

Secretaria de Educação - SME

Núcleo de Tecnologia Municipal
Grupo de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e Comunicação - GETICs

Utilização da Informática nas Aulas de Ensino Religioso e Filosofia

Professor Oficineiro: Rudimar Gomes

Justificativa

Percebe-se o grande avanço das tecnologias nos dias atuais. Assim é necessário que a educação propicie momentos em que o aluno possa entrar em contato com esse universo que os cerca, fazendo com que as tecnologias estejam presentes na escola. Deste modo o professor e o aluno andam lado a lado na busca pela aprendizagem e domínio tecnológico, fazendo da educação uma constante busca de aprendizado.

Ensino Religioso/Filosofia

- Quem somos?
- De onde viemos?
- Para onde vamos?

Ensino Religioso

- Turma: 6º Ano
- Aula: Páscoa – Visão religiosa, simbólica e comercial.
- Duração: 4 aulas.
- Programas: Tux Paint; Editor de Texto;



- KSnapshot (Programa de Captura de Tela)
- LibreOffice 3.4 Impress (Apresentação)
- LibreOffice 3.4 ..envolvimento de banco de dados)
- GCompris (Série educacional)
- LibreOffice 3.4 Writer (Editor de texto)

- Educar >
- Programas educacionais >
 - Ambiente de Programação >
 - Ciência >
 - Física >
 - Geografia >
 - Idiomas >
 - Jogos >
 - Matemática >
 - Multidisciplinar >
 - GCompris (Série educacional)
 - Administração do GCompris
 - Tux Paint (Desenho)
 - Português >
- Extras >
- Ferramentas de Produtividade
- Gráficos
- Internet
- Multimídia
- Utilitários
- Sistema
- Executar Aplicativos Windows (Wine)
- Minha Pasta
- Terminal
- Ajuda
- Aplicativos favoritos >
- Executar comando...
- Sair >



Instalar Conteúdos



Buscar Conteúdos



Domínio Público



tv@scola



Portal do Professor



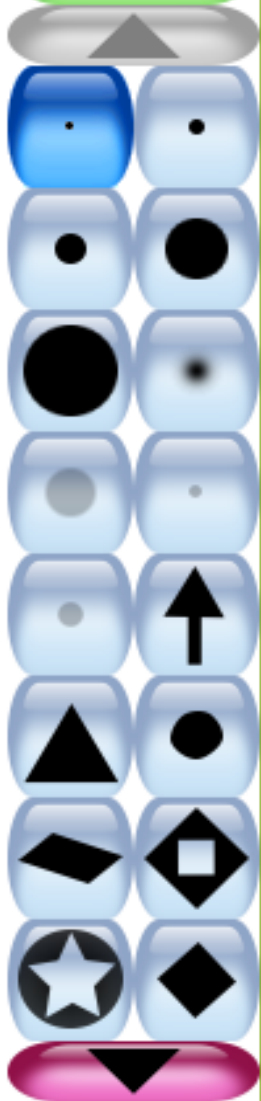
Objetos Educacionais



Ferramentas



Pincéis



Cores



Escolha uma cor e uma forma de pincel para usar.



Ferramentas



Carimbos



Um relógio.



Trabalhando com o Editor de Texto

Após trabalho no Tux Paint os alunos darão continuidade com uma redação, que após ser corrigida deverá ser digitada no editor, sendo salva na pasta de trabalho do aluno.



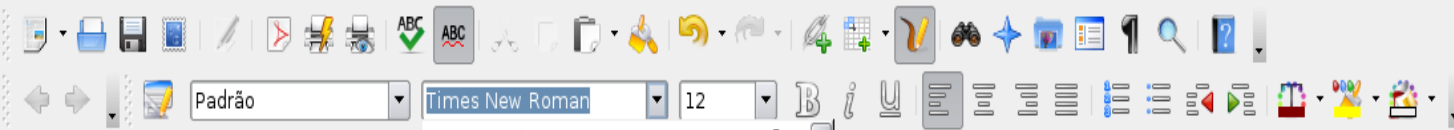
- Tux Paint (Desenho)
- KSnapshot (Programa de Captura de Tela)
- LibreOffice 3.4 Impress (Apresentação)
- LibreOffice 3.4 ...envolvimento de banco de dados)
- GCompris (Série educacional)
- Edubar >
- Programas educacionais >
- Extras >
- Ferramentas de Produtividade >
 - LibreOffice 3.4 ...envolvimento de banco de dados)
 - LibreOffice 3.4 Calc (Planilha)
 - LibreOffice 3.4 Draw (Programa de desenho)
 - LibreOffice 3.4 Impress (Apresentação)
 - LibreOffice 3.4 Writer (Editor de texto)
 - Okular (Visualizador de Arquivos (PDF))
 - Planner (Gerência de Projetos)
 - Xournal (Recurso para anotações)
- Gráficos
- Internet
- Multimídia
- Utilitários
- Sistema
- Executar Aplicativos Windows (Wine)
- Minha Pasta
- Terminal
- Ajuda
- Aplicativos favoritos >
- Executar comando...
- Sair >



... 1 ... 2 ... 3 ... 4 ... 5 ... 6 ... 7 ... 8 ... 9 ... 10 ... 11 ... 12 ... 13 ... 14 ... 15 ... 16 ... 17 ... 18 ...

