

Tutorial de acesso





cmsp web



Todas

Videos

Imagens

Shopping

Notícias

⋮ Mais

Ferramentas

Login

Prova Paulista

Youtube

Tarefas

Boletim

Sala

Ip tv

Khan Academy

Repositorio

Aproximadamente 224.000 resultados (0,63 segundos)



CMSP Web

<https://cmspweb.ip.tv>

CMSP Web

Selecione o ambiente em que deseja fazer o login. Acesso para alunos. Servidor. Responsável ou Familiar. Para acessar, utilize o mesmo login da SED.

CMSPI Web

Acesse seu perfil no aplicativo móvel (iOS / Android) 2. Clique ...

[Mais resultados de ip.tv »](#)

Aqui, vamos pesquisar por CMSP Web e acessar o link circulado.

Em seguida, com o número do seu RA e a senha do seu acesso à SED, vamos conectar no CMSP Web.



Centro de Mídias SP

Selecione o ambiente em que deseja fazer o login

Acesso para alunos

Servidor

Responsável ou Familiar

Centro de Mídias SP

Para acessar, utilize o mesmo login da SED

RA Dígito UF

Senha:

Entrar

Voltar

[Esqueceu o RA? Clique aqui.](#)

PROVA PAULISTA



9º A EF



VICTOR LACORTE PROF_21970










9º A EF



Basta selecionar a turma em que você está matriculado (a).


Lembre-se de não acessar pela aba “Prova Paulista”.

 Prova Paulista	 Redação Paulista	 Provas Atividades	 Sala de Aula Virtual	 Mural	 Leia SP
 Matific	 Alura	 Materiais Digitais. Material Digital	 Tarefa SP Aprendendo mais a cada dia		

Para ter acesso à plataforma Alura, clicaremos sobre o logo da Alura, conforme foi circulado na imagem.


Trilhas de estudo pensadas para você

TRILHA DE ESTUDO
**[2023] Pensamento
Computacional - 8º Ano**



0/1 unidades
finalizadas

TRILHA DE ESTUDO
**Tecnologia e Inovação - 9º
ano**



0/3 unidades
finalizadas

A trilha de estudo delimitada é a que aparece o ano/série em que o estudante está matriculado (a).

[Ver todas as trilhas de estudo](#)

Tecnologia e Inovação - 9º ano

Ensino Fundamental



1/3

Unidades
finalizadas



Continuar trilha de estudo



16h

Para conclusão



3

Unidades

Aqui é só clicar em continuar ou iniciar trilha de estudo.

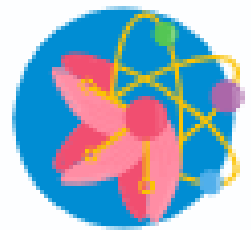
2

1º Bimestre



UNIDADE

Projetos com programação: utilizando a criatividade através dos códigos



UNIDADE

Projetos com programação: construindo desenhos interativos

Dentro da trilha de estudos, aparecerão as unidades que devem ser realizadas. Vamos no 1º bimestre primeiramente e realizar a unidade marcada.



Unidade de

Projetos com programação: utilizando a criatividade através dos códigos

▶ Continuar Unidade

Outras ações ▼

Clicamos em “Continuar Unidade” ou “Iniciar Unidade”.

The image shows a course interface. At the top, there is a navigation bar with a back arrow, a course icon, the title "Introdução à computação: navegando pelo mundo digital", and a progress indicator at 0%. On the right, there is a blue button labeled "PRÓXIMA ATIVIDADE" and a menu icon. Below the navigation bar, the current lesson is titled "01 O que vamos aprender?". The main content area is a video player showing a man with glasses and a beard speaking. A play button is overlaid on the video. In the background of the video, there is a shelf with a robot, a plant, and a sign that says "start".

On the left side, there is a sidebar menu with the following items:

- AULA ATUAL
- 01. Mergulhando na computação (highlighted with a red box)
- ATIVIDADES
- 01 O que vamos aprender? (02min) ←
- 02 Olá computador (07min) ←
- 03 Faça como eu fiz: tecnologias na escola ←
- 04 Dispositivo de entrada ←

At the bottom of the sidebar, there is a section labeled "Transcrição".

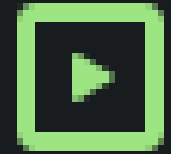
Para cada módulo é necessário assistir os videos, realizar as atividades e construir o projeto no Scratch (plataforma do gatinho)

- **Após concluído o icone ficará verde**



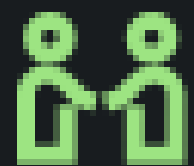
01 Projeto da aula anterior

Exemplo de modulo finalizado



02 Testando você

16min



03 Faça como eu fiz: gire a roleta!



04 Corrigindo um bug (erro de código)

Aqui é onde devemos colar o link da atividade realizada no Scratch

Caso tenha alguma dúvida de como fazer isso, assista nosso Alura+ ensinando [como compartilhar o projeto do Scratch](#).

Insira o link para o seu projeto

O link deve começar com `http://` ou `https://`

Você usou 0 de 3 tentativas para submeter o link

✓ ENVIAR LINK

→ PRÓXIMA ATIVIDADE

Atenção, é obrigatório autorizar essa etapa

Autorizo a Alura a utilizar este projeto para melhor lhe atender, como em divulgações, marketing, avaliações para participação em exposições e/ou concursos, vigendo desde o ingresso do Aluno na Plataforma e por tempo indeterminado.

