|  |  |
| --- | --- |
| **SEQUÊNCIA DIDÁTICA 9** | |
| **TÍTULO** | *What’s the game?* |
| **EIXO** | Oralidade.  Escrita.  Conhecimentos linguísticos. |
| **UNIDADE TEMÁTICA** | Compreensão oral.  Estratégias de escrita: pré-escrita.  Práticas de escrita.  Estudo do léxico. |
| **OBJETO DE CONHECIMENTO** | Estratégias de compreensão de textos orais: palavras cognatas e pistas do contexto discursivo.  Planejamento do texto: organização de ideias.  Produção de textos escritos, em formatos diversos, com a mediação do professor.  Construção de repertório lexical. |
| **HABILIDADE** | (**EF06LI04**) Reconhecer, com o apoio de palavras cognatas e pistas do contexto discursivo, o assunto e as informações principais em textos orais sobre temas familiares.  (**EF06LI14**) Organizar ideias, selecionando-as em função da estrutura e do objetivo do texto.  (**EF06LI15**) Produzir textos escritos em língua inglesa (histórias em quadrinhos, cartazes, *chats*, blogues, agendas, fotolegendas, entre outros), sobre si mesmo, sua família, seus amigos, gostos, preferências e rotinas, sua comunidade e seu contexto escolar.  (**EF06LI17**) Construir repertório lexical relativo a temas familiares (escola, família, rotina diária, atividades de lazer, esportes, entre outros). |
| **OBJETIVO GERAL** | Empregar estratégias de compreensão oral e de produção escrita. |
| **OBJETIVO ESPECÍFICO** | Produzir instruções de brincadeiras tradicionais. |
| **NÚMERO DE AULAS** | 2 |
| **RECURSOS DIDÁTICOS** | Fichas de cartolina ou papel cartão, folhas de papel sulfite, computadores, impressora, pincéis atômicos, fita adesiva. |

I – INTRODUÇÃO

A expansão das tecnologias e o crescimento das cidades são fatores que implicam mudanças de hábitos. Uma das mudanças ocorridas, principalmente nos centros urbanos, diz respeito às formas de brincar, pois atualmente as crianças e os adolescentes costumam preferir jogos eletrônicos a brincadeiras tradicionais. Assim, em lugar de brincarem com colegas nas ruas, nas praças ou no pátio da escola, passam mais tempo sozinhos divertindo-se com *videogames* e outros passatempos *on-line*.

Ao planejar esta sequência didática, consideramos que atividades lúdicas podem facilitar a interação na sala de aula e, ao mesmo tempo, contribuir para que os estudantes conheçam brincadeiras que talvez não façam parte de seu cotidiano ou, no caso de as conhecerem, possam relembrar as instruções para realizá-las. Assim, na aula 1, o propósito é explorar de modo lúdico os nomes e as descrições em língua inglesa de brincadeiras tradicionais e, na aula 2, organizar um mural com os nomes e as instruções dessas brincadeiras.

A atividade contribui para aprofundar os conhecimentos adquiridos na **Unidade 6** e para a prática do trabalho de escrita realizado em todas as unidades.

II – METODOLOGIA

AULA 1

**A – O que você deve preparar para a aula 1**

1 – Fichas com os nomes em língua inglesa de brincadeiras tradicionais com imagens ilustrativas. É importante que as imagens tenham elementos que permitam identificá-las com facilidade. A atividade está prevista para ser realizada em grupos e é suficiente um jogo de fichas para cada um.

2 – Descrição em língua inglesa das brincadeiras.

Você pode usar as sugestões dadas na próxima seção, ampliando-as ou adaptando-as conforme seus objetivos e o perfil dos estudantes.

**B – Desenvolvimento da aula 1**

1 – Fazer uma breve introdução da atividade, explicando aos estudantes como será realizada.

2 – Organizar os grupos e distribuir as fichas para cada um.