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13





AnjaliOldLipi
 Arab
 Arial
Arial Black
 Balke
 Bitstream Charter
 Century Schoolbook L
 Comic Sans MS
 Cortoba
 Courier 10 Pitch
 Courier New

criaturas de Deus que viviam numa floresta distante há muitos anos atrás.
 e uma borboleta

praticamente nada em comum, mas em certo momento de suas vidas se
 um elo. A borboleta era livre, voava por todos os cantos da floresta
 Já o cavalinho, tinha grandes limitações, não era bicho solto que pudesse
 ta.

cado um cabresto por alguém que visitou a floresta e a partir daí sua
 liberdade foi cerceada. A borboleta, no entanto, embora tivesse a amizade de muitos outros animais
 e a liberdade de voar
 por toda a floresta.

Gostava de fazer companhia ao cavalinho, agradava-lhe ficar ao seu lado e não era por pena, era por
 companheirismo, afeição, dedicação e carinho. Assim, todos os dias, ia visitá-lo e lá chegando
 levava sempre um coice, depois então um sorriso.

Entre um e outro ela optava por esquecer o coice e guardar dentro do seu coração o sorriso. Sempre
 o cavalinho insistia com a borboleta que lhe ajudasse a carregar o seu cabresto por causa do seu
 enorme peso.

Ela, muito carinhosamente, tentava de todas as formas ajudá-lo, mas isso nem sempre era possível
 por ser
 ela uma criaturinha tão frágil. Os anos se passaram e numa manhã de verão a borboleta não
 apareceu para visitar o seu companheiro.

Ele nem percebeu, preocupado que ainda estava em se livrar do cabresto. E vieram outras manhãs e
 mais outras e milhares de outras, até que chegou o inverno e o cavalinho sentiu-se só e finalmente
 percebeu a
 ausência da borboleta.

Filosofia

- Turma: 6º Ano
- Aula: Silogismos (Noções); Lógica (Noções).
- Duração: 8 aulas.
- Programas: Tux Paint; Jogos de Lógica.

Ferramentas



Carimbos



Um bombeiro.





- Tux Paint (Desenho)
- LibreOffice 3.4 Writer (Editor de texto)
- KSnapshot (Programa de Captura de Tela)
- LibreOffice 3.4 Impress (Apresentação)
- LibreOffice 3.4 ..envolvimento de banco de dados)
- Edubar
- Programas educacionais
- Extras
- Ferramentas de Produtividade
- Gráficos
- Internet
- Multimídia
- Utilitários
- Sistema
- Executar Aplicativos Windows (Wine)
- Minha Pasta
- Terminal
- Ajuda
- Aplicativos favoritos
- Executar comando...
- Sair

- Ambiente de Programação
- Ciência
- Física
- Geografia
- Idiomas
- Jogos
- Matemática
- Multidisciplinar
- Português

- Arcade
- Jogos de cartas
- Jogos de tabuleiro
- Jogos para crianças
- Táticas e estratégias
- Jogos de lógica

- KDiamond (Jogo Lógico Três em Linha)
- KSudoku (Jogo Lógico Sudoku)
- Kubrick (Um jogo..baseado no Cubo Mágico de Rubik)
- Palapeli (Jogo de quebra-cabeça)

Escolha o seu jogo



Sudoku com 16 símbolos

**Sudoku 25x25**

Sudoku com 25 símbolos

**Roxdoku 9 (3x3x3)**

O sudoku Rox 3D

**Roxdoku 16 (4x4x4)**

O sudoku Rox 3D com 16 símbolos

**Roxdoku 25 (5x5x5)**

O sudoku Rox 3D com 25 símbolos

**XSudoku**

Quebra-cabeça em formato XSudoku

**Samurai pequenino**

Quebra-cabeça em formato Samurai reduzido

**Quebra-cabeça**

Quebra-cabeça em formato vai-e-vem

**4x4**

Quebra-cabeça em formato 4x4

**Samurai**

Quebra-cabeça em formato Samurai

Começar vazio

Jogar

Dificuldade

100

Fácil

Difícil

- Manual do KSudoku F1
- O que é isto? Shift+F1
- Relatar erro...
- Mudar o idioma do aplicativo...
- Sobre o KSudoku
- Sobre o KDE

