

ANEXOS AGRUPAMENTO 2

AUTOAVALIAÇÃO

A autoavaliação consiste na autorreflexão sobre os processos de aprendizagem que vivenciamos. A autoavaliação necessita ser vivenciada para que seja desenvolvida, de forma a permitir a percepção sobre as conquistas e as dificuldades pessoais, contribuindo para o desenvolvimento da responsabilidade, autonomia e autoconfiança.

Ao final de cada semana o/a professor/a deverá ler a consigna da proposta de autoavaliação com as crianças e pedir para que pintem o emoji que represente o sentimento de cada um após os estudos realizados neste período.

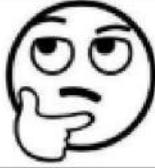
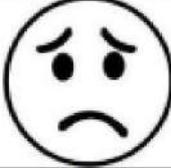
Sugerimos uma autoavaliação breve ao final de cada semana para que a professora possa fazer as intervenções necessárias na semana seguinte, da mesma forma, a criança poderá perceber em conversa com a professora em qual parte dos estudos precisará se dedicar mais.

ANEXOS AGRUPAMENTO 2

AUTOAVALIAÇÃO

NOME: _____ DATA: _____

COMO VOCÊ SE SENTE AO FINAL DESTA SEMANA DE ESTUDOS?

				
FELIZ	ORGULHOSO	CONFUSO	PREOCUPADO	TRISTE

NESTA SEMANA EU APRENDI: _____

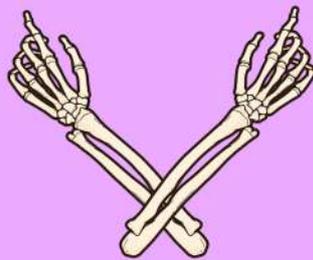
FIQUEI COM DÚVIDAS EM: _____

ESPAÇO DO PROFESSOR: _____

ANEXOS AGRUPAMENTO 2

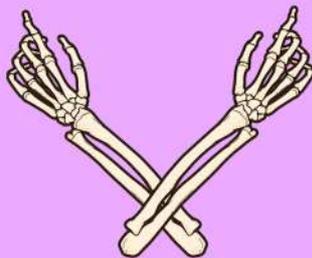
ANEXO 1

Conheça a mesma história lida agora contada



Clique na figura ou aponte para o QR Code para acessar o vídeo

A velha contrabandista



Clique na figura ou aponte para o QR Code para acessar o vídeo

ANEXOS AGRUPAMENTO 2

ANEXO 1

O médico fantasma

Esta história tem sido contada de pai para filho na cidade de Belém do Pará. Tudo começou numa noite de lua cheia de um sábado de verão. Dois garotos conversavam sentados na varanda da casa de um deles.

– Você acredita em fantasma?- perguntou o mais novo.

– Eu não!- disse o outro.

– Acredita sim!- insistiu o mais novo.

– Pode apostar que não – replicou o outro.

– Tudo bem. Aposto minha bola de futebol que você não tem coragem de entrar no cemitério à noite.

– Ah, é?- disse o garoto que fora desafiado. – Pois então vamos já para o cemitério, que vou provar minha coragem.

Assim, os dois garotos foram até a rua do cemitério. O portão estava fechado. O silêncio era profundo. Estava tão escuro... Eles começaram a sentir medo.

Para ganhar a aposta, era preciso atravessar a rua e bater a mão no portão do cemitério. O garoto que tinha topado o desafio correu. Parou na frente do portão e começou a fazer caretas para o amigo.

Depois se encostou no portão e tentou bater a mão nele. Foi quando percebeu que a camiseta estava presa.



ANEXOS AGRUPAMENTO 2

– Socorro! Alguém me ajude!- ele gritou, desmaiando em seguida.

Nisso, apareceu um velhinho vindo do fundo do cemitério, abriu o portão e chamou o outro menino.

– Seu amigo prendeu a manga da camisa no portão e desmaiou de medo. Coitadinho pensou que algum fantasma o estivesse segurando.

O garoto reparou que o velhinho era muito magro, quase transparente.

– Obrigado. Como é que o senhor se chama?

– Eu sou o médico daqui. Vou acordar seu amigo.

O velhinho passou a mão na cabeça do menino desmaiado e ele despertou no mesmo instante.