Autorizo Não

Autorizo

Enviar

The image shows the Scratch programming environment. At the top, there is a purple navigation bar with the Scratch logo and several menu items: 'Configurações', 'Arquivo', 'Editar', 'Untitled-4', 'Compartilhar', 'Veja a Página do Projeto', and 'Tutoriais'. Below this, there are tabs for 'Código', 'Fantasias', and 'Sons'. The left sidebar contains a vertical menu of categories: 'Movimento', 'Aparência', 'Som', 'Eventos', 'Controle', 'Sensores', 'Operadores', 'Variáveis', and 'Meus Blocos'. The 'Movimento' category is selected, showing a list of blue blocks: 'mova 10 passos', 'gire 15 graus' (two versions), 'vá para posição aleatória', 'vá para x: 0 y: 0', 'deslize por 1 segs. até posição aleatória', 'deslize por 1 segs. até x: 0 y: 0', and 'aponte para a direção 90'. The main workspace is a large grid with a small Scratch cat sprite in the top right. The bottom right corner features a 'Mostrar' panel with settings for 'Ator Ator1', 'x: 0', 'y: 0', 'Tamanho: 100', and 'Direção: 90'.

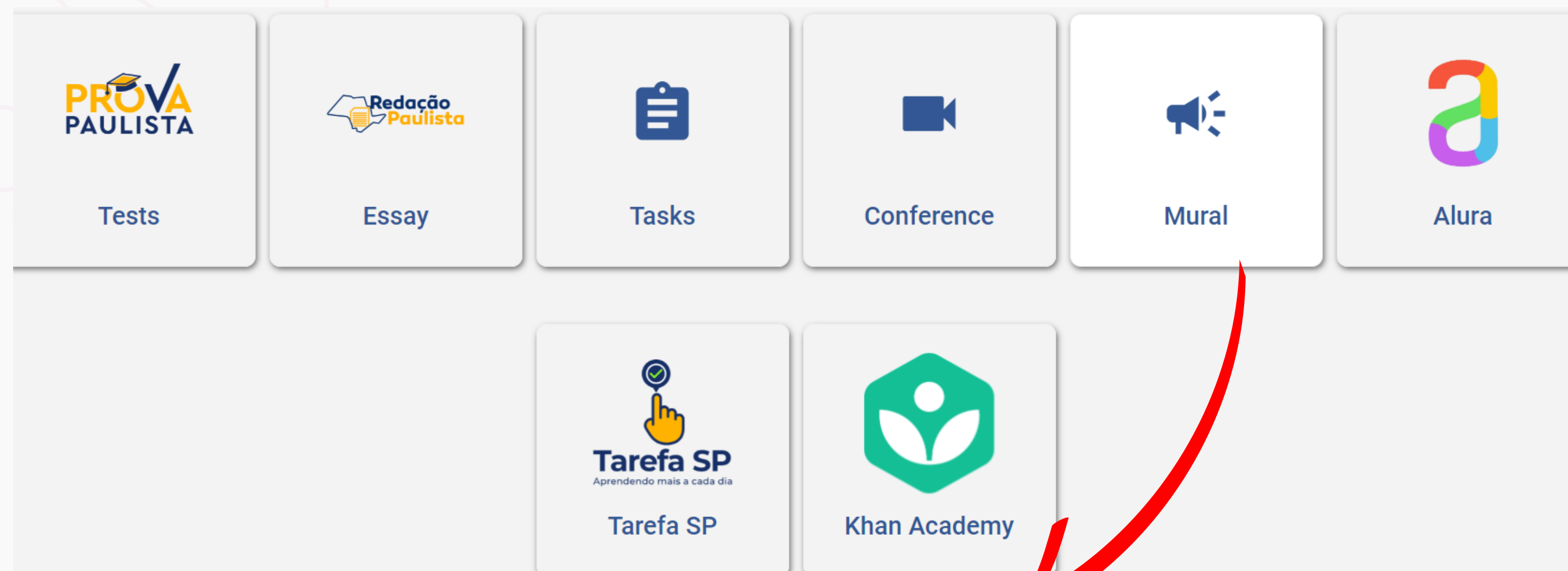
As atividades trabalhadas nos vídeos devem ser realizadas na plataforma Scratch, adiante você acompanhará um material orientando o acesso na plataforma Scratch também.



