

## **ATIVIDADE - CONSTRUÇÃO E ILUSTRAÇÃO DE TEXTO COLETIVO**

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

**Objetivo:** Construir um texto coletivo e ilustrá-lo.

### **Procedimento:**

- Construção de um texto coletivo a partir de um determinado tema;
- No Laboratório de Informática, divisão do texto em partes e digitação do mesmo no Editor/Processador de Texto. Cada parte será feita por uma dupla de alunos;
- Após a digitação, salvar na pasta da turma e minimizar o programa;
- Ilustração de cada parte do texto produzido no Kolour Paint (vide tutorial);
- Se possível, impressão de cada página para montagem do texto produzido e ilustrado.

### **OBSERVAÇÕES:**

- Cada ilustração produzida deverá ser levada para as páginas digitadas no Editor de Texto (Selecionar, recortar e colar);

- Na imagem, com o lado direito do mouse, clicar em *Dispor* ou em *Alinhamento* para disponibilizar a figura em qualquer parte do texto.

## **ATIVIDADE – CORRESPONDÊNCIA ATRAVÉS DE E-MAIL**

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

### **Objetivos:**

- Favorecer a função comunicativa da escrita através das linguagens formal e informal;
- Reconhecer o e-mail como novo meio de comunicação;
- Identificar a estrutura do e-mail;
- Propiciar uma situação de autoria na criação de uma correspondência on-line;
- Compreender como baixar e salvar arquivos e anexar documentos num e-mail.

**Recursos necessários:** Internet / Provedor de e-mail

### **Procedimento:**

- Após trabalhar com os gêneros textuais carta e bilhete em sala de aula, fazer a apresentação do endereço eletrônico (e-mail) como um meio de comunicação à longa distância e rápido.
- Apresentação de vários tipos de e-mails aos alunos com destinatários diversos: para um amigo, para um professor, para uma autoridade, a fim de que percebam a diferença na linguagem empregada, linguagem formal e informal.
- Esclarecimento e reflexão sobre a estrutura do e-mail: saudação, destinatário, assunto, despedida, assinatura, utilização de parágrafos curtos.
- No Laboratório de Informática, utilização do e-mail como correspondência de acordo com o nível de conhecimento, escrita e faixa etária da turma:

- **Ensino Fundamental I** – Criação de um e-mail da turma e correspondência com outras turmas da escola, outras escolas, autores de livros trabalhados em sala, etc. O ideal é que a aula seja feita coletivamente, utilizando data show. Semanalmente, deverá acontecer o acesso ao e-mail a fim de verificar o recebimento de novas mensagens.
  - **Séries iniciais do Ensino Fundamental I** – Na escrita do assunto, produção de um texto coletivo pelos alunos, acompanhando o envio do mesmo.
  - **Séries finais do Ensino Fundamental I** - Na escrita do assunto, criação de mensagem pelos alunos, em dupla, no documento de texto. Depois enviar para o e-mail da turma para correção pelo professor. Em outra aula, votação da mensagem que será enviada ao seu destinatário final.
- **Ensino Fundamental II** – Criação de um e-mail individual, específico para fins escolares, se possível, em um mesmo provedor para realização em conjunto das atividades com o professor:
  - Verificação das características do e-mail;
  - Criação de grupos de contatos da turma;
  - Envio de e-mail entre os alunos da turma, sobre algum tema que esteja sendo discutido em sala de aula;
  - Realização de debate com argumentações entre os colegas de turma;
  - Correspondência entre alunos de outras turmas da escola ou entre escolas diferentes.

Para saber mais:

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=12202>

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=18499>

## **ATIVIDADE – CRIANDO HQ**

**Software / Aplicativo:** HagáQuê

### **Objetivos:**

- Conhecer e apreciar o gênero HQ;
- Identificar os diferentes elementos das HQs: balões, legendas, onomatopeias e interjeições;
- Diferenciar linguagem verbal e não-verbal;
- Criar uma história em quadrinhos.

### **Procedimento:**

- Apresentação de diferentes histórias em quadrinhos em sala de aula. Observação de HQs que possuam linguagem verbal e não-verbal, trabalhando os diferentes elementos e seus significados: estilos de balões, onomatopeias, interjeições, legenda, título, imagens;
- No Laboratório de Informática, exploração livre do software HagáQuê:
  - Barra de ferramentas figura: inserir cenário, personagem, objeto, balão, onomatopeia.
  - Barra de ferramentas de edição: aumentar, diminuir, inverter, girar, apagar, cortar, copiar, colar, escrever, pintar, desenhar, etc.
- Em outra aula, no laboratório de informática, criação de história em quadrinhos a partir de um tema específico proposto pelo professor ou tema livre. Ressaltar a importância do uso dos elementos trabalhados nas HQs, a fim de enriquecer a história e torná-la adequada ao gênero.

