



UCA

um computador
por aluno

Escola

CEM Prof. Neyde Tonanni Marão

Cidade: Votuporanga Nível de Ensino: Fundamental Número de alunos: 370 Número de professores: 20
 Número de coordenadores: 1 Número de dirigentes que compõem a equipe gestora: 13 Número de técnicos para apoio ao uso dos laptops: 3

Professor (a):

Adriana F. M. Lourenço
 Alessandra L. Bartheman
 Ana Lídia Soares da Silva
 Ana Paula R. Guerrero
 Crislaine A. S. da Silva
 Elaine M. de Queiroz
 Fernando C. Billia
 Flávia Maria da Silva Vilela
 Glaucia Aparecida dos Santos
 Iraci Gomes da Silveira
 Jussara R. Magalhães
 Leni Batista Camargo
 Maria Elizete da Silva
 Mônica Marim Zeitune
 Myriam D. P. T. Nunes
 Nilce Ferreira de Carvalho
 Rafaella M. de Fachini
 Sandra Maria da Silva
 Sara L. da Silva Garcia
 Thiago Prondini Melo

Função exercida (pedagógico, de informática, do projeto UCA):

Cursista e multiplicador
 Cursista e multiplicador
 Cursista e multiplicador
 Cursista e multiplicador
 Cursista e multiplicador
 Cursista e multiplicador
 Cursista e multiplicador
 Cursista e multiplicador
 Cursista e multiplicador
 Cursista e multiplicador
 Cursista e multiplicador
 Cursista e multiplicador
 Cursista e multiplicador
 Cursista e multiplicador
 Cursista e multiplicador
 Cursista e multiplicador
 Cursista e multiplicador
 Cursista e multiplicador
 Cursista e multiplicador
 Cursista e multiplicador

Coordenadora:

Rosangela Soldati Giliole

Função exercida (pedagógico, de informática, do projeto UCA):

Cursista e multiplicador

Diretor:

Miguel Fernandes Flores

Função exercida (pedagógico, de informática, do projeto UCA):

Cursista e multiplicador

Cargo de dirigentes que compõem a equipe gestora :

Secretária escolar
 Inspetora
 Serviços Gerais
 Estagiários de Informática
 Estagiários de Psicologia

Número de dirigentes que compõem a equipe gestora :

1
 2
 5
 3
 2

Professoras
Mônica Marin Zeitune
Flávia
Série: 5 anos B e C

- ▣ Como educadora modernizei minhas aulas, garantindo acesso à informação, incentivando a criatividade e promovendo a aprendizagem cooperativa.

Descrição de projetos e outras atividades realizadas com o uso do Laptop

■ AÇÃO

Uma grande vantagem da internet é dar informações para as pessoas e isso causa profundas mudanças no processo pedagógico.

- Pesquisas na internet relacionadas aos conteúdos dados em aula.
- Produção de textos
- Fotos
- Criar uma Pasta
- Salvar o texto
- Uso de algumas ferramentas básicas

OBJETIVOS

- ▣ No início estava bem confusa, hoje vejo que o laptop ajuda na educação colaborativa, ensina respeito, estimula os sentidos, e desperta o sentimento que a criança já tem de conviver com as diferenças. Meu objetivo é estimular os alunos, despertá-los para a criação e o desenvolvimento pessoal. Não é o ensino que provoca a aprendizagem e sim o processo de aprender fazendo. Pretendo inovar meu sistema de ensino para melhorar a qualidade

DINÂMICA E QUANDO FOI REALIZADA

- ▣ Está ocorrendo uma maior interação entre alunos, professor-aluno, motivação dos alunos, maior colaboração e solidariedade entre os alunos.
- As atividades estão sempre ligada aos conteúdos escolares.
- Desenvolvo bastante a leitura, eles gostam de ler no computador. Uso vários gêneros de textos. Escrever textos ainda é pouco porque também acho importante escrever a mão, mas já produziram alguns textos.

