

ATIVIDADE - COMO IDENTIFICAR FONTES CONFIÁVEIS DE PESQUISA NA INTERNET

Software / Aplicativo: Editor/Processador de Texto

Objetivo: Identificar fontes confiáveis para pesquisa na Internet.

Recursos necessários: Internet

Procedimentos:

- Escolha de um tema de estudo, com os alunos, definição dos pontos mais importantes para investigar e elaboração das perguntas que devem ser respondidas na pesquisa;

OBS: Na sala de informática, o professor perguntará se os alunos conhecem sites que servem para fazer pesquisa. Deverá chamar a atenção para o fato de que os sites de busca têm enorme banco de dados e que a busca de palavra ou frase pesquisada não leva em consideração se as informações colocadas estão certas ou erradas.

- Acesso a um site de busca utilizando as melhores palavras-chave para o tema pesquisado;

OBS: O professor deve alertar aos estudantes sobre a qualidade dos resultados a fim de que compreendam que, quanto mais específicos os termos ou a frase usados no campo "busca", melhores serão os resultados.

- Resolução de uma situação-problema, proposta pelo professor, confrontando dois sites que possuam informações conflitantes sobre o tema da pesquisa;

OBS: O professor deverá perguntar: "Em qual confiar? Por quê?". Caso alguém entre no primeiro link e imprima as informações sem verificar se elas são corretas, deverá haver uma discussão sobre os critérios para selecionar sites confiáveis e pertinentes. O primeiro passo é verificar a terminologia deles: ".org" refere-se a sites de organizações não governamentais; ".com", a endereços comerciais, e ".gov", a sites do governo. O professor deverá lançar a pergunta: a pessoa ou a instituição tiveram acesso à informações confiáveis ou estudaram o tema? Também poderá mostrar seus sites de confiança, explicando suas escolhas.

- Ainda com orientações do professor, seleção de três bons sites para a pesquisa proposta inicialmente.

- Explicação dos critérios de escolha e certificação de que as informações obtidas respondem aos questionamentos;
- Como atividade, escrita de um resumo sobre o que eles conseguiram apreender utilizando os três sites, de forma que consigam complementar um ao outro, utilizando o Editor/Processador de Texto.



ATIVIDADE - LEITURA DE TEXTOS INFORMATIVOS E PRODUÇÃO DE UM ÁLBUM DIGITAL SOBRE ANIMAIS SELVAGENS

Disciplinas: Português e Ciências

Software / Aplicativo: Editor/Processador de Texto e Apresentação Eletrônica

Objetivos:

- Ler e selecionar informações em textos informativos;
- Produzir textos com informações sobre animais selvagens.

Recursos necessários: Internet

Procedimentos:

- Apresentação, pelo professor, de imagens de animais selvagens incentivando os alunos a explorarem o que vêem, lançando perguntas como estas: "Que animais são estes?", "Onde vivem?" e "O que as imagens nos contam sobre eles?".
- Em dupla, pesquisa de imagens, informações e curiosidades sobre os animais selvagens que mais despertaram interesse;
- Elaboração e escrita coletiva de uma lista com os nomes dos animais selvagens observados nas imagens e outros conhecidos por eles;
- Utilizando a Apresentação Eletrônica, digitação das informações pesquisadas e inserção das imagens dos animais.

OBS: Cada animal ficará em um slide e ao final deverá ter forma de um álbum digital;

- Em seguida, apresentação dos álbuns de todas as duplas utilizando o datashow.

OBS: O professor poderá determinar as informações que desejar sobre os animais.



ATIVIDADE - DESCRIÇÃO DE PERSONAGENS DA MITOLOGIA GREGA

Disciplinas: Português e História

Software / Aplicativo: Editor/Processador de Texto

Objetivos:

- Pesquisar sites sobre Mitologia Grega;
- Ampliar as discussões sobre o mesmo tema;
- Selecionar e registrar as informações mais relevantes;
- Utilizar a informação registrada para a produção de descrição de personagens da mitologia grega em programa específico;
- Ampliar os saberes sobre a linguagem escrita e as características de um texto descritivo.

Recursos necessários: Internet e gramática

Procedimentos:

- Discussão sobre os mitos, que são um gênero do discurso bastante complexo e desafiador, dada sua relação com uma cultura específica, no caso, com a Grécia Antiga;

OBS: O professor poderá dar exemplos de deuses como: Zeus, que é o deus dos deuses, mas castiga Prometeu a uma vida de muito sofrimento, e Afrodite, que é a deusa da beleza, mas protagoniza momentos de disputa com outras deusas.

- Estudo de gênero textual do tipo descritivo em sala de aula;
- No Laboratório de Informática, pesquisa de sites sobre Mitologia Grega;
- Seleção e registro das informações mais relevantes para descrição de um dos deuses e sua família utilizando o Editor/Processador de Texto.

OBS: O professor deverá pedir que relacionem os personagens em seus graus de parentesco (Apolo, por exemplo, é meio irmão de Hermes. Ambos são filhos de Zeus.), bem como os tipos de personagens envolvidos nessas histórias, como deuses, heróis e monstros;

- Pesquisa na Internet de imagens sobre os deuses para ilustrar o trabalho.

