culturais;
- Fazer um vídeo clipe utilizando o programa de Edição de Vídeo Kdenlive.

**Recursos necessários:** Internet e livros para consulta

### **Procedimentos:**

- Pesquisas, em dupla, sobre as manifestações das artes orientais e escolha de uma das manifestações.
- Acesso ao aplicativo Apresentação Eletrônica (vide tutorial), e elaboração de slides com as informações abaixo:
  - Nome da manifestação;
  - Origem – local e época em que surgiu;
  - Elementos desta manifestação: vestimentas, músicas e instrumentos;
  - Alguns artistas que a utilizam;
  - Repercussões fora do local de origem;
  - Imagens.
- Utilização do programa Kdenlive (vide tutorial), para criação de vídeo, utilizando os slides produzidos, inserindo um áudio.

**Atenção!!!! Cada slide deve ser salvo com a extensão JPG e individualmente.**



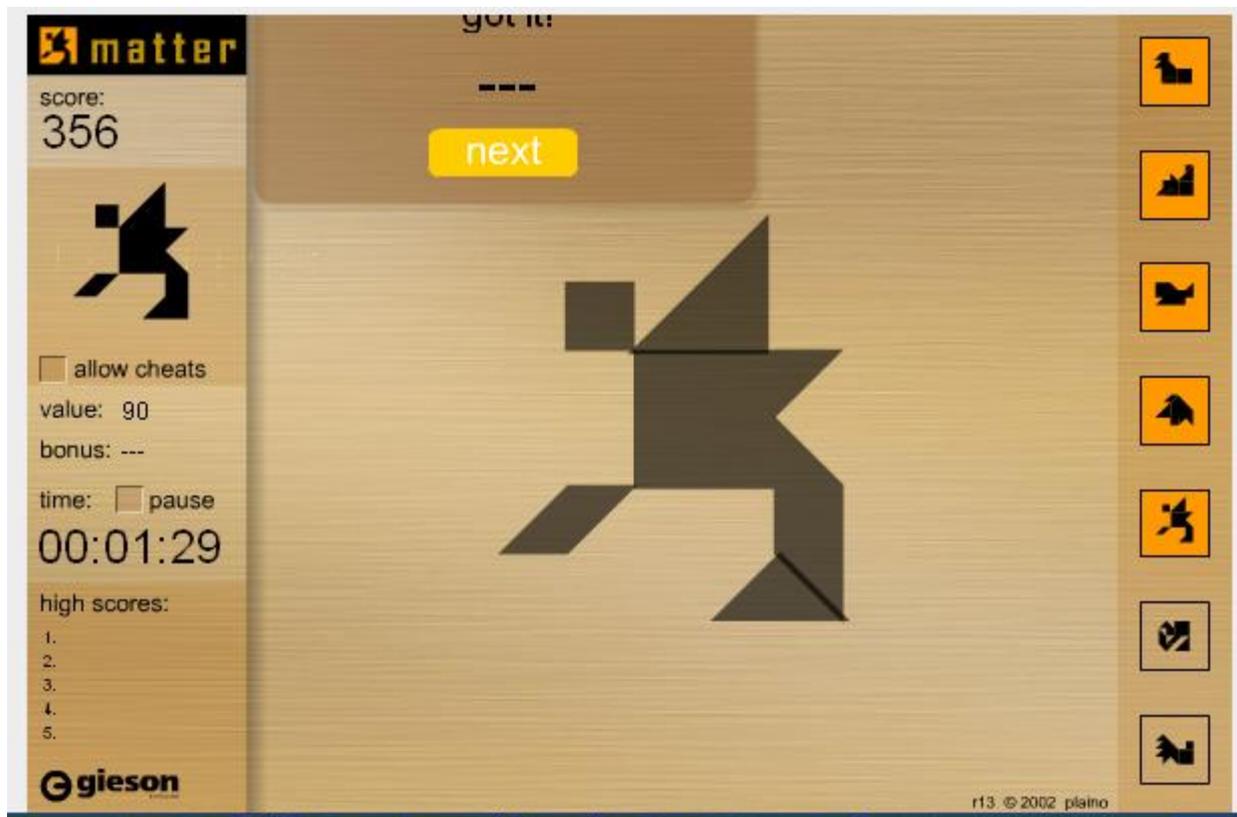
PREFEITURA  
**NITERÓI**

EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

## MATEMÁTICA E ARTES

- **SUGESTÃO 01**
- TÍTULO: TANGRAM
- CICLOS: 2, 3º e 4º CICLOS
- WEB: <http://pensar.jogosloucos.com.br/jogos-de-tangram.html>

