



1º encontro

software: .shareware AMY (contido no CD-ROM que acompanha este material)

objetivo: .exploração do teclado: uso das flechas

.trabalhar noções espaciais, quantidades e sequência

O primeiro encontro com a turma é bastante importante pois é a partir dele que todas as regras de uso do computador serão estabelecidas, bem como a dinâmica da aula.

Sugerimos que essas regras venham da própria turma, mas o professor/orientador também pode dar sugestões. Exemplos de regras: O que não se deve fazer no laboratório: Não correr, não gritar, não comer ou beber, não mexer no computador do colega, não digitar com força, etc.

Antes que se inicie qualquer aula, a atividade deverá ser explicada pelo professor/orientador. Sugerimos que os computadores nessa fase inicial de utilização já estejam ligados com a atividade que será utilizada, mas com os monitores desligados, para que o professor possa fazer sua explicação com atenção total da turma.

No início deste encontro pedir que façam um desenho com o tema "O computador e EU" (folha 00) pois esta atividade dará ao professor a oportunidade de observar aspectos interessantes das expectativas dos seus alunos em relação às aulas no laboratório.

É interessante em seguida fazer uma apresentação do equipamento que será utilizado, nomeando suas partes principais: teclado, monitor, CPU, drive (salientando ainda sua fragilidade e cuidados necessários para seu manuseio).

O software deste primeiro encontro é o shareware **AMY**, escolhido pela sua simplicidade, e que possibilita uma exploração gradual do uso do teclado.

Esse programa roda em ambiente DOS, e encontra-se na pasta <AMY> do CD que acompanha este material.

Sugerimos a criação de uma pasta denominada AMY no disco rígido do seu computador.

No prompt do DOS (botão *Iniciar*, opção *Programas*, *Prompt do MS-DOS*)

C:\WINDOWS>**CD..** (*Change Directory -Mudar de Diretório Windows para a raiz*)

C:>**MD AMY** (*Make Directory AMY - Fazer pasta AMY*)

C:>**CD AMY** (*Change Directory AMY - Mudar para a pasta AMY*)

C:\AMY>**COPY D:\AMY*.*** (*copia na pasta AMY do computador todos os arquivos contidos na pasta AMY do CD*)

Outra forma de instalar o programa, sem sair do Windows é utilizando o gerenciador de arquivos Windows Explorer. Crie a pasta e copie os arquivos correspondentes ao programa.

Através do botão **Iniciar** do Windows, você pode criar um ícone para o programa.

Entrar em :

- **Configurações, Barra de Tarefas e Menu Iniciar.**

- Na janela das Propriedades de Barra de Tarefas clicar em:

- **Programas do Menu Iniciar** , e em Adicionar ,na linha de comando digitar:

C:\AMY\AMY.EXE

- clicar em Avançar;

- na próxima tela, crie uma Nova Pasta : Educativos (por exemplo);

- a seguir,selecione um nome para o atalho : Labirinto e Sequência (por exemplo)

- selecione um ícone para esse programa e clique em Concluir.

- coloque esse ícone na área de trabalho do computador.

Pedir que a turma clique nesse ícone (colocar o mouse sobre o ícone e apertar o <Enter> para as crianças que tem dificuldade em clicar).

Serão apresentadas algumas atividades que podem ser exploradas iniciando por **Help the Frog**, pois é uma atividade de labirintos onde são utilizadas somente as flechas do teclado para a movimentação do sapinho. Para sair da atividade aperte a tecla ESC.

Pode-se utilizar também, se sobrar tempo, a atividade de sequência lógica para completar o carregamento do caminhão (**Load the Truck**) .

Se seus alunos já sabem contar, o **Beary fun counting** apresenta alguns objetos na tela, onde a criança deverá contar e digitar o número equivalente a quantidade.

No material para reprodução você pode encontrar tarefa relacionada ao tema (O1).

Outro programa que poderá ser utilizado neste primeiro encontro é o Vamos Pintar? que faz parte da atividade **Atenção Concentração** da RCT. Ele é essencialmente um programa de pintura que utiliza somente o clique do mouse. Instale o programa e coloque o ícone do Vamos Pintar na área de trabalho. Peça para que a turma clique no ícone (como muitos não sabem ler dê uma descrição do mesmo ("cliquem no pincel..").

A apresentação de uma tela totalmente escura somente com a apresentação do cursor do mouse, torna este programa especialmente útil , pois desta forma fica mais evidente para a criança associar o movimento do mouse , com o movimento do cursor na tela (observamos que muitas crianças ao utilizar este periférico (mouse) não fazem essa relação).