DESAFIOS, DIFICULDADES E SOLUÇÕES

- ▣ Problemas para carregar os laptops, foram colocadas mais tomadas nas salas, mas ainda não é o suficiente.
- ▣ Rede elétrica estável
- ▣ Seriam bom carteiras flexíveis e com tamanho apropriado.
- ▣ Precisaria de armários próprios na sala de aula, tivemos que adaptar os nossos a eles.
- ▣ Precisamos de orientação para a criação de novas estratégias didáticas para desenvolver.
- ▣ Às vezes, alguns laptops não funcionam ou não entram na internet.
- ▣ A internet é um pouco lenta, assim todos fazendo uma pesquisa, acaba demorando para todos acessarem.
- ▣ Ainda não imprimimos nenhuma atividade, seria interessante imprimir os trabalhos realizados.

AVALIAÇÃO DOS PONTOS CRÍTICOS

Não vejo muitos pontos críticos, só mais os de ordem técnicas mesmo.

O projeto é excelente, visa a constante troca de experiência e informações entre os alunos motivando a produzir conhecimentos.

O computador na sala permite uma proposta de currículo baseado nos projetos de aprendizagem. O professor passa a ser um parceiro na elaboração de pesquisas e orientação da sistematização dos saberes dos alunos.

Esse projeto muda a visão do ensino e aprendizagem. Todos usam o mesmo recurso, todos tem a mesma oportunidade e vai depender do interesse de cada um em aumentar sua aprendizagem.

PROFESSORAS:
Leni Batista Camargo
Jussara Rangel Magalhães
Adriana Flávia de Martins e Lourenço

SÉRIE/ ANO: 4 anos A, B e C

RESUMO: Acreditamos que o laptop é mais uma ferramenta para o professor trabalhar seus conteúdos pedagógicos e que propicia maior interesse para os alunos, deixa as aulas mais dinâmicas e atrativas.

**DESCRIÇÃO DE PROJETOS E
OUTRAS ATIVIDADES REALIZADAS
COM O USO DO LAPTOP**

**ATIVIDADES PEDAGÓGICAS
COM O USO DO LAPTOP
REALIZADAS COM ALUNOS
NA ESCOLA**

AÇÃO

1 Aula UCA - 12/11/2010

OBJETIVO: Conhecer o netbook e utilizar a ferramenta “Câmera”

DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM:

- 1- Ligar o computador;
- 2- Verificar se o display está selecionado na 1 janela;
- 3- Fechar no (X);
- 4- Explicar sobre os cuidados e a responsabilidade com a máquina;
- 5- Explicar para que serve cada luz;
- 6- Explicar para que serve cada atalho na tela;
- 7- Explicar sobre as entradas na lateral do net;
- 8- Clicar no ícone “câmera”;
- 9- Fazer o enquadramento da criança;
- 10- Tirar uma foto no botão que tem uma máquina;
- 11- Fechar no (X);
- 12- Clicar no ícone “visualizar imagem”;
- 13- Clicar na imagem para vê-la maior;
- 14- Fechar no (X)
- 15- Clicar no botão vermelho na parte inferior e escolher: desligar o computador

2 Aula UCA

- ▣ OBJETIVO: Utilizar a ferramenta “Processador de Texto” - Kword
- ▣ DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM:
 - 1- Ligar o computador;
 - 2- Verificar se o display switcher está selecionado na 1 janela;
 - 3- Clicar no ícone processador de texto;
 - 4- Explicar a função dos ícones (atalhos) na barra superior da tela;
 - 5- Apertar a tecla TAB para dar um parágrafo;
 - 6- Ensinar que o shift é para letra maiúscula no início da palavra, contrário da tecla FIXA que deixa tudo maiúsculo;
 - 7- Ensinar como se coloca acento (~ ` ' ^) nas letras, apertando o shift para as de cima e normal para as de baixo;
 - 8- Digitar: Meu nome é...
 - 9- Apertar o ENTER para mudar de linha e o TAB novamente;
 - 10- Digitar: Estudo na escola CEM “Profª Neyde Tonanni Marão” ...
 - 11- Ensinar como usar ^a, segurando ALT GR + {^a;
 - 12- Ensinar a tecla de espaço;
 - 13- Clicar no (X) para fechar e escolher salvar ou descartar;
 - 14- Clicar no botão vermelho na barra inferior e clica em desligar o computador

