

Professor, conheça seu material digital.

Guia de orientações pedagógicas.

Ensino Fundamental - Anos Finais



Aprender
Mais

Língua⁺⁺

Portuguesa



6^o *ano*



Aprender
Mais



Oed: Feras entre nós

Língua Portuguesa - 6º ano - Ensino Fundamental - Anos Finais

6º ano



Capítulo 1



Resumo do OED:

Jogo relacionado ao estudo de contos de terror e suspense. Neste jogo, os lobisomens se escondem entre os moradores de um vilarejo. O estudante precisa clicar nos balões de pensamento para ler a mente de cada pessoa. Depois, clica nas pessoas suspeitas para capturá-las. É preciso prestar atenção nos pronomes e pessoas do discurso.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Antes da aplicação do jogo, converse com os estudantes sobre seus conhecimentos sobre histórias de terror e suspense. Como ampliação, promova uma “roda de contos de terror ou suspense” e peça que os estudantes que conhecerem histórias de terror ou suspense contem essas histórias aos colegas. Lembre-se de, antes de cada estudante começar, perguntar sobre o que se trata, pois certos temas podem ser sensíveis a algum colega. É importante filtrar previamente, antes de cada início de história.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Feras entre nós



Oed: Verbos da notícia

Língua Portuguesa - 6º ano - Ensino Fundamental - Anos Finais



Capítulo 2



Resumo do OED:

Jogo no qual o estudante lê as manchetes de notícias fictícias e classifica os verbos em destaque, de acordo com os modos verbais, arrastando a palavra para a coluna correta na tabela.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Atividade que reforça a compreensão do estudante sobre os verbos no indicativo, subjuntivo e imperativo em uma notícia. A proposta pode ser ampliada em sala, usando um texto jornalístico como enunciado e solicitando que, desta vez, ressaltem os verbos nos tempos passado, presente e futuro.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Verbos da notícia



Oed: Teatro dos gatos

Língua Portuguesa - 6º ano - Ensino Fundamental - Anos Finais



Capítulo 3



Resumo do OED:

Nesta proposta, o estudante vê o roteiro de teatro das personagens gatinhos e clica para escolher a alternativa da flexão correta dos verbos e adjetivos nas caixas de seleção. Ele pode também clicar nas setas para avançar ou voltar as falas da cena.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

O jogo auxilia na fixação do conteúdo sobre flexões verbais e na escolha de adjetivos adequados para cada situação apresentada. O uso do gênero dramático teatro auxilia na compreensão do conceito dos elementos básicos da estrutura do texto teatral (falas, personagens e rubricas), que é feito para ser encenado. Apresente o jogo após as explicações sobre este gênero textual.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Teatro dos gatos



Oed: Palavras esquecidas

Língua Portuguesa - 6º ano - Ensino Fundamental - Anos Finais



Capítulo 4



Resumo do OED:

Jogo da forca sobre palavras da língua portuguesa que não usamos mais. O estudante precisa ler os verbetes de um dicionário português do ano de 1798 e resolver o jogo da forca para descobrir algumas dessas palavras esquecidas.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Este jogo proporciona o contato do estudante com palavras que fazem parte da língua portuguesa, mas que caíram em desuso. Aproveite para apresentar outras palavras que não são mais usadas, consultando o dicionário e perguntando se conhecem a palavra citada. Instigue-os a tentar adivinhar o significado e depois esclareça o que cada uma significa. É uma atividade para que compreendam que a língua é viva e está sempre em processo de construção.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Palavras esquecidas

Língua⁺⁺

Portuguesa



7º *ano*



Aprender
Mais



OED: Personagens míticos

Língua Portuguesa - 7º ano - Ensino Fundamental - Anos Finais

7º ano



Capítulo 1



Resumo do OED:

A personificação é uma figura de linguagem comum nas fábulas, pois estas costumam ter personagens animais, mas ela também é muito presente nos mitos, já que diversas crenças costumam dar identidade a recursos e forças da natureza ou conceitos abstratos por intermédio de figuras divinas ou criaturas míticas. O jogo de cruzadinhas é para descobrir as características associadas a cada uma das figuras míticas apresentadas.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Esta cruzadinha apresenta as figuras míticas do panteão grego. É uma forma de conhecer esses personagens e reforçar os conhecimentos prévios dos adjetivos e locuções adjetivas.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Personagens míticos