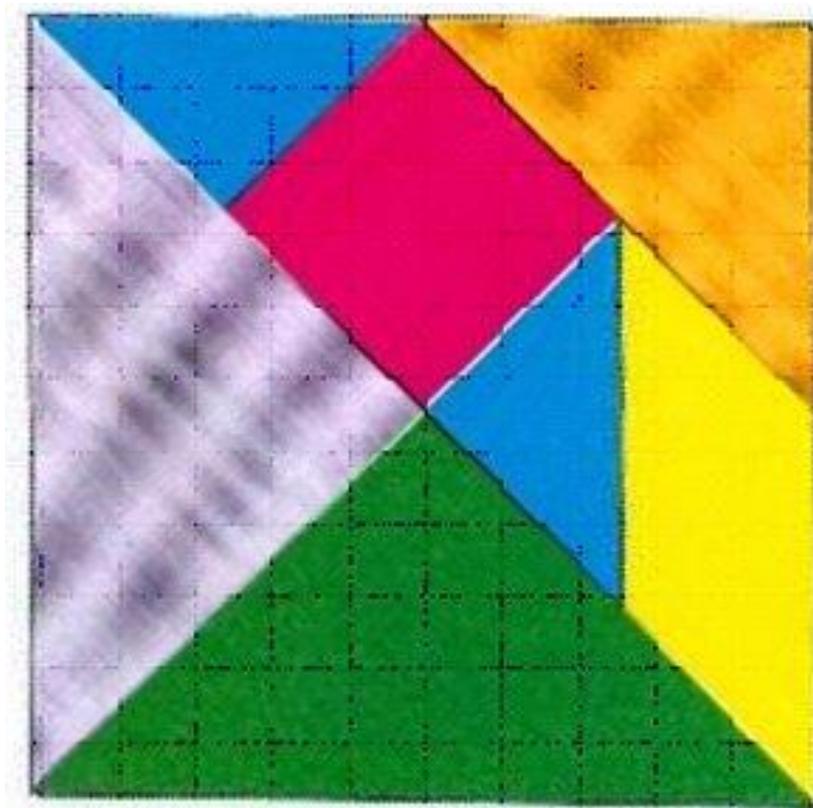
### TANGRAM - JOGOS DE PENSAR



- OBSERVAÇÕES:
  - O aluno acessará o site e dentro de determinado tempo tentará copiar a figura situada mais à esquerda.
  - O aluno deverá ter a habilidade em agregar figuras até obter a forma desejada, sem modificar a posição das figuras geométricas iniciais.
  - Há 7 figuras propostas para montagem, situadas à direita.

- **SUGESTÃO 02**
- TÍTULO: TANGRAM 2
- CICLOS: 2º, 3º e 4º CICLOS
- WEB: <http://educrianca.blogspot.com/2008/07/trabalhando-com-o-tangran.html>

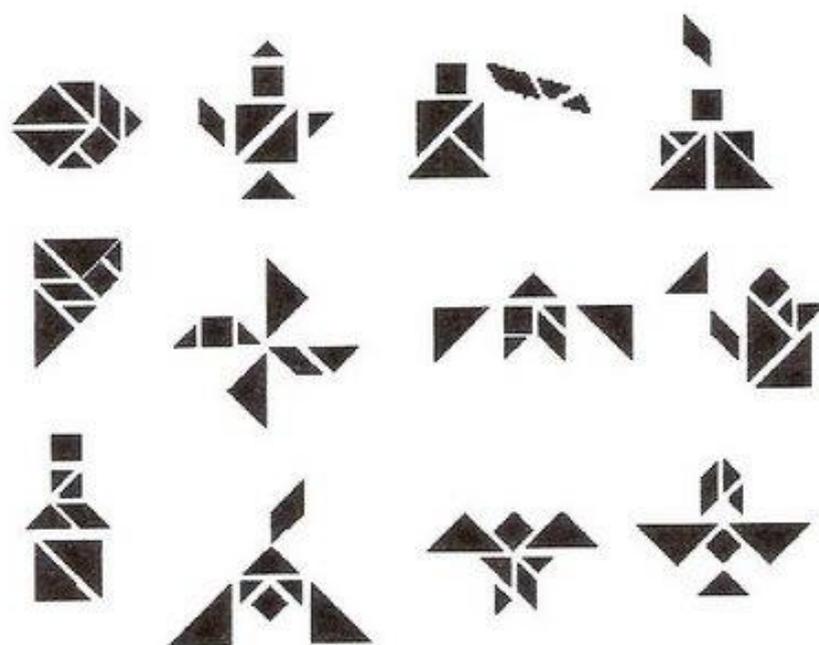
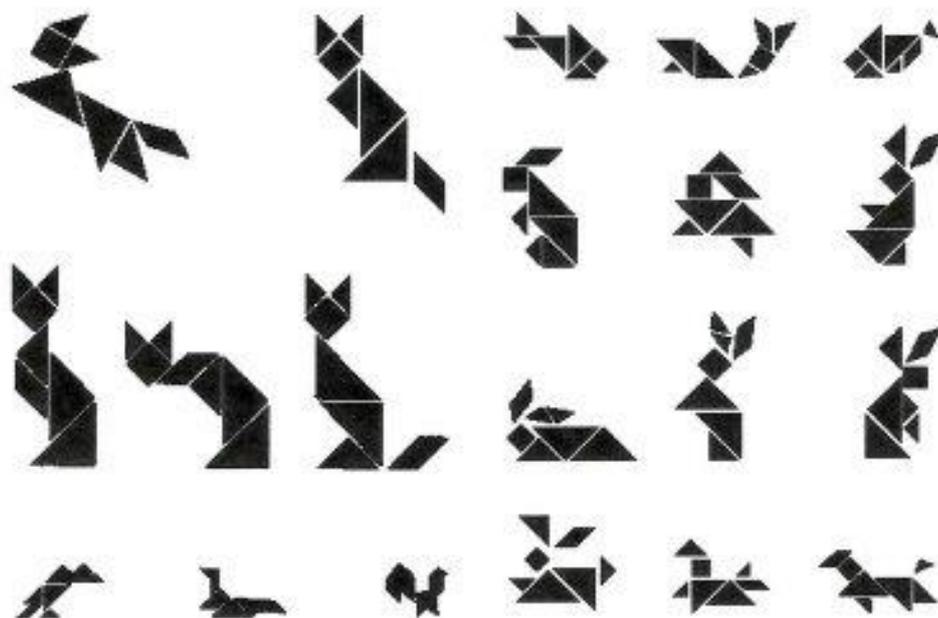
## TANGRAM