3 Aula UCA

- ▣ OBJETIVO: Utilizar a ferramenta “Digitação para crianças” - TUX TYPING

- ▣ DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM:
 - 1- Ligar o computador;
 - 2- Verificar se o display switcher está selecionado na 1 janela;
 - 3- Fechar no (X);
 - 4- Clicar na barra inferior esquerda (Metasys);
 - 5- Clicar em pesquisar e digitar: TUX TYPING;
 - 6- Clicar em cima da palavra tux typing que irá aparecer;
 - 7- Escolher cascata de peixe;
 - 8- Clicar no fácil;
 - 9- Clicar em alfabeto;
 - 10- Depois de jogar, fechar no (X);
 - 11- Clicar no botão vermelho na barra inferior e clicar em desligar o computador

4 Aula UCA

▣ OBJETIVO: Utilizar a ferramenta “Desenho” - SQUEAK ETOYS

▣ DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM:

1- Ligar o computador;

2- Verificar se o display switcher está selecionado na 1 janela;

3- Fechar no (X);

4- Clicar na barra inferior esquerda (Metasys);

5- Clicar em pesquisar e digitar: SQUEAK;

6- Clicar em cima da palavra squeak que irá aparecer;

7- Clicar sobre o NAVEGADOR no menu inferior. Surgirá uma barra de opções ;

8- Clicar sobre NOVO e irá aparecer um retângulo indicando novo no canto esquerdo superior;

9- Clicar nele;

10- Clicar novamente em NAVEGADOR;

11- Clicar sobre o desenho de um pincel na barra de opções;

12- Surgirá uma caixa de ferramentas para ilustrações;

13- É só começar a diversão.

14- Depois de desenhar, fechar no (X);

15- Clicar no botão vermelho na barra inferior e clicar em desligar o computador.

5 Aula UCA

▣ OBJETIVO: Utilizar a ferramenta “internet” - NAVEGADOR WEB

▣ DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM:

- 1- Ligar o computador;
- 2- Verificar se o display swicther está selecionado na 1 janela;
- 3- Fechar no (X);
- 4- Clicar no ícone Navegador Web;
- 5- Clicar no endereço e usar as teclas DEL ou ← para apagar o que está escrito;
- 6- Digitar: www.clickjogos.com;
- 7- Ao abrir a página é só escolher um jogo e iniciar a diversão;
- 8- Depois de jogar, fechar no (X);
- 9- Clicar no botão vermelho na barra inferior e clicar em desligar o computador

6 Aula UCA

- ▣ OBJETIVO: Utilizar a ferramenta “Desenho” - TUX PAINT
- ▣ DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM:

- 1- Ligar o computador;
- 2- Verificar se o display switcher está selecionado na 1 janela;
- 3- Fechar no (x);
- 4- Clicar na barra inferior esquerda (Metasys);
- 6- Clicar em pesquisar e digitar: TUX PAINT;
- 7- Clicar em cima da palavra Tux paint que irá aparecer ;
- 8- Explorar todo conteúdo com as crianças;
- 9- Fazer um desenho e salvar;
- 10- Depois de desenhar, fechar no (X);
- 11- Clicar no botão vermelho na barra inferior e clicar em desligar o computador.

7 Aula UCA

- ▣ OBJETIVO: Utilizar a ferramenta “Desenho” -TUX MATH
- ▣ DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM:
 - 1- Ligar o computador;
 - 2- Verificar se o display switcher está selecionado na 1 janela;
 - 3- Fechar no (X);
 - 4- Clicar na barra inferior esquerda (Metasys);
 - 5- Clicar em pesquisar e digitar: TUX MATH;
 - 6- Clicar em cima da palavra Tux math que irá aparecer;
 - 7- Clicar em “comando de treinamento matemático”;
 - 8- Clicar em “digitar número”;
 - 9- Depois de jogar, fechar no (X);
 - 10- Clicar no botão vermelho na barra inferior e clicar em desligar o computador

OBJETIVOS

Usando apenas as ferramentas disponíveis nos nets esperamos:

- Ensinar Matemática através de desafios
- Motivar o interesse e a curiosidade
- Ampliar o raciocínio lógico
- Desenvolver a criatividade
- Melhorar a interpretação de texto
- Propor idéias criativas
- Aumentar a atenção e a concentração
- Desenvolver antecipação e estratégias

DINÂMICA E QUANDO FOI REALIZADA

As aulas são realizadas quinzenalmente e os agrupamentos são em duplas ou trios, sala em semi-círculo.