Para começar a colorir o desenho, clique o botão esquerdo do mouse em qualquer local da tela. Nas duas primeiras telas, a cor da figura já estará determinada, enquanto que nas duas seguintes, cada clique irá fazer com que a cor de uma área ao redor do ponteiro do mouse seja trocada. Colorido o desenho, pode-se trabalhar com igualdade de cores (em partes de animais etc) e a noção de "clique".

Sempre que possível passe essas noções de informática para seus alunos.

As duas últimas telas apresentam a possibilidade de escolha de cor para pintar cada área do desenho (clique sobre a cor desejada e sobre a área a ser colorida).



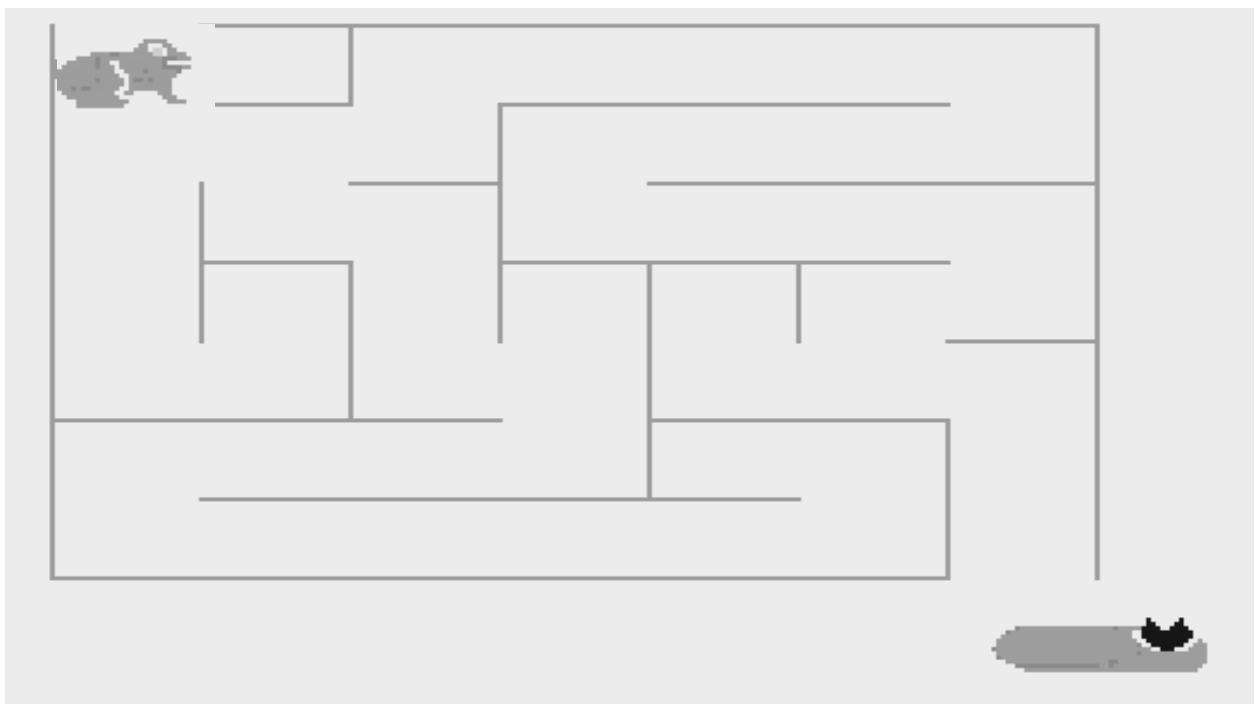
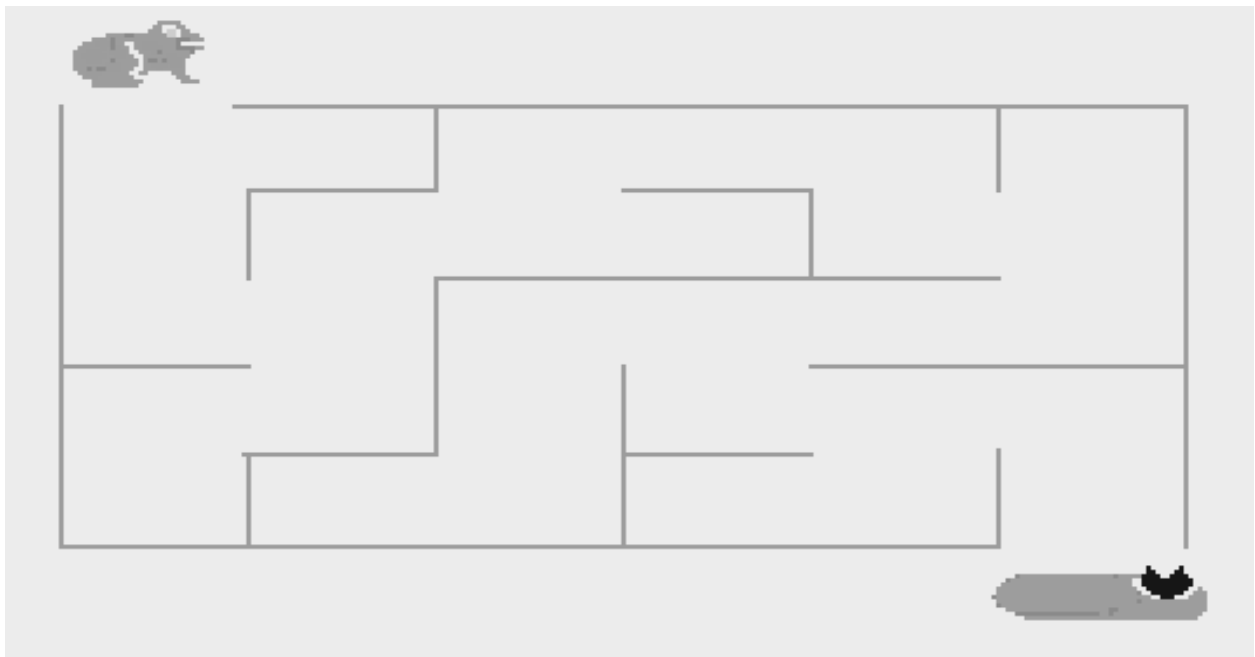
NOME : _____