### ➤ OBSERVAÇÕES:

- O aluno pode reproduzir a figura acima no KolourPaint, colorir e posteriormente imprimir para confecção de figuras em sala de aula, individualmente ou coletivamente.
- O Tangram é um quebra-cabeça chinês antigo. O nome significa "7 tábuas da sabedoria".  
Ele é composto de sete peças (chamadas de tans) que podem ser posicionadas de maneira a formar um quadrado:
  - 5 triângulos de vários tamanhos
  - 1 quadrado
  - 1 paralelogramo
- Além do quadrado, diversas outras formas podem ser obtidas, sempre observando duas regras:
  - Todas as peças devem ser usadas
  - Não é permitido sobrepor as peças.

Seguem algumas dicas de figuras que podem ser criadas com o Tangram, mas, vale lembrar, que o principal é a imaginação; é possível criar coisas maravilhosas com essas 7 peças.



- **SUGESTÃO 03**
- TÍTULO: PLACAS DA COR
- CICLOS: 1º ao 4º CICLOS
- WEB: <http://kids.jogosloucos.com.br/jogos-de-colorir.html>



- **OBSERVAÇÕES:**
  - Use as figuras geométricas para criar a sua própria obra de arte.
  - *Instruções do jogo:*
  - Dê asas à sua imaginação. Use as figuras geométricas para criar a sua própria obra de arte.
  - Use o mouse para arrastar as figuras para o local pretendido
  - Botão esquerdo do MOUSE = selecionar figuras e cores e escolher o local onde as pretende posicionar.

Destrói todos os polígonos em cada nível causando uma reacção em cadeia. Podes causar estas reacções em cadeia de várias formas:

- Clicando num polígono;
- Clicando num círculo, que explode e causa uma reacção em cadeia com os polígonos;
- Clicando num quadrado que esmaga os polígonos e provoca uma reacção em cadeia;
- Clicando num triângulo, que dispara raios laser e atinge os polígonos.

**Instruções do jogo:** Controla através do rato.

- **SUGESTÃO 04**
- TÍTULO: KALEIDOSCÓPIO
- CICLOS: 1º ao 4º CICLOS
- WEB: <http://www.zefrank.com/byokal/kal2.html#html>

## KALEIDOSCÓPIO

**HOW TO USE THIS TOY:**

Click and drag the shapes above into the circle with the blue outline. When the blue pie-shape sweeps past the objects you have placed in the circle, you will see them appear in the kaleidoscope to the right.

**HOW THIS TOY WORKS:**

The kaleidoscope above is made by duplicating and flipping the viewable wedge that is sweeping around the circle to the left. Below you can see how a single pie shape becomes one of the images above.

COURTESY OF WWW.ZEFRANK.COM

- **OBSERVAÇÕES**
  1. O que fazer neste jogo?
    - Clique e arraste as formas para dentro do círculo.
    - Quando a forma semi-circular azul, que faz uma varredura em todo círculo, passar por cima das formas escolhidas você verá o kaleidoscópio à direita.
  2. Como ele funciona?
    - O kaleidoscópio é feito a partir da duplicação e movimentação das formas visualizadas que estão passando pela varredura, que passa de forma circular dentro do círculo à esquerda. Na parte inferior, você pode ver como um simples semi-círculo em cima das formas geométricas, se torna como a imagem do exemplo acima.

- **SUGESTÃO 05**
- TÍTULO: KALEIDOSCÓPIO 2
- CICLOS: 1º ao 4º CICLOS
- WEB: [http://www.zefrank.com/dtoy\\_vs\\_byokal/index.html](http://www.zefrank.com/dtoy_vs_byokal/index.html)

## KALEIDOSCÓPIO 2



- **OBSERVAÇÕES:**
  1. O que fazer neste jogo?
    - Deve-se desenhar no espaço acima e o Kaleidoscópio animará o círculo.
    - Neste Kaleidoscópio é permitido: escolher as cores e espessuras das linhas, aumentar ou diminuir a velocidade do Kaleidoscópio, etc.)

- **SUGESTÃO 06**
- TÍTULO: FORMAS GEOMÉTRICAS
- CICLOS: 1º ao 2º CICLOS
- WEB: <http://www.smartkids.com.br/jogos-educativos/formas-geometricas.html>

