

The background is a dark blue/black color with a central parchment-like texture. The parchment is framed by ornate, golden-brown floral and scrollwork patterns. The text is centered on the parchment.

Projeto UCA

Votuporanga

A photograph of a classroom where several young students are seated at desks, focused on their laptops. The room is brightly lit, and a chalkboard with handwritten text is visible in the background. The text on the chalkboard includes the date 'Votuporanga, 19 de abril de 2012', the subject 'Lição de quinta-feira', and the name 'Sara C.'. There are also some bullet points and other illegible text on the board.

CEM Prof. Neyde Tonanni Marão

Cidade: Votuporanga

Nível de Ensino: Fundamental

Número de alunos: 338

Número de professores: 23

Número de coordenadores: 0

Número de dirigentes que compõem a equipe gestora: 13

Número de técnicos para apoio ao uso dos laptops: 2

Formação





Neyde Tonanni Marão: HISTÓRICO - Mozilla Firefox
Arquivo Editar Exibir Histórico Favoritos Ferramentas Ajuda
Neyde Tonanni Marão: HISTÓRICO...
escolaneyde.blogspot.com.br/2012/04/historico.html

Neyde Tonanni Marão

segunda-feira, 16 de abril de 2012

HISTÓRICO



NOME: CEM Profª "Neyde Tonanni Marão"
LOCALIZAÇÃO: Avenida: Conde Francisco Matarazzo, nº 1965
Bairro: Jardim das Palmeiras I, CEP: 15 501-385
Votuporanga/SP Telefone: (17) 3422 3869

PATRONA DA ESCOLA
PROF. "NEYDE TONANNI MARÃO

..... A professora Neyde Tonanni Marão é natural de Planalto/SP, onde nasceu em 4 de abril de 1933. Casou-se em 26 de julho de 1969 com o saudoso empreendedor Nasser Marão. Antes de se mudar para Votuporanga, residiu na cidade de Olímpia/SP. Faleceu nesta cidade de Votuporanga em 11 de novembro de 1997.

..... Teve dois filhos. Os jovens empresários Nasser Marão Filho (Juninho Marão) e Carlos Humberto Marão (Carlinhos Marão).

..... Dona Neyde era membro atuante da comunidade católica da Paróquia São Bento, onde estava sempre envolvida nos movimentos religiosos.

..... Na condição de integrante da Casa da Amizade (Rotary Club de Votuporanga), Dona

Arquivo do blog

- ▼ 2012 (3)
- ▼ Abril (3)
- Projeto: Convivendo com a Reciclagem
- HISTÓRICO**

Quem sou eu

Escola Neyde
Visualizar meu perfil completo

09:23
03/05/2012

Ações de Formação



SÉRIE: 1º ANOS A-B

Professoras: Sara e Ana Paula

Ação: Usar os Laptops como facilitador na aprendizagem da Leitura, escrita e contextualizar com imagens. (Leitura e escrita do Alfabeto)

Objetivos: Introdução ao Universo Digital; Levar a criança ter autonomia diante das diversidades tecnológicas.

Dinâmica: Apresentação e conhecimento dos Laptops e seus recursos (TuxPaint, Processador de textos) e jogos educacionais (EduSyst).

Quando foi realizada: 1ºBimestre

Recursos Utilizados: Laptops, Bedel, Sala de computação

Desafios/ Dificuldades e Soluções: A falta de conhecimento em informática.



2º ANOS A-B-C

Professoras: Mônica, Maria Elizete e Glacia

Ação: 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 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.

Quando foi realizada: 1º Bimestre

Recursos Utilizados: Laptops, Bedel, Sala de computação.

Desafios/ Dificuldades e Soluções: Tomadas insuficiente para carregar os laptops.



3º ANOS A-B-C

Professoras: Elaine, Flavia e Crislaine

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 laptop.

Dinâmica: 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 Suelen que sempre ajuda, auxilia quando há um problema de ordem técnica.

Quando foi realizada: 1º Bimestre

Recursos Utilizados: Laptops, Bedel, Sala de computação.