Esses agrupamentos foram realizados para que os alunos possam se ajudar, tirar dúvidas e realizar a atividade proposta.

Cada professor possui um quadro de acompanhamento (ANEXO) para auxiliá-lo no carregamento e uso dos nets.

DESAFIOS, DIFICULDADES E SOLUÇÕES

- ▣ Como os alunos não possuem conhecimento prévio de informática as aulas demoram mais do que o previsto para realizá-las.
- ▣ A rede de energia da escola não comporta o carregamento dos nets da mesma vez, por isso nos organizamos entre as salas.
- ▣ Falta tomadas nas salas.
- ▣ Alguns professores ainda se mostram resistentes com essa nova ferramenta.

AVALIAÇÃO DOS PONTOS CRÍTICOS

Com esse período de modernização da escola pela mídia tecnológica do computador a escola está sofrendo mudanças.

Mudanças estas que podem levar a um aprendizado criativo, estimulante, maior ligação com os colegas, abertura para a interdisciplinaridade.

PROFESSORAS

Rafaella

Crislaine Aparecida Santos Ribeiro

Myriam Daniele Prudente Teixeira Nunes

- ▣ SÉRIE/ ANO: 3 anos A, B e C
- ▣ RESUMO: Promover a aproximação do aluno com novas tecnologias. Oportunizando novos horizontes de entretenimento, pesquisa e aprendizagem de conteúdos

DESCRIÇÃO DE PROJETOS E OUTRAS ATIVIDADES REALIZADAS COM O USO DO LAPTOP

ATIVIDADES PEDAGÓGICAS COM
O USO DO LAPTOP REALIZADAS
COM ALUNOS NA ESCOLA

AÇÃO

- ▣ Como é o primeiro contato dos alunos com o laptop as primeiras ações foram de orientá-los a ligar o computador, procurar o programa onde as atividades serão desenvolvidas. Explorar a área de trabalho. Explicar as funções de cada ícone, das luzes do teclado... Utilizar ferramentas que colaborem com o aprendizado como o “Processador de texto”, “Digitação para crianças – “Tux Typing”, “Squeak etoys”, “Tux Paint” ... Entre outras. Desenvolver as atividades com a ajuda da professora ou de um colega. Aprender a desligar.

OBJETIVOS

- ▣ Aprender a ligar e desligar o computador; explorar a área de trabalho, em que será desenvolvida as atividades propostas e realizar as atividades individualmente. Conhecer e utilizar as ferramentas do netbook.

DINÂMICA E QUANDO FOI REALIZADA

- ▣ As atividades estão sendo desenvolvidas uma vez por semana na classe.
- ▣ As ações são desenvolvidas em grupo, apesar de cada um ter seu computador, há o entrosamento entre os alunos para ajudar os que estão com mais dificuldades.
- ▣ As pessoas envolvidas são: professores da classe, alunos e o técnico Rafael e Lucas que sem ajuda, auxilia quando há um problema de ordem técnica.

DESAFIOS, DIFICULDADES E SOLUÇÕES

- ▣ Ligar com a ansiedade das crianças.
- ▣ As dificuldades são muitas e o trabalho no 1 momento precisa ser individualizando.
- ▣ Carregar os laptop antes de serem usados, considerando que há pouco espaço para carregá-los.
- ▣ Laptop com problemas.
Soluções:
- ▣ Alunos mais avançados auxiliando os com maior dificuldade (Formar grupos de trabalho).

Avaliação dos pontos críticos

Todo início, que exige mudança de hábitos e comportamentos é difícil e encontrar-se muita resistência de aceitação, mas como tempo e a integração de toda escola familiarizando-se com o novo instrumento de trabalho o projeto torna-se desafiador.