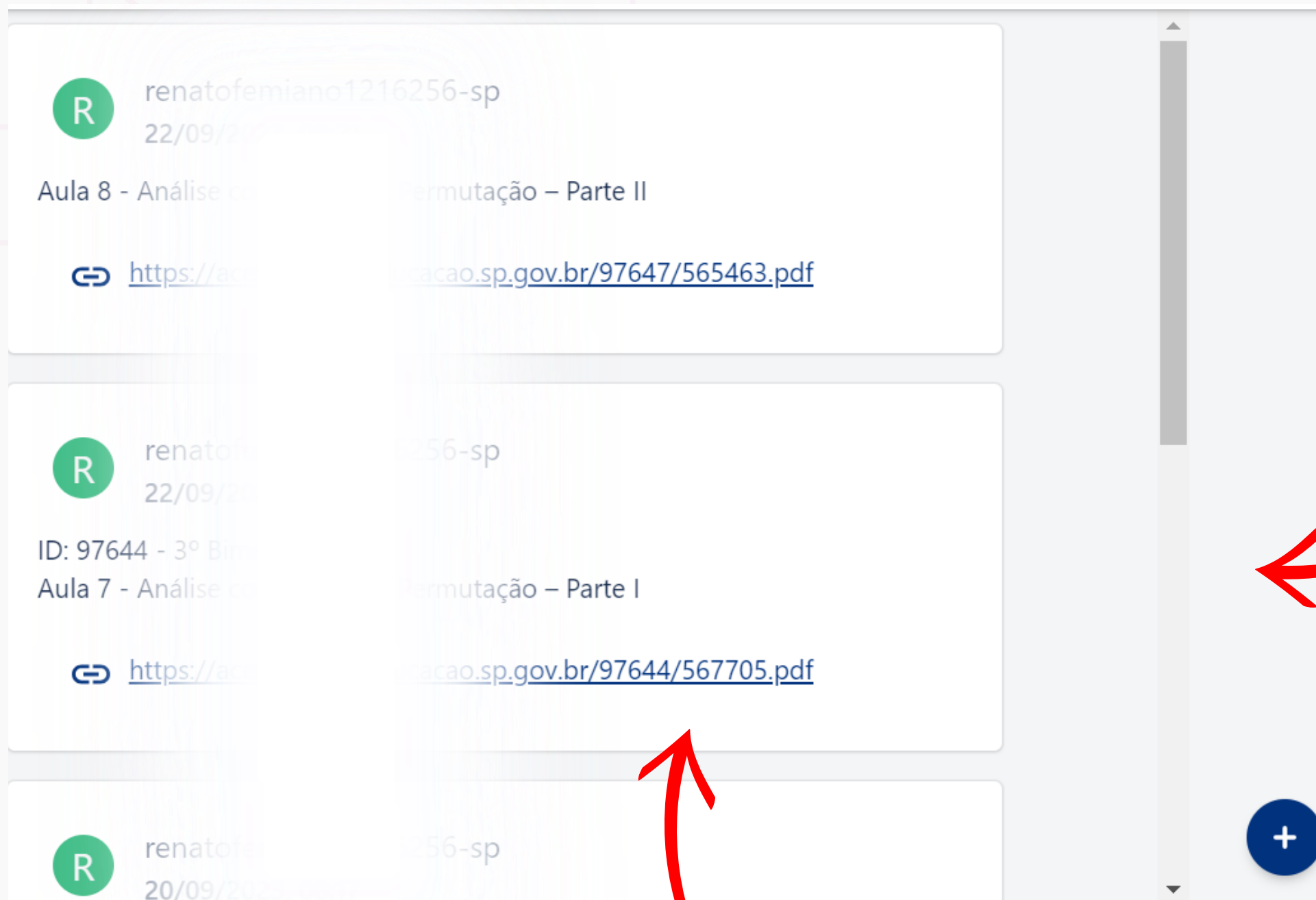
SCRATCH



Primeiro acesso Scratch Aluno



Após entrar no CMSP na conta do aluno, ele deve selecionar a opção "Mural".



Nesta página o estudante terá acesso ao link que foi enviado pelo mural do CMSP.

É só clicar no link e será encaminhado a pagina no Scratch



**Irà abrir a página para
acessar o link da turma**

É só clicar em começar.



Criar um nome de utilizador

Experimente usar a sua comida,
actividade ou animal favorito em
conjunto com alguns números

aluno2bescola

Palavra-passe

.....

Mostrar a palavra-passe

Próximo Passo

Seguir clicando em próximo passo até
concluir o cadastro.

