



PANAMBI-RS

LINGUAGENS
7º ANO



FIERGS SESI

A INDÚSTRIA ESTÁ EM TUDO

SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA DO RIO GRANDE DO SUL

PRESIDENTE DO SISTEMA FIERGS/CIERGS

Gilberto Porcello Petry

SUPERINTENDENTE REGIONAL DO SESI-RS

Juliano André Colombo

GERENTE DA DIVISÃO DE OPERAÇÕES DO SESI-RS

Elaine Kerber

GERÊNCIA DE EDUCAÇÃO DO SESI-RS

Sônia Elizabeth Bier

PREFEITURA MUNICIPAL DE PANAMBI

PREFEITO

Daniel Hinnah

SECRETÁRIA DA EDUCAÇÃO E CULTURA

Marlise Rodrigues

ASSOCIAÇÃO COMERCIAL E INDUSTRIAL DE PANAMBI

PRESIDENTE

Robson Luciano Cordeiro Pazze

EQUIPE TÉCNICA

COORDENAÇÃO

Sônia Elizabeth Bier
Danielle Schio Romeiro Rockenbach

ÁREA DE LINGUAGENS

Joice Welter Ramos – Arte, Educação Física, Língua Portuguesa, Língua Inglesa (Coord.)
João José Cunha – Educação Física - 2º, 5º e 8º anos
Tais Batista - Arte 5º ano

ÁREA DE CIÊNCIAS HUMANAS

Tais Batista – Geografia, História e Ensino Religioso (Coord.)

ÁREA DE MATEMÁTICA

Monica Bertoni dos Santos – Matemática (Coord.)

ÁREA DE CIÊNCIAS DA NATUREZA

Patrícia Gonçalves Pereira – Ciências (Coord.)

REVISÃO DE LÍNGUA PORTUGUESA

Débora Luíza da Silva
Ive Cristina Trindade Fortes

REVISÃO TÉCNICA

Alain Cassio Luis Beiersdorf
Roberta Triaca

EDITORACÃO

Vera Fernandes

S491p

Serviço Social da Indústria. Departamento Regional do Rio Grande do Sul.
Caderno de atividade : 1º ano / SESI/RS. – Porto Alegre : SESI/RS, 2019.
[ca 55 p.] : il.

ISBN

1. Serviço Social 2. Indústria 3. Formação de professores
4. Caderno de atividades 5. Rede municipal de educação I. Título.

CDD 370.71

PROJETO PANAMBI

**COORDENAÇÃO DAS ÁREAS DE CONHECIMENTO DA SECRETARIA DA
EDUCAÇÃO E CULTURA**

EQUIPE DE COORDENADORES DA SMEC

COORDENADORA GERAL E DE LÍNGUA PORTUGUESA

Silvane Costa Beber

COORDENADORA DE ARTES

Nicole Winterfeld Ramos

COORDENADOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Rogério Fritsch

COORDENADORA DE LÍNGUA INGLESA

Loreni Picinini Lengler

COORDENADORA DE CIÊNCIAS HUMANAS

Tarciana Wottrich

COORDENADORA DE ENSINO RELIGIOSO

Loreni Picinini Lengler

COORDENADORA DE CIÊNCIAS NA NATUREZA

Vânia Patrícia Da Silva

COORDENADOR DE MATEMÁTICA

Rômulo Fockink

COORDENADORAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Deise Vincensi Veit

Maraísa Bonini Becker

COORDENADOR GERAL E DOS ANOS INICIAIS

Angela Bresolin

COORDENADORA DA INFORMÁTICA EDUCATIVA

Patrícia Diehl

EQUIPE DE PROFESSORES COLABORADORES DA SECRETARIA DA EDUCAÇÃO E CULTURA

Alberto Karl Barcellos	Franciele Zügel da Silva Rosa	Miriam Graeff Stach
Alicinéia Bavaresco	Grabriele Soliman	Mirian Rosane Dallabrida
Aline Pias Lopes	Giane Nogueira da Silva Breunig	Mirna Bronstrup Heusner
Amantina de Fátima Mayer Schemmer	Gilvane Freitas de Mello	Naira Letícia Giongo Mendes Pinheiro
Ana Christina Batista Dornelles	Giovani Severo da Silva	Neidi Cristina Knebelkamp Datsch
Ana Cláudia da Silva Avila	Gislene Martins Contessa	Neli Maria Caranhato
Ana Flávia Pavan	Graciela Andréia Blume	Nicole Winterfeld Ramos
Ana Lúcia Pacheco de Souza	Graziela Andreola Goelzer	Nilce de Paula Almeida
Andréa Luciane Lopes	Haidi Loose	Nilza Lutz Bornhold
Andrea Schwantes Roth	Haidi Beatriz Weyrich	Nívia Maria Kinalski
Andréia Marchesan	Haíssa Santos Martins Pimentel	Noelí Stiegemeier Lohman
Ângela Boldt do Nascimento	Iêda Rosimari Binelo Cavalheiro de Oliveira	Odete Kreitlow Löbell
Angela Bresolin	Ilaine Schmidt	Paula Silvana Pompéo Simon
Angela Maria Weichung Hentges	Ilse Heirinch Batista	Raquel Ivania Kruger Ungaratti
Ângela Terezinha Mattos da Motta	Ione Sauer	Rejane Graeff Guarnieri
Angelita Maria Dudar Selle	Isabela Barasuol Fogaça	Rogério Fritsch
Arnildo Rohenkohl	Isolde Behm	Romi Ohlweiler Rodrigues
Carla Denize Almeida	Ivanete de Moura Jacques	Rômulo Fockink
Carmem Ester Haushahn Janke	Ivete da Rocha Mendonça	Rosa Maria de Oliveira
Carmem Lucia da Silva Dos Santos	Janaína de Cassia Martini Devens	Rosani Salete Molinar
Carolina Rucks Pithan	Joselan Olkoski de Souza	Roselaine Colvero
Claucen Jurema Mello de Moura	Juliane Eisen	Rosenir Lourdes Dal Molin
Cláudia Araújo dos Santos Schollmeier	Kátia Gunsch	Rozana da Silva Castro
Claudia Simone Ohlweiler	Kátia Vilady Ferrão Brandão	Saionara Dias Hagat
Cléa Hempe	Laura Cavalheiro Pedroso	Scheila Leal
Cleidimar Cíceri Mendonça	Leane Délia Sinnemann	Sibeli Aparecida de Oliveira Paula
Cleonice Rosa Villani	Leila Beatriz de Oliveira Konrad	Silvana Cristina Noschang Xavier
Cornélia Hurlebaus	Leonice Müller Gruhm	Silvane Costa Beber
Crisciana Valentina Cassol dos Santos	Letícia Mello de Moura Martins	Silvia Adriana de Ávila
Cristiane Raquel Kern	Liane Rahmeier de Paula	Silvia Atenéia Sarturi Abreu
Cristiane de Lurdes Xavier Hagat	Liria Clari Brönstrup	Silvia Cristina Camargo Hentges
Cristiane Schmidt	Lisiane Cristina Adam	Silvia Elisiane Kersting Klasener
Daiane Bonini da Luz	Lisiani Marcelli Mioso	Silvia Garlet
Daiane Brandt Graeff	Loreni Picinini Lengler	Simone Hahn Breitenbach
Daiane Schöninger Luza	Lourdes Helena Lopes Pereira	Simone Kich Holz
Daniele Cristiane Monteiro Benetti	Lúcia Sartori	Solange Jung Kerber
Darlin Nalú Ávila Pazzini Lauter	Marcia Braun	Solange Rocha Santana Rabuske
Débora Mücke Pinto	Marcia Helena Reolon	Suzane Ethel Beuter
Deise Vincensi Veit	Marcos Cristiano da Silva Fischer	Taigor Quartieri Monteiro
Diogo Soares Krombauer	Maria Francisca dos Santos	Tamires Rodrigues Okasezki
Dulce Hauenstein	Maria Odete de Oliveira	Tarciana Wottrich
Edenise Correa da Silva	Mariane Dagmar Bühring	Temia Wehrmann
Edi Schmidt	Dessbesell	Thaniza Corvalão
Edilse Sorensen	Marilene Pripp Borsekowski	Tiele Fernanda Silva Rosa
Eliana da Rosa Scheibe	Marlisa Sartori de Oliveira	Vania Agnes Matschinske
Erlei Nuglish	Marlise Maria da Costa	Vânia Patricia da Silva
Eunice Ciechowicz Poncio	Marlene Jungbeck	Vanuza Simone Bonini da Luz Xavier
Fernanda Trein	Marlene Malheiros de Quevedo	Vera Lucia Santos Prauchner
	Marlí Sauer	Vivian Schmidt Bock

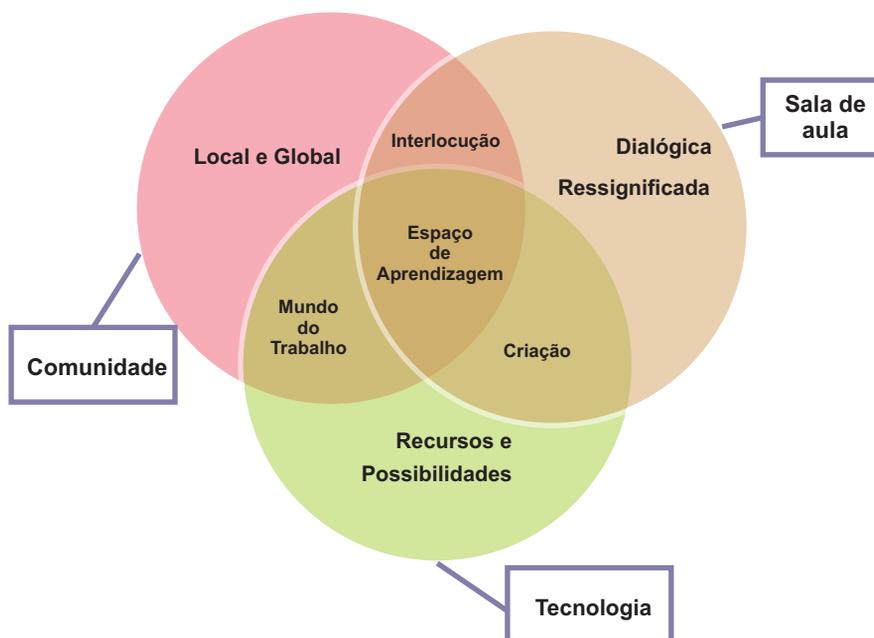
Os Cadernos de Atividades

Os Cadernos de Atividades do Ensino Fundamental de Panambi estão organizados por Áreas do Conhecimento, Ciências Humanas, Ciências da Natureza, Linguagens e Matemática, totalizando oito cadernos, dois para cada área, um destinado aos anos iniciais (1º a 5º anos) e o outro aos anos finais (6º a 9º anos).

As atividades apresentadas foram elaboradas com o intuito de sugerir experiências de aprendizagem relacionadas aos descritores propostos no Referencial Curricular do Município, que, trabalhados em diferentes níveis de complexidade, proporcionam o desenvolvimento de competências, configuradas em habilidades e conhecimentos, que se fundamentam em conceitos estruturantes, e que se objetivam na ação. Em comum, as atividades propostas nos diferentes componentes curriculares contemplam o uso de metodologias ativas e abordagens contextualizadas.

O desenvolvimento de competências pressupõe a interação entre os sujeitos envolvidos em um processo que se efetiva em amplo espaço de aprendizagem. Nesse processo, três aspectos se interseccionam, ampliando possibilidades: a sala de aula, a comunidade e as tecnologias.

Ampliação das Possibilidades de Aprendizagem



Compondo o espaço de aprendizagem, a sala de aula, local primeiro e singular de encontro e trocas, estende-se por toda a escola, amplia-se na comunidade local e global e, mediada pelas tecnologias, rompe limites e ressignifica-se em novas formas de agir e pensar, estabelecendo uma verdadeira comunidade de aprendizagem a partir de um planejamento com clara percepção do que os alunos devem compreender e ser capazes de fazer, bem como sobre quais atividades de aprendizagem propor e como proceder a avaliação.

Provavelmente, você conhece o ditado: “se você não sabe exatamente aonde você quer chegar, então nenhuma estrada levará você lá. Esse é um sério ponto em educação. Nós somos rápidos para dizer quais coisas nós gostaríamos de ensinar, que atividades nós devemos propor e que tipo de recursos devemos usar; mas sem ter clareza dos resultados desejados para o nosso ensino, como podemos saber se nossos planejamentos são apropriados ou arbitrários? Como nós distinguiremos que, mais do que interessantes, as atividades são efetivas de aprendizagem?” (Wiggins, McTighe, 2005, p.14).

As efetivas atividades de aprendizagem provocam o desenvolvimento de habilidades e competências aliadas à construção de um conhecimento integrado e globalizado, “fundamentado no caráter multidimensional do ser humano (biológico, psíquico, social, afetivo e racional) e da sociedade, no qual interagem dialeticamente as dimensões histórica, social, econômica, política, antropológica, religiosa entre outras” (Carbonell, 2016, p. 192).

Um conhecimento integrado e globalizador abre-se para um ensino interdisciplinar, fundamentado em práticas educativas diversas quanto ao grau de relação estabelecida entre as disciplinas, entendidas como “a forma natural de se perceber as coisas e a realidade de maneira global e não fragmentada” (Carbonell, 2016, p.193). Nesse sentido, abre-se a escola para a vida, incorporam-se problemas reais e relevantes, estabelecem-se relações que possibilitam a descoberta de dimensões éticas e sociais do conhecimento. Adota-se “uma visão educativa, que considera a instituição escolar como parte de uma comunidade de aprendizagem aberta, em que os indivíduos aprendem uns com os outros e a pesquisa sobre temas emergentes tem um papel fundamental nesses intercâmbios” (Carbonel, 2016, p.201). Institui-se um singular espaço de aprendizagem, em que distintas rotas de acesso ao conhecimento, materializadas em experiências compartilhadas e refletidas, “vão transformando as vidas de alunos e professores, vão mudando sua visão de mundo”. (Carbonel, 2016, p. 208).

Como e o que planejar para manter a curiosidade, atributo inerente à condição humana que se manifesta desde a infância?

O que fazer para incentivar o desejo do saber? A autonomia que gera segurança para criar e extrapolar limites?