OED: Textos com ritmo

Língua Portuguesa - 7º ano - Ensino Fundamental - Anos Finais



Capítulo 2



Resumo do OED:

Muitos gêneros textuais têm características em comum entre si, mas cada um tem suas particularidades. Neste jogo de clique e arraste, o estudante precisa observar as características listadas e associá-las aos gêneros “poema”, “letra de canção”, “cordel” e “haicai” àquelas que os descrevem, arrastando o ícone correspondente para cada item descrito.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

O jogo é uma forma de reter o conhecimento sobre os gêneros poema, letra de canção, cordel e haicai vistos no livro. Aproveite a ocasião para, após a aplicação jogo, ler para os estudantes uma poesia, uma letra de canção, um texto de literatura de cordel e um poema haicai. Proponha, ao final, que os estudantes criem e escrevam no caderno de produção textual um haicai.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Textos com ritmo



OED: Relato de um gamer

Língua Portuguesa - 7º ano - Ensino Fundamental - Anos Finais



Capítulo 3



Resumo do OED:

Nesta proposta, o estudante lê o relato, observa os verbos em destaque e clica para selecionar todos os que estejam na primeira pessoa do discurso e em algum tempo do passado do indicativo: pretérito perfeito, pretérito imperfeito ou pretérito mais-que-perfeito.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Relatos pessoais contam um fato ou história vivido por alguém. Eles são escritos em primeira pessoa e estão predominantemente no passado. Como ampliação da proposta vista no jogo, solicite, como tarefa para casa, que os estudantes entrevistem um membro de suas famílias (tios, avós, bisavós etc.) que relatem algum acontecimento que pode estar associado a um fato histórico ou ser um relato do cotidiano. Os estudantes devem produzir um texto com base nos relatos colhidos, no caderno de produção textual.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Relato de um gamer



OED: Perguntas e respostas

Língua Portuguesa - 7º ano - Ensino Fundamental - Anos Finais



Capítulo 4



Resumo do OED:

O jogo apresenta trechos da entrevista com o músico Oscar Castro Neves e o estudante deverá associar as respostas correspondentes a cada pergunta. Para isso, é preciso clicar nas setas próximas à pergunta para alternar entre as anteriores e as seguintes, que estarão em ordem. Em seguida, clicar nas setas próximas à resposta para trocar a resposta da pergunta atual e selecionar a correta.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Após a aplicação da proposta, proponha que os estudantes se reúnam em duplas e, seguindo um roteiro de perguntas, cada estudante entreviste o colega com quem forma dupla. O roteiro pode prever perguntas como: Onde você nasceu? Qual a sua comida favorita? Você gosta de viajar? O que você faz nas horas de lazer? Peça que as entrevistas sejam registradas no caderno de produção textual.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Perguntas e respostas

Língua⁺⁺

Portuguesa



8^o ano



Aprender
Mais



OED: Cordel de quem?

Língua Portuguesa - 8º ano - Ensino Fundamental - Anos Finais

8º ano



Capítulo 1



Resumo do OED:

Jogo no qual é preciso ler a história do Cordel e identificar suas personagens nas palavras em destaque do texto. O estudante pode clicar para selecionar a cor correspondente de uma personagem e depois clicar em uma palavra para pintá-la com a mesma cor.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Aplique este jogo após as explicações sobre o gênero textual cordel. Se possível, apresente aos estudantes alguns exemplos de cordéis, caso os tenha em papel ou então os que foram animados e estão disponíveis em plataformas de compartilhamento de vídeos, para melhor assimilação do estilo. Você pode apresentá-los antes de aplicar o jogo, como explicação para a atividade.

Aponte seu dispositivo para o QR Code



OED:
Cordel de quem?



OED: Assina embaixo!

Língua Portuguesa - 8º ano - Ensino Fundamental - Anos Finais



Capítulo 2



Resumo do OED:

A proposta apresenta um abaixo-assinado, que precisa ser lido antes de começar o jogo. Enquanto a personagem corre pelas ruas, o estudante desvia dos obstáculos e passa pelas pessoas com argumentos favoráveis para conseguir as assinaturas. É preciso clicar para alternar a área por onde a personagem corre.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

O jogo pode ser apresentado ao final das explicações sobre o abaixo-assinado. Pergunte aos estudantes se já assinaram um abaixo-assinado e sobre o que era a reivindicação. Acolha as respostas e reforce a importância da mobilização pública para que pautas importantes para a sociedade tenham visibilidade.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Assina embaixo!