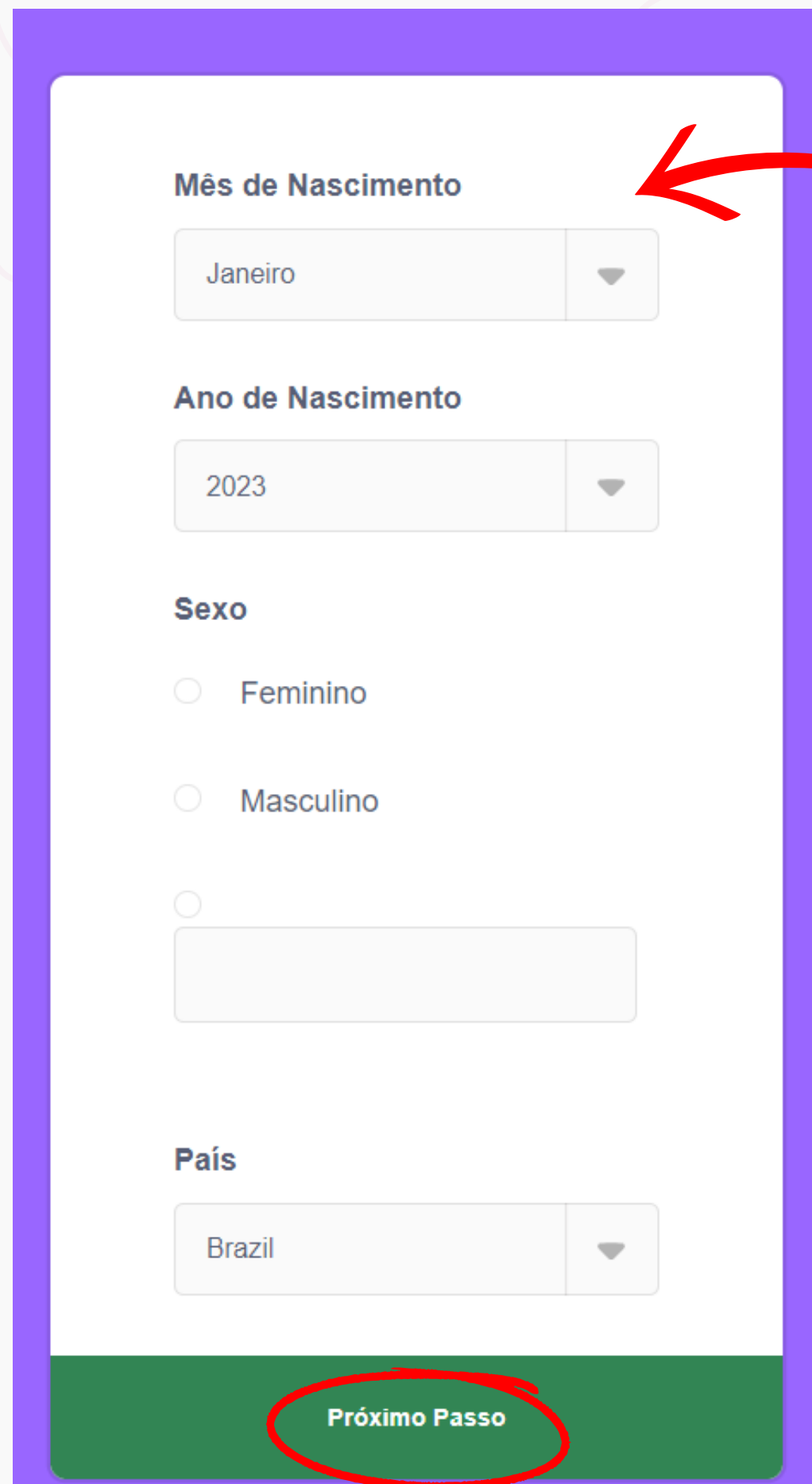


**Para criar a conta é necessário um
nome de usuário e senha**

aluno2bescola

*** Recomendamos padronizar os usuários
dos estudantes colocando nome do
aluno + série + nome da escola**

*** Recomendamos também padronizar a senha como preferirem.**



Mês de Nascimento

Janeiro

Ano de Nascimento

2023

Sexo

Feminino

Masculino

País

Brazil

Próximo Passo

**Os únicos dados solicitados para os estudantes são:
data de nascimento, sexo e país.**

**Não é necessário nenhum dado de contato, pois a
conta do estudante DEVE ser vinculada à conta do
professor.**

*** Por conta disso, é importante ressaltar que o
aluno só deve criar a conta após acesso pelo link.**

SCRATCH



D.E.R. Araraquara
E.E. Prof. Victor Lacôrte
CIEBP
Centro de Inovação da
Educação Básica Paulista

EXPEDIENTE

DIRETORIA DE ENSINO - REGIÃO DE ARARAQUARA

Cristiana M. B. de Lourenço Dias

Dirigente Regional de Ensino

Eduardo Teixeira de Souza

Supervisor de Ensino

E.E. PROF. VICTOR LACÔRTE

Eduardo Fattori Boschiero

Diretor de Escola

Paulo Roberto Simões

Professor Coordenador do CIEBP

EDIÇÃO

Debora E.C. Silva

Lílian R. Rezende

Thiago J. D. Rodrigues

Wesley M. Jesus

Docentes CIEBP

PRODUÇÃO

Aline C.R. Pedroza, Antônio F.D. Gonçalves, Debora E.C. Silva, Eliana L. Pereira, Jéssica Tambor, Juliene A. Mangili, Lílian R. Rezende, Matheus Q.C. Matos, Paulo R. Barbosa, Renato M. Serafin, Thiago J. D. Rodrigues, Vinicius L. Bocanegra, Wesley M. Jesus.

Docentes CIEBP





SCRATCH



Como criar, salvar e compartilhar projeto



Aderir ao Scratch Entrar

Nome de utilizador

Este campo é obrigatório

Palavra-passe

Entrar Precisa de Ajuda?

Tanto professor quanto aluno acessam o Scratch pelo menu "Entrar".

Basta inserir o nome de utilizador e a senha já criados.



