

Portfólio das Atividades Desenvolvidas na Oficina de Informática Educativa

“Projeto Folclore”
2008

POIE Andréa A. I. J. Verni
1º Período



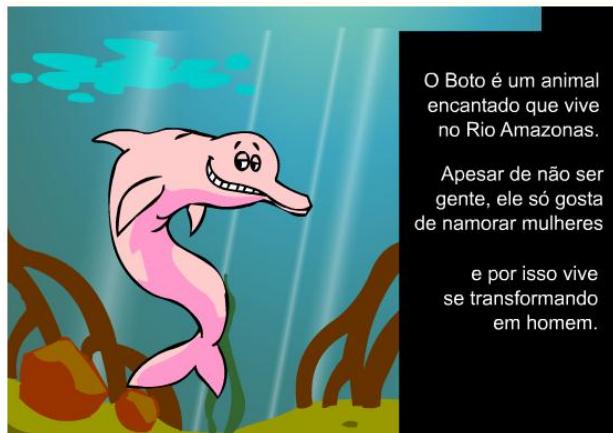
1. Objetivo:

Possibilitar ao aluno conhecer os diferentes aspectos do Folclore Brasileiro, bem como a influência de outros povos na cultura do Brasil.

2. Desenvolvimento

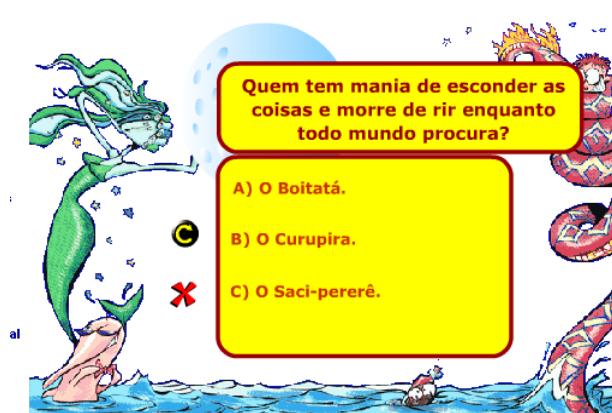
Foram apresentadas diversas Lendas e Mitos do Folclore Brasileiro, dentre eles Vitória-régia, Saci, Onça da mão torta, Boitatá, Boto Cor-de-Rosa e Mula-sem-cabeça. As lendas utilizadas encontram-se no site www.atividadeseducativas.com.br.





segue

Os alunos responderam adivinhas *on line* sobre lendas e seus mitos. As adivinhas utilizadas encontram-se no site www.atividadeseducativas.com.br.



Com algumas turmas foi possível recontar as lendas de forma escrita. A seguir algumas produções dos alunos.

Utilizamos a Mesa Alfabeto para que os alunos montassem palavras referentes ao folclore brasileiro.



Outro aspecto do Folclore pesquisado foram trava-língua, parlendas e frases de caminhão. Após a pesquisa os alunos escolheram as frases, parlendas ou trava-línguas que mais gostaram e montaram composições utilizando figuras e frases. Para isto utilizaram o programa *Word* e inseriram figuras. A seguir alguns trabalhos realizados pelos alunos.

Em parceria com a Oficina de Artes Plásticas os alunos criaram cartazes com as frases de caminhão, parlendas e trava-línguas.





