

Lista de softwares e aplicativos da Coleção Aprendizagem Interativa

Educação Infantil

Para cada período da Educação Infantil (faixa etária de 4, 5 e 6 anos), exceto no maternal, a Coleção Aprendizagem Interativa é composta pelos seguintes módulos:

- **Jogo Floresta Encantada:** Guigo, um mico-leão-dourado, apresenta uma floresta cheia de bichos simpáticos e muitas aventuras. Através de atividades lúdicas, os alunos desenvolvem noções de ecologia e preservação da Natureza; aprendem as primeiras noções sobre características e hábitos dos animais; e exercitam habilidades como manuseio do mouse, identificação de formas, letras e números, pintura de imagens, raciocínio lógico e percepção visual. As atividades do jogo variam de acordo com a faixa etária e período do aluno;
- **Histórias Animadas:** Lendas de nosso folclore apresentadas através de narração e seqüência de desenhos. Para cada período/faixa etária, uma história diferente, contada de um jeito envolvente e divertido. Há duas versões de cada história: uma sem interrupções e outra, onde o aluno poderá interagir com a história, realizando atividades propostas no decorrer da narrativa;
- **Canções:** Para cada período/faixa etária, a Coleção Aprendizagem Interativa oferece duas animações de músicas infantis tradicionais do Brasil. As músicas ganharam arranjos poéticos e roteiros criativos, para a criança cantar e se encantar;
- **Pinturas para colorir:** Desenhos de bichos, cenas e pessoas, em preto e branco, para a criança colorir como quiser com o objetivo de desenvolver habilidades manuais e a prática de dar cor a cenas e personagens. As pinturas são diferenciadas para cada período/faixa etária;
- **Animações:** Adivinhas, trava-línguas, provérbios, parlendas e brincadeiras foram animados para divertir e ensinar aos alunos um pouco do folclore do nosso país. As animações desenvolvem questões como raciocínio lógico, dicção, imaginação e uso do corpo para brincar. Para cada período/faixa etária são 5 adivinhas, 2 trava-línguas, 2 provérbios, 1 parlenda e 1 brincadeira ou jogo folclórico;
- **Sites Infantis:** Este item abre uma página na Internet com dicas de sites relacionados com temas da Educação Infantil. Por estar na Web, esta página tem a facilidade de poder ser constantemente atualizada, permitindo a inclusão, a qualquer momento, de links interessantes para as crianças;

- **Monte Cenas:** Jogo que possibilita a criação de cenas divertidas, utilizando a biblioteca de imagens (cenários, personagens, objetos) disponíveis no programa. Vários recursos como mudança de posição e feição dos personagens, aumento e diminuição dos objetos, colorir, entre vários outros, estão disponíveis neste módulo.

Ensino Fundamental (1ª a 4ª séries)

Para cada série do Ensino Fundamental (1ª a 4ª série), a Coleção Aprendizagem Interativa é composta pelos seguintes módulos:

- **Animações multimídia referentes aos conteúdos trabalhados em cada série:** Textos, sons e imagens em movimento são usados para apresentar conteúdos de Ciências, Geografia/História, Matemática e Português. As animações são organizadas por série e disciplina e somam um total de 40 animações para cada série;
- **Jogos com banco de questões organizados por série e disciplina:** Este módulo é constituído por um jogo de perguntas relacionadas com a série em que o aluno se encontra. Apresenta quatro etapas, com o nível de dificuldade aumentando à medida que se avança no jogo. As perguntas são aleatórias, variando a cada vez que se joga. Os jogos são fornecidos inicialmente com uma média de 500 questões por série. É fornecido ainda um programa alimentador de questões, possibilitando que a escola crie suas próprias questões e as insiram nos jogos. Para execução dos jogos, as questões poderão ainda ser classificadas e filtradas, ou seja, a escola poderá optar por utilizar o jogo com questões de todas as disciplinas ou somente de matemática ou ainda somente matemática/geometria. Os jogos são disponibilizados com 3 enredos diferenciados: "Desafios Mágicos" (jogo onde o objetivo do aluno é recuperar o livro secreto das artes que foi roubado pelo bruxo Ziribadan), "Galápagus: um reino em perigo" (jogo com enredo de batalhas e guerras antigas) e "Em busca da terra prometida" (jogo bíblico onde o objetivo do aluno é ajudar Moisés a libertar o povo de Israel do Egito e chegar à terra prometida). Em todos os jogos, o aluno é o principal personagem que deverá acertar as questões para avançar às próximas fases;
- **Biblioteca com endereços eletrônicos (links) de sites:** Para cada série, uma lista de sites organizada por disciplina e tema é selecionada a partir da programação curricular de temas sugeridos nos PCNs. Cada link é apresentado juntamente com um texto resumo de seu conteúdo. Por estar na Web, esta página tem a facilidade de poder ser constantemente atualizada, permitindo a inclusão, a qualquer momento, de links interessantes para os alunos;

- **Kid Studio:** é um software de autoria especialmente desenvolvido para o segmento de 1ª a 4ª séries do Ensino Fundamental e possibilita aos alunos serem autores de tipos contextuais trabalhados nesta faixa etária – histórias em quadrinhos, papéis de carta, convites, cartazes, desenhos, animações, entre outras atividades. Com o Kid Studio, a Coleção Aprendizagem Interativa oferece uma ferramenta moderna para realização de trabalhos escolares e outros projetos; aproxima o aluno da informática, apresentando-o a um software de desenvolvimento de conteúdo; estimula a criação de um produto de comunicação, que envolve produção de roteiro, textos, imagens e animações;
- **Banco de cliparts:** arquivos de imagens, sons e vídeos diversos para uso em trabalhos escolares. Os cliparts apresentam-se classificados em categorias e são contextualizados à faixa etária dos alunos deste segmento.