### **OBSERVAÇÕES:**

- O programa possui a opção de importar outras figuras que podem ser pesquisadas na Internet e salvas em uma pasta no computador.
- É possível criar apenas o final da história a partir de histórias já existentes no programa. Ir em História/ Abrir e escolher uma nova história.

- As histórias devem ser salvas no computador para dar continuidade em outras aulas. Para Salvar: 1- Novo autor/ Novo título 2- Novo arquivo
- Ao final, pode-se realizar a impressão e montar um almanaque da turma. Não se esqueça de pedir aos autores que assinem suas histórias!

Exemplo:



Referência:

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=45093>

## **ATIVIDADE – CRIANDO JORNAL DIGITAL ou BOLETIM INFORMATIVO**

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

### **Objetivos:**

- Trabalhar o gênero textual: notícia, de forma digital;
- Identificar os diferentes tipos de textos informativos: jornal / boletim informativo;
- Identificar a estrutura de um jornal / boletim informativo;
- Criar um jornal ou boletim informativo digital.

### **Procedimento:**

- Exploração do gênero textual notícia, em sala de aula, em diferentes textos informativos como jornal, boletim informativo, folder, entre outros;
- Identificação da estrutura de um jornal: seções, título, notícia, manchete;
- Produção dos textos, escolha do título, logo do jornal/boletim informativo;
- No laboratório de Informática, utilizar o Processador de Texto e explorar as seguintes opções:
  - Inserir Cabeçalho: digitar o título (com a fonte maior e em negrito), o número, a data e o local da publicação;
  - Inserir / Forma / Linha logo abaixo do cabeçalho;
  - Inserir Caixa de Texto para digitar as notícias, formata-las de acordo com o desejado: com ou sem linha, no formato retangular ou quadrado e arrumar a disposição dos mesmos;
  - Se desejar, inserir Colunas ao invés de Caixa de Texto;
  - Inserir Imagens que podem ser pesquisadas da Internet ou Gráficos.

### **OBSERVAÇÕES:**

Veja o tutorial: como montar um jornal digital em anexo.

## Anexo 1

### FAZENDO UM JORNAL DIGITAL

#### Passos para elaborar um jornal digital:

##### 1. Abrir o Editor de Texto

- Inserir cabeçalho padrão com logotipo criado anteriormente
- Inserir uma caixa de texto (T na parte inferior da tela)
- Deslocar a caixa de texto e colocá-la no local da página que desejar
- Clicar no botão direito do mouse / Quebra automática
- Digitar o texto

##### 2. Inserir uma imagem

- Do arquivo: Arquivo/ Abrir/ Procurar onde está a imagem que deseja inserir
- Da Internet: Minimizar o Editor de Texto/ Conectar-se a Internet/ Escolher uma imagem/ Clicar no botão direito do mouse/ Copiar a imagem/ Voltar ao Editor de Texto/ Clicar no botão direito do mouse/ Colar.
- Deslocar a imagem: Clicar no botão direito do mouse/ Clicar em Dispor ou em Quebra de automática

##### 3. Formatar o texto

- Marcar o que deseja formatar
- Formatar fonte

##### 4. Inserir borda e Plano de fundo

- Formatar / Página / Borda / Plano de fundo

## **5. Inserir uma tabela**

- Tabela/ Inserir/ Determinar o número de linhas e colunas/ OK

## **6. Inserir rodapé – padrão**

- Campos – nº de páginas
- Digitar a “**pág. 1**” - Selecionar - Alinhar à direita
- Clicar fora do rodapé – Enter
- As páginas serão numeradas automaticamente

## **7. Caso a barra de Ferramentas não esteja visível**

- Exibir – Barra de Ferramentas - Padrão

## **ATIVIDADE - DESENHANDO E RECONTANDO HISTÓRIAS**

**Software / Aplicativo:** Tux Paint

**Objetivo:** Recontar histórias através de desenhos.

**Recursos necessários:** Livros de história

### **1ª Opção**

#### **Procedimentos:**

- Leitura da história escolhida para a atividade em sala ou no Laboratório de Informática;
- Ilustração, em dupla, de uma parte do texto previamente definida no Tux Paint;
- Escrita de uma frase que represente a parte da história ilustrada;
- Elaboração de um mural para apresentação dos trabalhos de acordo com a sequência da história original.

### **2ª Opção**

#### **Procedimentos:**

- Leitura da história escolhida para a atividade em sala ou no Laboratório de Informática;
- Ilustração da história completa em diferentes slides. A cada Slide produzido, clicar em **Guardar**;
- Na Barra de Ferramentas, clicar em **Abrir** → Clicar em **Slides** → selecionar a sequência a ser reproduzida → Reproduzir.