– Vão para casa meus filhos- ele disse. – Já passou da hora de dormir.

No dia seguinte, os meninos foram procurar o velhinho para agradecer-lhe a ajuda. Mas não o encontraram, nem no cemitério, nem em lugar nenhum. E foi assim que ambos perderam o medo de fantasma, quando perceberam que nem todos os seres misteriosos fazem o mal. Pelo contrário, podem até ajudar. Como aquele médico, que nunca mais apareceu.

PRIETO, Heloisa. Lá vem história outra vez – Contos do folclore mundial. São Paulo: Companhia das letrinhas, 1997.



ANEXOS AGRUPAMENTO 2

ANEXO 1

Uma história de assombração

Próximo à praça da igreja de Nossa Senhora do Amparo, no vilarejo de Matias do Norte, existe uma casa imponente, antiga, fechada há vários anos e com fama de mal-assombrada. Na cidade, dizem que nela mora uma alma penada que vaga pelos cômodos vazios e empoeirados do casarão. O espectro - segundo alguns moradores do lugar - é visto em noites de lua cheia, quando o luar invade o local através das enormes janelas corroídas pelo tempo, deterioradas pelas tempestades. Nessas noites, ouvem-se sons de correntes, coisas que se quebram, sinos que tocam, gemidos, sussurros, sem falar no barulho de passos apressados estalando no velho piso de madeira. Numa cavidade, no alto da fachada, há uma silhueta disforme que faz lembrar aos mais antigos moradores de Matias do Norte a primeira dona do casarão, falecida misteriosamente há mais de meio século. Tal detalhe, aliado aos demais aspectos, torna aquele lugar mais sinistro e apavorante.

Ninguém ousa passar por lá, especialmente quando escurece. Numa noite, por volta das 11 horas, um vendedor ambulante, desconhecendo o que diziam do macabro casarão, passou por ele tranquilamente à procura de uma hospedaria. Um ruído estranho o fez voltar-se em sua direção. A tênue luz de um poste, situado bem em frente à entrada principal, tornou possível aquela visão horripilante.



ANEXOS AGRUPAMENTO 2

- Minha nossa! Credo! O que é isso?!

Aterrorizado, constatou que a tal figura se mexia para a frente e para trás, de um lado para outro. De olhos arregalados, o homem fez o sinal-da-cruz e tratou de apressar os passos, rumo à hospedaria.

No dia seguinte, contou o que vira para os que encontrava. O fato passou a ser tema de todas as conversas. E... como quem conta um conto aumenta um ponto, já se falava das gargalhadas e no bater de mandíbulas de uma certa cabeça desencarnada.

À noite, sem parar de pensar no ocorrido, desafiando a si próprio e disposto à desvendar o mistério, resolveu voltar ao local, levando uma escada e um porrete.

Estava a poucos metros da funesta casa e já podia ouvir os sons horripilantes. Mesmo assim, não desistiu. Aproximou-se ainda mais, apoiou a escada na fachada e subiu, degrau por degrau. Quanto mais se aproximava, mais evidente ficavam os movimentos daquela silhueta. Agora, ouvia guinchos agudos. Seu coração disparou, parecia que ia sair pela boca. Com as pernas trêmulas, continuou a escalada até ficar cara a cara com o que poderia ser os restos mortais de uma certa senhora, que, sem paz, se recusava abandonar o mundo dos vivos. Apelou para o que restava de coragem e, devagar, cutucou-o com o porrete.

Então se desfez o mistério: debaixo daquela velha escultura danificada pelo tempo, saiu uma enorme ratazana, que, apavorada, pulou do nicho e se perdeu na escuridão.

O enigma da silhueta teve fim. Mas quanto às visões e aos ruídos fúnebres da sinistra casa, esses, sim, vão continuar até que outra pessoa se encarregue de desvendá-los.

ANEXOS AGRUPAMENTO 2

ANEXO 1

A COISA

(Ruth Rocha) - https://atividadesdownload.net/contos-de-misterio/#google_vignette

A casa do avô Alvinho era uma dessas casas antigas, grandes, que têm dois andares e mais um velho porão, onde a família guarda tudo que ninguém sabe bem se quer ou não quer.

Um dia o Alvinho resolveu ir lá embaixo procurar uns patins que ele não sabia onde é que estavam.