No começo os laptop apresentaram muitos problemas, que foram resolvidos com tempo. A inexperiência não contribuía com uma boa aula utilizando-se o laptop. Hoje é mais fácil lidar com os problemas, que ainda existem, mais são resolvidos mais facilmente.

PROFESSORA

Ana Lidia Soares da Silva

- ▣ SÉRIE/ANO: 5 ano A
- ▣ RESUMO: Inserir o nosso aluno na tecnologia digital possibilitando autonomia e a busca de conhecimento mais completo e efetivo.

DESCRIÇÃO DE PROJETOS E OUTRAS ATIVIDADES REALIZADAS COM O USO DO LAPTOP

ATIVIDADES PEDAGÓGICAS COM O
USO DO LAPTOP REALIZADAS COM
ALUNOS NA ESCOLA

AÇÃO

A escola Neyde Tonanni Marão foi escolhida dentre outros para fazer parte desse projeto. Inserir essa escolha no mundo virtual e assim possibilitando a autonomia digital. Um conhecimento com a mediação de seus professores, interagindo sociabilizando e assim enriquecendo o conhecimento tecnológico da informação e comunicação.

Um computador por aluno, com essa mobilidade a experiência de uma imersão muito maior nos conteúdos, aumentando a sua cultura digital.

OBJETIVOS

Inserir o aluno da educação pública e municipal na tecnologia digital, os alunos terão a oportunidade de serem autores de seus próprios conhecimentos com o auxílio da mediação de seus professores . A troca de experiência possibilitando a interação social e a busca de conhecimento num mundo globalizado, aumentando a cultura digital onde esse mecanismo, essa ferramenta leva esse aluno a um mundo nunca antes conhecido.

DINÂMICA E QUANDO FOI REALIZADA

A aula acontece toda semana, conteúdos variados são buscados na internet, Google, sites de educação agora temos o sistema apostilado Ser (editora abril) são todas referências para todo tipo de assunto procurados. A nossa ultima pesquisa maior foi na “Avaliação de Astronomia”.

Os alunos aprenderam na prática visualizando planetas, sistema solar. Foi muito produtivo, eles se sentem livres e buscam junto com seus amigos os conteúdos e informações pertinentes a qualquer conteúdo proposto. É um projeto de sucesso e só vem a acrescentar.

DESAFIOS, DIFICULDADES E SOLUÇÕES

Os desafios tem sido muitos. Na prática em sala de aula cada dia é algo que temos que superar. Professores ainda não são tão capacitados nessa prática e enfrentam os desafios junto com seus alunos no dia-a-dia.

Esse processo dessa nova forma de estudo são feitos em conjunto e todos tem se adaptado nessa imersão de novos conhecimento.

As soluções são encontradas na própria prática, enquanto fazemos, descobrimos como fazer, aonde procurar respostas e nas aulas teóricas.

Possibilita aos alunos a produzir conhecimento e pra melhor forma alcançar níveis mais viáveis.

Com certeza veio para complementar a educação e revolucionar práticas. Todo trabalho novo oferece novas dificuldades, mas nada que não será resolvido.

AVALIAÇÃO DOS PONTOS CRÍTICOS

Os portais oferecidos ainda não são de todo o nosso conhecimento. Algumas dificuldades eu encontro às vezes, ao buscar essas práticas.

Os alunos tem buscado mais informações entre outros links que eles tem mais facilidade para encontrar suas respostas.

Mas acredito que é só uma questão de tempo e mais práticas que fiquem sendo utilizados com menos dificuldades por nós e consequentemente nossos alunos.

PROFESSORES

Nilce

Maria Elizete

Iraci

Fernando

- ▣ SÉRIE/ANO: 1 anos do Ensino Fundamental I
- ▣ RESUMO: Introdução Digital, apresentação e conhecimento do netbook e seus recursos, problema é a falta de conhecimento e a ação é usar os netbooks como auxílio na aprendizagem.