DATA : _____

SOFTWARE: shareware Amy's First Primer (contido no CD-ROM anexo)

OBJETIVO: trabalhar noção espacial e lateralidade
utilização das flechas do teclado

Vamos ajudar o sapinho a sair do labirinto ?





7º encontro

software: .Acessório Paint do Windows

objetivo: .ferramenta : tesouras (recortar e colar)

As ferramentas recortar e colar do acessório Paint do Windows muitas vezes não são utilizadas pois a criança não vê a necessidade para tal.

Elaboramos alguns exercícios para serem feitos com esse acessório os quais se encontram nos arquivos PAINT1.BMP e PAINT2.BMP (ambos no diretório <PAINT> do CD).

Sugerimos que estes arquivos sejam copiados em um diretório EXERC, por exemplo, no disco rígido do computador.

Carregue o arquivo **PAINT1.BMP** para a memória de trabalho do computador de seus alunos e peça que realizem o exercício proposto que é numerar os objetos da tela.

Para isso ele terá que recortar cada um dos numerais apresentados e arrastá-los até o local adequado.

Para recortar, clicar com o botão esquerdo do mouse no canto esquerdo superior da figura e arrastar diagonalmente para baixo até envolver toda a figura que se quer recortar. Arrastar então a figura recortada até o local desejado.

Aproveite a oportunidade para explicar a opção *Voltar* do menu *Editar* que desfaz a última ação realizada.

Repita o exercício com o arquivo **PAINT2.BMP**

É sempre interessante imprimir o trabalho realizado e afixá-lo nas paredes do laboratório.

No material para reprodução você pode encontrar uma tarefa relacionada com a atividade realizada no laboratório (O 24).