Pegou uma lanterna, que as lâmpadas do porão estavam queimadas, e foi descendo as escadas com cuidado.

No que ele foi, voltou aos berros:

_ Fantasma! Uma coisa horrível!

_ Um monstro de cabelo vermelho e uma luz medonha saindo da barriga!

Ninguém acreditou, está claro!

Onde é que já se viu monstro com luz saindo da barriga? Nem em filme de guerra nas estrelas!

Então vovô foi ver o que havia. E voltou correndo, como o Alvinho:

_ A Coisa! _ Ele gritava. _ A Coisa! É pavorosa! Muito alta, com os olhos brilhantes como se fossem de vidro! E na cabeça uns tufos espetados pra todos os lados!

Nessa altura a família começou a acreditar. E o tio Gumercindo resolveu investigar.

E voltou como os outros, correndo e gritando.



ANEXOS AGRUPAMENTO 2

A Coisa! É uma Coisa! Com uma cabeça muito grande, um fogo na boca. É muito horrorosa!

O Alvinho já estava roendo as unhas de tanto medo.

Dona Julinha, a avó do Alvinho, era a única que não estava impressionada:

_ Deixe de bobagens, Alvinho. Pra que este medo!

Fantasma não existe!

_ Mas o meu medo existe!

_ Está bem, eu vou - Disse Dona Julinha, eu vou ver o que é que há...

E Dona Julinha foi tirar a limpo o que estava acontecendo.

Ela foi descendo as escadas devagar, abrindo as janelas que encontrava.

A família veio toda atrás assustada, morrendo de medo do monstro, fantasma, alma penada, fosse lá o que fosse.

Até que chegaram lá embaixo e Dona Julinha abriu a última janela.

Então todos começaram a rir, muito envergonhados.

A Coisa era... Um espelho!

Dona Julinha tinha levado o espelho para baixo e tinha coberto com um lençol (Dona Julinha não tinha medo de fantasma, mas tinha medo de raios...)

Um dia o lençol se despreendeu e caiu e se transformou na Coisa...

Cada um que descia as escadas, no escuro, via uma Coisa diferente no espelho.

E todos eles pensavam que tinha visto... A Coisa.

A Coisa eram eles mesmos!

Não ria, não.

Você já reparou como um espelho no escuro é esquisito?

ANEXOS AGRUPAMENTO 2

ANEXO 1

DESAFIO PARA OS INTELIGENTES:

Em uma tarde chuvosa, assassinaram a patroa da casa mais linda da cidade. Só tinham 3 suspeitos:

O mordomo, a empregada e o jardineiro.

O marido perguntou: - Quem a matou?

O mordomo disse: - Eu estava abrindo a porta.

A empregada disse: - Eu estava arrumando a casa.

E o jardineiro disse: - Eu estava molhando as plantas.

Quem foi o assassino?



ANEXOS AGRUPAMENTO 2

ANEXO 1

A noite inesquecível de Rosita

Rosita está sozinha em casa. Lá fora ela ouve o vento soprar através das árvores _____ (ruído do vento soprando). A chuva começa a cair _____ (leve batida com as pontas dos dedos sobre a palma da mão). Ouve o ruído de arranhar unhas na porta, _____ (arranhando unhas na carteira). Talvez seja um leão _____ (rugido de leão). Talvez seja um camundongo _____ (guinchar de camundongo). Talvez seja um monstro _____ (rugido de monstro). Rosita está amedrontada. Liga o rádio para encobrir o ruído do arranhar das unhas _____. O rádio toca uma canção _____ (cantarolar uma canção qualquer). Rosita baixa o volume _____ (baixar o tom da voz), levanta o volume _____ (aumentar o tom de voz) e desliga de repente _____ (parar de cantar). Na porta o arranhar das unhas continua. Abre a porta _____ (ranger de porta). Seu cachorro entra, pula e lhe dá um grande beijo _____ (lambida de cachorro).

Fonte: Patricia A. Richard - Amato. making it Happen. Interaction in the Second Language Classroom. From theory to practice. London: Longman,1988 p.32

(Com esta leitura podem ser realizadas brincadeiras com o objetivo de trabalhar os sons. As crianças podem reproduzir esses sons - onomatopeias).

BAAM!

BUUU!

PSIU!