DESCRIÇÃO DE PROJETOS E OUTRAS ATIVIDADES REALIZADAS COM O USO DO LAPTOP

ATIVIDADES
PEDAGÓGICAS COM O USO DO
LAPTOP REALIZADAS COM
ALUNOS NA ESCOLA

AÇÃO

- ▣ Cada criança tem um mundo, uma representação diferente.
- ▣ Levar as crianças a unificar.
- ▣ Levar a criança ter autonomia diante das diversidades.

OBJETIVOS

- ▣ Como foi dito no resumo um dos objetivos era e é a introdução digital para que todos os alunos possam ter em suas mãos mais uma ferramenta de aprendizado e conhecimento, tornando-os não só alunos mais interessados, mas formando no futuro adultos mais conscientes e interessados com o que acontece no mundo.

DINÂMICA E QUANDO FOI REALIZADA

- ▣ Foi apresentado os laptops para os alunos do 1 ano no dia 14/06/2011, foi mostrado como se liga e desliga, como mexer no mouse, abrir e fechar programas, e eles se viram pela primeira vez na tela de um laptop através da câmera.

DESAFIOS, DIFICULDADES E SOLUÇÕES

▣ DIFICULDADES:

- Discutir e dialogar sobre essa nova ferramenta.

▣ DESAFIO:

- Aprender a conviver com essa ferramenta, dialogar sobre a função do laptop.

▣ SOLUÇÕES:

- O laptop unificará a aprendizagem.

AVALIAÇÃO DOS PONTOS CRÍTICOS

- ▣ Estrutura para carregar os laptop, pois ainda estão adequando.
- ▣ A falta de experiência, estamos nos esforçando para alcançar os objetivos propostos.

PROFESSORAS

Sara

Ana Paula

Elaine

- ▣ SÉRIE: 2 anos A, B e C
- ▣ RESUMO: Considerando a necessidade de melhorar a qualidade dos processos de ensino-aprendizagem, permitindo a utilização e o acesso individual dos alunos a inclusão digital.

OBJETIVOS

- ▣ Proporcionar ao aluno a interação com os multimeios como recurso pedagógico.
- ▣ Desenvolver o conhecimento básico de informática, como ferramenta fundamental no contexto atual.
- ▣ Ampliar a capacidade de domínio das novas tecnologias.
- ▣ Construir novas possibilidades de aprendizagens significativas

DINÂMICA

- ▣ O projeto foi dividido em três partes:

1- Parte:

O aluno deverá se familiarizar com o uso do laptop, utilizando-se de jogos educacionais e outras ferramentas como recurso pedagógico, com o propósito de estimular novas formas de pensar, na construção do conhecimento.

2- Parte

O aluno desenvolverá atividades que possibilitem a aquisição e/ou complementação de habilidades técnicas inclusivas, na realidade digital.

3- Parte

Como parte da metodologia os alunos digitaram textos, criaram o seu diário, para acompanhamento, avaliação e auto-avaliação, que servirão de base para análise e efetivação de novas atividades e projetos usando a informática educativa

DESAFIOS E SOLUÇÕES

▣ DESAFIOS:

- Tomadas insuficiente para carregar os netbooks

▣ SOLUÇÕES:

- Melhorar a infra-estrutura.

AVALIAÇÃO DOS PONTOS CRÍTICOS

- ▣ Considerando a necessidade de melhorar a qualidade dos processos de ensino-aprendizagem nas escolas públicas brasileiras, por meio da universalização do uso de tecnologias da informação e da comunicação (TIC) no sistema público dos alunos a conteúdos e instrumentais digitais de qualidades para uso pedagógico, de forma autônoma e colaborativa, aumentando com isso a permanência e o crescimento dos alunos da educação básica nos sistemas federal, estadual e municipal.