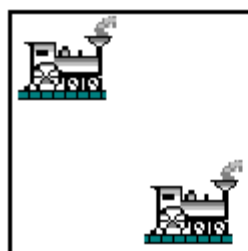
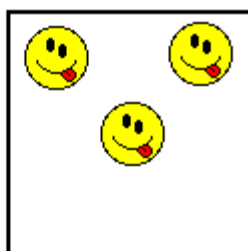
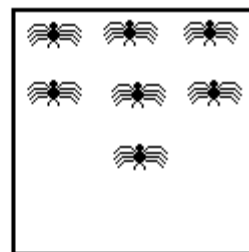
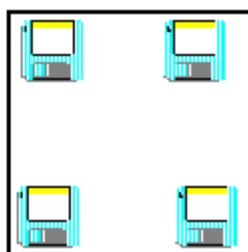
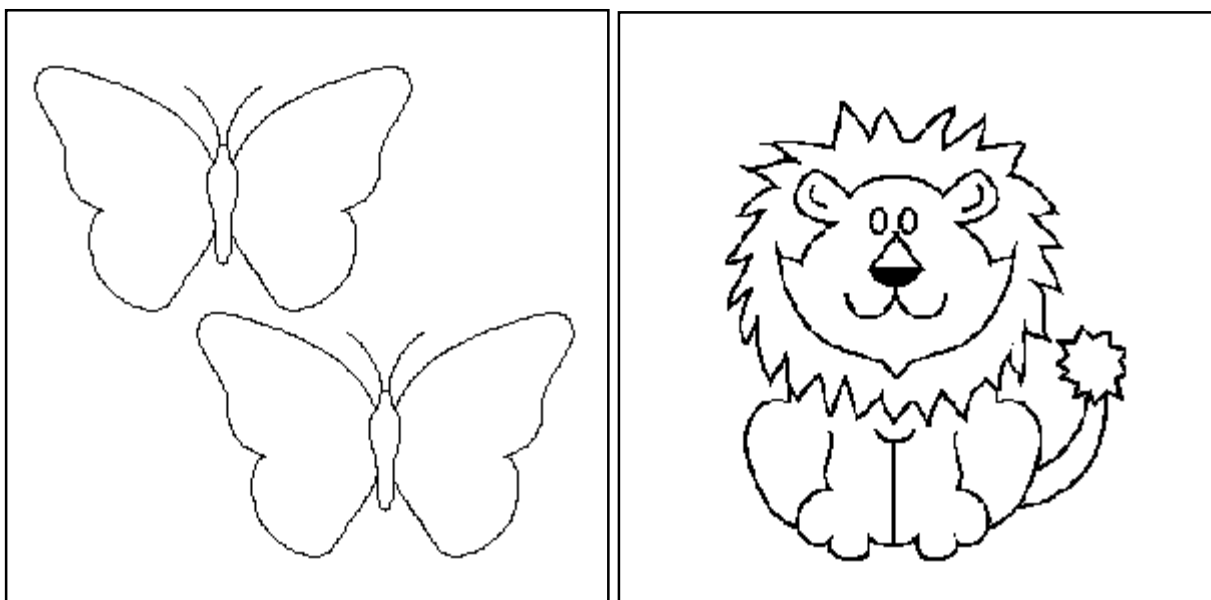
NOME : _____

DATA : _____

SOFTWARE : Acessório Paint do Windows

OBJETIVO : trabalhar com as ferramentas recortar e colar

Numere os objetos:



**13º encontro**

software: .FRASES ENIGMÁTICAS - RCT

objetivo : .elaborar frases com palavras intercaladas com figuras

Neste encontro estaremos utilizando a atividade FRASES ENIGMÁTICAS da RCT com o objetivo de "ler" e criar frases com palavras intercaladas com figuras.

Em um primeiro momento é interessante que cada criança elabore uma frase enigmática para que em seguida , trocando de lugar com seu colega de classe, este a decifre.

Outra atividade que pode ser realizada é a criação de um bilhete enigmático para ser enviado para uma outra classe.

Além disso o professor/orientador pode, ele mesmo, criar antes da aula uma série de frases para a classe decifrar, utilizando o tema que estiver sendo trabalhado em classe.

Grave em um arquivo com um nome fácil para que seus alunos possam carregá-lo durante este encontro.

Aproveite esta oportunidade para ensinar a seus alunos como carregar arquivos.

Imprima alguns trabalhos e faça um painel para ser afixado na classe.

No material para reprodução você pode encontrar uma tarefa relacionada com a atividade realizada no laboratório (O29).

NOME : _____

DATA : _____

SOFTWARE : Frases Enigmáticas -RCT

OBJETIVO: criar frases intercaladas com figuras

Decifre as seguintes frases:

EU ESTOU 😊 !

O 🐟 GOSTA DO 🐭 .

O 🎂 É DE 🍌 .

A 🐳 VIVE NO MAR.

O 🐭 GOSTA DE



6º encontro

software: .ARRUMANDO A CASA - RCT e ABC - RCT:BLOQUINHO

objetivo: .trabalhar noções espaciais e criação de frases
.alternância entre janelas do Windows.

Neste encontro estaremos trabalhando a noção de trabalho simultâneo que o Windows permite .