ANEXOS AGRUPAMENTO 2

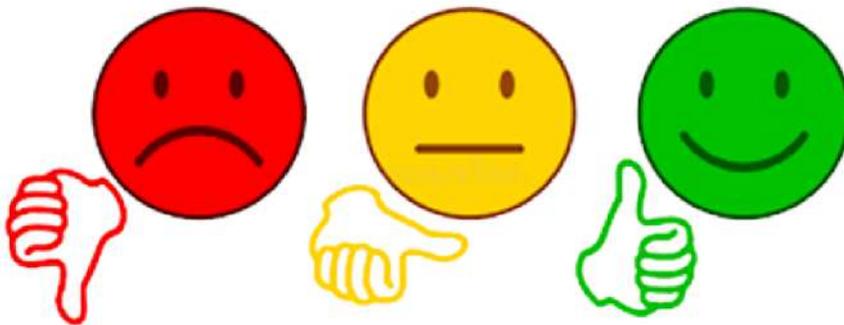
ANEXO 2

Potencialize os diferentes espaços disponíveis na escola para realizar a leitura e se possível, crie um ambiente misterioso (sala escura com lanternas...). Use a criatividade e os materiais disponíveis na escola.



ANEXO 3

Após escutar a história, dê a sua opinião a partir dos emojis abaixo e comente um trecho dela.



ANEXOS AGRUPAMENTO 2

ANEXO 4

Depois de participar da roda de conversa, em dupla, façam uma lista dos elementos que caracterizam o podcast **A menina e o monstro Chenoo** como um conto de mistério/suspense.



ANEXO 5

Folha para o desenho do monstro



ANEXO 6

Vocês têm um desafio diferente e divertido: inventar um personagem sinistro para o enredo do conto.



ANEXO 7

Escrevam como vocês imaginam que termina o conto.



ANEXO 8

Use a sua imaginação e criatividade e escreva um início diferente para o conto **A menina e o monstro Chenoo**.

ANEXOS AGRUPAMENTO 2

ANEXO I (1/3)

REGRAS DO JOGO DE CARDS

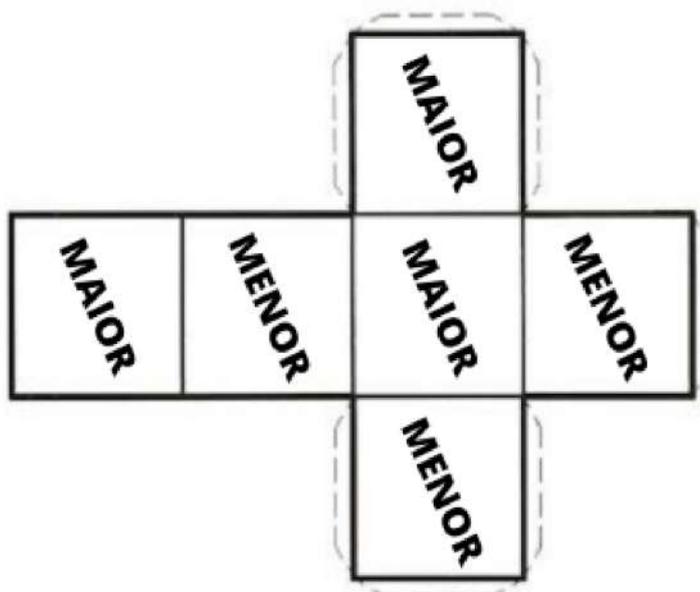
Organização: Dupla de educandos

Recursos necessários: 16 cards.

Meta: Conseguir todos os cards.

Regras:

- Os jogadores se organizam em duplas.
- Os educandos devem embaralhar os cards e dividir igualmente entre os jogadores.
- Cada jogador deve organizar os cards em um único monte e deixá-lo em cima da mesa. A cada rodada retira a carta de cima do monte.
- Os jogadores decidem quem vai iniciar o jogo, tirando par ou ímpar ou da forma que preferirem.
- Os jogadores pegam sempre a primeira carta do monte.
- O jogador da vez precisa escolher uma das quatro habilidades da carta e depois jogar o dado para saber como deve ser feita a comparação entre os números. Se cair "MENOR", quem tiver a carta com o menor valor da habilidade escolhida fica com as cartas, o mesmo acontece quando cair "MAIOR".
- O jogador que ficar com as duas cartas as coloca embaixo do monte e continua escolhendo a habilidade da próxima rodada.