Identifique os resultados desejados, tenha clareza a respeito das prioridades para poder fazer escolhas. Pense como um avaliador e determine as evidências aceitáveis que possibilitam saber se os alunos adquiriram os resultados desejados. Então, com clareza dos resultados desejados e das evidências aceitáveis, planeje as experiências de atividades.

Mediando diálogos, compartilhando dúvidas, questionando com intencionalidade e critérios educativos sólidos, constantemente reformulados a partir de uma prática reflexiva, numa trama de relações que requer atenção, cuidados e paixão, seja um constante aprendiz! Compartilhe com os alunos a aventura da aprendizagem, no entendimento de que se aprende juntos em uma “viagem de aventura, em que às vezes se transita por autoestradas e outras por atalhos, embora geralmente, se prefira circular mais lento por estradas secundárias, mais cheias de vida e acontecimentos” (Carbonel, 2016, p.210).

Como valer-se dos cadernos na elaboração do planejamento?

As atividades de 1º a 9º anos, propostas nos diferentes componentes curriculares, não seguem uma ordem de aplicação. Oferecem sugestões para o planejamento a ser realizado com base no Referencial Curricular do Município. Não estabelecem um padrão, no sentido de propor um descritor por atividade, mas, na riqueza e diversidade de linguagens e recursos utilizados, uma atividade pode estar relacionada a diferentes descritores, proporcionar oportunidades de articular conexões entre diferentes componentes de uma mesma área ou diferentes áreas do conhecimento, potencializar a investigação nas trocas e nos trabalhos em pequenos grupos e em duplas, socializar as descobertas no grande grupo, quando os alunos têm a oportunidade de argumentar e sistematizar conhecimentos em diferentes níveis de complexidade.

Apresentada por um título, cada atividade é uma tarefa ou uma sequência de tarefas baseadas na resolução de problemas e, na sua formulação, as reflexões e os alertas propostos são contribuições para que esse material, elaborado com a colaboração do Município de Panambi, a partir da Proposta Pedagógica do SESI/RS, ofereça subsídios para o planejamento.

REFERÊNCIA

CARBONELL, J. *Pedagogia do século XXI: bases para a inovação educativa*. Porto Alegre: Penso, 2016.
WIGGINS, G.P., McTIGHE, J. *Undertanding by Disign*. Alexandria: ASCD, 2005.

Linguagens

7º ano

Sumário

Arte.....	09
Educação Física.....	22
Língua Portuguesa.....	29
Língua Inglesa.....	45

Arte

7º ano

Sumário

Artes visuais – Escultura – Móbile (arte cinética).....	10
Artes Visuais – Vídeo-arte (instalações).....	11
Música - Fenômenos culturais do Brasil, o Carnaval.....	13
Música – Idiofones e aerofones – Orquestra de Garrafas.....	14
Dança – Isadora Duncan.....	16
Dança – Butoh.....	17
Design – Art nouveau, Art déco e Bauhaus.....	18
História da arte - Arquitetura.....	19
ANOTAÇÕES.....	21

Atividade: Artes visuais – Escultura – Móbile (arte cinética)

Descritores:

Pesquisar, apreciar e analisar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, em obras de artistas brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas e em diferentes matrizes estéticas e culturais, de modo a cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

Gradação:

Ampliação

Pesquisar e analisar diferentes estilos visuais, contextualizando-os no tempo e no espaço.

Ampliação

Analisar os elementos constitutivos das artes visuais (ponto, linha, forma, direção, cor, tom, escala, dimensão, espaço, movimento etc.) na apreciação de diferentes produções artísticas.

Ampliação

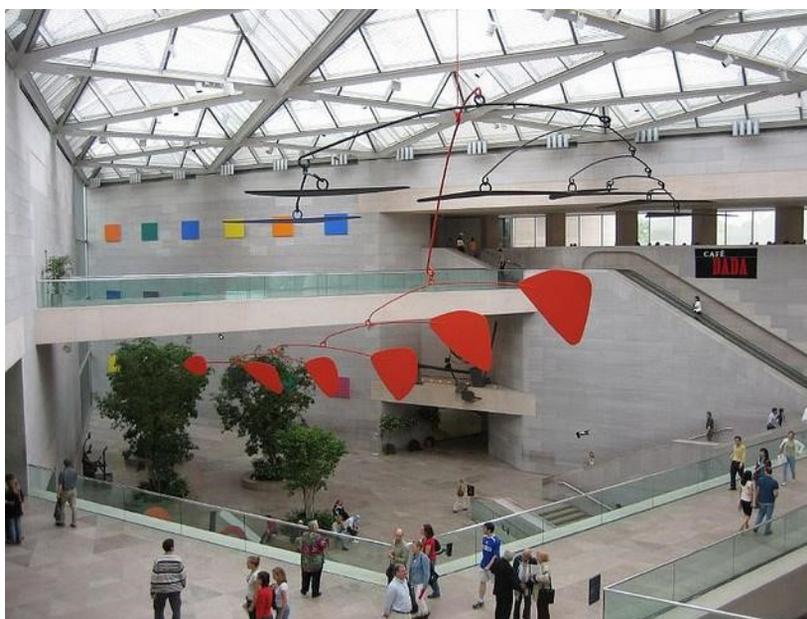
Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, performance etc.).

Ampliação

Material: Papel, tampas de vidros e garrafas, papelão cartonado, tintas, pincéis, fita crepe, arame, alicate, sucatas, qualquer motor giratório a pilha.

Preparação da atividade: Converse e faça, junto com seus alunos, uma pesquisa sobre escultura e descubram juntos que o móbile é um modelo abstrato que tem peças móveis, impulsionadas por motores ou pela força natural das correntes de ar. Suas partes giratórias criam uma experiência visual de dimensões e formas em constante equilíbrio. O móbile foi inicialmente sugerido por Marcel Duchamp para uma exibição de 1932, em Paris, sobre certas obras do norte americano Alexander Calder, que se converteu no maior expoente da escultura móbile.

Descrição da atividade:

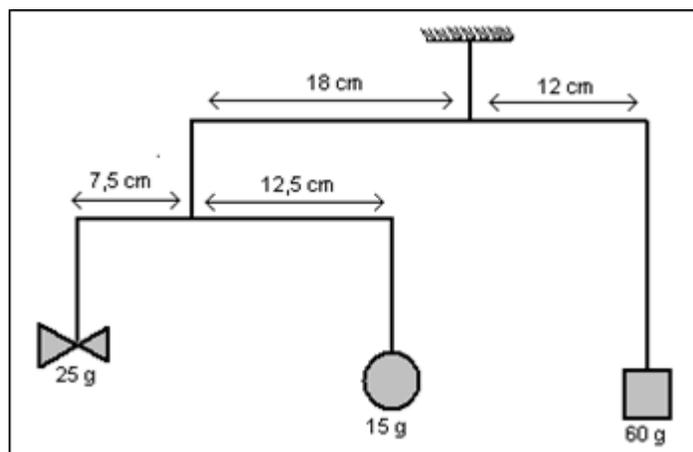


Instalação no Smithsonian National Gallery of Art em Washington

Momento 1: Converse com os alunos sobre aspectos que devem ser observados na criação de um móbile: estética, criatividade na escolha dos materiais.

Momento 2: Solicite aos alunos que apresentem um projeto de construção de um móbile simples. Primeiro devem observar os materiais disponíveis, cores e pesos.

Momento 3: Com o desenho dos projetos conversem sobre a formalidade científica para garantir o equilíbrio e a harmonia estética da construção.



Fonte: <https://is.gd/FTEAv6> (slide 2)

Momento 4: Agora, após reverem pontos do projeto e discutirem com o grupo, cada um pode partir para a construção do projeto.

Momento 5: Se houver possibilidade, os alunos poderão criar motor giratório a pilha para dar movimento aos móveis.

Momento 5: Os móveis individuais devem ficar expostos no ambiente escolar, refeitório, biblioteca ou corredores.

Momento 6: Após este trabalho a turma poderá criar um projeto coletivo para um móbil em dimensões gigantes ou projetar a construção de um dos móveis já expostos em escalas maiores e pensarem na substituição de materiais, respeitando formas, cores e formalidades científicas.

Possibilidade(s) de Variação/ampliação:

Esta professora do Paraná utiliza conceitos geométricos em móveis e os relaciona com o ensino da matemática.

<https://is.gd/JJMQiz>

Fonte: <https://is.gd/yrKDvW>

<https://is.gd/We2koa>

Atividade: Artes Visuais – Vídeo-arte (instalações)

Descritores:

Contextualizar as linguagens das artes visuais na integração às linguagens audiovisuais (cinema, animações, vídeos etc.), gráficas (capas de livros, ilustrações de textos diversos etc.), cenográficas, coreográficas, musicais, etc.

Gradação:
Ampliação

Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.

Ampliação

Material: Vídeos de instalações de vídeo arte, celulares, computadores e um aplicativo para edição de vídeos (<https://is.gd/8Vp2M1>)

Preparação da atividade: Peça para os alunos realizarem uma pesquisa sobre vídeo arte. Converse com eles que surgiu da produção cinematográfica e que a comercialização popular do

vídeo possibilitou os registros amadores e caseiros, principalmente nos ambientes familiares. Filmar era algo caro e complexo e agora é fácil, barato e praticamente ilimitado. O cinema, antes exclusivo de suas suntuosas salas, agora se pulverizaram em outros espaços de arte através do vídeo. Além disso, o vídeo assumiu outras formas de exibição: projeções e monitores podem se acumular em simultaneidade e formulações novas que criam outras relações entre imagens, espaços e sons, atendendo aos desejos e ambições do artista.

Descrição da atividade: Após assistirem instalações de vídeo arte, os alunos deverão criar um projeto para uma instalação de vídeo arte em qualquer espaço da escola com descrição técnica das necessidades. A instalação deverá atender a convocatória: “O que tenho a dizer para os que têm mais poder que eu?”.



“Mirage Stage”, de Nam June Paik (Foto: Kristina García / Museo Reina Sofia)

Momento 1: Converse com os alunos sobre linguagem do vídeo e formas de expressão. Pergunte quem já gravou algo no celular.

Momento 2: Divida a turma em duplas e peça que escrevam um texto com o tema: “O que tenho a dizer para os que têm mais poder que eu?” Devem deixar claro qual o conceito que tem de poder, se preciso converse antes sobre o que é poder e os tipos de poderes existentes (poder político, poder religioso, poder do capital, poder da força, poder do medo, poder do amor, etc.)

Momento 3: Desenhando ou colando gravuras no papel, solicite que façam uma seleção de imagens que poderiam traduzir o texto escrito.

Momento 4: Com a seleção feita determinem o tom do discurso (agressivo, amoroso, calmo, nervoso, etc.)

Momento 5: Agora, com o celular ou câmera e vídeo, peça que capturem as imagens, textos, representações, depoimentos e tudo mais que pensaram para traduzir o texto em imagem.

Momento 6: Em um aplicativo de edição de imagens de fácil operação (que já deve ter sido baixado nos computadores da escola), os alunos devem editar o conteúdo gravado. Adicionar sons e textos conforme o projeto elaborado no papel.

Momento 6: Escolham o suporte ou espaço onde esta instalação deve estar. Espaço interno, externo, com luz, sem luz, com som ou sem... tentando construir a instalação o mais fiel ao projeto

idealizado no papel.

Momento 7: Deixem na instalação uma caixa/mesa onde o público poderá escrever crítica e sensações sobre o trabalho. Leiam os comentários do público juntos, em aula, e conversem sobre o resultado, se alcançou ou não os objetivos.

Fonte: <https://is.gd/CUelc0>

<https://is.gd/cyKlhd>

<https://is.gd/3rYWZz>

Atividade: Música - Fenômenos culturais do Brasil, o Carnaval

Descritores:

Analisar criticamente, por meio da apreciação musical, usos e funções da música em seus contextos de produção e circulação, relacionando as práticas musicais às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.

Gradação:

Ampliação

Reconhecer e apreciar o papel de músicos e grupos de música brasileiros e estrangeiros que contribuíram para o desenvolvimento de formas e gêneros musicais.

Ampliação

Identificar e analisar diferentes estilos musicais, contextualizando-os no tempo e no espaço, de modo a aprimorar a capacidade de apreciação da estética musical.

Ampliação

Material: Computadores para pesquisa, biblioteca e instrumentos de percussão e sala que possam tocar os instrumentos.

Preparação da atividade: Elaboração de uma pesquisa sobre o Carnaval desde a Antiguidade até os dias atuais com a história do carnaval no Brasil. Este fenômeno cultural brasileiro iniciou-se no período colonial. Uma das primeiras manifestações carnavalescas no Brasil foi o entrudo, uma festa de origem portuguesa que na colônia era praticada pelos escravos. Depois surgiram os cordões e ranchos, as festas de salão, os corsos e as escolas de samba.

Descrição da atividade: Conversem sobre a pesquisa realizada da antiguidade até a escolas de samba no Brasil. Peça que identifiquem pontos comuns e todas as transformações que temos até a escola de Samba como a conhecemos. Pergunte sobre o que sabem das escolas de samba no Brasil e de sua cidade (se houver, quais as mais conhecidas e se conhecem as cores de suas bandeiras).



Momento 1: Peça que os alunos façam uma lista de sambistas brasileiros e tentem descobrir na internet quais escolas de samba de cada um deles.

Momento 2: Pergunte se conhecem algum samba enredo e qual o mais conhecido da sala.

Momento 3: O samba é acompanhado pela bateria da escola, este conjunto de percussão que é o verdadeiro coração da escola. É uma espécie de orquestra com instrumentos de percussão, que devem acompanhar o canto e conduzir o ritmo (seção rítmica) do desfile.

Momento 4: Peça que lembrem dos instrumentos de percussão que compõem e tem destaque nas baterias de samba.

Momento 5: Traga os instrumentos para o centro de uma roda em que os alunos os manuseie e tirem sons. Converse sobre o som de cada um.

Momento 6: Peça que os alunos batuem um ritmo de samba com os instrumentos. Deixe-os livres. Peçam que escutem cada grupo sonoro, cada timbre e que aos poucos tentem harmonizar entre batidas fortes e fracas, sons e silêncios.

Possibilidade(s) de Variação/ampliação:

Pode ampliar para novas pesquisas sobre a história de cada um dos instrumentos utilizados em sala.

Pode-se ampliar com comparações de festas típicas da região, considerando suas semelhanças e diferenças com o Carnaval, tendo em vista o uso de instrumentos musicais, suas origens e seus propósitos.

