

BIBLIOTECA ITINERANTE: LER E CONTAR HISTÓRIAS NAS ESCOLAS DE MANACAPURU

Travelling library: reading and telling stories at Manacapuru schools

Jhonatas Geisteira de Moura Leite¹
Marco Roberto Duarte da Costa²

A leitura tem papel fundamental na formação dos sujeitos, principalmente por seus propósitos cívicos de tornar a pessoa crítica, opinativa, produtora de conhecimento e atuante, política e socialmente. Considerando isso, o presente projeto de extensão propôs, como principal objetivo, a promoção da leiturização, visando ao desenvolvimento de uma comunidade de leitores infantis. Para tanto, buscou-se apresentar, para as crianças da educação infantil, a leitura de uma forma mais lúdica e fruitiva.

Figura 1: Oficina de maquiagem artística e contação de histórias.



Fonte: Próprio autor, 2018.

O projeto foi desenvolvido, basicamente, em três etapas. Na primeira, realizaram-se oficinas de maquiagem artística e de contação de histórias. Em seguida, os bolsistas contataram as escolas municipais que tinham interesse em acolher o projeto e agendaram as visitas. Por fim, executaram-se as ações.

Figura 2: Execução do projeto



Fonte: Próprio Autor, 2018.

Este trabalho contribuiu para a formação cultural das crianças, uma vez que proporcionou a elas o contato com obras da literatura infantil brasileira. Além disso, o projeto conseguiu mostrar que o ato de ler pode ser divertido e prazeroso.

Ao todo, estiveram envolvidos quatro professores, quatro alunos da instituição financiadora (IFAM) e cerca de cem crianças.

¹Mestrado em Letras (UFPI), Docente, Instituto Federal do Amazonas, *Campus* Manacapuru – IFAM/CMPU. jhonatas.leite@ifam.edu.br

²Discente Curso Técnico em Recursos Pesqueiros, Instituto Federal do Amazonas – IFAM/CMPU. marcoorocha03@gmail.com

MARATONA EDUCACIONAL – APRESENTAÇÃO DOS CURSOS DE INFORMÁTICA DO IFAM

Educational Marathon – IFAM Computer Science Courses Presentation

Jaidson Brandão da Costa¹
Luan Lopes da Silva²

O presente projeto demonstra a aplicabilidade de uma maratona educacional usando programação de *software* e *games* com os alunos das seguintes escolas estaduais: André Vidal de Araújo, Carlos Pinho, Nossa Senhora de Nazaré, José Motta e José Seffair, onde foi realizada a maratona para as turmas de ensino fundamental e médio. Foi possível atingir um público de 400 (quatrocentos) alunos, todavia o previsto eram 960. Isto foi devido a alguns alunos terem mudado de cidade e em algumas escolas, nos horários que tentamos realizar a maratona, não obtivemos sucesso, pois as turmas estavam realizando provas.

As escolas estaduais estavam em um gargalo de horários em virtude da greve dos professores. Por esse motivo, quase que diariamente havia aplicação de avaliações em algumas escolas, dificultando a implantação do projeto. Entretanto, conseguimos atingir 41,66% do quantitativo de beneficiários previstos, visitamos 100% das escolas planejadas e certificamos todos os participantes. A figura 1 mostra a maratona:

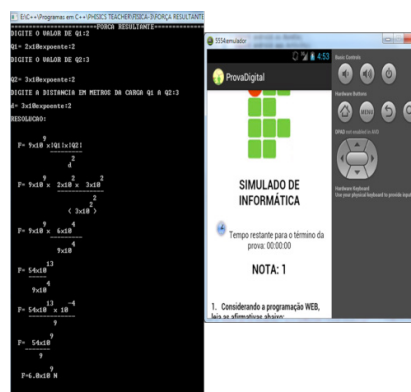
Figura 1: Maratona de Programação.



Fonte: Próprio Autor, 2018.

Os portfólios gerados durante a maratona a figura 2 ilustra:

Figura 2: Portfólios da Maratona.



Fonte: Próprio Autor, 2018.

¹Mestre, Docente, Instituto Federal do Amazonas, Campus Manacapuru – IFAM/CMPU. jaidson.costa@ifam.edu.br
²Discente, Curso Técnico de Informática, Instituto Federal do Amazonas – IFAM/CMPU. luan.lop22@gmail.com

OS ARTHROPODES DE MANACAPURU VÃO À ESCOLA

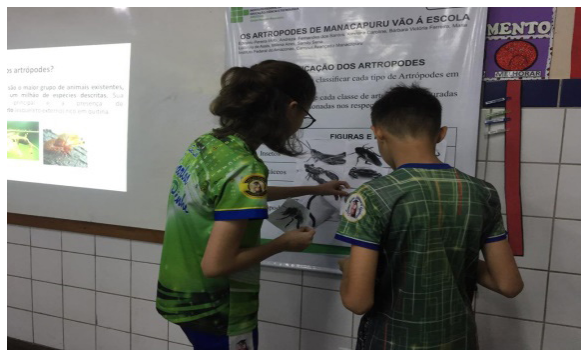
Manacapuru Arthropods go to School

Edvaldo Pereira Mota¹

Andreza Fernandes dos Santos²

O projeto construiu conhecimento sobre a biologia e papel dos artrópodes em duas escolas de Manacapuru através de métodos práticos e por atividades didáticas diferenciadas. Cerca de 180 alunos dos cursos integrados colaboraram com a coleta de espécimes.

Figura 1: Verificação dos conhecimentos prévios de classificação dos artrópodes.



Fonte: Próprio autor, 2018.

Foram atendidos um total de 95 alunos em 3 turmas de 7º ano do ensino fundamental II, nas escolas Estadual Carlos Pinho e CETI Prefeito Washington Luís. Eles passaram por 4 etapas: conhecimento prévio da classificação desses animais (Figura 1), montagem de modelos anatômicos (Figura 2), familiarização com a caixa entomológica e uma aranha viva, avaliação dos conhecimentos adquiridos.

Figura 2: Montagem dos modelos anatômicos.



Fonte: Próprio Autor, 2018.

Durante as aplicações, foi possível perceber pouco conhecimento prévio em relação à classificação dos artrópodes. Após as explicações sobre a anatomia e classificação, houve a montagem de modelos adesivados em PVC de alguns artrópodes onde verificamos uma solidificação do aprendizado. Na familiarização com a caixa entomológica, os alunos ficaram fascinados e por fim a avaliação dos conhecimentos adquiridos revelou 75% de rendimento positivo.

¹Mestre, Docente, Instituto Federal do Amazonas, *Campus* Manacapuru – IFAM/CMPU. edvaldo.mota@ifam.edu.br

²Discente, Curso de Informática, Instituto Federal do Amazonas – IFAM/CMPU. andrezaifamfernandes@gmail.com