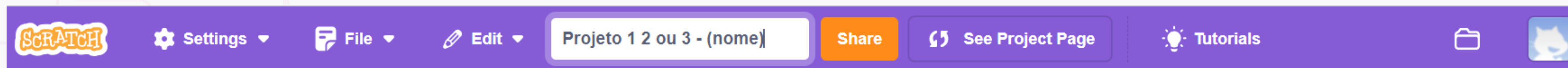
SCRATCH Criar Explorar Ideias Acerca Pesquisa

Usuário Prof
Olá, sabrinagrf
Conta de Professor

As Minhas Turmas

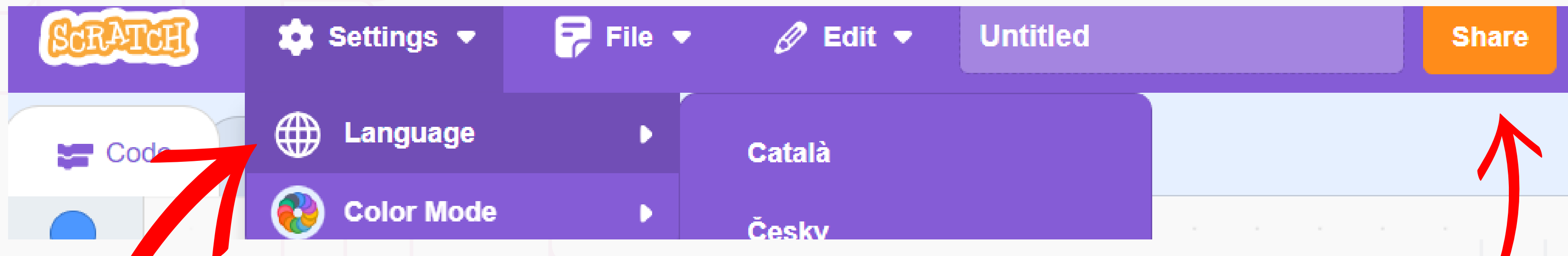
Bem-vinda(o) ao Scratch! x

Aqui no menu inicial, clicamos em "Criar" no menu superior, à esquerda.



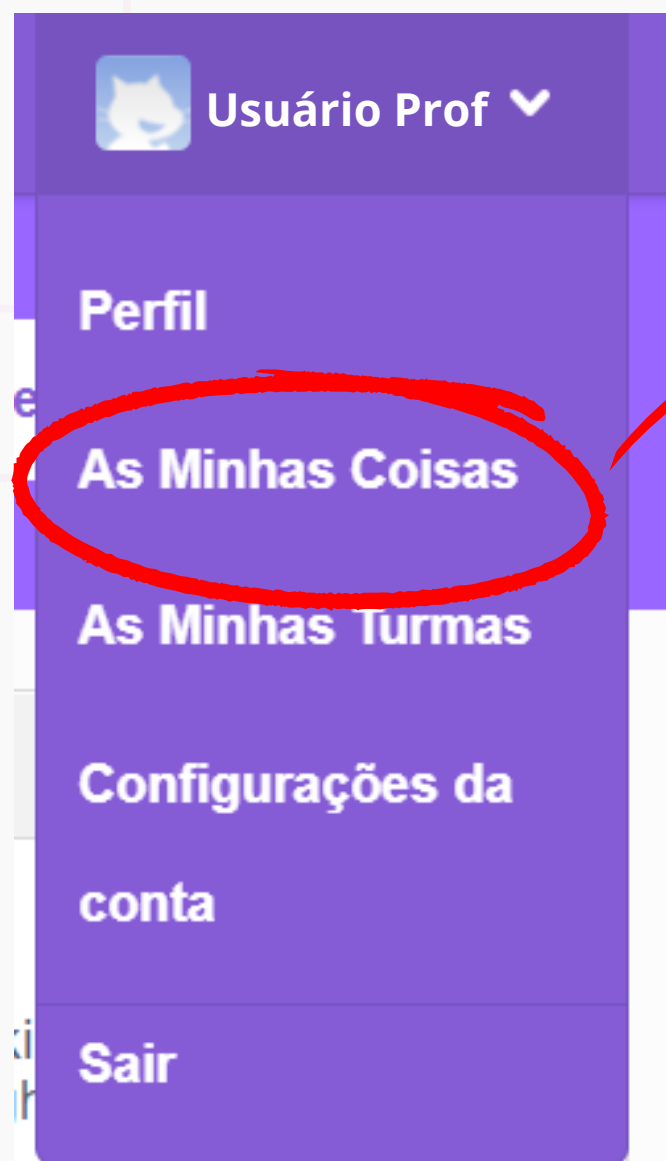
Após abrir o projeto. No menu superior temos a opção de editar o nome do projeto.

Também podemos salvar, indo na pastinha ao lado direito ou clicando em "Salvar agora", quando aparecer.

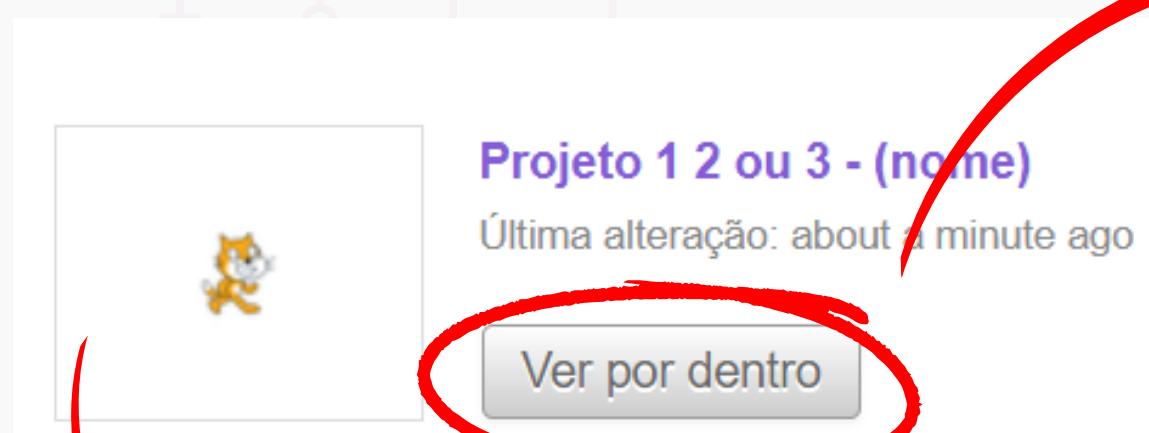


E devemos lembrar de compartilhar este projeto, no botão laranja. Este passo se torna necessário para adicionar o projeto ao estúdio e poder enviá-lo ao Alura quando finalizado.