OED: Desenho e crítica

Língua Portuguesa - 8º ano - Ensino Fundamental - Anos Finais



Capítulo 3



Resumo do OED:

Jogo no qual o estudante observa cada cartum e clica para selecionar as alternativas que descrevem o que está sendo criticado.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Cartuns são ilustrações de humor e costumam criticar questões sociais e o comportamento dos indivíduos. Reforce o conceito sobre a presença da linguagem não verbal ou a associação com a verbal e apresente outras histórias no formato cartum, após a aplicação da atividade, para fruição dos estudantes.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Desenho e crítica



OED: Nota do editor

Língua Portuguesa - 8º ano - Ensino Fundamental - Anos Finais



Capítulo 4



Resumo do OED:

Neste jogo, o estudante observa as frases soltas de textos editoriais fictícios e arrasta até elas os números das frases para associar cada uma ao seu possível veículo correspondente, de acordo com o conteúdo da sentença. Cada frase corresponde a apenas um veículo de comunicação.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Editorial é um gênero textual dos meios de comunicação que expressa o posicionamento do próprio veículo, seja ele um jornal, uma revista, um canal de TV etc. Verifique se os estudantes terão dúvidas durante a realização da proposta e lembre que o editorial é um texto opinativo, construído a partir de um ponto de vista sustentado por argumentos. Porém, como se trata de opinião de um grupo e não individual, reflete a ideologia do veículo (jornal, revista) em que foi publicado, por isso, não costuma ser assinado. Esta proposta é importante para a assimilação do conteúdo sobre argumentação e estratégias argumentativas.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Nota do editor

Língua++ Portuguesa



9º *ano*



Aprender
Mais



OED: Tira e troca

Língua Portuguesa - 9º ano - Ensino Fundamental - Anos Finais

9º ano



Capítulo 1



Resumo do OED:

Jogo no qual o estudante clica nos quadros de dois em dois para trocá-los de lugar e formar as quatro tirinhas, prestando atenção na estrutura e arrastando a barra de rolagem para alternar entre as linhas de quadros visíveis.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Esta proposta reforça o conceito de tirinha e incentiva o estudante a estruturar uma tirinha, usando os conceitos vistos em sala de aula. O desafio é organizar a estrutura correta, destacando o conceito de que as tiras são compostas por textos não verbais e mistos. Solicite que analisem com calma a tirinha, para que consigam organizar sua estrutura mais facilmente.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Tira e troca



OED: Visual dos versos

Língua Portuguesa - 9º ano - Ensino Fundamental - Anos Finais



Capítulo 2



Resumo do OED:

Jogo da forca em que o estudante clica nas letras para identificar quais desses recursos estão sendo usados nesses poemas.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Poemas visuais têm esse nome por usarem recursos visuais além da linguagem verbal. Peça que observem os poemas apresentados no jogo com atenção especial às estratégias de recursos linguísticos. Tendo isso em mente, a conclusão da atividade ficará mais clara.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Visual dos versos



OED: *Info Games*

Língua Portuguesa - 9º ano - Ensino Fundamental - Anos Finais



Capítulo 3



Resumo do OED:

Este infográfico mostra quatro dos principais gêneros dos games e as combinações entre eles, que criam novos gêneros. O estudante precisa ler a descrição de cada exemplo de jogo e arrastar as imagens para os espaços vazios para completar o diagrama, clicando nas setas para alternar entre os diferentes jogos.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

Comece com a seguinte pergunta: Você sabia que os games são classificados em gêneros de acordo com os desafios que propõem e a forma como são jogados? Promova a discussão entre os estudantes a partir das respostas que surgirem para a pergunta. Em seguida, aplique o jogo e esclareça eventuais dúvidas.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Info Games



OED: Quiz de outro mundo

Língua Portuguesa - 9º ano - Ensino Fundamental - Anos Finais



Capítulo 4



Resumo do OED:

Quiz no qual o estudante lê com atenção e clica na alternativa que responde a cada pergunta corretamente.



Sugestão de encaminhamento e ampliação:

O quiz trabalha com o gênero textual Notícia. Reforce com os estudantes os conceitos e os principais elementos da notícia para que os estudantes tenham subsídios para responder às perguntas.

Aponte seu dispositivo
para o QR Code



OED:
Quiz de outro mundo