Fonte:

<https://is.gd/atJ0ji>

encurtador.com.br/yAHJ6

<https://is.gd/WBgR9n>

<https://is.gd/nK3mEr>

Atividade: Música – Idiofones e aerofones – Orquestra de Garrafas

Descritores:

Explorar e analisar elementos constitutivos da música (altura, intensidade, timbre, melodia, ritmo etc.), por meio de recursos tecnológicos (games e plataformas digitais), jogos, canções e práticas diversas de composição/criação, execução e apreciação musicais.

Gradação:
Ampliação

Explorar e analisar fontes e materiais sonoros reconhecendo timbres e características de instrumentos musicais diversos.

Ampliação

Material: Garrafas PET de variados tamanhos, barbantes, água, sala própria para experimentos de som.

Preparação da atividade:

Explique aos alunos que:

1- Idiofones são todos os instrumentos em que o som é produzido pelo corpo do instrumento, onde o elemento vibratório é o próprio corpo do instrumento.

2- Aerofone é qualquer instrumento musical em que o som é produzido principalmente pela vibração do ar sem a necessidade de membranas ou cordas e sem que a própria vibração do corpo do instrumento influencie significativamente no som produzido.

Peça que dividam, em duas listas os nomes dos instrumentos que produzem som pelo sopro ou os que produzem som pela percussão.

Descrição da atividade: Formação de uma “Orquestra de Garrafas” reproduzindo instrumentos de sopro e percussão a partir da confecção dos instrumentos pelos próprios alunos. Na Orquestra de Garrafas pratica-se a criação musical como uma finalidade em si mesma e se estrutura a partir do fazer musical como um meio para a compreensão de conceitos musicais e da linguagem musical propriamente dita. (Batalha, Rodrigo Serapião. Orquestra de garrafas: uma experiência de ensinar e aprender música, 2011.)

Momento 1: Organize um experimento de sons tirados das garrafas, alternando quantidade de água dentro de cada garrafa e os tamanhos, seguindo as tabelas abaixo.

Momento 2: Confeccionem instrumentos combinando tamanhos formas de garrafas respeitando as diferentes sonoridades.

Momento 3: Organize a turma, cada aluno com o seu instrumento e proponha um duelo musical.

Momento 4: Um primeiro aluno escolhe um desafiante e improvisa, com 02 garrafas, uma sequência de sons, utilizando variações de ritmo e dinâmica.

Momento 5: O desafiante tenta reproduzir a sequência de sons em seu instrumento. Se errar ou esquecer a sequência deverá deixar o jogo sendo substituído por outro jogador.

Momento 6: Após todos terem vivenciado este jogo estarão sabendo produzir sons de seus instrumentos conhecendo a escala musical. Aos poucos devem ser incorporadas mais garrafas aos “instrumentos” de cada um dos alunos, 03, 04 ou mais.

INSTRUMENTO	VARIAÇÃO	NOTA	INSTRUMENTO	VARIAÇÃO	NOTA						
 TUBO	7,5 cm	Do5		12 cm	Fa2						
	6 cm	Si4		11 cm	Mi2						
	5,5 cm	La#4 ou Sib4b		9,5 cm	Re#2 ou Mib2						
	5 cm	La4		11 cm	Re2						
	4,5 cm	Sol#4 ou Lab4b		9 cm	Do# ou Reb3						
	4 cm	Sol4		7,5 cm	Do2						
	3,5 cm	Fa#4 ou Solb4b		4,5 cm	Si1						
	3 cm	Fa4		3 cm	La#1 ou Sib1						
	2,5 cm	Mi4		0 cm	La1						
	2 cm	Re#4 ou Mib4b			5 cm	Sol#1 ou Lab1					
	1,5 cm	Re4				0 cm	Sol1				
8 cm	Do#4 ou Reb4b	2,5 L						0 cm	Fa1		
	7,5 cm									Do4	
	7 cm									Si3	
	6,5 cm									La#3 ou Sib3b	
	6 cm									La3	
	5,5 cm									Sol#3 ou Lab3b	
	5 cm									Sol3	
	4,5 cm									Fa#3 ou Solb3b	
	4 cm									Fa3	
	3 cm			Mi3							
	2 cm			Re#3 ou Mib3b							
1 cm	Re3										
	4 cm	Do#3 ou Reb3b		0 cm	La#2 ou Sib2b						
	3 cm	Do3									
	2 cm	Si2									
	0 cm	La#2 ou Sib2b									
	4 cm	La2									
	3 cm	Sol#2 ou Lab2									
	2 cm	Sol2									
	0 cm	Fa#2 ou Solb2									
		0 cm				Fa#2 ou Solb2		0 cm	La#2 ou Sib2b		
										4 cm	La2
										3 cm	Sol#2 ou Lab2
2 cm			Sol2								
0 cm			Fa#2 ou Solb2								

Detalhamento da afinação das garrafas (Foto: Antonio Batalha)

Momento 7: Com o uso de uma partitura desafie a turma a reproduzir uma melodia conhecida do grupo.

Fonte: <https://is.gd/Vkxvc7>

Atividade: Dança – Isadora Duncan

Descritores:

Pesquisar e analisar diferentes formas de expressão, representação e encenação da dança, reconhecendo e apreciando composições de dança de artistas e grupos brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas.

Gradação:
Ampliação

Experimentar e analisar os aspectos de movimento (tempo, peso, fluência e espaço) como elementos que, combinados, produzem as ações corporais e o movimento dançado.

Ampliação

Experimentar procedimentos de improvisação e criação do movimento como fonte para a construção de vocabulários e repertórios próprios

Ampliação

Preparação da atividade: Pergunte aos alunos se sabem quem foi a bailarina Isadora Duncan e durante a conversa explique aos alunos que ela foi a pioneira da dança moderna e revolucionou a dança no século XX, causando polêmica ao ignorar todas as técnicas do balé clássico.

Descrição da atividade: Apreciação de vídeo, pesquisa sobre o balé clássico destacando os pontos de ruptura para a dança moderna, em especial ao trabalho desenvolvido por Isadora Duncan. Vivência coreográfica dos principais conceitos desenvolvidos pela bailarina.



Momento 1: Assista com os alunos o vídeo da bailarina clássica Margot Fonteyn (<https://youtu.be/zgFPBkiTjfl>)

Momento 2: Converse sobre o vídeo assistido, sobre a forma, a música, o cenário e todos elementos da coreografia.

Momento 3: A seguir apresente vídeo de dança da bailarina Isadora Duncan (<https://youtu.be/Kq2GgIMM060>).

Momento 4: Peça para que comparem uma apresentação com outra, quais características chamam atenção. Liste os pontos destacados pela turma.

Momento 5: Coloque Chopin para os alunos ouvirem e sugira que todos ao mesmo tempo

improvisem pelo espaço movimentos, sempre lembrando dos pontos que destacaram da dança do segundo vídeo assistido.

Momento 6: Converse sobre a crença de Isadora Duncan de haver feito uma descoberta fundamental: a ligação do movimento à emoção.

Momento 7: Solicite que os alunos observem a natureza, as estátuas gregas e criem, individualmente, uma coreografia solo onde possam transmitir a emoção do momento aos colegas, através dos movimentos da dança. Se quiserem poderão utilizar lençóis como túnicas gregas.

Momento 8: Converse com os alunos, após as apresentações dos solos, sobre o que sentiram ao dançar e o que o público sentiu ao assistir.

Fonte:

<https://is.gd/zul3qA>

<https://is.gd/RWSTQx>

<https://is.gd/UzB1Uu>

<https://is.gd/FCr9tk>

Atividade: Dança - Butoh

Descritores:

Investigar brincadeiras, jogos, danças coletivas e outras práticas de dança de diferentes culturas como referência para a criação e a composição de danças autorais, individualmente e em grupo.

Gradação:
Ampliação

Analisar e experimentar diferentes elementos (figurino, iluminação, cenário, trilha sonora etc.) e espaços (convencionais e não convencionais) para composição cênica e apresentação coreográfica.

Ampliação

Discutir as experiências pessoais e coletivas em dança experienciadas na escola e em outros contextos, problematizando estereótipos e preconceitos.

Ampliação

Material: Sala ampla e vazia, aparelho para reprodução de vídeo e reprodução sonora.

Preparação da atividade: Assista ao vídeo “KAGEMI” - Butoh Dance (<https://is.gd/x8rd7R>) e "Sankai Juku" (<https://is.gd/dwLgnw>)

Descrição da atividade: Experimentar, através do Butoh, o movimento interior como presença cênica. É na intenção do movimento que a dança inicia e não cessa até a saída de cena.

Momento 1: Observem juntos a postura não usual do bailarino do vídeo, que mobiliza o corpo todo para o ato de se deslocar sem oscilações no plano vertical e horizontal.

Momento 2: Este movimento interno entre uma posição e outra é o que deve ser experimentado pelos alunos, cada um no seu tempo.

Momento 3: Peça que busquem ações simples, como sentar, pegar um objeto ou dar alguns passos.

Momento 4: Após experimentarem as dificuldades do exercício proposto, peça que um por vez vá na frente, ou no centro da roda, e execute a ação escolhida dividindo cada movimento e falando as palavras início (quando na intenção de movimentar-se) e fim (quando concluir o movimento). Contem quantos movimentos serão necessários para que a ação escolhida pelo aluno seja executada.

Momento 5: Assim devem ir dividindo. Agora sem fala. A cada respiração, cada intenção, para

cada sentimento há um início e um fim.

Momento 6: Após experimentarem até inúmeras divisões, peça que apresentem aos colegas a sua dança incluindo o sentimento de prazer, dor, alegria, tristeza, numa ação contínua sem pausas. Lembrando que o movimento só se esgota quando sair de cena.

Fonte: <https://is.gd/RV9Pz3>

<https://is.gd/LY87ii>

Atividade: Design – Art nouveau, Art déco e Bauhaus

Descritores:

Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.

Gradação:

Ampliação

Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.

Ampliação

Analisar aspectos históricos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêntricas e as diversas categorizações da arte (arte, artesanato, folclore, design etc.).

Ampliação

Material: Equipamento de projeção de imagens.

Preparação da atividade: Converse com os alunos sobre o fato de o design estar presente na vida humana desde a pré-história, com a confecção das primeiras ferramentas e utensílios, ainda que o homem pré-histórico não tivesse consciência disso. “Hoje em dia, a preocupação com o design gráfico e de produtos é um ponto essencial da humanidade - ou você pensa que a cadeira em que está sentado ou o formato do seu monitor não foram muito bem planejados?” (Veja mais em <https://is.gd/0OztwY>)

Descrição da atividade: Os alunos, em grupos, irão pesquisar sobre um determinado estilo e suas influências no design gráfico e de produtos confeccionados atualmente. Devem apresentar para a sala, em forma de seminário, o resultado das pesquisas. Individualmente farão o projeto e protótipo do design de um objeto. Pode ser um móvel ou um utensílio doméstico, optando por um dos estilos estudados e o apresentarão em uma "feira de designers".



Foto: <https://is.gd/p6vEqN>

Momento 1: Organize a turma em três grupos e peça para cada grupo escolher entre art nouveau, art déco e Bauhaus para apresentarem em um seminário as influências destes estilos no design gráfico e de objetos até os dias de hoje.

Momento 2: Cada grupo terá um período de 50 minutos para apresentação do trabalho.

Momento 3: Individualmente cada aluno deverá escolher um estilo e criar o projeto de um objeto ou móvel.

Momento 4: Os objetos deverão ser apresentados em uma simulação de feira de designers, onde o público poderá apreciar a criação através de desenhos, exposição de conceitos e maquete (protótipo).

Fonte: <https://is.gd/0OztwY>

Atividade: História da arte - Arquitetura

Descritores:

Analisar e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, e favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas.

Gradação:
Ampliação

Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.

Ampliação

Material: Acesso à internet e biblioteca

Preparação da atividade: Muito além de matemática, história, ciências e português, a escola pode ensinar seus alunos a ter um olhar crítico e criativo sobre tudo que está a sua volta, inclusive a cidade. Converse com os alunos sobre a importância da arquitetura e o que conhecem sobre sua história.

Descrição da atividade: Peça para os alunos pesquisarem sobre história da arquitetura. Lembre-os de que “a arquitetura passou a existir quando o homem começou a construir para se proteger de predadores e dos fenômenos naturais. Novas demandas sociais (como o crescimento das civilizações, a necessidade de interligação entre cidades, o abastecimento de água, a consolidação de crenças religiosas) ou mesmo a simples busca por formas agradáveis aos olhos forçaram a humanidade a buscar novos materiais, novas ferramentas e técnicas de construção”.
Leia mais: <https://is.gd/6Tr206>



Fachada da Escola Bauhaus em Dessau, Alemanha

Momento 1: Organize grupos de alunos com o objetivo de pesquisarem sobre a história da arquitetura.

Momento 2: Os grupos deverão apresentar os trabalhos para toda a turma.

Momento 3: A partir do trabalho realizado converse sobre a arquitetura da escola. Peça para consultarem sobre o período da construção e se atende as necessidades do ensino atual.

Momento 4: Peça para a turma pensar na arquitetura escolar e liste as necessidades dos alunos que não foram atendidas no projeto arquitetônico do prédio. Peça sugestões de melhoria do espaço escolar.

Momento 5: Amplie a discussão para o espaço urbano e peça que tragam sugestões de melhorias no planejamento arquitetônico do espaço urbano (rua, bairro, cidade).

Momento 6: Caso exista algum prédio tombado ou que possua uma história de importância para o desenvolvimento da cidade, incluir a arquitetura deste prédio na conversa. Fale com seus alunos sobre a importância de manutenção destes prédios como patrimônio que ajudam a contar a história da cidade e de seus cidadãos.

Fonte:

<https://is.gd/6Tr206>

<https://is.gd/QASrgr>

<https://is.gd/TaIss2>

ANOTAÇÕES

Educação Física

7º ano

Sumário

Jogos Eletrônicos.....	23
Jogos eletrônicos e exigências corporais.....	23
Esportes de Marca e Precisão.....	23
Corridas, saltos, arremessos e lançamentos.....	24
Futebol, basquete, futsal, handebol.....	24
Transformações na prática de esportes.....	25
Seminário sobre práticas corporais.....	25
Danças Urbanas e Tradicionais.....	25
Lutas praticadas no Brasil.....	26
Capoeira, Boxe, Judô, Artes Marciais, Muaythai, Taekwondo.....	26
Práticas corporais de aventura.....	27
ANOTAÇÕES.....	28

Atividade: Jogos Eletrônicos

Descritor:

Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.