Sugestões de brincadeiras:

*Blind man’s bluff*

*Button, button, who's got the button?*

*Cat's cradle*

*Chinese whispers*

*Cops and robbers*

*Dodgeball*

*Freeze dance*

*Hangman*

*Hide-and-seek*

*Hopscotch*

*Marbles*

*Musical Chairs*

*Rock, paper, scissors*

*Simon says*

*Tic-tac-toe*

*Tug of war*

3 – Perguntar aos estudantes se conhecem as brincadeiras. Se as conhecerem, pedir que expliquem como são realizadas. Se não as conhecerem, dizer que, depois do jogo, saberão um pouco sobre elas.

4 – Explicar as regras do jogo: As fichas devem estar embaralhadas sobre uma carteira para cada grupo. Você lerá a descrição das brincadeiras, uma por vez. Quando terminar a descrição, eles terão cinco segundos para encontrar a ficha que corresponde à brincadeira descrita. Ganhará um ponto o grupo que encontrar a ficha primeiro. A ficha identificada deve ser colocada novamente junto com as outras, e o jogo prosseguirá dessa maneira até que todas as brincadeiras sejam descritas. Ganhará o jogo o grupo que tiver mais pontos.

5 – Iniciar o jogo.

Os estudantes terão de prestar atenção à descrição das brincadeiras, e é necessário que você faça uma leitura pausada para facilitar a compreensão. Caso nenhum grupo consiga identificar a brincadeira na primeira vez que for descrita, sugerimos que você passe para a seguinte e volte à(s) não identificada(s) no final. É conveniente que você chame a atenção para o uso das estratégias trabalhadas nas sequências didáticas do 2º bimestre. Embora elas tenham sido exploradas para a compreensão de textos escritos, podem também ser aplicadas a textos orais.

Se você julgar conveniente, repita o jogo uma ou duas vezes, lendo somente uma parte da descrição ou falando apenas alguma regra do jogo.

6 – Fazer perguntas aos estudantes sobre as brincadeiras, por exemplo: qual acham mais divertida, se já brincaram de alguma delas, se sabem as regras de todas ou de algumas etc.

7 – Para explorar e fixar os nomes das brincadeiras em língua inglesa, sugerimos que você faça perguntas com características de cada uma delas para eles dizerem a qual se referem.

8 – Explicar que a tarefa dos grupos para a aula seguinte é elaborar instruções em língua inglesa para as brincadeiras que foram descritas por você no jogo, para organizar um mural na sala de aula. Se eles não conhecerem bem as brincadeiras, podem perguntar a parentes e vizinhos mais velhos quais são as regras ou, se houver possibilidade, pesquisar na internet.

É importante ressaltar que as instruções para as brincadeiras têm características diferentes das descrições. As instruções devem ser elaboradas em forma de comando, com o uso de verbos no infinitivo ou no modo imperativo.

Dependendo do número de grupos, cada um pode ficar com duas brincadeiras.

AULA 2

**A – O que você deve preparar para a aula 2**

1 – Materiais necessários para a elaboração das instruções e a organização do mural.

Você pode usar as sugestões dadas na próxima seção, ampliando-as ou adaptando-as conforme seus objetivos e o perfil dos estudantes.

**B – Desenvolvimento da aula 2**

1 – Fazer uma breve introdução da segunda parte da atividade, explicando como será realizada.

2 – Pedir a cada grupo que apresente as instruções da(s) respectiva(s) brincadeira(s).

3 – Solicitar aos demais grupos que avaliem se as instruções estão claras e permitem compreender como as brincadeiras devem ser realizadas. Se considerarem alguma inadequação, podem sugerir modificações. Nesse caso, é sempre recomendável uma atitude respeitosa com o trabalho dos colegas.

Sugerimos que você avalie se há alguma incorreção nas instruções e considere a melhor maneira de apontar que modificações devem ser feitas.

4 – Orientar a produção das instruções para serem afixadas no mural.

5 – Acompanhar a produção do texto de cada grupo.

6 – Organizar o mural.