OBS: Após o término da atividade, as duplas poderão trocar de computador para assistir os trabalhos dos colegas.

## **ATIVIDADE - FAZENDO UM TEXTO NO GÊNERO 'CAUSO'**

**Software / Aplicativo:** Youtube, Editor/Processador de Texto e Kdenlive

### **Objetivo:**

- Conhecer o gênero “causo”;
- Ler e Interpretar os “causos” lidos e ouvidos;
- Discutir o gênero;
- Criar um “causo”.

**Recursos necessários:** Internet e câmera fotográfica digital ou celular com opção de gravação de vídeo.

### **Procedimento:**

- Leitura de diversos “causos” e discussão sobre o gênero;
- Pesquisa de vídeos de contação de “causo” no Youtube;
- Sugestão: [O Lenhador e A Mulher do Boticário](#), contados por Rolando Boldrin e/ou Almir Sater, que narra [A Lenda](#);
- Criação, em duplas, de seus próprios causos, utilizando o Editor / Processador de Texto;
- Leitura ou encenação dos “causos” criados e filmagem com a câmera fotográfica digital ou celular;
- Edição do vídeo no programa de Edição de Vídeo Kdenlive (Vide Tutorial).



## **ATIVIDADE – FINALIZANDO UM POEMA**

**Software / Aplicativo:** Domínio Público, TuxPaint / KolourPaint e Editor / Processador de Texto

### **Objetivos:**

- Compreender as etapas de composição de um poema;
- Compreender a função da rima e da estrofe no poema;
- Escrever uma estrofe.

**Recursos necessários:** Internet

### **Procedimentos:**

- Pesquisa de um poema na Internet, acessando o Domínio Público;
- Cópia do poema para o Editor/Processador de Texto, retirando o final do mesmo;
- Criação de uma estrofe, em dupla, para finalizar o poema, utilizando o Editor de Texto;
- Utilização do recurso de revisão ortográfica do Editor/ Processador de Texto;
- Formatação do poema: fonte (tamanho, cor, tipo), parágrafo, inserção de borda;
- Ilustração do poema utilizando o TuxPaint / KolourPaint;
- Inserção do desenho elaborado no Editor de Texto, junto ao poema escrito.

OBS: Como opção, os alunos poderão pesquisar imagens que melhor retratem o poema.

## **ATIVIDADE - O PODER DA PROPAGANDA: FAZENDO UM OUTDOOR**

**Software / Aplicativo:** Apresentação Eletrônica

### **Objetivos:**

- Analisar a estrutura da linguagem publicitária;
- Estudar textos não verbais;
- Identificar as estratégias das campanhas de publicidade;
- Discutir o consumismo atual;
- Elaborar uma campanha publicitária.

**Recursos necessários:** Internet

### **Procedimento:**

- Discussão do objetivo da propaganda e de como realizá-la;
- Pesquisa na Internet de propagandas atuais ou outras mais antigas que estejam na lembrança dos alunos;
- Criação de um produto para fazer a sua propaganda;
- Elaboração de um slide de propaganda do produto criado, utilizando a Apresentação Eletrônica (vide tutorial);
- Apresentação para a turma da propaganda elaborada.

OBS: O professor poderá juntar todas as propagandas e fazer a apresentação utilizando o datashow.