Gradação:

Ampliação

Preparação da atividade: Providenciar materiais impressos (livros, revistas) e virtuais que apresentem as principais características dos jogos eletrônicos nos anos 1980, 1990 e início dos anos 2000. Organizar a disponibilidade, para uso dos alunos, de recursos midiáticos como computador, televisão, projetor, reprodutores de mídia DVD e USB, *tablets*, videogames, *smartphones*.

Descrição da atividade: Organizar grupos de alunos para examinar as características dos jogos eletrônicos em décadas passadas, comparando-as com as características apresentadas pelos jogos atuais. Propiciar a prática de jogos eletrônicos em diferentes plataformas e mídias. Propor a discussão sobre eventuais semelhanças e diferenças entre os jogos antigos pesquisados e os atuais. Examinar a questão dos benefícios e problemas decorrentes dessa prática. Realizar o debate dos resultados obtidos pelos alunos com especialistas na matéria, propiciando o confronto de ideias e opiniões, tentando chegar a um consenso positivo. Realizar intercâmbio com instituições que possuam trabalhos relacionados a essa questão.

Atividade: Jogos eletrônicos e exigências corporais

Descritor:

Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos.

Gradação:

Ampliação

Preparação da atividade: Providenciar diferentes recursos midiáticos (televisão, computador, projetor, *tablets*, reprodutores de mídia DVD e USB, *smartphones*).

Descrição da atividade: Organizar grupos que investiguem aspectos históricos da evolução e desenvolvimento dos jogos eletrônicos no Brasil e no Mundo, com vistas a identificar eventuais modificações no estilo de vida e nos significados da sociedade. Atentar para a evolução tecnológica relacionada aos arcades, aos consoles domésticos e aos móveis, bem como para a variedade de empresas responsáveis por essa evolução.

É importante chamar a atenção dos alunos sobre a relação tempo ininterrupto em um jogo eletrônico e os impactos (positivos e negativos) na saúde e desenvolvimento corporal. É possível realizar pesquisas sobre a evolução em relação à ergonomia desses jogos (lembrando que no início dos anos 1980 a indústria de jogos eletrônicos já movimentava cerca de 22 bilhões de dólares, em valores atualizados).

Atividade: Esportes de Marca e Precisão

Descritor:

Experimentar e fruir esportes de marca e precisão, invasão e técnico-combinatórios, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.

Gradação:

Ampliação

Descrição da atividade:

Apresentar aos alunos os diferentes esportes de marca – aqueles em que se comparam resultados registrados em metros, segundos ou quilos. Exemplificar com as várias modalidades de

atletismo: corridas (rasa, de fundo, com obstáculos ou barreira, revezamento, de pista, maratona); arremesso e lançamento (peso, disco, dardo, martelo); saltos (horizontal triplo ou em distância, vertical em altura e com vara). Lembrar que o atletismo é praticado há cinco mil anos e que a primeira Olimpíada foi realizada na Grécia no ano 776 a.C. Propor pesquisa a respeito dos Jogos Olímpicos. Apresentar vários tipos de esporte de precisão, como bocha, golfe, boliche, arco e flecha. Apresentar a modalidade esportes de invasão – onde o objetivo deve ser a prática de destrezas motoras, a partir da ideia de que os movimentos corporais são uma forma de expressão do indivíduo e que não dependem somente de impulsos bioquímicos, anatômicos e fisiológicos. Exemplos: futebol, rugby, frisbee, futsal, basquete, handebol, futebol americano, hóquei na grama, bobinho, circuito, ou outras modalidades adequadas à prática escolar encontradas em sites como <https://is.gd/VOx9Vq>. Apresentar, ainda, os esportes técnico - combinatórios, como ginástica artística, ginástica rítmica, patinação, natação sincronizada, saltos ornamentais etc.

Atividade: Corridas, saltos, arremessos e lançamentos

Descritores:

Experimentar e fruir esportes de marca e precisão, invasão e técnico-combinatórios, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.

Gradação:

Ampliação

Praticar um ou mais esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas e respeitando regras.

Noção

Preparação da atividade: Construir coletivamente os equipamentos e acessórios necessários para a prática de esportes de marca no ambiente escolar, adequando-os à idade e condições físicas do conjunto de alunos.

Descrição da atividade:

Organizar uma miniolimpíada escolar com as várias modalidades de esportes de marca: corrida de fundo, corrida de obstáculos, marcha atlética, mini maratona, salto em distância, salto triplo, salto em altura, arremesso de peso, lançamento de disco, lançamento de dardo. Identificar a importância dos valores inerentes à prática esportiva para a sociedade como um todo, incentivando a integração e cooperação de alunos com diferentes idades e condições físicas. Avaliar as atividades preparatórias executadas de forma cooperativa bem como a realização da miniolimpíada.

Atividade: Futebol, basquete, futsal, handebol

Descritores:

Praticar um ou mais esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios oferecidos pela escola usando habilidades técnico-táticas básicas e respeitando regras.

Gradação:

Ampliação

Planejar e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.

Ampliação

Descrição da atividade: Organizar a prática de futebol, futsal, handebol e basquete, bem como de outros esportes, tanto de acordo com as regras tradicionais como a partir de adaptações que permitam a fruição de alunos de variadas idades e condições físicas, proporcionando uma prática agradável para todos.

Atividade: Transformações na prática de esportes

Descritor:

Analisar as transformações na organização e prática dos esportes em suas diferentes manifestações (profissional e comunitário/lazer).

Gradação:

Ampliação

Preparação da atividade: Providenciar equipamentos (computador conectado à Internet) e publicações (livros, revistas, jornais...) que permitam a pesquisa a respeito da prática de esportes diversos nas modalidades amadora e profissional em diferentes períodos. Havendo possibilidade, realizar pesquisa sobre o tema com os membros da comunidade e a população da cidade/município.

Descrição da atividade: Organizar pesquisa que permita a diferenciação entre esporte amador, praticado como atividade de lazer, e esporte profissional. Verificar como isso acontecia nas décadas de 40, 50, 60, por exemplo, e como ocorre nos dias de hoje. Proporcionar, se possível, a presença de jogadores de hoje e do passado, para relatarem suas experiências. Propor a elaboração de relatórios individuais ou de grupo que considerem a maior parte das informações obtidas.

Atividade: Seminário sobre práticas corporais

Descritor:

Diferenciar exercício físico de atividade física e propor alternativas para a prática de exercícios físicos dentro e fora do ambiente escolar.

Gradação:

Ampliação

Preparação da atividade: Providenciar equipamentos (computador conectado à Internet) e publicações (livros, revistas, jornais...) que permitam a pesquisa a respeito da diferença entre exercício físico e atividade física. Contatar profissionais da área de medicina do trabalho que possam colaborar com o tema do seminário.

Descrição da atividade: Propor um seminário sobre práticas corporais em geral, a partir da identificação dos elementos que constituem e delimitam o exercício físico, comparando com outros movimentos que ocorrem em atividades de lazer ou trabalho. Identificar atividade física como todo movimento realizado pelo indivíduo que resulte num pequeno aumento calórico e consequente gasto energético, enquanto exercícios físicos são atividades sistematizadas, com sequência de movimentos realizados em sessões com tempo determinado, visando atingir um objetivo em geral ligado à saúde ou à estética. Proporcionar a participação de profissionais ligados à área de medicina do trabalho visando qualificar os debates do seminário.

Atividade: Danças Urbanas e Tradicionais

Descritor:

Experimentar, fruir e recriar danças urbanas e tradicionais, identificando seus elementos constitutivos.

Gradação:

Ampliação

Preparação da atividade: Providenciar equipamentos de áudio e vídeo para reprodução de danças urbanas e tradicionais de diferentes etnias. Prever a filmagem e reprodução de atividades realizadas pelos alunos.

Descrição da atividade: Organizar a projeção de danças urbanas e tradicionais existentes na região. Propor a criação de coreografias baseadas nessas danças, intercalando com variações criadas pelos alunos. Pode ser incentivada a inclusão de danças de diferentes ritmos e origens em uma mesma coreografia. Trabalhar com danças tradicionais dos antigos povoadores, incluindo

ritmos praticados na atualidade e no passado. Danças de matriz indígena, portuguesa, africana, gaúcha, alemã, italiana devem estar presentes, sem esquecer as danças de salão, a zumba e o funk. Filmar as apresentações, registrando-as para posterior discussão.

Atividade: Lutas praticadas no Brasil

Descritores:

Experimentar, fruir e recriar diferentes lutas do Brasil, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como as dos oponentes.

Gradação:

Noção

Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas presentes no Brasil, respeitando o colega como oponente.

Noção

Preparação da atividade: Providenciar espaços e equipamentos como sala com espelhos, tatames, colchonetes, luvas, protetores de tórax, de pernas e de braços. Providenciar material de pesquisa sobre regras e estratégias de diferentes modalidades de luta esportiva. Equipamento para gravação de vídeos.

Descrição da atividade: Proporcionar a vivência de diferentes lutas praticadas no Brasil, sempre com caráter recreativo mas encarando a necessidade de conquistar espaço ao oponente. Os alunos deverão consultar regras e estratégias das lutas propostas. Possibilitar variações da prática corriqueira das lutas sem esquecer o critério segurança e o respeito ao colega. Conversar com os alunos a respeito da diferença entre luta e briga. Filmar as atividades para posterior avaliação.

Atividade: Capoeira, Boxe, Judô, Artes Marciais, Muaythai, Taekwondo

Descritores:

Identificar as características, semelhanças e diferenças das lutas presentes no Brasil.

Gradação:

Noção

Problematizar preconceitos e estereótipos relacionados ao universo das lutas e demais práticas corporais, propondo alternativas para superá-los com base na justiça, na equidade e no respeito.

Ampliação

Preparação da atividade: Providenciar espaços e equipamentos como sala com espelhos, tatames, colchonetes, luvas, protetores de tórax, de pernas e de braços. Providenciar material de pesquisa sobre regras e estratégias das diferentes modalidades de luta esportiva, além de informações a respeito de estereótipos e preconceitos a esse respeito. Equipamento para gravação de vídeos.

Descrição da atividade: Proporcionar a vivência de diferentes lutas praticadas no Brasil, como capoeira, taekwondo, artes marciais, judô, boxe, muaythai, sempre com caráter recreativo mas encarando a necessidade de conquistar espaço ao oponente. Conversar com os alunos sobre a questão dos preconceitos e estereótipos que envolvem a prática das lutas. Pensar com o grupo estratégias que visem a superação desses problemas com base na prática de solidariedade, justiça, equidade e respeito, enfatizando sempre a diferença entre luta e briga. Filmar a prática das lutas para discussão posterior, considerando os critérios estabelecidos.

Atividade: Práticas corporais de aventura

Descritores: Experimentar e fruir diferentes práticas corporais de aventura urbana, valorizando a própria segurança e integridade física, bem como das demais pessoas.	Gradação: Ampliação
Executar práticas corporais de aventura urbana respeitando o patrimônio público e utilizando alternativas para a prática segura em diversos espaços.	Ampliação
Identificar os riscos durante a realização de práticas corporais de aventura urbana e planejar estratégias para sua superação.	Ampliação
Identificar a origem das práticas corporais de aventura e a possibilidade de recriá-las, reconhecendo as características e seus tipos de prática.	Ampliação

Preparação da atividade: Adaptar pátio da escola para essa atividade, providenciando cordas, pneus, bandeiras, mapas, bússolas. Prever praças e parques da cidade onde também poderão ser realizadas atividades, tomando as providências necessárias.

Descrição da atividade: Organizar, em espaços reduzidos e adaptados, práticas corporais de aventura possíveis como *parkour*, *skate*, *slackline*, trilhas, corridas, *bicicross*. Posteriormente, realizar algumas atividades em espaços da cidade e da região previamente acertados. Filmar e gravar as atividades realizadas. Avaliar todo o processo propondo a elaboração de textos a esse respeito.

Organizar pesquisa a respeito das origens e evolução histórica das práticas corporais de aventura, relacionando-as com o processo de urbanização e como alternativas de realização das atividades em ambiente urbano. Identificar os eventuais riscos dessa prática, planejando estratégias de segurança que possam eliminar esses riscos.

ANOTAÇÕES

Língua Portuguesa

7º ano

Sumário

A notícia.....	30
O Teatro, o Circo e a Literatura.....	33
O Poema e a Tecnologia.....	35
Palavras Primitivas e Derivadas.....	39
Adolescência e Saúde.....	42
ANOTAÇÕES.....	44

Atividade: A notícia

Descritores: Ler notícias e interpretar criticamente a interlocução estabelecida; o ponto de vista; a credibilidade do texto.	Gradação: Ampliação
Interpretar uma notícia globalmente, estabelecendo sua temática e as práticas envolvidas em sua seleção.	Ampliação
Compreender as relações entre diferentes gêneros circulantes na mídia.	Ampliação
Ler de forma autônoma, selecionando procedimentos adequados a diferentes objetivos e considerando as características dos gêneros e suportes.	Ampliação
Comparar dados e informações de diferentes fontes, considerando seus contextos de produção e referências, identificando coincidências, complementaridades e contradições de forma a poder identificar erros e imprecisões conceituais.	Ampliação
Analisar a construção composicional dos textos pertencentes a gêneros relacionados à divulgação de conhecimentos: título, (olho), introdução, subtítulos, imagens, infográficos, diagramas, mapas, notas de rodapé.	Ampliação
Identificar e reconhecer os recursos linguísticos utilizados em textos pertencentes a gêneros relacionados à divulgação do conhecimento: uso da 3ª pessoa, presente atemporal, recurso à citação, uso de vocabulário técnico especializado, pontuação diversificada (ponto-e-vírgula, aspas), justaposição de orações e pronomes relativos adequados.	Ampliação
Produzir, revisar e editar artigos de divulgação científica voltados para o público escolar.	Ampliação

Material: cópia ou projeção dos dois textos.