Estaremos utilizando os softwares ARRUMANDO A CASA e BLOQUINHO do programa ABC, ao mesmo tempo.

Sugerimos que o professor/educador peça inicialmente para a classe acessar o software ARRUMANDO A CASA clicando no botão *Iniciar* , *Programas* , e em seguida que cliquem na pasta *Atividades RCT (ou Arrumando a Casa)*.

Peça que acessem a opção *Arrumando a Casa*.

Feito isso iremos abrir o programa ABC - Bloquinho.

Segurando a tecla <Ctrl> e apertando a tecla <Esc> acessaremos o menu do Windows.

Peça que cliquem novamente em *Programas*, na pasta *Atividades RCT (ou ABC) e Bloquinho*.

Desta forma os dois programas estarão na área de trabalho dos micros de seus alunos.

Para alternar entre os programas segure a tecla <Alt> e aperte a tecla <Tab>.

A atividade proposta é a criação de frases, cujo tema é cada um dos cômodos da casa.

Os alunos deverão arrumar cada um dos ambientes da casa e para cada um deles alternar com o Bloquinho para escrever uma frase relacionada ao trabalho realizado.

Terminada a atividade, gravar em disquete o texto elaborado para futura impressão. Sugerimos que seja feito um painel com frases da classe e o respectivo cômodo da classe, que deverá ser afixado.

No material material para reprodução você pode encontrar uma tarefa relacionada com a atividade realizada no laboratório (O 33).

NOME : _____

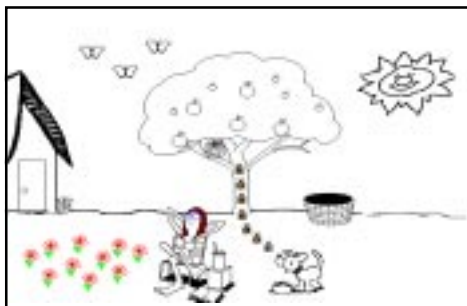
DATA : _____

SOFTWARE : Arrumando a Casa e ABC : RCT

OBJETIVO: trabalhar com noções espaciais e construção de frases

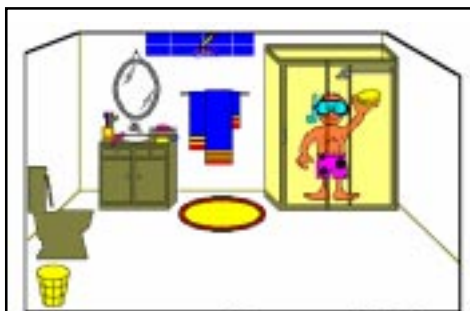
trabalhar com a alternância de janelas do Windows

Escreva uma frase para cada figura.











6º encontro

software: .ATIVIDADES COM O SISTEMA SOLAR - RCT

objetivo: .trabalhar alguns aspectos do nosso sistema solar

Neste encontro estaremos trabalhando o nome dos planetas de nosso sistema solar e sua localização em relação ao sol.

Peça à classe para acessar o programa (*Iniciar,Programas,Sistema Solar,Sistema Solar*) salientando os endereços via Internet que trazem mais informações sobre o assunto.

A primeira tela apresenta o Sol: clique no bloquinho sem o lápis para que leiam um pouco a respeito desta estrela.

A seguir, são apresentadas as órbitas dos planetas, cuja tela servirá para a realização do exercício seguinte (próxima tela, botão com uma antena).

Peça aos alunos para posicionarem os planetas em relação ao Sol, e se necessário que consultem a página anterior.

Voltando para a tela anterior, peça para clicarem no botão Terra e continuem a navegação para a próxima página, até chegar à Lua. Depois de lerem as informações fornecidas, cliquem no bloquinho com lápis.

Nesta área os alunos deverão imaginar-se no nosso satélite natural e poderão escrever um bilhete para o pessoal que está na Terra.

Cada aluno deve gravar seu arquivo em disquete (indicando o caminho, por ex. a:bilhete.txt).

Imprima a tela com a foto da Lua (basta clicar na impressora apresentada na tela) bem como os bilhetes escritos pela classe (com qualquer processador de textos, por exemplo WordPad).

Faça um cartaz para ser afixado na classe.

No material para reprodução você pode encontrar uma tarefa relacionada com a atividade realizada no laboratório (O42).

NOME : _____

DATA : _____

SOFTWARE : Atividades com o Sistema Solar : RCT

OBJETIVO: trabalhar alguns aspectos do nosso sistema solar

Vamos nomear os planetas?