Desafios/ Dificuldades e Soluções: Lidar com a ansiedade das crianças. As dificuldades são muitas e o trabalho no 1º 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).



4º ANOS A-B-C

Professoras: Leni, Jussara e Adriana

Ação: 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.

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

Dinâmica: Conhecer o laptop e utilizar a ferramenta “Câmera”; Utilizar a ferramenta “Processador de Texto”- Kword; Utilizar a ferramenta “Digitação para crianças”- TUX TYPING; Utilizar a ferramenta “Desenho”- SQUEAK ETOYS; Utilizar a ferramenta “internet”- NAVEGADOR WEB



Quando foi realizada: 1º Bimestre

Recursos Utilizados: Laptops, Bedel, Sala de computação.

Desafios/ Dificuldades e Soluções: Como os alunos não possuem conhecimento prévio de informática as aulas demoram mais do que o previsto para realizá-las.

Falta tomadas nas salas.




5º ANOS A-B-C

Professoras: Ana Lidia, Mônica e Rafaella

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: Inserir o nosso aluno na tecnologia digital possibilitando autonomia e a busca de conhecimento mais completo e efetivo.

Dinâmica: 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.

Quando foi realizada: 1º bimestre

Recursos Utilizados: Laptop; Laboratório de informática; Bedel;

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.