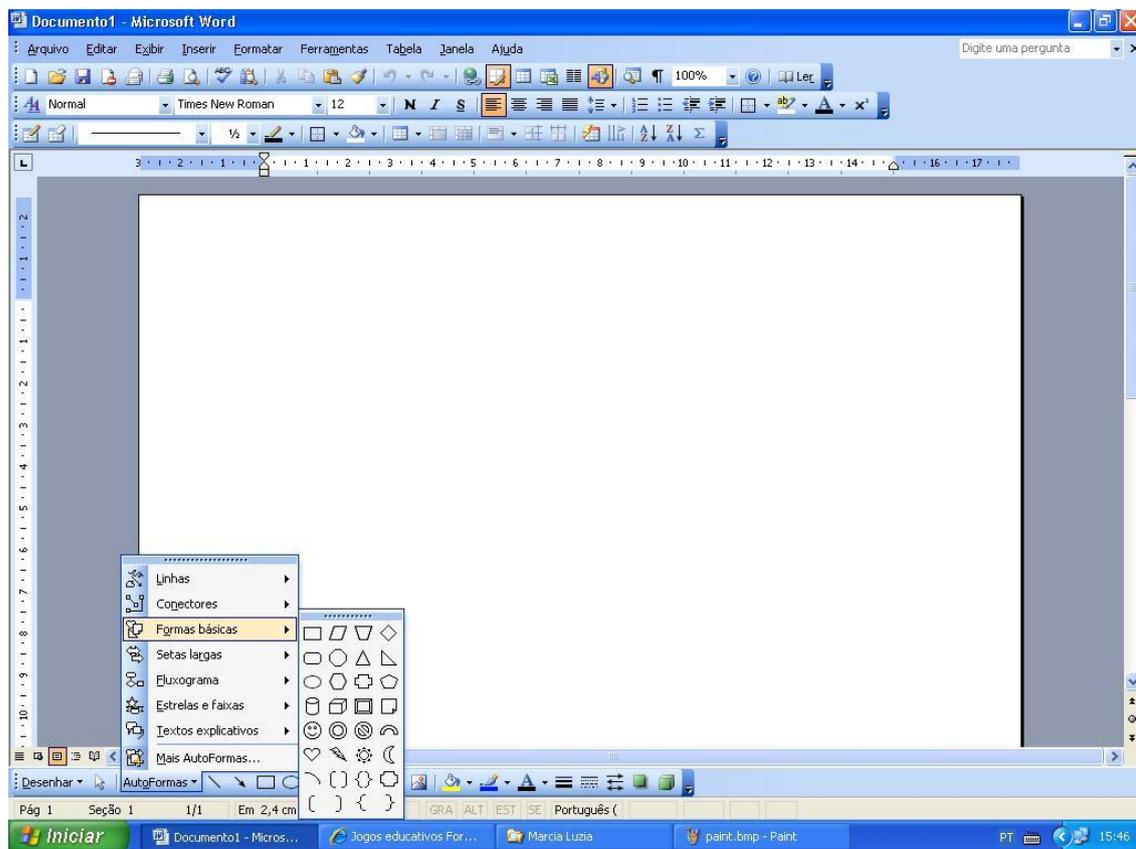
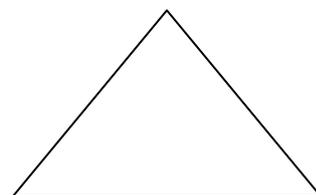
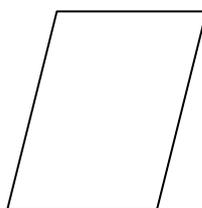
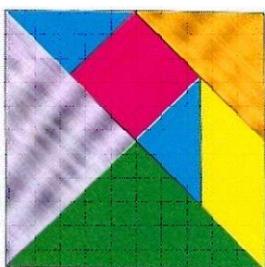
The image shows a screenshot of the Smart Kids website. At the top, there is a navigation bar with the logo 'smartkids' and three menu items: '• QUEM SOMOS', '• LOJA SMARTKIDS', and '• ANUNCIE AQUI'. Below the navigation bar is a row of seven colorful buttons with icons: 'Entrada' (house), 'Jogos' (dice), 'Para Colorir' (palette), 'Passatempos' (pencil), 'Especiais' (stars), 'Hoje é Dia' (pushpin), and 'Multimidia' (CD). Below this row is a pink button with a dice icon and the text 'Jogos'. The main content area is a pink rounded rectangle with the title 'FORMAS GEOMÉTRICAS' in a stylized font. Below the title are two boxes: 'Carro' (orange) containing a green triangle, a blue semi-circle, a yellow circle, and an orange square; and 'Palhaço' (purple) containing an orange square, a yellow circle, a blue semi-circle, and a green triangle.

- OBSERVAÇÕES:
  - Confeccionar as figuras pedidas de acordo com as peças dadas.

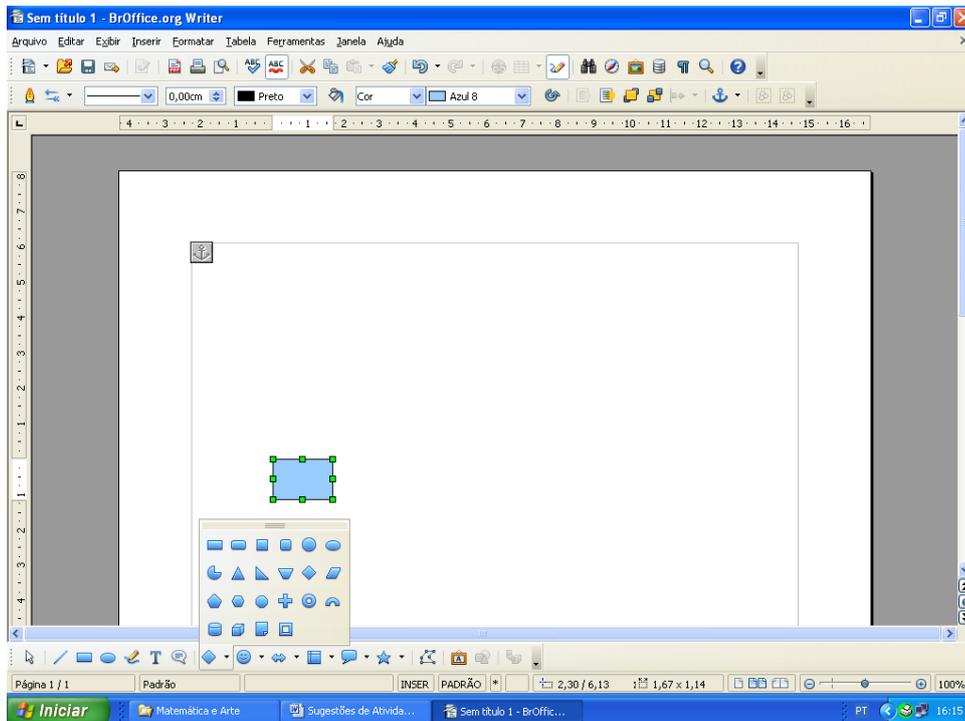
- **SUGESTÃO 07**
- TÍTULO: FORMAS GEOMÉTRICAS
- CICLOS: 2º ao 4º CICLOS
- PROGRAMA: Microsoft Word ou BrOffice (Writer ou Draw)