- 1
- 2
- 3
- 4

		3	4
		2	1
3	4	1	
	1	4	



Pastas Pasta do usuário > Documentos > Jogos em Flash

.cups
.dbus
.fltk
.fontconfig
.frozen-bubble
.gconf
.gconfd
.gegl-0.0
.gimp-2.6
.gnome2
.gnome2_private
.gstreamer-0.10
.gvfs
.icedtea
.kde
.le-conf-backup
.libreoffice
.local
.macromedia
.marble
.mozilla
.npsqueak
.pulse
.qt
.scratch
.scribus
.squeak
.thumbnails
.tuxmath
.tuxpaint
.wine
.xine
amsn_received
Área de Trabalho
Documentos
Adriana O
Enc_Quadro de Professores e Fun...
Jogos em Flash

amsn_received
Área de Trabalho
Documentos
Download
dwhelper
fotos
Imagens
Mensagens
Modelos
Música
My GCompris
Publico
Scratch
slides
Vídeos
378273954-hernanes-oscar-e-be...
3615937435-julio-cesar-thiago-si...
ADRIANA pILATTI.odt
albumfigurinhas3laststicker.jpg
Cabeçalho.odt
desenho-copa-do-mundo-2014-b...
fifa-logo.jpg
figurinhas-novas.jpg
g_figurinhas-copa-2014-selecao-...
luz.jpg
MenU.odp
neymar-fred-figurinha.jpg
paulin.jpg
RECEITAS PRO VANESSA.doc
Romana 7 segunda.doc
Romana 8 segunda.doc
Romana 9 segunda.doc
silvia 4 anoCabeçalho.odt
Simbolo da Copa.jpg
wils.jpg

Adriana O
Enc_Quadro de Professores e Fun...
Jogos em Flash
LIE 2013
Material de apoio
saved
simec
vera
A escola.odt
borboletas.odt
Cabeçalho.doc
Cabeçalho.odt
current_id.txt
jogos dia do estudante.odt
lockfile.dat
O menino que aprendeu a ver.ppt
poema para o pai.odt
TABELACOPA.odt

Alfabetizacao
Alimentos
Animais
Bruxas
Caca palavras
Carros
Ciencias
Colorir
Corpo Humano
Criar caras etc
Cruzadinhas
Entretenimento
Erros
Esportes
Estorias
Folclore
Geografia
Historia
Idiomas
Labirintos
Letra Palavra
LigaPontos
Matematica Calculos
Matematica_Contar
Matematica_diversos
Memoria
Meninas
Meninos
Natal-Pascoa
Profissoes
Quebra- cabecas
Raciocinio
Raciocinio_estrategia_logica
Religiao
Sombras
Teclado e mouse

36 pastas

Montando uma apresentação

- Para fazer uma aula com imagens que venham chamar a atenção dos alunos, tanto em Filosofia como em Ensino Religioso o professor pode fazer uso do programa APRESENTAÇÃO.



- KSnapshot (Programa de Captura de Tela)
- KSudoku (Jogo Lógico Sudoku)
- Tux Paint (Desenho)
- LibreOffice 3.4 Writer (Editor de texto)
- LibreOffice 3.4 Impress (Apresentação)
- Edubar >
- Programas educacionais >
- Extras >
- Ferramentas de Produtividade >
 - LibreOffice 3.4 ..senvolvimento de banco de dados
 - LibreOffice 3.4 Calc (Planilha)
 - LibreOffice 3.4 Draw (Programa de desenho)
 - LibreOffice 3.4 Impress (Apresentação)
 - LibreOffice 3.4 Writer (Editor de texto)
 - Okular (Visualizador de Arquivos (PDF))
 - Planner (Gerência de Projetos)
 - Xournal (Recurso para anotações)
- Gráficos >
- Internet >
- Multimídia >
- Utilitários >
- Sistema >
- Executar Aplicativos Windows (Wine) >
- Minha Pasta
- Terminal
- Ajuda
- Aplicativos favoritos >
- Executar comando...
- Sair >

Conclusão

As tecnologias são ferramentas auxiliares no processo da educação, elas não substituem o professor, ele deve fazer uso delas mostrando isso. O professor sem tecnologia vai encontrar problemas, a tecnologia sem o professor não encontra o alcance necessário de impacto real na vida do aluno. Por mais simples que seja a aula a tecnologia traz dá um novo sentido.

Esse e outros trabalhos das demais disciplinas no endereço:

<http://ntmpassofundo1.wix.com/ntmpassofundo>