Sugestões Bibliográficas:

Divinas Aventuras (Heloisa Prieto, 48 págs., Ed. Companhia das Letrinhas, 11/3707-3500)

Deuses do Olimpo (Gabriela Brioschi, 88 págs., Ed. Odysseus, 11/3816-0835)

Contos e Lendas da Mitologia Grega (Claude Pouzadoux, 288 págs., Ed. Companhia das Letras, 11/3707-3500)



PREFEITURA
NITERÓI

EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
FUNDAÇÃO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO

ATIVIDADE - INTRODUÇÃO À CULTURA AFRICANA COM O FILME "KIRIKÚ E A FEITICEIRA"

Disciplinas: Português e História

Software / Aplicativo: Internet, Editor/Processador de Texto, KGeography e KolourPaint

Objetivos:

- Ler e selecionar informações sobre a cultura africana;
- Localizar no mapa o continente africano;
- Produzir textos narrativos do tipo conto.

Recursos necessários: Internet, livros de contos e filme proposto.

Procedimentos:

- Transmissão do filme: **"Kirikú e a Feiticeira"**;

OBS: Kirikú é um menininho nascido na África Ocidental. Tão pequeno, ele não chega aos joelhos de um adulto. O desafio que impõe seu destino, no entanto, é imenso: enfrentar uma poderosa e malvada feiticeira, que secou a fonte de água da aldeia, engoliu todos os homens que foram enfrentá-la e ainda roubou todo o ouro ali guardado. Para recuperá-lo, Kirikú enfrenta muitos perigos e se aventura por lugares onde somente pessoas pequeninas poderiam entrar. "O filme trata a criança de um jeito inteligente, oferecendo a ela acesso a uma cultura diferente", afirma o professor Cláudio Bazzoni, assessor da prefeitura de São Paulo.

- Leitura, pelo professor, do livro de **contos africanos** ou contos populares africanos, como os que compõem o livro **A Gênese Africana: Contos, Mitos e Lendas da África** (Leo Frobenius e Douglas C. Fox, 250 págs., Ed. Landy);

- Localização da África, no KGeography (vide tutorial);
- Reescrita do conto ou criação de um novo conto no Editor/Processador de Texto;
- Ilustração de partes do conto no Kolor Paint (Linux Educacional) e em seguida, colagem da ilustração no conto escrito no Editor/Processador de Texto.

ATIVIDADE - LEITURA E ESCRITA COM COMPARAÇÃO DE RECEITAS

Disciplinas: Português e Matemática

Software / Aplicativo: Internet, Editor/Processador de Texto

Objetivos:

- Ler e interpretar textos do tipo receitas;
- Reconhecer os diversos tipos de numerais e medidas contidos nas receitas;
- Construir uma receita.

Procedimentos:

- Análise de receitas culinárias, trazidas de casa, observando o tipo textual, bem como os diversos tipos de numerais e medidas que se encontram no texto lido;
- Estudo de números fracionários;
- No Laboratório de informática, criação de uma receita, utilizando os numerais e as devidas medidas estudadas, no aplicativo Editor/Processador de Texto;
- Em seguida, socialização das receitas criadas;
- Impressão das receitas criadas para confecção de um “Caderno de Receitas”, enviando para casa como produção da turma.

ATIVIDADE - LEITURA NA EJA AO SOM DE GONZAGÃO

Disciplinas: Português, Geografia e História

Software / Aplicativo: Editor/Processador de Texto, KGeography e Apresentação Eletrônica

Objetivos:

- Ler e selecionar informações sobre a vida e a obra do músico Luiz Gonzaga;
- Localizar no mapa o local de nascimento de Luiz Gonzaga;
- Produzir textos com informações sobre o músico.

Recursos necessários: Internet, livros e música propostos

Procedimentos:

- Pesquisa sobre a vida e a obra de Luiz Gonzaga;
Sugestão: "A trajetória do rei", da revista E, do Sesc SP, nº 181 - junho 2012
- Pesquisa das letras das músicas que serão trabalhadas;
Sugestão: "A vida do viajante", "Xote das Meninas" e "Asa Branca"
- Áudio ou vídeo de cada uma dessas músicas pesquisadas;
- Preenchimento de uma tabela no Editor/ Processador de Texto, em duplas, com as seguintes informações sobre o músico:

NOME:

APELIDOS:

ONDE NASCEU:

QUANDO NASCEU:

ONDE MOROU A MAIOR PARTE DA SUA VIDA:

QUANDO FALECEU:

ONDE FALECEU:

PRINCIPAIS MÚSICAS:

- No programa KGeography, localização dos estados, no mapa do Brasil que foram citados na tabela elaborada sobre a vida do músico;
- Em seguida, com os dados em mãos, elaboração e escrita de um texto;
OBS: Para turmas mais adiantadas, o professor pode propor criação de slides, na Apresentação Eletrônica com as informações;
- Para finalizar, pesquisa de imagens na Internet para colar no trabalho.