CANTINHO
DA
LEITURA

cce

cce

cce

cce





28/06/2011

PUBLICIDADE

Numeral é a palavra que quantifica entes ou conceitos ou indica a posição que ocupam numa determinada ordem.
Quando apenas nomeia o número de entes, o numeral é chamado de **cardinal**:
um dois três
cinquenta cem cem mil

Quando indica a ordem que o ente ocupa numa série, o numeral é denominado **ordinal**:
primeiro segundo terceiro
quingentésimo centésimo milésimo

Os **numerais multiplicativos** exprimem aumentos proporcionais de quantidade, indicando números que são múltiplos de outros:
dobro triplo quádruplo

Os **numerais fracionários** indicam a diminuição proporcional da quantidade, o seu fracionamento:
metade um terço um décimo

Os **numerais coletivos** designam conjuntos de entes e indicam o número exato de indivíduos que

sys

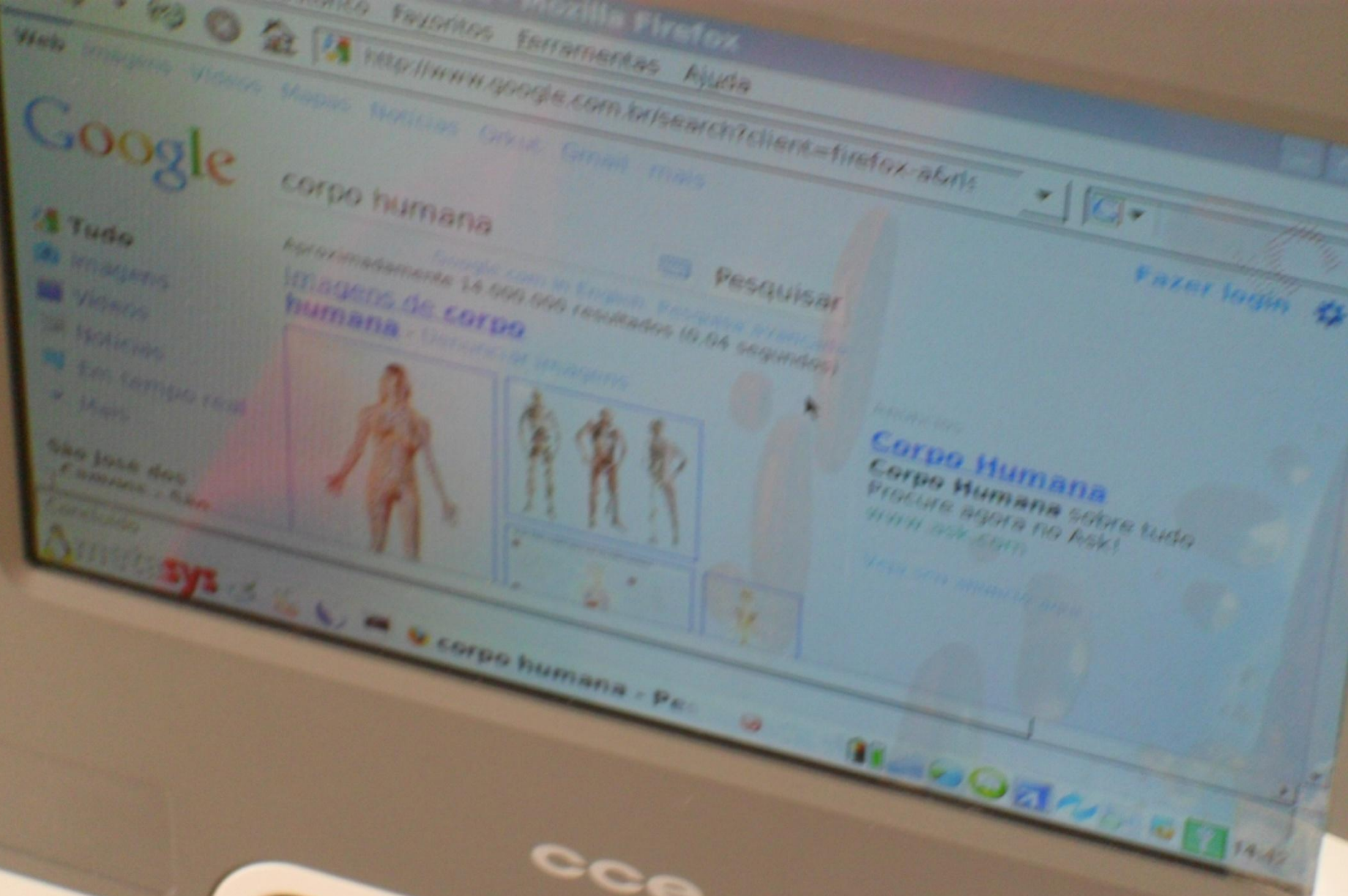
Numera

Metasys

11:38

28/06/2011

cce



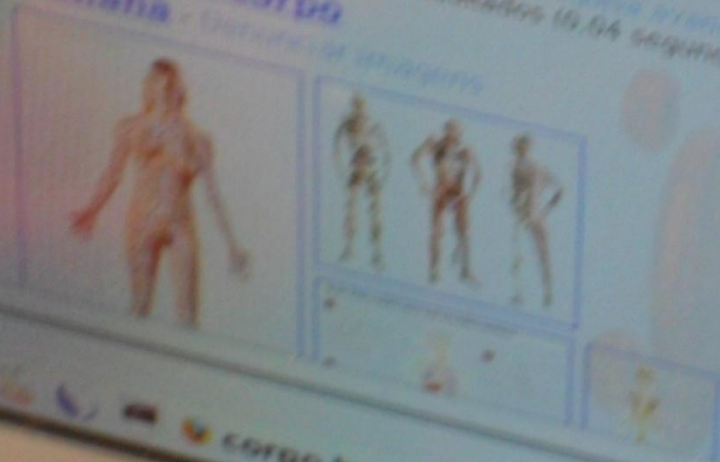
corpo humana

Pesquisar

Fazer login

Aproximadamente 14.569.000 resultados (0,04 segundos)

imagens de corpo humana - Diversas imagens



Corpo Humana
Corpo Humana sobre tudo
Procure agora no Ask!

cce
TFO

28/06/2011

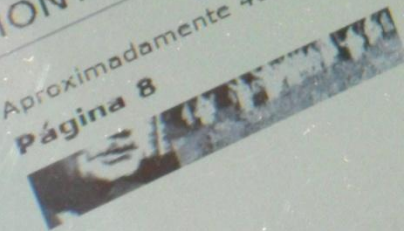


Google

- Tudo
- Imagens
- Videos
- Notícias
- Livros
- Mais

MONTEIRO LOBATO

Aproximadamente 466.000 resultados (0.24 segundos)
Google.com.br in English Pesquisa avançada