## **ATIVIDADE - QUANDO A WIKIPÉDIA É BEM-VINDA EM SALA**

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

### **Objetivos:**

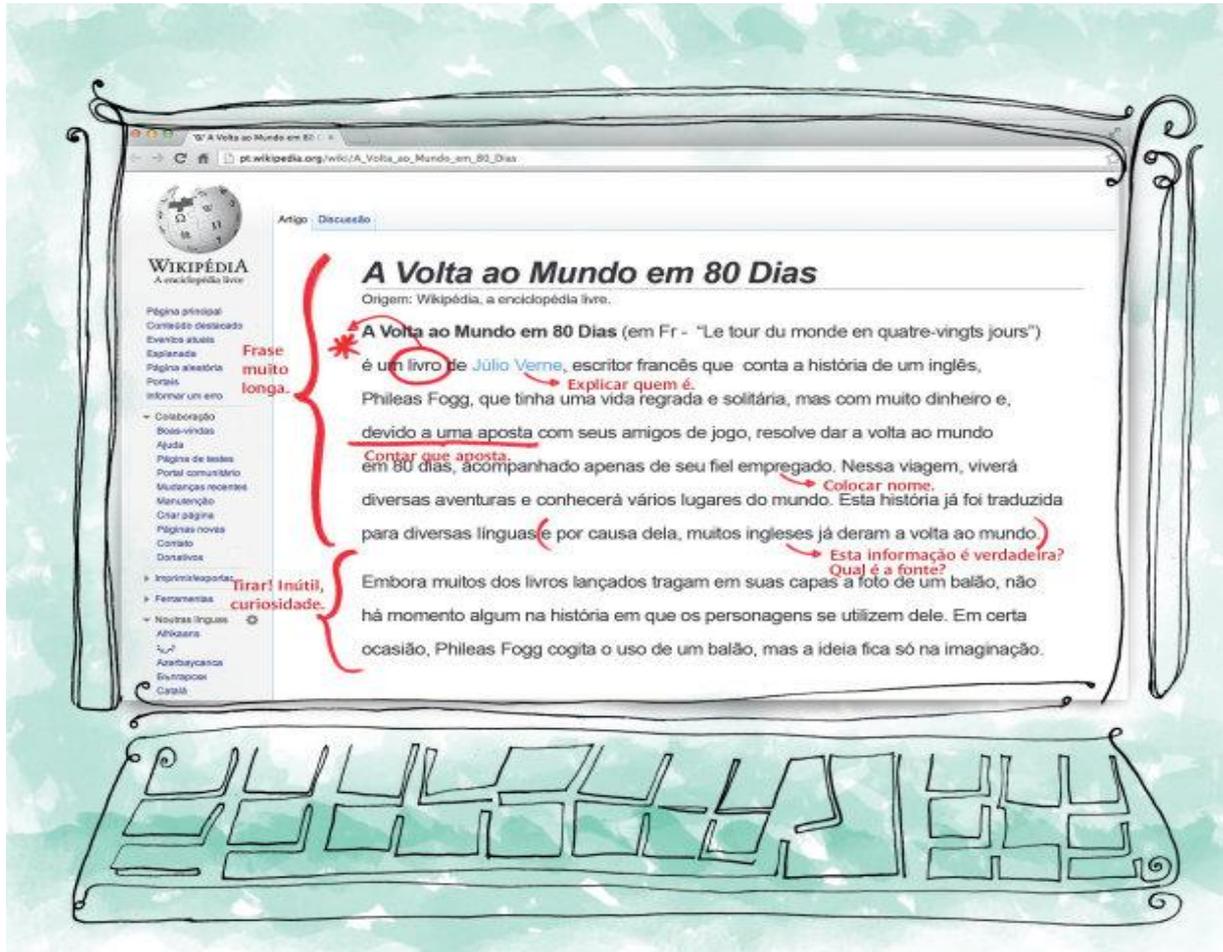
- Trabalhar verbetes;
- Refletir sobre o gênero verbete de enciclopédia e identificar as características do mesmo;
- Analisar os verbetes sobre obras literárias já lidas e usar seus saberes para aperfeiçoá-los.

**Recursos necessários:** Internet e enciclopédias

### **Procedimentos:**

- Trabalho com verbetes em enciclopédia;
- No Laboratório de Informática, acesso à Wikipédia e trabalho com um artigo, bem como com os links contidos no texto;
- Comparação entre os dois tipos de fontes utilizadas: livro e site colaborativo;
- Reflexão sobre o que é um verbete enciclopédico e identificação das características do gênero, tanto na versão impressa quanto na digital;
- Identificação, por parte dos alunos, dos problemas gramaticais e de conteúdo nos verbetes e no artigo analisados;
- Revisão de alguns verbetes com o conhecimento adquirido. Esta atividade deverá ser realizada no Editor/Processador de Texto (copiar e colar o texto para correção).

## Exemplo:





## **ATIVIDADE - REESCRITA DE FÁBULAS MUDANDO ELEMENTOS DA NARRATIVA**

**Software / Aplicativo:** Editor / Processador de Texto, Tux Paint, Kdenlive

### **Objetivos:**

- Ler e compreender diferentes versões de uma mesma fábula;
- Comparar diferentes versões de uma fábula, relacionando os diversos sentidos produzidos pelos recursos de linguagem;
- Fazer a releitura de fábulas.

**Recursos necessários:** Internet

### **Procedimentos:**

- Leitura feita pelo professor ou pesquisa feita pelos alunos de algumas fábulas, com pelo menos duas versões;
- Elaboração pelos alunos de uma relação das semelhanças e diferenças entre as versões da fábula escolhida, no aplicativo Editor / Processador de Texto;
- Escrita de nova versão para a fábula escolhida;
- Utilização do corretor ortográfico;
- Ilustração da fábula utilizando o programa Kolour Paint (Linux Educacional),
- Transferência do desenho da dupla, copiando e colando no Editor / Processador de Texto.
- Leitura das fábulas produzidas em voz alta e filmagem feita por outro colega.
- Edição do filme das apresentações, utilizando o software Kdenlive (vide tutorial) e apresentação em forma de “Sessão de Cinema”.