- Ganha o jogo de cards quem ficar com todas as cartas.

ANEXOS AGRUPAMENTO 2

ANEXO I (2/3)

MIRAZ ANEXO I AGRUPAMENTO 2



FORÇA	68
AGILIDADE	44
CORAGEM	42
RESISTÊNCIA	73

FRANK ANEXO I AGRUPAMENTO 2



FORÇA	72
AGILIDADE	69
CORAGEM	43
RESISTÊNCIA	44

MORGANA ANEXO I AGRUPAMENTO 2



FORÇA	82
AGILIDADE	70
CORAGEM	40
RESISTÊNCIA	20

LEGOLAS ANEXO I AGRUPAMENTO 2



FORÇA	22
AGILIDADE	97
CORAGEM	86
RESISTÊNCIA	44

SARUMOM ANEXO I AGRUPAMENTO 2



FORÇA	98
AGILIDADE	21
CORAGEM	43
RESISTÊNCIA	88

GALADRIEL ANEXO I AGRUPAMENTO 2



FORÇA	79
AGILIDADE	64
CORAGEM	42
RESISTÊNCIA	46

FEITICEIRA VERDE ANEXO I AGRUPAMENTO 2



FORÇA	34
AGILIDADE	75
CORAGEM	62
RESISTÊNCIA	60

DRACO ANEXO I AGRUPAMENTO 2



FORÇA	80
AGILIDADE	30
CORAGEM	89
RESISTÊNCIA	52

ASLAM ANEXO I AGRUPAMENTO 2



FORÇA	64
AGILIDADE	33
CORAGEM	85
RESISTÊNCIA	55

ANEXOS AGRUPAMENTO 2

ANEXO I (3/3)