Caso o idioma não esteja em português, podemos clicar em “Settings” > “Language” e selecionar “Português Brasileiro”.



Para acessar um projeto já iniciado (e salvo), devemos clicar no nome de utilizador e depois em “As Minhas Coisas” ou “As Minhas Criações”.

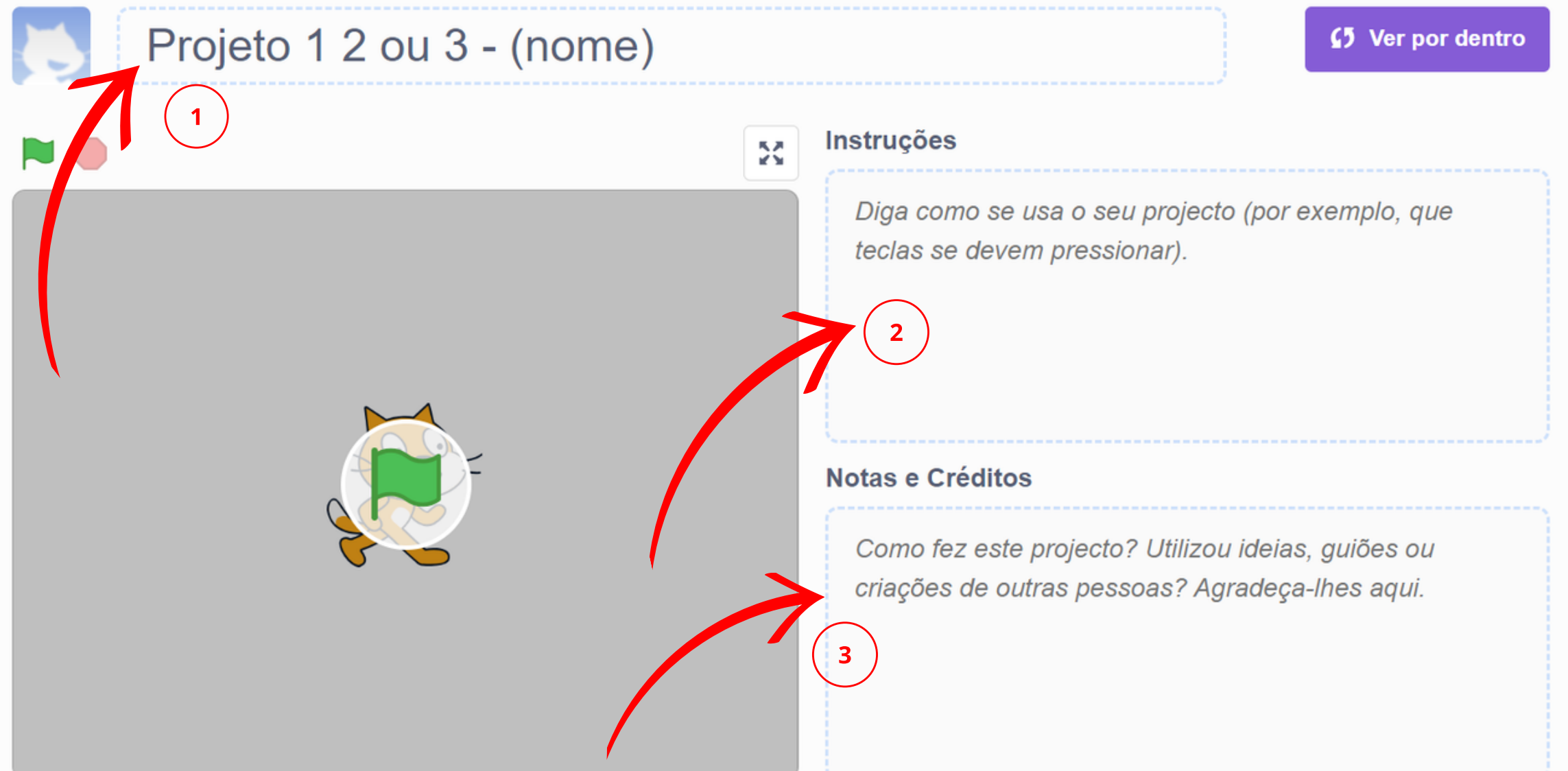


Irá abrir uma aba dessa forma e para voltarmos a programação do projeto, devemos clicar em “Ver por dentro” ou “Ver interior”.

Caso queira editar nome ou alguma informação, basta clicar sobre o projeto.

Este projecto não está partilhado – só você o pode ver. Clique em partilhar para o tornar visível por todos!