Projetos
CNPq

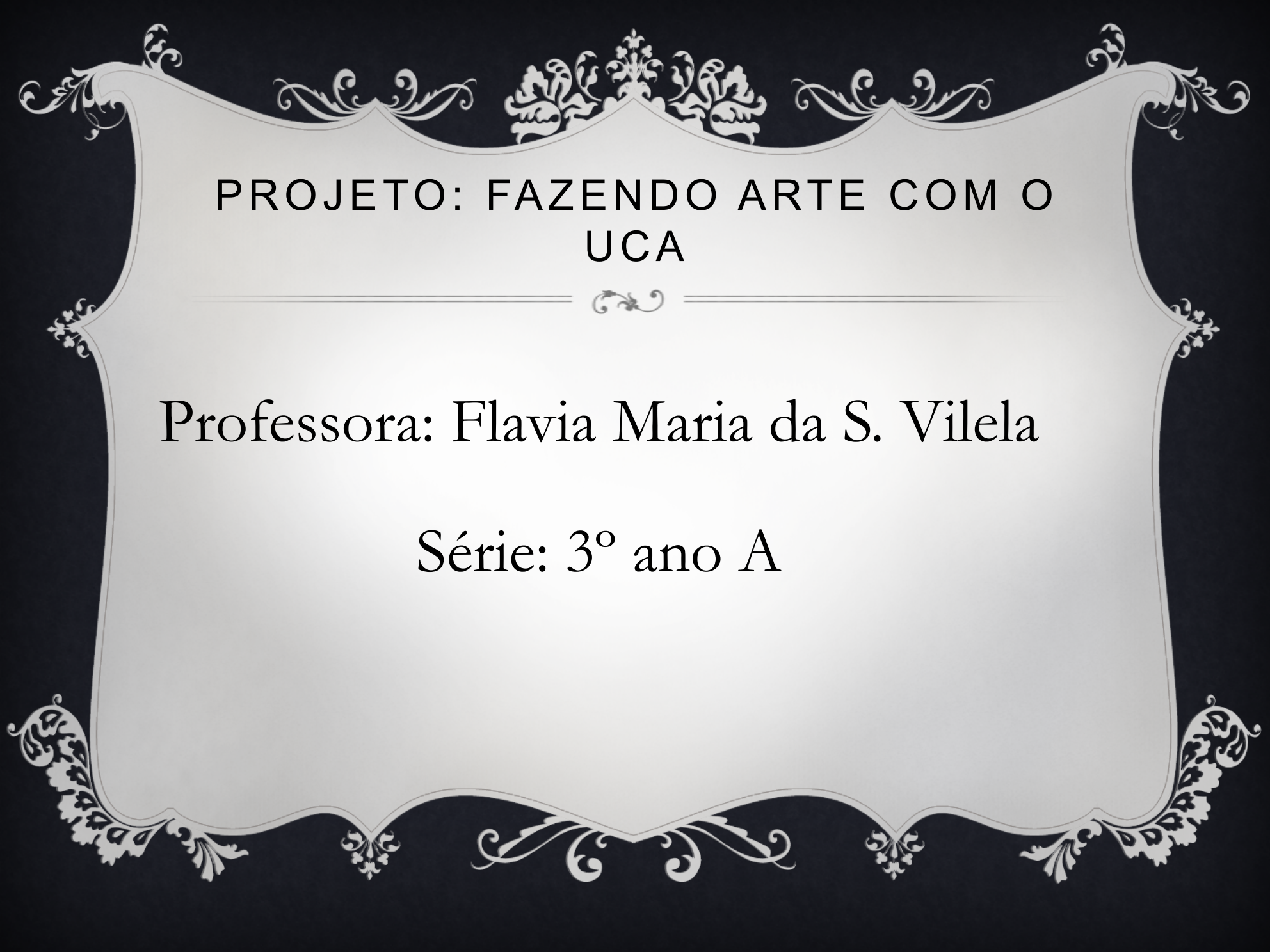


PROJETO: INTEGRAÇÃO ENTRE
ALFABETIZAÇÃO E TECNOLOGIA

Professora: Sara L. da Silva Garcia

Série: 1º ano A

AÇÃO	Alunos e pais conhecendo o laptop e o projeto UCA. Conhecendo Tux Paint e criando imagens. Conhecendo os jogos educacionais.
OBJETIVOS	Alfabetizar através da inclusão digital. 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 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.
QUANDO FOI REALIZADA	1º Bimestre
RECURSOS UTILIZADOS	Laptops, Bedel, Sala de computação
DESAFIOS/ DIFICULDADES E SOLUÇÕES	A falta de conhecimento em informática.



PROJETO: FAZENDO ARTE COM O
UCA

Professora: Flavia Maria da S. Vilela

Série: 3º ano A

<p align="center">AÇÃO</p>	<p>Entrar na internet, se conectar a um site de busca. Criar uma nova pasta, salvar na área de trabalho e nomear. Pesquisar e selecionar o conteúdo a ser usado e salvar na pasta correspondente.</p>
<p align="center">OBJETIVOS</p>	<p>Aprender qual é o ícone usado para entrar na internet, onde ele se localiza na tela do laptop, conhecer sua tela principal e suas funções. Aprender a criar uma pasta, salva-la na área de trabalho, colocar um nome coerente com sua função e localizá-la entre as outras pastas existentes no laptop. Entrar na internet, colando como palavra chave o nome do artista, selecionar entre as várias opções que aparece qual é apropriada para o trabalho, copiar a parte que interessa e colar na pasta que foi previamente criada.</p>
<p align="center">DINÂMICA</p>	<p>Utilizando duas aulas por semana os alunos desenvolvem o as atividades propostas pelo projeto aperfeiçoando-se mais com o laptop e a tecnologia nele disponível, fazendo pesquisa sobre o artista Romero Britto.</p>
<p align="center">QUANDO FOI REALIZADA</p>	<p>As ações estão sendo realizadas desde o início de Março todas as segundas-feiras , com duração de duas horas- aulas.</p>
<p align="center">RECURSOS UTILIZADOS</p>	<p>O laptop com o MOZILLA FIREFOX e o Google.O laptop com o sistema Linux. O laptop com o sistema operacional Linux, o Mozilla Firefox e o Google.</p>
<p align="center">DESAFIOS/DIFICULDADES E SOLUÇÕES</p>	<p>Dificuldade em manusear o cursor, o que tornou o trabalho mais lento. Localizar todos os ícones e memorizar todos os procedimentos, que será resolvida com a prática da atividade. A aula foi um pouco mais extensa, pois eles tiveram dificuldades em selecionar pedaços do texto e trabalhar com duas janelas ao mesmo tempo.</p>