Ensino Fundamental (5ª a 8ª séries)

Para cada série do Ensino Fundamental (5ª a 8ª série), a Coleção Aprendizagem Interativa é composta pelos seguintes módulos:

- **Animações multimídia referentes aos conteúdos trabalhados em cada série:** Textos, sons e imagens em movimento são usados para apresentar conteúdos de Ciências, Geografia, História, Inglês, Matemática e Português. As animações são organizadas por série e disciplina e somam um total de 60 animações para cada série;
- **Jogo Trilha do Conhecimento:** Jogo de perguntas sobre conteúdos relacionados com a série em que o aluno se encontra. Pode ser disputado por até quatro jogadores, representados por personagens animados na tela. O jogo traz questões abertas e de múltipla escolha e permite a definição de variáveis como tempo-limite para cada resposta, nível das perguntas e disciplina sobre a qual se deseja responder. As perguntas são aleatórias, variando a cada vez que se joga. Vence o jogo quem percorrer mais rápido a “trilha do conhecimento”. É fornecido ainda um programa alimentador de questões, possibilitando que a escola crie suas próprias questões e as insiram no jogo;
- **Biblioteca com endereços eletrônicos (links) de sites:** Para cada série, uma lista de sites organizada por disciplina e tema é selecionada a partir da programação curricular de temas sugeridos nos PCNs. Cada link é apresentado juntamente com um texto resumo de seu conteúdo. Por estar na Web, esta página tem a facilidade de poder ser constantemente atualizada, permitindo a inclusão, a qualquer momento, de links interessantes para os alunos;
- **Autoria Educacional:** Software para criação de aulas e projetos multimídia. De forma simples e bem explicada, permite ao aluno montar

telas e diversos tipos de exercícios, adicionando recursos de interatividade. Com o software Autoria Educacional, a Coleção Aprendizagem Interativa oferece uma ferramenta moderna para realização de trabalhos escolares e outros projetos; aproxima o aluno da informática, apresentando-o a um software de desenvolvimento de conteúdo; estimula a criação de um produto de comunicação, que envolve produção de roteiro, textos, imagens e recursos de interatividade;

- **Banco de cliparts:** arquivos de imagens, sons e vídeos diversos para uso em trabalhos escolares. Os cliparts apresentam-se classificados em categorias e são contextualizados à faixa etária dos alunos deste segmento.

Ensino Médio

Para cada série do Ensino Médio (1ª a 3ª série), a Coleção Aprendizagem Interativa é composta pelos seguintes módulos:

- **Charges multimídia referentes aos conteúdos trabalhados em cada série:** Animações curtas e bem-humoradas, com trilha sonora e personagens, que servem como introdução para temas de Biologia, Física, Geografia, História, Inglês, Matemática, Português e Química. Após a animação, surge para o aluno um botão, que dá acesso a um texto sobre o tema em questão, que pode ser lido na tela ou impresso. Em alguns desses textos, há ainda a possibilidade de assistir a uma representação gráfica (infográfico) do conteúdo. As charges animadas são organizadas por série e disciplina e somam um total de 40 charges para cada série;
- **Jogo Vestibular Simulado:** Jogo com perguntas de vestibular sobre conteúdos relacionados com a série em que o aluno se encontra. Pode ser disputado por até quatro jogadores. Traz questões de múltipla escolha dos últimos vestibulares e permite a definição de variáveis como duração da prova, área de interesse do aluno (ciências biológicas, exatas ou humanas) e língua estrangeira (inglês, francês ou espanhol). As perguntas são aleatórias, variando a cada vez que se joga. Vence o jogo quem fizer mais pontos. É fornecido ainda um programa alimentador de questões, possibilitando que a escola crie suas próprias questões e as insiram no jogo;
- **Biblioteca com endereços eletrônicos (links) de sites:** Para cada série, uma lista de sites organizada por disciplina e tema é selecionada a partir da programação curricular de temas sugeridos nos Referenciais Curriculares do MEC. Cada link é apresentado juntamente com um texto resumo de seu conteúdo. Por estar na Web, esta página tem a facilidade de poder ser constantemente atualizada, permitindo a inclusão, a qualquer momento, de links interessantes para os alunos;

- **Autoria Educacional:** Software para criação de aulas e projetos multimídia. De forma simples e bem explicada, permite ao aluno montar telas e diversos tipos de exercícios, adicionando recursos de interatividade. Com o software Autoria Educacional, a Coleção Aprendizagem Interativa oferece uma ferramenta moderna para realização de trabalhos escolares e outros projetos; aproxima o aluno da informática, apresentando-o a um software de desenvolvimento de conteúdo; estimula a criação de um produto de comunicação, que envolve produção de roteiro, textos, imagens e recursos de interatividade;
- **Banco de cliparts:** arquivos de imagens, sons e vídeos diversos para uso em trabalhos escolares. Os cliparts apresentam-se classificados em categorias e são contextualizados à faixa etária dos alunos deste segmento.