Partilhar



The screenshot shows a project editor interface. At the top, there is a notification bar with the text "Este projecto não está partilhado – só você o pode ver. Clique em partilhar para o tornar visível por todos!". Below this, there is a header area with a project name "Projeto 1 2 ou 3 - (nome)" and a "Ver por dentro" button. The main content area is divided into three sections: "Instruções" (Instructions), "Notas e Créditos" (Notes and Credits), and a large grey area for the project content. Red arrows and circles highlight specific elements: 1 points to the project name, 2 points to the "Instruções" text area, and 3 points to the "Notas e Créditos" text area. A red circle highlights the "Partilhar" button in the top right corner, with an arrow pointing to the explanatory text on the right.

Caso ele ainda não tenha sido compartilhado, podemos compartilhar por aqui também. Basta clicar na opção laranja aqui.

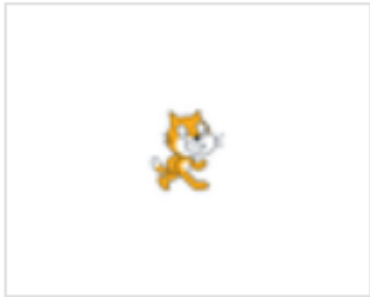
Nesta tela podemos editar 1: o nome do projeto; 2: adicionar instruções e 3: notas e créditos.



As Minhas Coisas

+ Novo Projecto + Novo Estúdio

Ordenar por ▾



[Projeto 1 2 ou 3 - \(nome\)](#)
Última alteração: 2 minutos ago

Ver por dentro

Adicionar a ▾
Estúdio teste
Projeto Tradutor

Deixar de partilhar

👁️ 1 🎯 0
❤️ 0 ★ 0
💬 0 📄 0

Para adicionar um projeto no estúdio, basta selecionar a opção "Adicionar a" e depois selecionar o estúdio referente ao projeto.

SCRATCH



D.E.R. Araraquara
E.E. Prof. Victor Lacôrte
CIEBP
Centro de Inovação da
Educação Básica Paulista

EXPEDIENTE

DIRETORIA DE ENSINO - REGIÃO DE ARARAQUARA

Cristiana M. B. de Lourenço Dias

Dirigente Regional de Ensino

Eduardo Teixeira de Souza

Supervisor de Ensino

E.E. PROF. VICTOR LACÔRTE

Eduardo Fattori Boschiero

Diretor de Escola

Paulo Roberto Simões

Professor Coordenador do CIEBP

EDIÇÃO

Debora E.C. Silva

Lílian R. Rezende

Thiago J. D. Rodrigues

Wesley M. Jesus

Docentes CIEBP

PRODUÇÃO

Aline C.R. Pedroza, Antônio F.D. Gonçalves, Debora E.C. Silva, Eliana L. Pereira, Jéssica Tambor, Juliene A. Mangili, Lílian R. Rezende, Matheus Q.C. Matos, Paulo R. Barbosa, Renato M. Serafin, Thiago J. D. Rodrigues, Vinicius L. Bocanegra, Wesley M. Jesus.