Descrição da atividade:

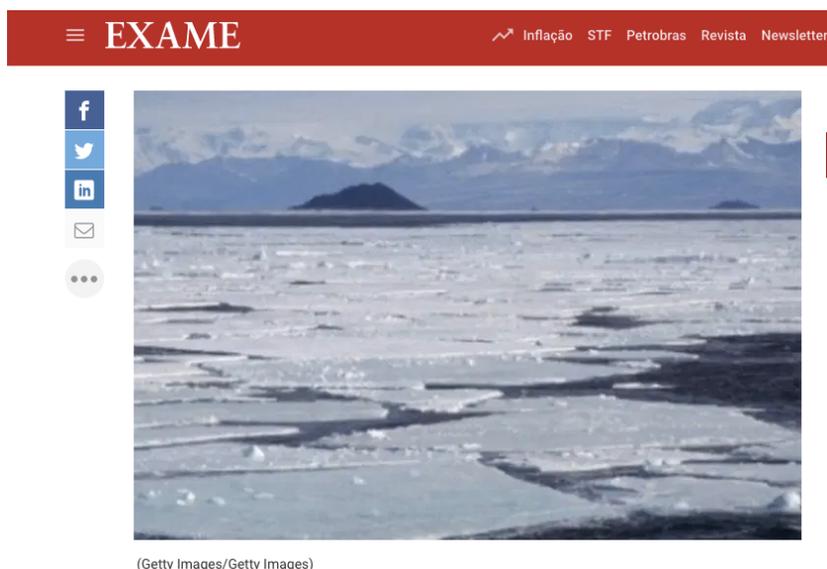
1. Em uma mesma folha entregue os dois textos. Explore oralmente as diferenças entre eles até estabelecer alguns critérios básicos para definir por que um é considerado uma notícia e o outro não.

Texto 1

A sociedade aikewára habita a Área Indígena Sororó, situada entre o Igarapé Gameleira (afluente do Araguaia) e o Grotão dos Caboclos, um dos formadores do Rio Sororó, afluente do Itacaiúna, tributário do Rio Tocantins (LARAIA, 1978). Na atualidade, a Área Indígena Sororó abrange parte das terras dos municípios de Marabá, São Domingos do Araguaia e São Geraldo do Araguaia, que no passado constituíam o território aikewára.

INSTRUMENTOS MUSICAIS DOS ÍNDIOS AIKEWÁRA - GILMAR MATTA DA SILVA - UFPA

Texto 2



Cientistas encontram vida em lago subterrâneo na Antártica

Descoberta reforça esperança de pesquisadores para encontrar vida fora da Terra

Por Lucas Agrela

17 jan 2019, 17h29

São Paulo — Pesquisadores da Universidade de Montana encontraram vida na Antártica em um ponto considerado inóspito: no fundo de um lago chamado Mercer, que fica bem abaixo da camada de gelo leste do continente. Os micróbios foram encontrados quando uma equipe de cientistas iniciou um projeto, em dezembro passado, para perfurar mil metros de gelo em direção ao lago. O objetivo era analisar a diversidade biológica da região.

O lago não é pequeno. Ele tem mais de 100 quilômetros quadrados, o que equivale a mais de duas vezes o tamanho do distrito de Manhattan, em Nova York.

Não foram encontrados só um ou dois micróbios. Os testes sugerem que são mais de 10 mil células bacterianas por milímetro de água.

Jonh Priscu, chefe da expedição na Antártica e professor de ecologia na Universidade de Montana, disse ao *Live Science* acreditar na existência de outras formas de vida que sejam até maiores do que os micróbios encontrados. No entanto, a pesquisa em campo só será retomada dentro de dois meses. Priscu diz que os diferentes lagos subterrâneos do continente podem estar interligados entre si e que podem abrigar vida, mesmo sendo ambientes hostis.

<https://is.gd/NZvtqw>

2. Organize com os alunos uma tabela destacando a estrutura do gênero textual notícia. Peça que eles leiam informações teóricas sobre a notícia. Segue texto escrito por Débora Silva do site Terra Educação e adaptado para esse material.

A estrutura da notícia

A estrutura da notícia é denominada pirâmide invertida, pois caracteriza-se por apresentar, logo no primeiro parágrafo, a principal e mais relevante informação. Este primeiro parágrafo é chamado de lead, e nele são expostos os traços peculiares condizentes ao fato, buscando expor as informações básicas relacionadas às seguintes questões: Quem? Onde? O que? Como? Quando?

Por quê?

Os elementos constituintes do texto notícia são os seguintes:

- Manchete ou título principal – Geralmente é grafado de forma bastante evidente, com o objetivo de chamar a atenção do leitor.
- Título auxiliar – Serve como um complemento do principal, com o acréscimo de algumas informações, a fim de torná-lo ainda mais chamativo ao leitor.
- Lide (lead) – Corresponde ao primeiro parágrafo e nele são expostas as informações que mais despertam a atenção do leitor para continuar com a leitura do texto. Busca responder às questões: Quem? Onde? O que? Como? Quando? Por quê?. Esta estratégia é bastante utilizada em jornais devido ao seu caráter informativo e por poder levar informações rápidas e claras ao leitor.
- Corpo da notícia – Trata-se da informação propriamente dita, com a exposição mais detalhada dos acontecimentos mencionados. Após trazer as informações mais importantes no primeiro parágrafo, os parágrafos seguintes apresentam os outros acontecimentos sempre em ordem decrescente de relevância. As informações realmente necessárias para o entendimento dos fatos – tais como as personagens, o espaço e o tempo – são priorizadas.

Outras informações com detalhes mais importantes vêm logo em seguida, como a causa do acontecimento, o desenrolar dos fatos e as consequências do mesmo. Tais informações já são mencionadas no lead, no entanto, elas são apresentadas novamente com mais detalhes. Em uma notícia, os eventos são apresentados pelo interesse, na perspectiva de quem conta e pelo o que o leitor pode considerar mais importante.

A linguagem jornalística deve prezar pela imparcialidade, neutralidade sobre aquilo que relata. Para alcançar o objetivo, há o privilégio do uso de terceira pessoa e dos verbos no modo indicativo, ausência de enunciados de opinião e não uso de adjetivos que possam dar impressão de subjetividade.

3. Com a tabela construída, retome a notícia sobre a Antártica (texto 2) e preencha os dados da tabela com as informações da notícia. (Embora exista um padrão na construção, nem todos os textos notícia apresentarão todos os elementos de constituição de uma notícia.)

Retome o texto 1 e analisem, a partir dos elementos constitutivos da notícia, por que ele não é considerado uma notícia. Solicite-lhes, então, que, com os dados do texto 1, transformem-no em uma pequena notícia.

4. Divida a turma em grupos e peça que os alunos façam buscas em sites sobre a Amazônia. A proposta é que cada grupo faça um desenho, o mais preciso possível, com as informações do texto 1.

5. Com os alunos nos mesmos grupos, solicite que pesquisem em outras fontes (revistas científicas) a informação sobre a existência de micróbios na Amazônia. A proposta é que cada grupo disponha essas informações em um painel valendo-se de textos verbais escritos e imagens.

6. Inicie a proposição de que os alunos, individualmente terão dois meses para pesquisar sobre algum assunto relacionado à descoberta de seres microscópicos, ou água, em nosso ou em outros planetas. O trabalho constituir-se-á como um artigo científico, mantendo as exigências do gênero. Estimule os alunos a pensarem em publicar o seu artigo em alguma revista, por isso a necessidade de um trabalho árduo.

Atividade: O Teatro, o Circo e a Literatura

Descritores: Analisar, entre os textos literários e entre estes e outras manifestações artísticas, referências explícitas ou implícitas a outros textos, quanto aos temas, personagens e recursos literários semióticos.	Gradação: Ampliação
Interpretar criticamente as informações apresentadas em um texto com as possibilidades históricas desse fato.	Ampliação
Ler de forma autônoma, selecionando procedimentos adequados a diferentes objetivos e considerando as características dos gêneros e suportes.	Ampliação
Analisar, em gêneros orais, os efeitos de sentido de elementos típicos da modalidade falada: pausa, entonação, ritmo, gestualidade, expressão facial, hesitações etc.	Ampliação
Estabelecer preferências por gêneros, temas e autores a partir de critérios de constituição do texto e de suas condições de produção.	Ampliação
Compreender os efeitos de sentido produzidos por recursos de diferentes naturezas, alcançando a dimensão imagética constituída de processos metafóricos e metonímicos.	Ampliação
Relacionar as várias vozes que compõem uma narrativa como um recurso de enriquecimento da narrativa.	Ampliação
Apresentar cenas teatrais reconfigurando a inserção do discurso direto e explicitando as marcas de variação linguística.	Ampliação
Representar cenas ou textos dramáticos, caracterizando os personagens a partir de elementos linguísticos e paralinguísticos (timbre e tom de voz, pausas e hesitações, entonação e expressividade, variedades e registros linguísticos), gestos e deslocamentos no espaço cênico, figurino e maquiagem.	Ampliação

Material: livros físicos com a peça de teatro o **Auto da Compadecida**, de Ariano Suassuna, acesso à internet.

Preparação da atividade: Contextualize os alunos sobre o autor, Ariano Suassuna, e sobre o significado de um *Auto*. Apresente de forma a encantar os alunos sobre o texto a ser lido. Providencie o texto para que ao menos cada grupo de cinco alunos o tenha em mãos.

Descrição da atividade:

1. Divida a turma em grupos e, junto com o professor de Arte, explorem algumas cenas tipicamente circenses. Após a apresentação das cenas, solicite que um outro grupo, que não o que apresentou, faça o registro por escrito. Esse é o momento de explorar o significado das rubricas em uma peça de teatro.

“JOÃO GRILO: Esse era um cachorro inteligente. Antes de morrer, olhava para a torre da igreja toda vez que o sino batia. Nesses últimos tempos, já doente para morrer, botava uns olhos bem compridos para os lados daqui, latindo na maior tristeza. Até que meu patrão entendeu, com a minha patroa, é claro, que ele queria ser abençoado pelo padre e morrer como cristão. Mas nem assim ele sossegou. Foi preciso que o patrão promettesse que vinha encomendar a bênção e que, no caso de ele morrer, teria um enterro em latim. Que em troca do enterro acrescentaria no testamento dele dez contos de réis para o padre e três para o sacristão. SACRISTÃO, enxugando uma lágrima: Que animal inteligente! Que sentimento nobre! (Calculista.) E o testamento? Onde está?”

Trecho de o **Auto da Compadecida**, de Ariano Suassuna

Em grupos, combine a leitura de algumas cenas de o **Auto da Compadecida**. Promova que os alunos possam ler o texto silenciosamente, e depois em voz alta, para, finalmente, numa espécie de leitura dramática.

2. A respeito do mesmo trecho que leram, solicite que reescrevam o texto conforme a sua linguagem, não esquecendo de apresentar as rubricas.

Apresente uma análise sobre as personagens que compõem o Auto da Compadecida, chamando a atenção para o registro da fala que o autor explora em cada **personagem**. Peça para os alunos retomarem o que já escreveram e revisar se o estilo de fala de cada personagem está sendo mantido, bem como se suas rubricas estão cumprindo o seu papel.

3. Selecione a cada aula a sequência de cenas a serem lidas, discutidas e transcritas pelo grupo. Analise o que eles estão escrevendo para avaliar o quanto estão compreendendo a respeito da história narrada em o **Auto da Compadecida**, bem como sobre a estrutura do texto dramático.

4. Apresente cenas clássicas do circo e converse com os alunos por que em o **Auto da Compadecida** pode-se dizer que há uma base circense.

5. Em outro momento, apresente cenas de Charles Chaplin.

6. Após os alunos terem concluído a leitura e a transcrição da peça com suas adaptações, assista o filme o **Auto da Compadecida**. Debatam sobre o que imaginavam na peça e o que foi apresentado no filme.

7. Apresente-lhes um trecho do roteiro de filme e faça comparações com o texto escrito por Ariano Suassuna e, depois, com a transcrição que eles próprios fizeram do texto.

8. Organize a turma em novos grupos: agora a turma se dedicará à montagem do texto que propuseram. Os grupos precisarão decidir como o texto será apresentado a partir das adaptações realizadas por ele.

9. Explore que um texto de teatro configura-se enquanto tal quando houver, de fato, a ação. Assim, a partir desse momento, explore as características desse tipo de texto, as quais serão fundamentais para os alunos realizarem suas apresentações: cenário, figurino, sonoplastia, direção, equipe de apoio, atores, maquiagem etc.

10. Para a realização da apresentação da peça, outros gêneros discursivos precisarão ser explorados: o convite e o programa (flyer) da peça principalmente.

Possibilidades de Ampliação:

1. *A estrutura da peça de Ariano Suassuna tem evidente vínculo com a cultura popular do Nordeste do Brasil, como aponta seu texto de abertura: “O **Auto da Compadecida** foi escrito com base em romances e histórias populares do Nordeste. Sua encenação deve, portanto, seguir a maior linha de simplicidade, dentro do espírito em que foi concebido e realizado.”;*

*(Aqui o professor pode fazer atividade aproximando o popular nordestino e sua ligação histórica desde a colonização portuguesa no Brasil já que há enorme influência da tradição medieval europeia das colonizações ibéricas. Traços desta cultura medieval se vê no **auto**. Segundo Geir Campos, em seu **Pequeno dicionário de arte poética**, auto é “um poema dramático, de conteúdo religioso ou moralizante, característico do teatro medieval.”. Desta forma, Ariano congrega elementos da cultura popular (linguagem, cenário e personagens) e o **auto**.*

2. *Em relação as epígrafes ou, ainda, antecipações de ações específicas no texto: os “romances nordestinos” citados: “O castigo da soberba”; “O enterro do cachorro” e “História do cavalo que defecava dinheiro”, pode-se solicitar que os alunos identifiquem no texto de Ariano as cenas correspondentes aos “romances” citados nas epígrafes.*

3. ***Auto da Compadecida** é dividido em um ato, mas o autor abre a possibilidade para quatro*

atos, sugerindo em que momento o encenador deve dividir o texto.

É possível, então, explorar com os alunos as unidades básicas dos gêneros literários e o que vem ser a rubrica no teatro: para o primeiro caso, o romance com seus capítulos; o teatro com seus atos; a poesia lírica com suas liras e a poesia épica com seus cantos; no segundo caso, a rubrica, recurso utilizado para orientar os personagens em cena.

4. Por fim, a presença do Palhaço e suas diversas falas anunciando o caráter da peça:

“Auto da Compadecida! O julgamento de alguns canalhas, entre os quais um sacristão, um padre e um bispo, para o exercício da moralidade”;

“A intervenção de Nossa Senhora no momento propício, para triunfo da misericórdia.”

“Ao escrever esta peça, onde combate o mundanismo, praga de sua igreja, o autor quis ser representado por um palhaço, para indicar que sabe, mais do que ninguém, que sua alma é um velho catre, cheio de insensatez e solércia”

“Auto da Compadecida! Uma história altamente moral e um apelo à misericórdia.”