GRÍMA ANEXO CLARULHOE



FORÇA	23
AGILIDADE	96
CORAGEM	84
RESISTÊNCIA	45

FRODO ANEXO CLARULHOE



FORÇA	95
AGILIDADE	24
CORAGEM	46
RESISTÊNCIA	82

RAMANDU ANEXO CLARULHOE



FORÇA	53
AGILIDADE	87
CORAGEM	68
RESISTÊNCIA	31

BILBO ANEXO CLARULHOE



FORÇA	66
AGILIDADE	32
CORAGEM	86
RESISTÊNCIA	54

DRAGONE ANEXO CLARULHOE



FORÇA	78
AGILIDADE	64
CORAGEM	41
RESISTÊNCIA	48

BRUXA DO LESTE ANEXO CLARULHOE



FORÇA	40
AGILIDADE	76
CORAGEM	62
RESISTÊNCIA	63

BRUTOS ANEXO CLARULHOE



FORÇA	91
AGILIDADE	20
CORAGEM	83
RESISTÊNCIA	42

ANEXOS AGRUPAMENTO 2

ANEXO III

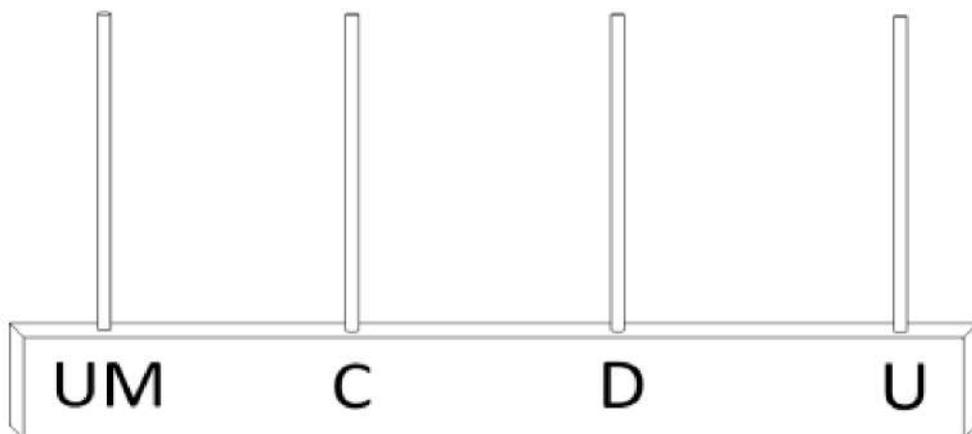
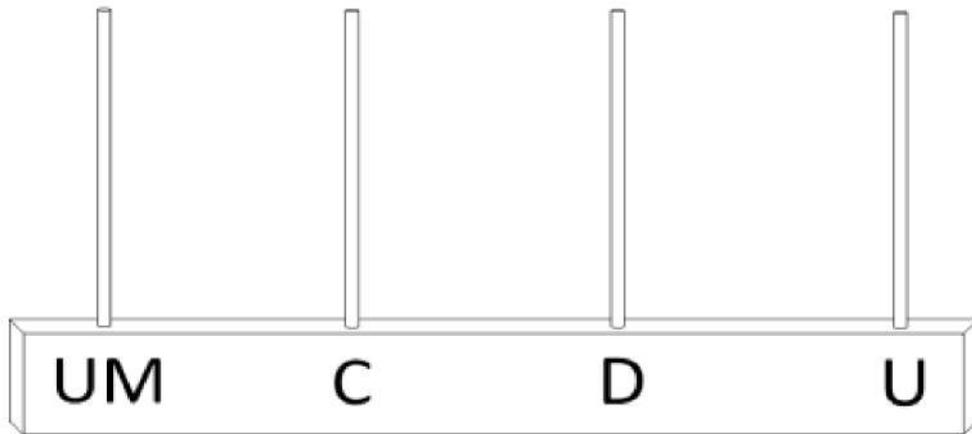
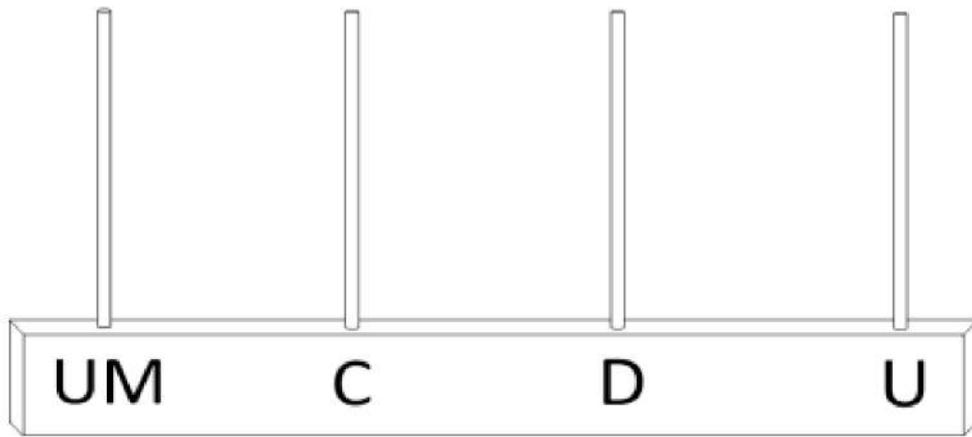
Orientações para pontuação dos Cards.

Para cada característica do personagem será dado um valor que não ultrapassará o número 100. Os valores não poderão se repetir na mesma carta e nem nas demais. Para isso, siga os seguintes critérios:

- Seu primeiro número deverá estar entre 1 e 100, sem que os algarismos se repitam.
- Não podendo utilizar os algarismos da primeira formação, seu número deverá ser menor que 50.
- Seu próximo número será formado pelos algarismos 0,2,4,6,8, não podendo ser da ordem das centenas.
- O último valor deverá ter dois algarismos entre 2 e 8 e a soma deles não poderá ser maior do que 10.

ANEXOS AGRUPAMENTO 2

ANEXO IV



ANEXOS AGRUPAMENTO 2

ANEXO V

João quer registrar o número 63 no ábaco que encontrou na sua escola, porém está com dúvidas porque só existem trinta e seis pecinhas coloridas no instrumento, mas sua professora garantiu que era possível registrar até o número 9999. Como podemos ajudá-lo a resolver esse problema?

Se no ábaco só tem 36 pecinhas, como é possível registrar o 63?

O que representa cada haste do ábaco?

O que representa cada pecinha do ábaco?

Todas as pecinhas têm o mesmo valor?

Agora que você já respondeu às questões acima, como podemos explicar para o João que é possível registrar o número 63 no ábaco?