Docentes CIEBP



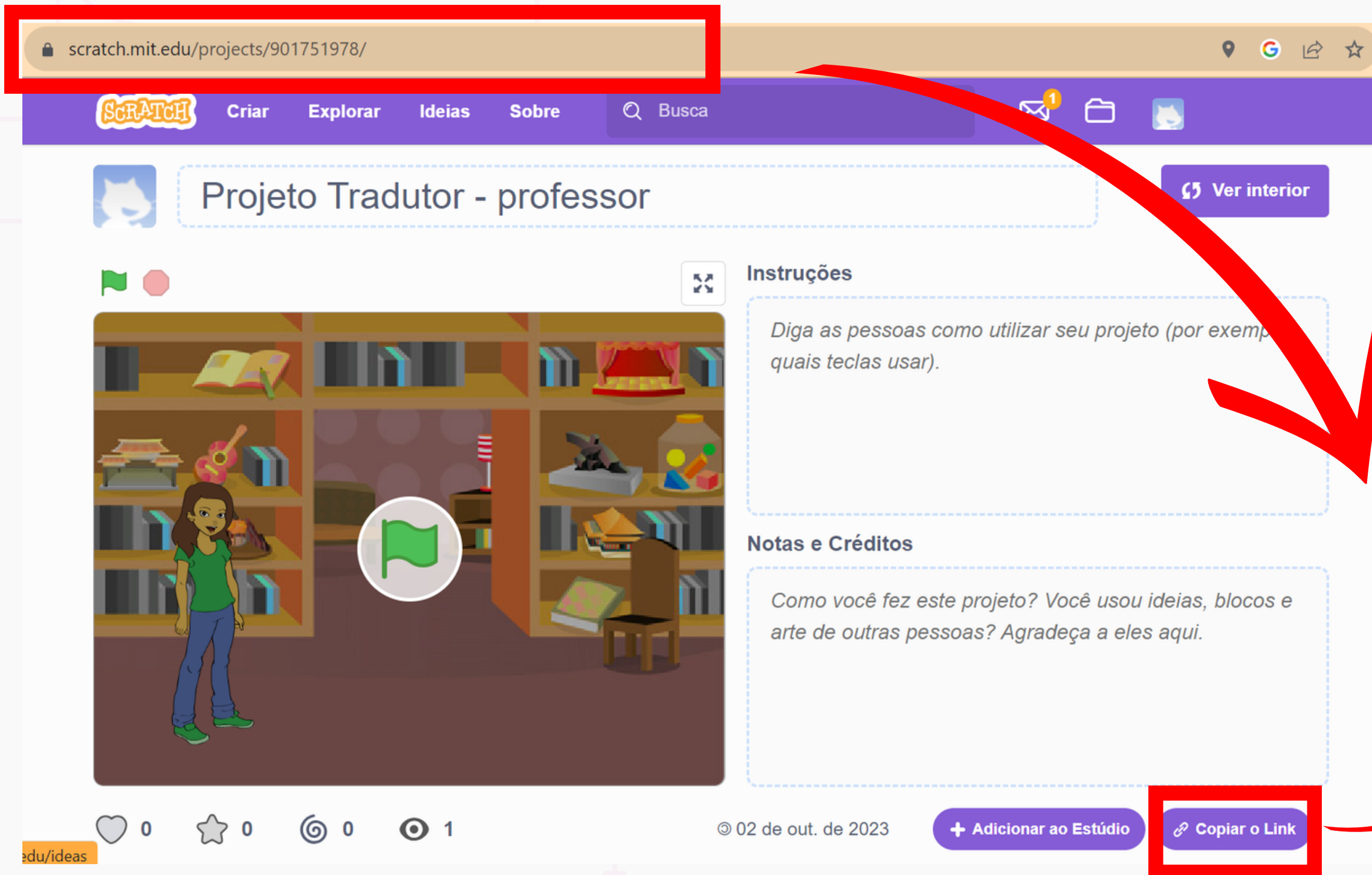


SCRATCH



Como enviar a atividade para o Alura?

Copiando o endereço no navegador



Após finalizado o projeto, devemos enviar ele para o Alura, afim de validar a atividade.

Para isso, devemos copiar o link do projeto. Temos essas duas opções para copiar.

No botão "copiar link"



Primeira aula

AULA ATUAL

01. Personagem, cenário e tradução

ATIVIDADES

- 01 Apresentação 04min
- 02 Criando o personagem e traduzindo o texto 12min
- 03 Faça como eu fiz: conhecendo idiomas
- 04 Traduzindo uma palavra
- 05 Nomes de animais
- 06 Idiomas diferentes
- 07 O que aprendemos?

Segunda aula

02. Finalizando o Tradutor

ATIVIDADES

- 01 Projeto da aula anterior
- 02 Criando uma conta no Scratch 04min
- 03 Criando o personagem e traduzindo o texto 09min
- 04 Faça como eu fiz: outras extensões do Scratch
- 05 A extensão Texto para Fala
- 06 Descobrimo a pronúncia
- 07 Praticando a escrita
- 08 Para saber mais: explorando as extensões
- 09 Compartilhando o projeto

Na plataforma Alura, devem ter sido concluídas as aulas anteriores para podermos enviar o link da atividade.

A aba para compartilhamento do projeto estará com o nome de "Compartilhando o projeto".



Abrirá essa janela de compartilhamento de projeto!

E então, basta colar o link na caixa especificada para inserir e seguir clicando em **“Enviar Link”**.

09 **Compartilhando o projeto** PRÓXIMA ATIVIDADE

Parabéns, estudante! Você completou a primeira parte desta jornada e desenvolveu um aplicativo de Tradução no Scratch! Todo o código desenvolvido nas últimas aulas está disponível para você acessar dentro do [projeto dos instrutores](#). Basta clicar no link anterior e você terá acesso.

Agora está na hora de você compartilhar o seu projeto conosco e com seus professores. Esse passo é importante para possamos ver como está seu desenvolvimento e te ajudar cada vez mais.

Caso tenha alguma dúvida de como fazer isso, assista nosso Alura+ ensinando [como compartilhar projeto do Scratch](#).

Envie, na caixa abaixo, o **link do projeto** que você construiu durante esse curso.

Insira o link para o seu projeto

O link deve começar com [http://](#) ou [https://](#)

Você usou 0 de 3 tentativas para submeter o link

ENVIAR LINK PRÓXIMA ATIVIDADE

SCRATCH



D.E.R. Araraquara
E.E. Prof. Victor Lacôrte
CIEBP
Centro de Inovação da
Educação Básica Paulista

EXPEDIENTE

DIRETORIA DE ENSINO - REGIÃO DE ARARAQUARA

Cristiana M. B. de Lourenço Dias

Dirigente Regional de Ensino

Eduardo Teixeira de Souza

Supervisor de Ensino

E.E. PROF. VICTOR LACÔRTE

Eduardo Fattori Boschiero

Diretor de Escola

Paulo Roberto Simões

Professor Coordenador do CIEBP

EDIÇÃO

Debora E.C. Silva

Lílian R. Rezende

Thiago J. D. Rodrigues

Wesley M. Jesus

Docentes CIEBP

PRODUÇÃO

Aline C.R. Pedroza, Antônio F.D. Gonçalves, Debora E.C. Silva, Eliana L. Pereira, Jéssica Tambor, Juliene A. Mangili, Lílian R. Rezende, Matheus Q.C. Matos, Paulo R. Barbosa, Renato M. Serafin, Thiago J. D. Rodrigues, Vinicius L. Bocanegra, Wesley M. Jesus.

Docentes CIEBP