### TRABALHANDO COM FORMAS

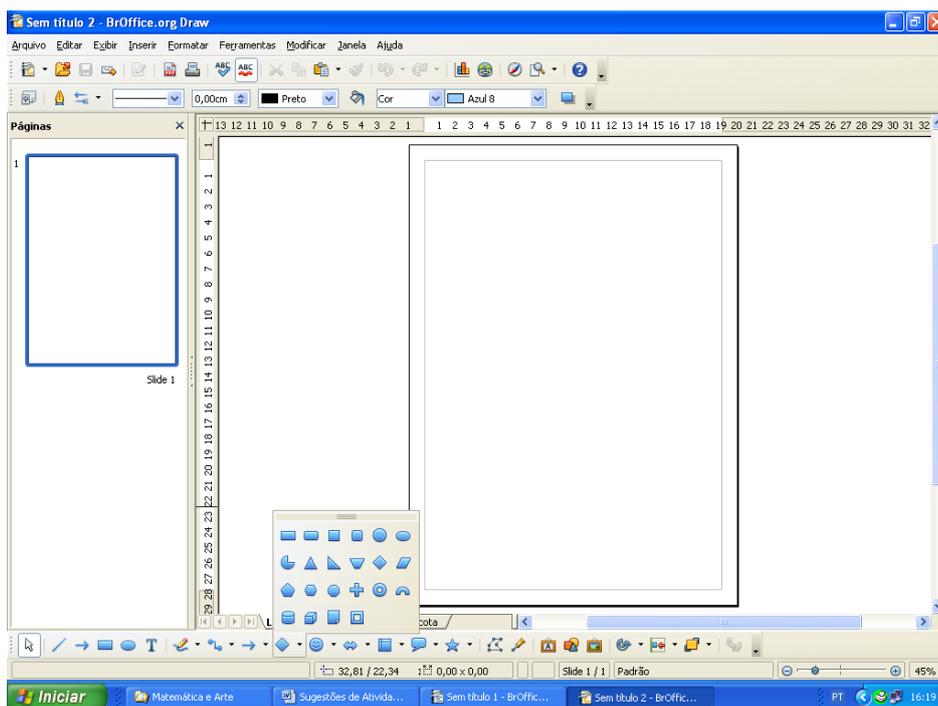
- OBSERVAÇÕES:
  - Fazer várias figuras com as figuras geométricas. Abaixo um exemplo com o Tangram, já utilizado anteriormente.