Aqui o professor faz os alunos buscarem as indicações destes temas prioritariamente desenvolvidos. Em seguida, em grupos, os alunos caracterizam cada personagem (sacristão, padre, bispo, João Grilo, Chicó etc.) em seu dilema social, moral, financeiro e religioso.

Atividade: O Poema e a Tecnologia

Descritores:

Analisar, entre os textos literários e entre estes e outras manifestações artísticas, referências explícitas ou implícitas a outros textos, quanto aos temas, personagens e recursos literários semióticos.

Gradação:

Ampliação

Interpretar, em poemas, efeitos produzidos pelo uso de recursos expressivos sonoros (estrofação, rimas, aliterações), semânticos (repetições, figuras de linguagem) e gráfico espaciais.

Ampliação

Reconhecer a metáfora como um recurso de construção da linguagem poética.

Ampliação

Compreender os efeitos de sentido produzidos por recursos de diferentes naturezas, alcançando a dimensão imagética constituída de processos metafóricos e metonímicos.

Ampliação

Ler de forma autônoma, selecionando procedimentos adequados a diferentes objetivos e considerando as características dos gêneros e suportes.

Ampliação

Selecionar livros da biblioteca justificando a escolha e compartilhando com colegas sua opinião sobre o texto lido.

Ampliação

Participar de práticas de compartilhamento de leitura/recepção de obras literárias/manifestações artísticas, tecendo comentários de ordem estética e afetiva e justificando suas apreciações.

Ampliação

Compreender as relações entre diferentes textos circulantes na mídia.

Ampliação

Material: letras do alfabeto (no mínimo dez “jogos” completos); acesso à internet, notebooks com instalação de programa para acessar ciberpoemas (pop-ups desbloqueadas).

Preparação da Atividade:

Verificar se os computadores têm instalado programa para acessar o site:

http://www.ciberpoesia.com.br/ciber_navio.htm

“Os processos pelos quais a poesia tem emergido no ciberespaço são diversos*, ao buscarem a utilização de outros modos semióticos. Tomemos como exemplo o intitulado ciberpoema Navio, de autoria de Daniel Quevedo, Sérgio Capparelli, e Ana Cláudia Gruszynski, disponível no site http://www.ciberpoesia.com.br/ciber_navio.htm. ** O poema tem início com um fundo preto e um globo girando rapidamente. Só há o nome do poema e o globo. O leitor deve clicar no globo para iniciar a leitura do texto verbal. Então, o fundo fica azul claro e, abaixo, aparece uma faixa à altura do globo que continua girando. Nesta faixa, rapidamente, imagens vão passando. Primeiramente, imagens de uma dimensão invisível aos olhos, como imagens microscópicas e, posteriormente, imagens vistas somente por meio de um satélite, como mapas. No próximo clique do leitor na tela azul (em relação ao título do poema pode-se inferir uma referência ao mar) inicia-se de forma rápida o seguinte texto verbal:

Neste Mar
a vida
é breve
a vinda
breve
a volta para o Rio
Bombaim
ou pra Mombassa
a vida breve
a vida passa
como um rolo de
fumaça
Breve breve
passa passa

As palavras 'breve' e 'passa' alternam-se em uma repetição contínua que depende da 'impaciência' do leitor para interrompê-las com um click e a poesia ter sequência. Ao observarmos que o prosseguimento do poema só acontece a partir do click do leitor, podemos inferir que a interação por meio do cursor é também um modo a ser pensado com integrante significativo do poema.

Na sequência, os versos prosseguem:

Qual Caronte	Na vidraça
(o barqueiro)	na vidra
ansioso	Na vi
Em sua barca	na
ou um besouro	vi
sob a chuva	o

Na última estrofe, a vida (e o leitor) é (são) comparada(os) a Caronte, o barqueiro do inferno, comprovado pelo click. Foi elaborada uma organização, por meio da pausa, que exige o contato (físico) do leitor com o poema para a própria constituição de seu sentido. É, desse modo, relevante a importância dada à interatividade, à interação técnica que pode se estabelecer entre homem-máquina de forma analógica-mecânica e eletrônica-digital – níveis não excludentes. O usuário, além de interagir com a máquina (interação analógico-mecânica), pode também interagir com o conteúdo do hipertexto, com a informação, com o verbal e com o visual. Nesse âmbito, situa-se também a discussão sobre interface, ou seja, a zona de contato entre o homem e a máquina, onde se articulam os espaços de comunicação entre realidades distintas, entre sistemas que não utilizam a mesma linguagem (LEMOS, 1997). Além disso, como bem lembra Corrêa (2004, p. 95), “[...] ao tratar-se do fenômeno do texto literário digital [...] o grande modificador

reler o que lhe interessar, mostrar para algum colega algo do que gostaram, ou algo que não lhes agradou. Espera-se simular uma prática de leitura de poesia, em que o leitor busca na prateleira aquilo que lhe agrada, num movimento real de quem aprecia poesia “em que o poema aparece na hora e no local que nosso coração precisa”.

3. Leve para a sala de aula jogos com letras. Podem ser as de E.V.A (disponíveis em lojas de materiais para artesanato) ou de madeira (jogos para realização de palavras cruzadas). Cada Mostre-lhes o poema de Paulo Leminski e conversem sobre as várias possibilidades de se ler o poema e seus significados. Peça-lhes que com as mesmas letras usadas por Leminski sejam criadas novas palavras, e sejam formados novos poemas visuais.



Paulo Leminski

4. Apresente à turma o poema *Navio*, de Sérgio Caparelli. Conversem sobre o poema. Pesquisem onde fica Bombaim (ficar atento ao que os alunos procurarão na internet pois há um filme chamado Rio Mumbaim – aproveitar para discutir sobre a necessidade de, por mais que tenhamos acesso livre às informações na internet, ter presente que sejamos nós, sempre, os protagonistas para avaliar o que de fato estamos pesquisando e o que queremos ter acesso.

Peça para procurarem onde fica Mombaça/ Mombassa. Aqui é um bom momento para tratar de ortografia. Afinal, o nome do lugar é Mombassa (com dois esses), ou Mombaça (com ç)?

Esse poema foi escrito antes do 5º Vocabulário Ortográfico ser publicado. Peça para os alunos buscarem na plataforma do VOLP*, a palavra Mombaça (eles perceberão que aparecerá somente o registro do adjetivo pátrio “mombacense”. Debatam: se, depois do Acordo Ortográfico, registrou-se que quem é originário do lugar é um mombacense (escrito com “C”) o nome do lugar será escrito com “SS” ou com “Ç” - Mombaça?



VOLP é um aplicativo que pode ser acessado inclusive pelo celular. Instigue os alunos a valerem-se desse recurso quando estiverem em dúvida quanto à ortografia de uma palavra, ou mesmo quanto à sua classe gramatical.

Instigue os alunos a pesquisarem sobre Caronte, perguntando-lhes por que Caronte foi amaldiçoado por Zeus. Aqui também é um bom momento para explorar os conhecimentos dos alunos sobre a mitologia grega. Talvez alguns alunos já estejam lendo a coleção de livros do herói infante-juvenil Percy Jackson, e será importante escutá-los, ou mesmo incentivar a turma a lê-los. (Há também os filmes com a personagem Percy Jackson.)

O propósito ao realizar essas investigações é que os alunos tenham presente que um texto vale-se de vários outros textos. Caberá ao professor ir analisando em quais situações deve ampliar a discussão, e em quais momentos precisa restringir, tendo em vista o seu planejamento, a sua intenção pedagógica. É necessário sempre contextualizar as informações, porém em excesso pode provocar um desvio do sentido primeiro da proposta de trabalho. É somente com a turma, analisando continuamente seus potenciais, que o professor deverá, intencionalmente, fazer suas escolhas.

Lido e discutido o poema (um poema com tão poucas palavras que possibilita uma série de discussões e inter-relações com os outros conhecimentos), pede-se que, em duplas, acessem o

ciberpoema no site http://www.ciberpoesia.com.br/ciber_navio.htm.

6. Primeiramente, deixe os alunos brincarem no site. Depois, tal como apresentado no texto teórico da preparação da atividade, converse com os alunos sobre os significados de ter de “cliquear” para dar continuidade à leitura do poema, por que as palavras vão aparecendo progressivamente na tela etc. Conversem sobre as escolhas que esses novos autores (no caso Daniel Quevedo e Ana Cláudia Gruszynski) realizaram para compor esse poema visual.

7. Proponha que os alunos acessem os sites sobre poemas visuais sugeridos.

Atividade: Palavras Primitivas e Derivadas

Descritor:

Formar, com base em palavras primitivas, palavras derivadas com os prefixos e sufixos mais produtivos no português.

Gradação:

Ampliação

Material: Dicionários, computadores, acesso à internet.

Preparação da Atividade: Providencie cópia dos caça-palavras.

CAÇA-PALAVRAS 1 - FORMAÇÃO DE PALAVRAS

A	P	R	I	C	O	R	J	U	S	T	A	P	O	S	I	Ç	Ã	O	S
M	E	R	C	I	D	E	D	O	E	S	T	L	E	C	I	D	A	D	I
F	R	T	E	N	E	T	R	A	B	A	H	L	O	V	I	D	E	E	N
B	N	R	C	V	E	R	T	Y	B	P	E	R	Í	F	R	A	S	E	F
D	O	I	Ç	I	I	Q	U	E	V	R	X	E	I	O	P	N	B	A	O
I	I	M	N	S	V	S	A	Z	S	E	O	M	N	B	G	T	T	W	N
S	T	A	A	C	A	C	Ã	U	Q	U	A	R	T	Z	I	I	R	N	I
C	A	R	T	O	Y	V	E	O	J	A	R	F	I	R	R	A	A	B	A
O	R	I	A	N	B	E	D	U	V	T	R	G	D	F	R	É	E	R	Z
R	A	D	L	D	N	C	I	S	P	L	A	T	I	N	O	R	M	A	R
D	C	A	E	E	J	G	U	A	R	D	A	E	S	A	Z	E	L	O	E
A	G	I	R	A	L	M	E	T	R	Q	I	V	L	X	A	O	B	N	M
R	V	E	L	O	P	R	A	C	I	N	H	E	A	L	U	M	E	N	I
F	I	H	E	M	I	S	F	É	R	I	O	A	L	E	B	A	T	A	R
A	A	S	U	M	M	E	R	E	S	C	U	D	I	T	E	M	O	N	A
C	G	A	S	C	U	L	V	E	A	D	O	R	A	E	L	E	M	O	D
E	A	Z	E	X	T	R	A	O	R	D	I	N	Á	R	I	O	Z	A	O
I	D	R	I	T	E	M	I	R	E	N	T	E	G	U	G	U	A	R	R
T	O	S	A	B	F	E	S	T	E	M	I	G	R	A	R	Y	W	E	C

1. Palavra cujo prefixo revela posição aquém.
2. Palavra cujo prefixo revela movimento para fora.
3. Palavra cujo prefixo revela anterioridade.
4. Palavra cujo prefixo revela metade.
5. Palavra cujo prefixo revela dificuldade.
6. Palavra cujo prefixo revela simultaneidade.
7. Palavra cujo prefixo revela em torno de.
8. Palavra cujo prefixo revela oposição.
9. Palavra cujo prefixo revela negação.
10. Palavra cujo prefixo revela posição ao lado de.
11. Palavra cujo prefixo revela superioridade.
12. Palavra cujo prefixo revela substituição.
13. Palavra cujo prefixo revela duração.

CAÇA-PALAVRAS 2- RADICAIS LATINOS

P	E	I	X	A	L	V	A	C	E	N	T	O	A	P	R	I	S	Ã	O
E	S	B	A	P	R	O	V	O	C	I	F	E	R	A	N	T	E	B	P
R	S	I	S	E	N	S	A	Ç	Ã	O	A	U	L	T	R	A	Q	U	L
M	O	N	C	N	L	A	R	C	É	L	U	L	A	R	A	Q	U	L	U
A	E	I	E	U	Q	U	E	P	U	E	R	I	L	I	Q	U	I	D	V
N	T	G	N	M	L	I	O	R	A	L	F	I	L	A	U	I	D	O	I
E	I	N	T	B	I	T	R	E	X	B	R	A	I	R	Í	C	I	A	O
C	G	Í	E	R	T	E	U	R	A	R	A	L	T	C	T	I	S	R	M
E	R	V	I	A	O	R	P	R	I	A	T	O	U	A	I	S	T	I	É
E	E	O	R	I	R	L	H	A	A	S	E	A	A	L	C	T	A	O	T
M	S	M	A	Ç	Ã	H	U	T	E	A	R	M	N	E	O	E	N	S	R
N	A	O	C	I	N	A	M	U	M	U	N	P	O	A	B	R	T	T	I
A	A	M	I	R	A	L	U	S	I	S	A	P	O	N	Ã	C	E	O	C
P	L	U	R	I	A	N	U	A	L	E	L	V	E	L	C	A	L	M	A
L	U	N	A	R	E	S	I	L	V	Í	C	O	L	A	I		A	A	B
A	N	U	X	O	R	I	L	O	C	A	L	I	D	A	D	E	T	R	R
C	A	S	U	A	L	V	E	M	O	N	O	C	A	L	O	T	I	C	A
A	S	A	F	U	G	I	B	I	N	Ó	C	U	L	O	S	E	C	A	L
S	I	L	Ê	N	C	I	O	M	R	E	A	L	I	O	T	I	I	S	E

1. Radical significa irmão.
2. Radical significa peixe.
3. Radical significa olho.
4. Radical significa sabão.
5. Radical significa chuva.
6. Radical significa fogo.
7. Radical significa voz.
8. Radical significa esposa.
9. Radical significa sombra.
10. Palavra cujo radical significa pai.
11. Radical significa branco.
12. Radical significa igual.
13. Radical significa floresta.
14. Radical significa criança.
15. Radical significa vários.