PROJETO: TECNOLOGIA E A
SUSTENTABILIDADE

Professora: Crislaine Ap. Santos Ribeiro

Série: 3º ano C

AÇÃO	Manuseio e revisão dos programas do laptop; Pesquisa sobre meio ambiente; Pesquisa de campo sobre o tratamento do lixo na comunidade e Arrecadação de materiais recicláveis; Registro de passeio com fotos e filmagem.
OBJETIVOS	Utilizar a tecnologia disponível como ferramenta de auxílio na construção do conhecimento sobre a sustentabilidade. Conhecer através de pesquisas a importância do meio ambiente na vida do ser humano; Chamar atenção e despertar a consciência para o problema do lixo;
DINÂMICA	Durante duas aulas semanais os alunos desenvolvem o projeto aperfeiçoando-se mais com a tecnologia, fazendo pesquisa sobre o meio ambiente dentro e fora da sala de aula, com observações em casa e na comunidade .
QUANDO FOI REALIZADA	As ações estão sendo realizadas desde o início de Março todas as quintas- feiras , com exceção das duas ultimas por ter iniciado os dias de avaliações.
RECURSOS UTILIZADOS	Laptop; Área de trabalho, Processador de texto, Pasta do Usuário, Editor de imagem, Internet, Laboratório de informática, Editor de imagens.
DESAFIOS/ DIFICULDADES E SOLUÇÕES	A internet utilizada na escola não comporta muitos computadores ligados na internet ao mesmo tempo e os laptop estão muito lentos para acessar e cai o sinal a todo momento, por isso foi preciso utilizar o laboratório de informática da escola para concluir a pesquisa realizada pelos alunos.



PROJETO:

Professora: Adriana F. Martins e Lourenço

Série: 4º ano C

AÇÕES	1.) Distribuir os laptop para cada aluno. 2.) Os alunos deverão abrir digitação de texto. 3.) Orientar os alunos para escreverem (usando as regras do gênero “diário”) resumidamente, os fatos importantes do dia anterior. 4.) Incentivar os alunos a escreverem mesmo que precisem da ajuda da professora ou de um colega.
OBJETIVOS	Trabalhar a leitura e a escrita de maneira prática. Desenvolver a criatividade na escrita; Ampliar o vocabulário; Produzir textos simples mas coerentes.
DINÂMICA	O projeto trata de produções de textos, utilizando a ferramenta K_WORD disponível no netbook. OBS: Toda esta rotina será repetida durante dois meses em 1 h/a de Língua Portuguesa por dia. O professor deve ficar atento às características comuns das crianças nesta faixa etária, tendo sempre aquela visão que eles estão em processo de formação. Depois de repetida a rotina do diário, os textos deverão ser corrigidos, imprimidos, encadernados e expostos para a escola:
QUANDO FOI REALIZADA	1º Bimestre
RECURSOS UTILIZADOS	Laptop; K-WORD; Digitar os fatos relevantes; Professora.
DESAFIOS/DIFICULDADES E SOLUÇÕES	Dificuldades em carregar os laptops; Teclados pequenos para a digitação; Dificuldade de alguns alunos. Solução trabalho em grupo.



AVALIAÇÃO DOS PONTOS CRÍTICOS E AVANÇOS:

Os alunos começarão a ficar mais independentes em relação aos laptops, mais seguros de suas ações; Todos os alunos tem acesso a computadores.

Continua a dificuldade de acessar a internet através dos laptop dentro da sala de aula; Carregar os laptop é complicado por ter pouca tomada.

PRÓXIMOS PASSOS:

Trabalhar com pesquisas;

Acessar o site da apostila SER;

Utilizar todos os recursos operacionais do Sistema Linux;

Novos Projeto surgirão e serão de beneficio ao aluno.

Todos os projetos serão colocados no Blog da Escola

<http://escolaneyde.blogspot.com.br>