Utilizando o Microsoft Word



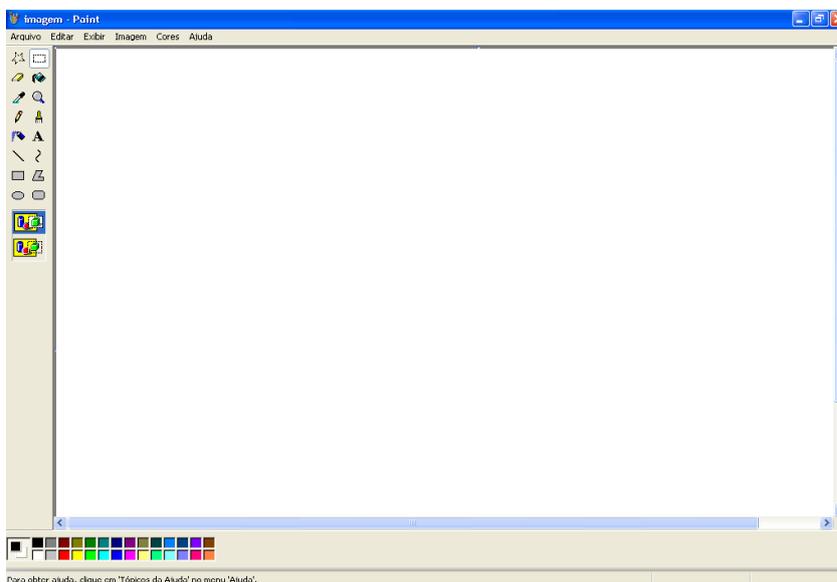
Utilizando o BrOffice Writer



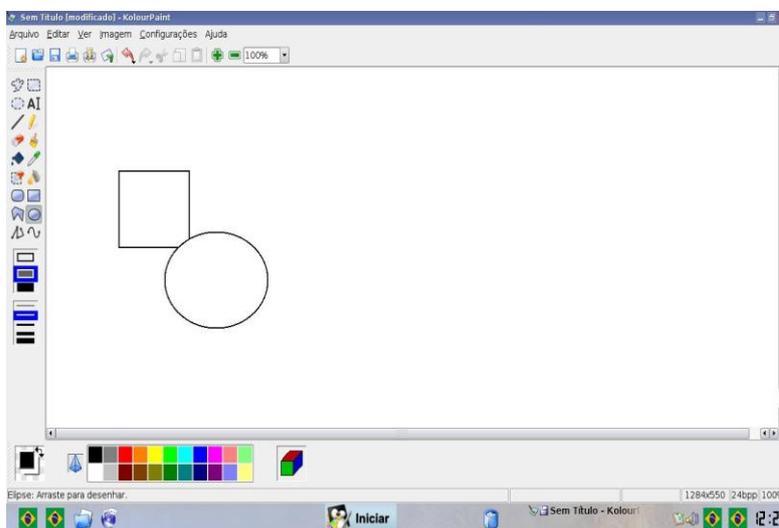
Utilizando o BrOffice Draw

- **SUGESTÃO 08**
- **TÍTULO: FORMAS GEOMÉTRICAS**
- **CICLOS: 1º ao 4º CICLOS**
- **SOFTWARE: Paint ou KolourPaint**

### UTILIZANDO O PAINT

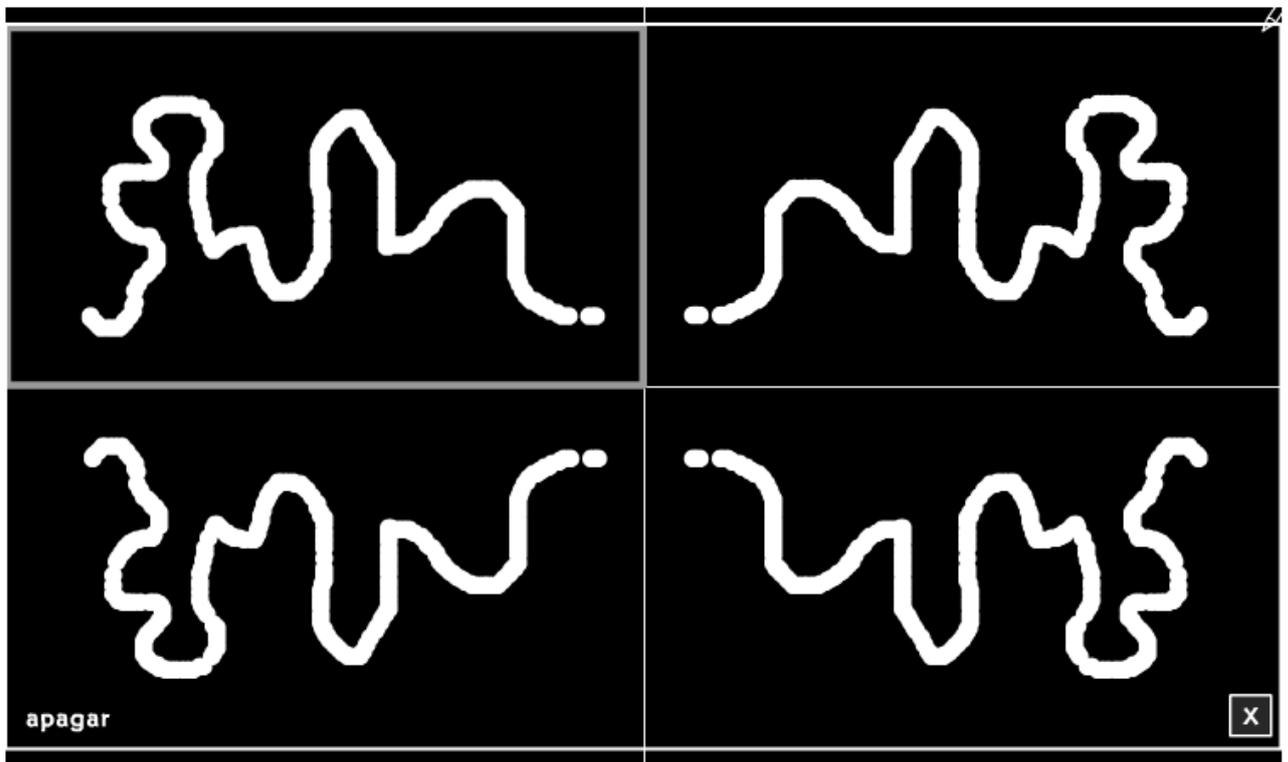


### UTILIZANDO O KOLOURPAINT



- **OBSERVAÇÕES:**
  - Desenho livre ou com direcionamento do professor utilizando as formas geométricas.

- **SUGESTÃO 09**
- TÍTULO: SIMETRIA
- CICLOS: 1º ao 4º CICLOS
- SOFTWARE: <http://mil.codigolivre.org.br/experimente/jogos/simetria.html>



- OBSERVAÇÕES:

Esse é um programinha bem legal onde você desenha em um quadro mágico. Esse quadro reflete o seu desenho em outros quadros, como se fossem espelhos. É muito divertido. Você pode fazer desenhos incríveis com esse programa.