CAÇA-PALAVRAS 3- RADICAIS GREGOS

A	E	R	O	N	A	V	E	A	R	C	A	I	C	O	H	I	P	O	S
N	R	A	B	E	G	E	M	I	S	A	N	T	R	O	P	O	L	N	E
T	I	Q	U	I	S	T	O	N	U	V	E	M	I	L	A	R	E	E	M
R	N	E	U	G	A	S	T	R	O	E	N	T	E	R	I	T	E	O	A
O	I	V	A	E	F	I	T	O	O	M	S	I	T	I	U	Q	A	R	S
P	T	R	A	B	Ó	C	U	I	S	T	O	C	O	M	O	Q	U	E	D
O	E	A	D	I	A	L	M	E	S	T	O	O	F	A	G	E	A	A	Í
L	P	D	E	C	C	R	O	M	O	T	E	R	A	P	I	A	B	L	N
O	E	C	A	O	E	I	N	G	L	E	N	T	E	P	R	U	D	I	A
G	D	A	L	N	T	U	Ó	A	O	Z	E	P	A	N	T	E	I	S	M
I	A	C	I	O	A	R	T	C	L	O	R	O	B	A	S	T	O	T	O
A	G	O	M	C	N	U	O	E	O	R	U	S	A	P	E	M	E	A	R
T	O	F	E	L	A	E	N	G	V	T	B	O	F	O	R	M	I	S	U
R	G	O	N	A	U	L	O	O	A	O	R	N	E	D	O	I	P	L	S
A	O	N	T	S	P	O	L	I	E	D	R	O	A	E	E	A	E	O	T
B	F	I	O	T	U	H	E	L	M	O	I	L	N	I	L	U	S	I	T
A	I	A	L	A	R	O	I	H	E	X	C	I	N	O	F	I	L	I	A
S	A	C	A	R	O	S	E	A	I	O	A	C	E	P	S	E	U	D	O
O	R	P	I	R	O	M	A	N	Í	A	C	O	U	P	A	R	A	L	D

1. Palavra cujo radical significa verde.
2. Palavra cujo radical significa opinião.
3. Palavra cujo radical significa origem.
4. Palavra cujo radical significa cor.
5. Palavra cujo radical significa cão.
6. Palavra cujo radical significa face.
7. Palavra cujo radical significa força.
8. Palavra cujo radical significa feio.
9. Palavra cujo radical significa intestino.
10. Palavra cujo radical significa imagem.
11. Palavra cujo radical significa ódio.
12. Palavra cujo radical significa novo.
13. Palavra cujo radical significa nariz.
14. Palavra cujo radical significa fogo.
15. Palavra cujo radical significa tom.

Descrição da Atividade:

Em momentos distintos ao longo do ano letivo, são preparadas atividades de caça-palavras e cruzadinhas em que os alunos explorem prefixos, sufixos e radicais gregos e latinos.

Observação: embora essa atividade esteja sendo apresentada no caderno do sétimo ano, ela deve, sem dúvida, ser explorada nos anos seguintes também.

A proposta é que a ampliação de vocabulário e a reflexão sobre os processos de formação das palavras - derivação e composição - ocorram por meio de situações lúdicas. Em hipótese alguma se espera alguma avaliação específica exigindo que os alunos classifiquem o processo de formação de palavras, tampouco tenham de identificar se um radical é de origem grega ou latina.

Sugerimos o site que cria caça-palavras com prefixos gregos e latinos:

<https://www.vocabulo.com.br>

Se houver a possibilidade de ter na escola as revistinhas de cruzadinhas (há às vezes em bancas com preços promocionais) ou mesmo acessar as online

(<https://coquetel.com.br/jogos/palavras-cruzadas>)

Atividade: Adolescência e Saúde

Descritores: Ler textos de opinião e interpretar criticamente a interlocução, os propósitos, os pontos de vista debatidos, reconhecendo o ponto de vista do autor.	Gradação: Ampliação
Analisar textos de opinião e posicionar-se de forma crítica e fundamentada, ética e respeitosa frente a fatos e opiniões relacionados a esses textos.	Ampliação
Analisar, entre os textos literários e entre estes e outras manifestações artísticas, referências explícitas ou implícitas a outros textos, quanto aos temas, personagens e recursos literários semióticos.	Ampliação
Ler de forma autônoma, selecionando procedimentos adequados a diferentes objetivos e considerando as características dos gêneros e suportes.	Ampliação
Analisar as formas de composição de gêneros jornalísticos da ordem argumentar (artigos de opinião e editorial): contextualização, defesa de tese/opinião e uso de argumentos.	Ampliação
Comparar dados e informações de diferentes fontes, considerando seus contextos de produção e referências, identificando coincidências, complementaridades e contradições de forma a poder identificar erros e imprecisões conceituais.	Ampliação
Reconhecer recursos linguísticos que marcam as relações de sentido entre parágrafos e enunciados do texto e operadores de conexão adequados ao tipo de texto argumentativo, garantindo a coesão, a coerência e a progressão temática.	Ampliação
Reconhecer recursos de coesão referencial: substituições lexicais (de substantivos por sinônimos) ou pronominais (uso de anáforas com pronomes pessoais, possessivos e demonstrativos). Fazer uso consciente e reflexivo de regras e normas da língua padrão.	Ampliação
Utilizar software, inclusive programas de edição de texto, para editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos.	Ampliação

Material: projetor, sala em que se possa projetar um filme, computadores com acesso à internet.

Preparação da Atividade:

Pergunte aos alunos quem já assistira ao filme *Divertida mente*. Dependendo da reação dos alunos, converse sobre o fato de ou assistir pela primeira vez, ou assistir novamente, ou, ainda, assistir (novamente) para ter dados precisos de por que pode ser recomendado a adolescentes, ou, ao contrário, por que não.

Descrição da Atividade:

Ao assistir a um filme em sala de aula, ou mesmo, se possível, em uma sala de cinema, é importante destacar o objetivo. É claro que, às vezes, os alunos só assistirão a um filme como entretenimento no espaço da escola. Se esse for o caso, é fundamental que existam, em horários escolares alternativos – ao meio-dia, ao final da tarde de um dia do mês, um sábado ou domingo previamente agendado – sessões, momento em que podem ser criadas as práticas reais desse consumo, com pipoca e água (a prática de valer-se de refrigerante ou outras comidas não faz parte da cultura brasileira, e este é também um aspecto a ser discutido).

1. Os alunos assistirão ao filme da Pixar-Disney – *Divertida mente*, conforme o combinado na preparação da atividade. Discutirão ao final do filme se será mantido o objetivo inicial, ou se haverá mudanças. Aqui a argumentação oral será fundamental, e a atenção do professor em permitir e assegurar que todos possam contribuir com seus argumentos faz-se completamente necessária.

2. Projete o texto que consta na revista *Saúde on line*.

<https://is.gd/FneZtl>

Conversem sobre o tipo de texto, quem são seus prováveis leitores, qual seu objetivo etc.

3. Solicite que os alunos busquem comentários sobre o filme *Divertida mente*. (Aqui será um bom momento para explorar os critérios de busca realizados pelos alunos. Sugira-lhes sites como *Adoro Cinema*, *Papo de Cinema*).

4. Proponha que os alunos escrevam seu comentário crítico sobre o filme. Lembre-lhes de que precisarão fundamentar sua crítica com cenas específicas do filme e citando pessoas de referência sobre saúde, psicologia, adolescência, cinema.

5. Organize a turma em grupos para fazer a análise dos textos produzidos tanto em relação ao conteúdo, quanto à forma.

Em relação à escrita, todo texto é um bom diagnóstico de como os alunos estão escrevendo e sobre quais assuntos deverão ser explorados enquanto convenções gramaticais. A partir dessa análise, exercícios específicos, a partir das frases dos alunos são desenvolvidos. Ora concordância, ora regência, ora pontuação etc.

Estabeleça com os alunos o que será de responsabilidade de cada autor, em ter de se comprometer a seguir a norma escrita, e o que deve ser visto prioritariamente pela equipe de revisão (composta pelos alunos da própria turma). Incentive os alunos a valerem-se dos recursos tecnológicos de revisão do word e com o modo revisão gramatical.

Antes de publicar os textos, proponha que cada aluno solicite a um leitor adulto seu comentário crítico. É extremamente importante que os alunos percebam que um texto escrito a ser publicado passa por várias versões.

ANOTAÇÕES

Língua Inglesa

7º ano

Sumário

Comic strip.....	46
Technology in the classroom.....	48
Variação linguística através de Cartum.....	49
Adivinhando habilidades.....	51
Hobbies and interests.....	52
ANOTAÇÕES.....	54

Atividade: Comic strip

Descritores: Planejar a escrita de acordo com o gênero (função social, público, layout e suporte).	Gradação: Ampliação
Organizar a apresentação gráfica do texto segundo seu gênero (explorando elementos gráficos e suporte de publicação/divulgação).	Ampliação
Produzir textos de diferentes gêneros, com mediação do professor, com o objetivo de descrever e narrar interações: experiências vivenciadas ou narradas.	Ampliação
Identificar o uso adequado do Passado Simples e do Passado Contínuo em textos de diferentes gêneros.	Noção
Discriminar sujeito de objeto utilizando pronomes a eles relacionados (pessoais reto e oblíquos).	Noção

Material: Projetor, papel kraft para confecção de cartaz, canetas, canetinhas coloridas, cola, tesoura.

Preparação: Providencie cópia ou projeção da seguinte tirinha do Garfield.



Descrição da atividade:

Momento 1: Projete a imagem para os alunos e pergunte se o conteúdo apresentado lhes é familiar, ou seja, convide-os a reconhecer os personagens, identificar o gênero textual e falar a respeito do assunto (se gostam de tirinhas, se costumam ler, etc.). Esse é momento para apresentar a proposta aos alunos e também para promover uma interação inicial, com algo que faz parte da realidade deles. Explique que a proposta do dia irá trabalhar esse gênero textual específico e com essa tira em especial.

Peça para os alunos lerem individualmente a tira e convide-os a falarem sobre ela, percebendo seu nível de entendimento com relação ao conteúdo da tirinha. O que importa aqui não é identificar todo o vocabulário, mas sim fazer relações e associações de modo a compreender o sentido da tira.

Leia cada trecho e contextualize os alunos quando houver dúvidas. Não se faz necessário traduzir cada palavra, sugere-se falar de um modo geral o que está acontecendo naquele diálogo entre os dois personagens. Contextualize os alunos de que a expressão “what happened” é muito

utilizada quando ficamos surpresos com alguma coisa ou alguém e queremos saber o que aconteceu. Explore cada trecho, trazendo a ação que está posta ali.

Ao falar sobre o primeiro quadrinho, contextualize que Jon, o dono de Garfield, está perguntando sobre seu disco, incentivando os alunos a decifram a fala inteira. Dê pistas ou orientações para que os mesmos cheguem a isso por conta própria. Por exemplo, pergunte aos alunos o que Garfield pode ter feito com o disco de Jon, ao invés de traduzir de forma imediata. Isso os incentiva a participarem da atividade e a se sentirem pertencentes nesse processo de construção, valorizando o que já sabem da língua. Faça isso com todos os trechos, possibilitando que compreendam de fato o sentido e o humor da tirinha, uma vez que ela possui uma função e o leitor precisa entender o sentido da mesma.

Sugere-se retomar com os alunos a ideia de considerar o contexto das falas, uma vez que existe uma variação de sentido de acordo com o que está sendo falado. É sempre importante destacar o fato de que uma mesma palavra na língua inglesa pode assumir diferentes significados. Exemplifique com a palavra “record” do primeiro quadrinho, explicando que ela pode ser tanto um substantivo, como nesse caso, ou um verbo, imprimindo outro significado e outra função gramatical.

Explique que o mesmo acontece com algumas expressões, que assumem um significado diferente do sentido literal das palavras que constituem aquela frase, ou seja, o seu significado é diferente da tradução de cada palavra. Destaque o trecho “I can't help it” e explique aos alunos que em alguns casos essa frase pode ter o sentido de “não posso ajudar”, mas que, no contexto da tirinha, ela assume outro significado, tendo o sentido de “não consigo evitar” ou “não consigo resistir”. Cuide para que essas exemplificações não aumentem a resistência dos alunos com a língua. Incentive-os a compreenderem que essa complexidade é natural, uma vez que as línguas possuem suas particularidades. Também incentive os alunos a perceberem as informações através de uma outra perspectiva, por exemplo, ao invés de entender as expressões idiomáticas como algo muito complexo, convide os alunos a valorizarem o conhecimento que já possuem sobre a língua e a sua possibilidade de fazer relações. Isso possibilita que eles entendam o significado de uma expressão, sem necessariamente saber traduzir todas aquelas palavras.

Momento 2: Com a ajuda dos alunos, identifique os verbos no passado simples que aparecem no texto. Contextualize que, por se tratar de uma tirinha, os trechos se encontram em diferentes tempos, pois dificilmente numa comunicação ou diálogo vamos nos expressar utilizando somente uma estrutura.

Destaque os verbos “scratch”, “eat” e “destroy”, contextualizando que, nesse trecho, os verbos não se referem ao passado, por que Jon está buscando o motivo pelo qual Garfield toma determinadas atitudes, ou seja, não se trata de ações terminadas ou que já aconteceram, mas de um comportamento rotineiro. Essa explicação serve para ilustrar a presença de verbos de ação que não estão no passado simples, pois a intenção aqui é de que o aluno saiba identificar que os verbos da tira estão em tempos diferentes.

Destaque o trecho “I scratched it”, seja na projeção ou escrevendo no quadro, e retome o contexto do diálogo com os alunos, em que Jon quer saber o que aconteceu com o seu disco favorito e Garfield afirma que o arranhou. Explique aos alunos que nessa frase o verbo se encontra no passado, uma vez que essa ação já aconteceu, ou seja, no momento da pergunta de Jon, a ação já estava feita e terminada.

Convide os alunos a identificarem o uso do pronome “it” nesse trecho, sem referir-se a ele como pronome, mas convidando-os a falarem sobre ao que essa palavra se refere. Se necessário, faça questionamentos que levem os alunos a essa conclusão. Retome a pergunta de Jon, em inglês, e provoque os alunos a dizerem sobre o que Jon está perguntando nesse trecho. A intenção aqui é identificar a palavra “record” e relaciona-la ao uso do pronome “it” em sua resposta. Explique aos

alunos de que essa é uma estrutura comum na língua inglesa e que a mesma também evita repetições de palavras que já foram mencionadas. Se necessário explique que “record” era o objeto da frase, diferenciando pronomes pessoais de pronomes oblíquos, porém, o objetivo aqui não é dar destaque para a gramática, mas sim apresentar a estrutura da frase de uma maneira natural e que faça sentido aos alunos.