A conclusão da atividade pode ser uma reflexão sobre as brincadeiras tradicionais e sobre os conhecimentos adquiridos por meio da atividade.

III – FICHA DE AUTOAVALIAÇÃO

Marque um **X** na coluna que retrata melhor o que você sente ao responder a cada questão.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | C:\Users\Ed5-816\Dropbox (MaluhyCo)\DigitalModerna\PNLD2020\Richmond_ingles\LER\6_ano\fotos e artes\SD1-3\01_f_sd1_ler6_g.jpg | **C:\Users\Ed5-816\Dropbox (MaluhyCo)\DigitalModerna\PNLD2020\Richmond_ingles\LER\6_ano\fotos e artes\SD1-3\02_f_sd1_ler6_g.jpg** | C:\Users\Ed5-816\Dropbox (MaluhyCo)\DigitalModerna\PNLD2020\Richmond_ingles\LER\6_ano\fotos e artes\SD1-3\03_f_sd1_ler6_g.jpg |
| Compreendi com facilidade as descrições das brincadeiras? |  |  |  |
| Empreguei estratégias para inferir os sentidos de palavras desconhecidas? |  |  |  |
| Colaborei com meus colegas para identificar as brincadeiras descritas? |  |  |  |
| Assimilei os nomes das brincadeiras em língua inglesa? |  |  |  |
| Pesquisei junto com meus colegas as instruções das brincadeiras? |  |  |  |
| Observei adequadamente as características de instruções de brincadeiras? |  |  |  |
| Participei ativamente das atividades? |  |  |  |
| O que eu gostaria de comentar sobre as atividades realizadas? |  | | |

IV – AVALIAÇÃO FORMATIVA

**1. Critérios para acompanhamento da aprendizagem**

– Observar o interesse dos estudantes pela atividade e o engajamento nas tarefas propostas.

– Prever eventuais dificuldades dos estudantes e planejar possíveis adaptações.

Questões para acompanhamento da aprendizagem:

1 – Os estudantes

a – associaram as descrições das brincadeiras com as fichas correspondentes?

b – empregaram estratégias para inferir os sentidos das palavras-chave para identificar as brincadeiras descritas?

c – observaram adequadamente as regras do jogo?

d – incorporaram os nomes das brincadeiras a seu repertório lexical?

e – elaboraram corretamente as instruções das brincadeiras?

f – participaram ativamente da produção do mural?

g – trabalharam de modo cooperativo?

2 – As tarefas propostas foram eficientes para propiciar

a – a identificação de brincadeiras tradicionais?

b – a produção de instruções de brincadeiras?

3 – Os estudantes se mostraram motivados a realizar a atividade? Como isso pôde ser constatado?

**2. Critério para avaliação do desenvolvimento dos estudantes**

Considerando as habilidades a seguir, verifique se os estudantes conseguiram:

(**EF06LI04**) Reconhecer, com o apoio de palavras cognatas e pistas do contexto discursivo, o assunto e as informações principais em textos orais sobre temas familiares.

(**EF06LI14**) Organizar ideias, selecionando-as em função da estrutura e do objetivo do texto.

(**EF06LI15**) Produzir textos escritos em língua inglesa (histórias em quadrinhos, cartazes, *chats*, blogues, agendas, fotolegendas, entre outros), sobre si mesmo, sua família, seus amigos, gostos, preferências e rotinas, sua comunidade e seu contexto escolar.

(**EF06LI17**) Construir repertório lexical relativo a temas familiares (escola, família, rotina diária, atividades de lazer, esportes, entre outros).

Instrumento para avaliação do desenvolvimento dos estudantes: produção de instruções de brincadeiras.

V – SUGESTÕES DE FONTES DE PESQUISA PARA O PROFESSOR

KISHIMOTO, T. M. (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.* 2. ed. São Paulo: Cortez, 1997.

PAIVA, V. L. M. O. (Org.) *Práticas de ensino e aprendizagem de inglês com foco na autonomia.* 2. ed. Campinas: Pontes Editores, 2007.