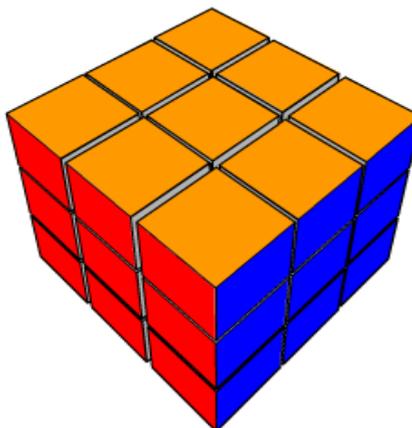
**Instruções:**

- Segure e arraste o mouse para usar o pincel no quadro mágico.
- Observe o que acontece nos quadros ao redor.
- Experimente escrever seu nome!

**Site:** <http://www.tvcultura.com.br/artematematica/home.html>

- **SUGESTÃO 10**
- TÍTULO: CUBO MÁGICO
- CICLOS: CICLOS: 1º ao 4º CICLOS
- SOFTWARE [http://jogosonline.clickgratis.com.br/enigma/cubo\\_magico-89.html](http://jogosonline.clickgratis.com.br/enigma/cubo_magico-89.html)

## CUBO MÁGICO



- OBSERVAÇÕES:

### **Descrição do Jogo on-line:**

Este é o jogo do Cubo em versão on-line. Você deve mostrar não só agilidade, mas também habilidade para vencer o jogo. Você deve montar com o cubo com suas devidas cores.

### **Como Jogar:**

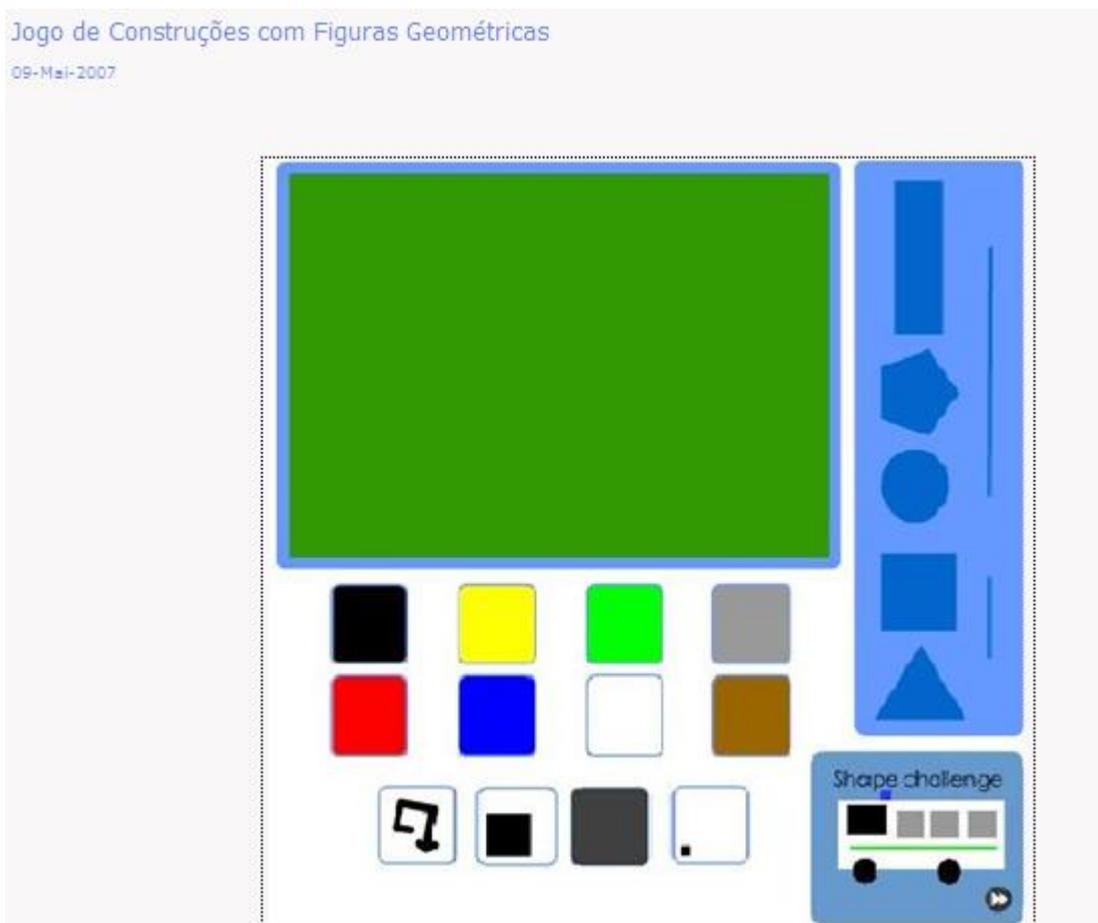
Mouse: performas todas as ações do jogo.