Página 9



MONTEIRO LOBATO

Por ordem de relevância
Por ordem de assunto

Qualquer tamanho
Grande
Médio

28/06/2011

ce
INFO



Culpa de Informática

UCA (Um Computador por Aluno)

- Ligar
- Abrir o Internet Explorer e conectar no Google.
- Fazer uma pesquisa sobre Monteiro Lobato.
- Abrir o processador de texto e digitar um texto.
- Colar uma imagem.
- Salvar na sua pasta.



28/06/2011

- Estrutura
- Q..
- F..
- T..
- Q..
- O..

70 | 60 | 50 | 40 | 30 | 20 | 10 |

AUTOBIOGRAFIA

Meu nome é Ingrid.
Tenho 10 anos.

Sou natural do Pernambuco, vim pra Votuporanga faz pouco tempo.

Padrão

Estrutu

- Q..
- F..
- T..
- Q..
- O..

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110 120 130 140

Terça-feira, 28 de junho de 2001

Mensagem

Jesus é amor

Aula do PROERD





28/06/2011



CANTINHO DA LEITURA

28/06/2011



28/06/2011



28/06/2011





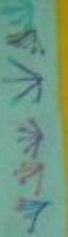








GUSTAVO HENRIQUE





A E I O U

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

$1+26=$

LAU











CANTINHO DA LEITURA

A Casa dos Plásticos
PROJETO CASA DO PLÁSTICO - BARRA NEGRA
MUNICÍPIO DE BARRA NEGRA
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO

cce
VIVO

cce
VIVO

cce
VIVO

cce
VIVO









TERÇA

0	1	2	3			
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24

PERIGO
MUY FLAMMABLE
HANDLE WITH CARE

Petrus