Destaque o segundo quadrinho, convidando os alunos a retomarem o que Jon está perguntando nesse trecho. Explique que novamente podemos identificar o uso do passado simples e peça para os alunos identificarem o objeto, ou seja, sobre o que está sendo falado no trecho em questão, identificando o pronome “it” na frase “I ate it”. Contextualize os alunos de que a ação não é mais a mesma, ou seja, não se trata mais de algo que o Garfield arranhou, tampouco do mesmo objeto, pois embora o pronome seja o mesmo (it), ele se refere a objetos diferentes (record, lasagna).

Momento 3: Os alunos se dividem e formam grupos de 4 alunos para produzir uma tirinha em inglês. Convide a começarem pelo planejamento da tirinha e a explorarem os elementos gráficos.

Momento 4: Os alunos apresentam suas tiras e colam no cartaz que será exposto na sala.

Nessa atividade, o objetivo não era diferenciar verbos regulares de verbos irregulares, tampouco diferenciar o uso do passado contínuo e do passado simples. Sugere-se trabalhar tais aspectos em outra proposta.

Atividade: Technology in the classroom

Descritores:	Gradação:
Identificar gênero do texto (tema, estrutura e linguagem), seu interlocutor e contexto.	Ampliação
Identificar o tema geral do texto.	Ampliação
Identificar conteúdos específicos do texto.	Ampliação
Explorar ambientes virtuais e/ou aplicativos para construir repertório lexical na LI.	Ampliação
Interessar-se pelo texto lido, compartilhando suas ideias sobre o texto.	Ampliação
Participar de troca de opiniões sobre textos lidos em sala de aula e outros ambientes.	Ampliação

Material: Projetor e cópias do texto, notebooks, computadores, tablets ou dicionários de língua inglesa.

Preparação: Providenciar projeção e cópias do texto “Technology in the Classroom in 2019: 6 Pros & Cons”

Link: <https://is.gd/ZVMY6c>

EDUCATION TECHNOLOGY

Technology in the Classroom in 2019: 6 Pros & Cons

For professors, new technology can be a fantastic opportunity to experiment and grow in realms not originally considered

BY VAVIN HIMMELSBACH - JULY 15, 2019



Descrição da atividade:

Momento 1: Escreva no quadro a pergunta: “Is Technology good or bad for education?” e

contextualize os alunos de que a atividade proposta terá como uma base um texto a ser discutido e essa questão norteadora. Leia a pergunta e peça aos alunos se os mesmos entenderam a questão, esclarecendo dúvidas a respeito do vocabulário utilizado e do seu significado. É importante que todos entendam que o objetivo da atividade é utilizar um texto base para pensar sobre o fato de a tecnologia ser boa ou ruim no contexto educacional. Convide os alunos a desde já pensarem no assunto, uma vez que isso será debatido ao final da atividade.

Apresente o texto aos alunos, identificando seu tema geral e contextualizando que ele foi extraído de uma plataforma que ajuda educadores a utilizarem a tecnologia ao seu favor em sala de aula. Convide os alunos a dialogarem sobre suas percepções acerca do fato do texto em questão ser publicado em uma plataforma que trabalha com as tecnologias em sala de aula. Aqui, sugere-se contextualizar esse interlocutor e o seu contexto, convidando os alunos a pensarem no espaço de onde o texto vem e qual a intencionalidade de quem o escreve ou publica. Essas problematizações possibilitam aos alunos analisarem um texto criticamente a partir da sua contextualização e da identificação do seu interlocutor.

Momento 2: Apresente o título do texto, contextualizando os alunos de que ele traz os prós e contras do uso da tecnologia em sala de aula. Leia o grande título com eles.

Ainda através da projeção, apresente a estrutura do texto, seus subtítulos e qual tópico está sendo abordado em cada um deles.

Momento 3: Divida os alunos em 6 grupos, distribuindo cópias do texto para cada um. Sugere-se dividir o texto em 6 partes, de modo que cada grupo explore uma parte específica do texto.

Explique que a tarefa dos grupos será a de ler a sua parte do artigo e explorar as informações trazidas naquele trecho, fazendo pesquisas na internet ou o uso de dicionários, quando necessário. Peça aos grupos que façam anotações e produzam um breve resumo do seu trecho lido.

Momento 4: Convide os alunos a apresentarem o seu resumo e as informações extraídas do texto. Estabeleça a ordem de apresentação de acordo com a ordem do artigo, de modo que as apresentações tenham uma sequência. Incentive os alunos a apresentarem também a sua opinião a respeito do que estão lendo, sendo possível ao final de cada apresentação que os alunos façam contrapontos ou apresentem outras contribuições.

Ao final de todas as apresentações, convide os alunos a dialogarem entre si a respeito da grande pergunta inicial, falando sobre o que foi apresentado pelos grupos e suas contribuições ou contrapontos, para chegar a uma conclusão a respeito do uso da tecnologia em sala de aula.

Atividade: Variação linguística através de Cartum

Descritores:

Reconhecer palavras, expressões e frases em Língua Inglesa em diferentes suportes e esferas de circulação e consumo (locais públicos, veículos de comunicação, objetos, vestuário etc).

Gradação:

Ampliação

Reconhecer a variação linguística como manifestação de formas de pensar e expressar o mundo.

Ampliação

Explorar modos de falar em língua inglesa, refutando preconceitos e reconhecendo a variação linguística como fenômeno natural das línguas.

Ampliação

Material: Projetor

Preparação da Atividade: Providencie projeção do Cartum “I hate Boston Terriers” do artista Tim Oliphant.



Descrição da atividade:

"I hate Boston Terriers!"

Momento 1: Projete a imagem para a turma e explique que a proposta do dia traz um Cartum em língua inglesa. Contextualize os alunos de que Cartum é um desenho humorístico que retrata comportamentos cotidianos, sendo muito utilizado em publicações jornalísticas.

Convide os alunos a lerem esse cartum e a dialogar sobre suas percepções a partir do conteúdo lido, explorando tanto a fala do personagem quanto a sua legenda na parte de baixo.

Desafie-os a pensarem sobre o significado desse cartum, uma vez que eles geralmente possuem caráter humorístico. Deixe os alunos à vontade para tentarem decifrar o conteúdo por trás desse desenho e pergunte se eles observaram algo de diferente na escrita das palavras.

Destaque, na projeção da imagem, ou escrevendo no quadro, as palavras “pahk” e “cah” e pergunte aos alunos se elas parecem familiares. Leia as palavras em voz alta, para possibilitar que os alunos façam uma associação com palavras já conhecidas por eles.

Ao lado de cada uma delas, escreva “park” e “car” e convide os alunos a refletirem o motivo pelo qual as mesmas estão sendo referidas de outra maneira no cartum.

Faça uma contextualização acerca da variação linguística, explicando que assim como na língua materna, a língua inglesa também sofre uma variação da língua. Explique que mesmo no caso de um país possuir um único idioma oficial, a língua falada pode sofrer variações de acordo com a história e região do seu falante. Sugere-se trazer exemplos da língua materna em que o português falado no Rio Grande do Sul é diferente do português falado no estado de Pernambuco.

Convide os alunos a falarem o que pensam a respeito dessa variação linguística, fazendo com que os mesmos reconheçam esse fenômeno enquanto um movimento natural das línguas.

Destaque a legenda do cartum “I hate Boston Terriers” contextualizando os alunos de que essa legenda se refere ao cachorro do cartum, que é da raça “Boston Terriers”. Explique que se pode pensar no sentido do cartum estar na relação entre o sotaque da cidade de Boston, que possui a característica de fazer com que o som de “ar” se pareça com “ah”, e a raça do cachorro, que leva o nome dessa cidade.

Possibilidade de variação/ampliação: Apresente vídeos no youtube que contenham sotaques diferentes ou vídeos que comparam a língua inglesa falada e escrita pelos americanos e pelos ingleses. É possível também propor uma pesquisa em grupos de casos de variação linguística em inglês e inclusive desafiar os alunos a pesquisarem charges, cartuns, tirinhas, com variação linguística em língua inglesa, solicitando que apresentem para a turma e explorem o seu significado.

Atividade: Adivinhando habilidades

Descritores: Mobilizar conhecimentos prévios para compreender o texto oral.	Gradação: Ampliação
Usar recursos linguísticos e paralinguísticos no intercâmbio oral.	Ampliação
Produzir relatos pessoais.	Ampliação
Produzir textos orais com mediação do professor.	Ampliação
Empregar o verbo can para descrever habilidades (no presente).	Ampliação

Material: Projetor

Preparação da Atividade: Providencie projeção do vídeo “Expressing ability: can”.

Link: <https://is.gd/3IiwLK>

Descrição:

Momento 1: Diga aos alunos que eles irão assistir a um vídeo em inglês que contempla o uso do “Can” em várias situações. Antes de passar o vídeo, escreva no quadro a frase “I can speak English” para contextualizar os alunos de que nessa frase o uso do “can” se refere a uma habilidade, assim como no contexto do vídeo. Ao lado, escreva a frase “Can I help you?” para exemplificar aos alunos um uso diferente desse verbo modal, não se referindo a uma habilidade.

Retome a primeira frase, revisando a sua estrutura. Explique que por ser um verbo modal, “Can” acompanha um outro verbo da frase, mudando ou complementando o seu sentido. Isso é importante para que os alunos retomem o uso dessa estrutura e para facilitar a sua compreensão ao assistir o vídeo.

Convide os alunos a assistirem ao vídeo e peça para eles fazerem anotações dos trechos que conseguirem identificar.

Momento 2: Convide os alunos a dialogarem sobre o vídeo que acabaram de assistir, comentando sobre suas anotações. Incentive-os a dizerem as frases que anotaram em inglês, mas também a relatarem o que as pessoas estavam dizendo e em que contexto foi falado.

Escreva no quadro trechos do vídeo como: “Can you sing? Yes, I can” retomando o uso do “Can” em perguntas e respostas afirmativas. Ao lado, escreva “No, I can't” retomando também a estrutura das respostas negativas.

Convide os alunos a exemplificarem no quadro uma estrutura de pergunta e resposta com “can”. Se necessário, escreva alguns verbos (speak, swim, ride) para ilustrar e servirem como exemplos a serem usados na estrutura.

Momento 3: Divida a turma em 2 grandes grupos e diga que a cada rodada, um membro do grupo deve formar três frases utilizando “Can”, sendo que uma dessas frases será uma informação falsa. O objetivo é desafiar o outro grupo a adivinhar qual informação dita não é a verdadeira. O grupo que foi desafiado a adivinhar, na próxima rodada escolherá um membro para formar as 3 frases e assim sucessivamente, de modo que os dois grupos interajam entre si. Incentive os alunos a fazerem uso de recursos linguísticos e paralinguísticos, ou seja, a explorarem o corpo, o tom da voz, o volume e a entonação ao se expressarem oralmente, uma vez que o objetivo é confundir os colegas e dificultar a adivinhação das informações falsas.

Atividade: Hobbies and interests

Descritores: Interagir em situações de prática oral para realizar as atividades em sala de aula, de forma respeitosa e colaborativa.	Gradação: Ampliação
Compreender textos orais multimodais, jornalísticos (informativo e opinativo).	Ampliação
Desenvolver estratégias para reconhecimento de semelhanças e diferenças na pronúncia/escrita de palavras da LI e da língua materna.	Ampliação
Entrevistar colegas sobre suas histórias de vida.	Ampliação
Reconhecer o vocabulário dos diferentes gêneros textuais estudados.	Ampliação

Material: Projetor

Preparação da atividade: Providenciar projeção do vídeo: Students: Hobbies and Interests

Link: <https://is.gd/15rTJm>

Descrição da atividade:

Momento 1: Diga aos alunos que eles irão assistir a um vídeo com estudantes ingleses universitários relatando seus hobbies e interesses. Peça a eles para fazerem anotações do que conseguirem observar em seus relatos.

Momento 2: Convide os alunos a dialogarem sobre o vídeo assistido e a compartilharem suas percepções a respeito dos relatos, falando sobre suas anotações. Proponha questionamentos que façam os alunos interagirem entre si, estabelecendo relações entre os hobbies dos estudantes ingleses e os seus próprios interesses. Desafie-os a falarem sobre essa dimensão cultural, onde cada país possui a sua particularidade local, mas também similaridades. Exemplifique que existe uma diferença entre eles, uma vez que os relatos do vídeo são de jovens universitários que ocupam espaços diferentes dos seus enquanto alunos de uma escola. Ou seja, alguns relatos como o interesse pela pintura ou por galerias de arte, pode não propiciar uma identificação com a maioria deles, ao passo em que outros relatos contemplam interesses comuns a quase todos, como por exemplo, comer, passear, ouvir música, etc.

Momento 3: Escreva no quadro alguns trechos do vídeo, retomando com os alunos o seu significado e a sua pronúncia, de modo que eles reconheçam diferenças na escrita e na pronúncia em comparação a língua materna.

Painting / dancing / architecture / biking // poetry / gym / football / friends

Faça repetições orais e interaja com os alunos perguntando se algum dos interesses do quadro é interesse comum a algum deles.

Momento 4: Escreva no quadro o questionamento inicial do vídeo “What are your hobbies and interests?”, fazendo repetições orais. Incentive alguns alunos, de maneira aleatória e individual, a repetirem a pergunta.

Escreva alguns de seus hobbies no quadro (reading / music / poetry / cats / relaxing), leia com a turma e convide os alunos a falarem sobre os seus interesses. O objetivo aqui é produzir textos orais e promover uma interação entre si. Incentive os alunos a escolherem um colega, de forma livre, e utilizarem a mesma pergunta do vídeo (What are your hobbies and interests?) para essa interação. A intenção da atividade é fazer com que todos os alunos interajam perguntando e respondendo, mas em momentos diferentes e para pessoas diferentes, como uma interação real

em sala de aula. Ou seja, não é necessário que os diálogos sejam somente entre duas pessoas, onde uma pergunta, a outra responde e depois invertem os papéis. Isso limita a interação e não reproduz uma comunicação real.

Incentive os alunos a interagir de maneira respeitosa e colaborativa, orientando sempre que necessário e evitando interrupções para trabalhar elementos específicos da estrutura utilizada, pois o sentido da atividade não é atentar para questões específicas, como o uso do verbo com ING, por exemplo, mas sim favorecer uma interação entre todos, fazendo uso do conhecimento e dos recursos que cada um possui.

ANOTAÇÕES



PROMOVENDO DESENVOLVIMENTO



Prefeitura de
Panambi



FIERGS Sesi

A INDÚSTRIA ESTÁ EM TUDO

www.sesirs.org.br