## **SUGESTÃO 11**

- TÍTULO: CONSTRUINDO FIGURAS GEOMÉTRICAS
- CICLOS: 1º ao 4º CICLOS
- WEB:

[http://eb1.malha.eu/index.php?option=com\\_content&task=view&id=59&Itemid=9](http://eb1.malha.eu/index.php?option=com_content&task=view&id=59&Itemid=9)

### **CONSTRUINDO FIGURAS GEOMÉTRICAS**

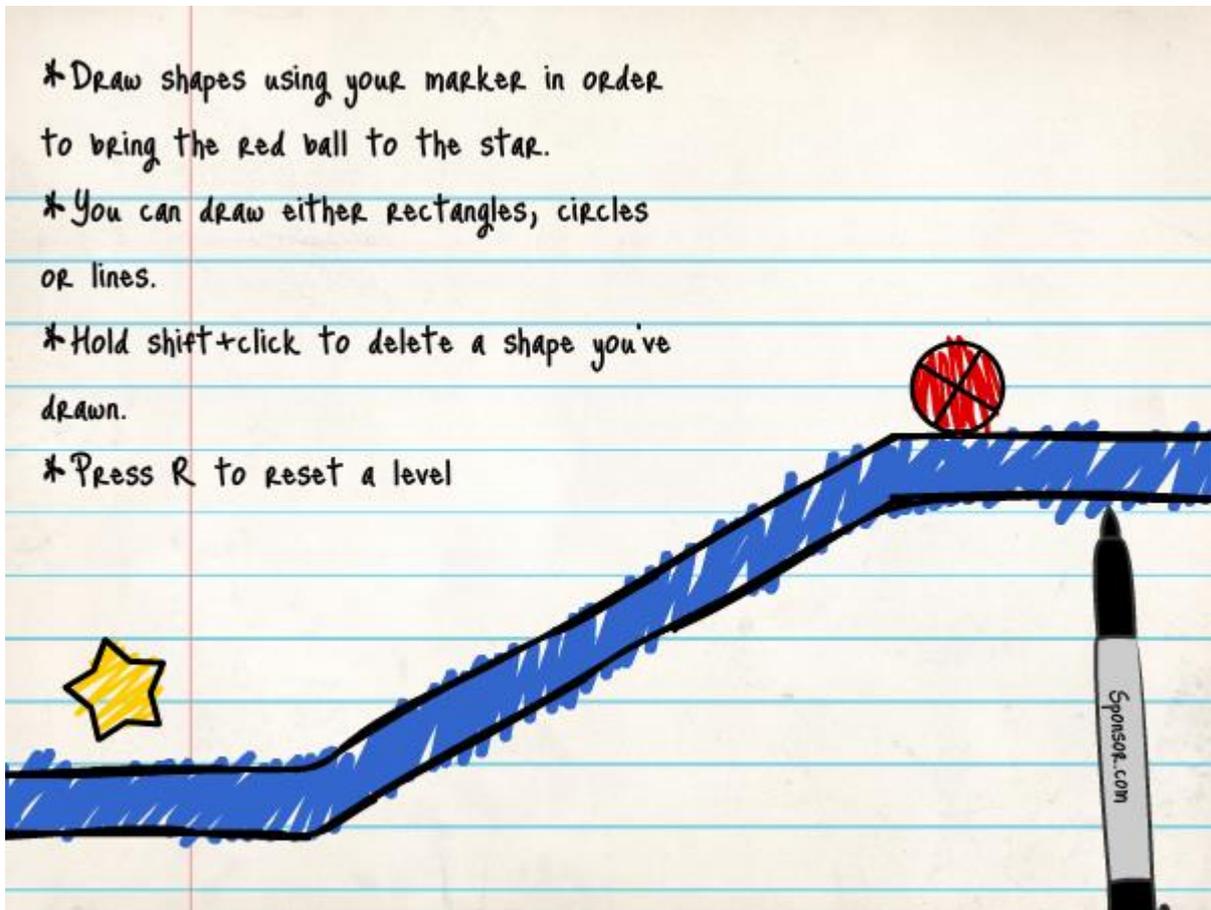


- OBSERVAÇÕES:

Jogo de construções com figuras geométricas a partir de um modelo. Este simples jogo implica a utilização de rotação, ampliação e redução de peças.

- **SUGESTÃO 12**
- TÍTULO: DESENHANDO FORMAS
- CICLOS: 2º ao 4º CICLOS
- SOFTWARE: [http://www.sitedegames.com/puzzle/sketch\\_it.htm](http://www.sitedegames.com/puzzle/sketch_it.htm)

## DESENHANDO FORMAS



- **OBSERVAÇÕES:**
  1. Desenhe figuras utilizando formas na ordem para trazer a bola vermelha para o início.
  2. Você pode desenhar oito retângulos, círculos ou linhas.
  3. Segure o SHIFT + CLICK para deletar uma forma que você teria desenhado, caso queira.
  4. Pressione R para reiniciar.

## ATIVIDADE - UTILIZANDO A BARRA DE DESENHO

**Software / Aplicativo:** Editor / Processador de Texto

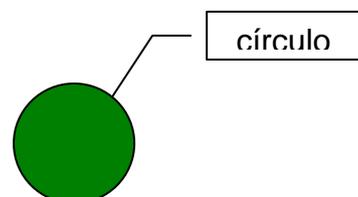
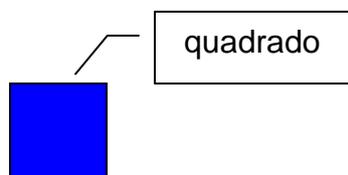
### Objetivos:

- Criar objetos utilizando as opções disponíveis na Barra de Desenho;
- Reconhecer cores.

### Procedimento:

- Escolha de uma forma na barra de desenho (barra inferior / auto formas);
- Criação de formas variadas ou de uma figura a partir das mesmas;
- Pintura das figuras utilizando a ferramenta de cores da barra de propriedades do objeto (barra superior) ou clicar com o botão direito do mouse → área;
- Identificação da cor de preenchimento da forma, de acordo com as indicações do professor.

Exemplos:



OBS: Podem ser criados desenhos mais elaborados de acordo com a criatividade dos alunos.