

Editado / Revisado para atender à LGPD - 06/11/2024

Bamboleo – un giro lexical por la lengua española

Area(s) de conhecimento em que o Itinerário Formativo ao qual a Unidade Curricular Eletiva/Trilha de Aprendizagem é proposto

Linguagens e suas Tecnologias

Componentes curriculares relacionados

Arte: artes visuais, Biologia, Educação Física, Língua Estrangeira, Língua Portuguesa

Código(s) dos objetivos de aprendizagem que norteiam a Unidade Curricular

[LGG01IF] Examinar a estrutura, a organização e as relações de sentido presentes em discursos, empregando estratégias de investigação científica para aprofundar conhecimentos acerca de diversas manifestações culturais modernas e contemporâneas, em língua pátria e/ou estrangeira, perpassando diferentes formas de linguagem, a fim de ampliar o repertório científico-cultural para o desenvolvimento de um olhar crítico, ético e sensível à diversidade de formas de expressão artística e literária.

[LGG02IF] Utilizar informações acerca da língua pátria e/ou de língua estrangeira, abrangendo as respectivas produções literárias, artísticas e corporais, bem como a multiplicidade de manifestações sociais que emergem de grupos culturais diversos, a fim de elaborar argumentos que sustentem hipóteses sobre a estrutura, o funcionamento e as intencionalidades de discursos variados, além de posicionar-se de forma crítica, sensível, ética e propositiva diante das diferentes linguagens.

[LGG05IF] Utilizar recursos expressivos presentes em diversas linguagens, ampliando repertório acerca de manifestações linguísticas, corporais, estéticas e culturais, mobilizando esses conhecimentos para engajar-se em iniciativas criativas de interesse individual e/ou coletivo.

Estratégia de aprendizagem

Atividades de fixação, Atividades de verificação das aprendizagens, Aula expositiva e/ou dialogada, Blogs e redes sociais, Dinâmica de grupos, Ensino com pesquisa, Ensino em pequenos grupos, Filmes e vídeos, Gincanas e/ou jogos lúdicos e interativos, Lista de discussão por meios digitais, Resolução de exercícios, Utilização de plataforma digital, Utilização de recursos audiovisuais (documentários/música/data show)

Recursos materiais necessários

Sala de aula; data show; internet; folha branca.

Eixo(s) estruturante(s) envolvido(s) na Unidade Curricular

Investigação Científica, Processos Criativos

Detalhamento da Unidade Curricular Eletiva Orientada

Esta eletiva buscará o engajamento, de forma bastante envolvente, entre os alunos e suas perspectivas. A atividade consiste em participar de um game (gamificação) com o uso de um jogo de tabuleiro virtual (caminho – trilha a seguir). A cada aula serão trabalhados temas diferentes, como: saudação, números, partes da casa, animais, alimentação, vestimenta, profissões, cores, lugares, partes do corpo, esportes, monumentos, entre outros). A turma será dividida em 3 grupos de 10 alunos ou conforme a adesão dos deles a esta eletiva. O enfoque principal será o da comunicação e interação através de diversos recursos, desde atividades como jogos, gincana e recursos audio-visuais, objetivando também a integração das destrezas, valorizando o processo de aprendizagem. Para tanto, combina-se compreensão auditiva, expressão oral, expressão escrita e leitura.

Estratégias de avaliação do estudante

Os alunos serão avaliados por meio da participação e da realização das atividades propostas em sala de aula.

Referências

Pesquisa na internet

Responsável pela eletiva/ trilha de aprendizagem

Editado / Revisado para atender à LGPD -

06/11/2024

KERLENE PAIVA SANTOS

CEM SETOR OESTE