

Guia de exploração de recursos multimédia

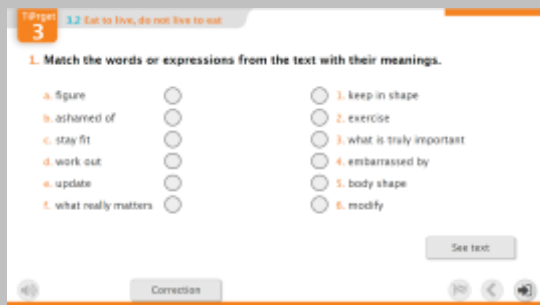
Página

Recurso

Metas

Sugestões de exploração

Atividades interativas



Atividades interativas dos exercícios de resposta fechada do manual.

- Desenvolver a compreensão escrita e oral;
- Consolidar, sistematizar e aprofundar conhecimentos sobre a estrutura da língua inglesa.

Ao longo do manual, o professor encontrará diversas atividades interativas, réplicas dos exercícios de resposta fechada em formato digital. Estas constituem uma alternativa à abordagem tradicional de resolução destes exercícios em sala de aula.

O professor poderá optar por corrigir estas atividades de uma forma dinâmica, projetando cada uma delas em sala de aula. Este formato permitir-lhe-á validar cada resposta automaticamente através das cores verde (respostas corretas) ou vermelho (respostas erradas) ou, quando existe áudio, validar no final através do botão *Check*.

Caso o professor entenda, poderá apenas projetar a correção dos exercícios, clicando no botão *Correction*, opção que se encontra sempre disponível.

Apresentações em *PowerPoint*

- | | |
|-----------|---|
| 26 | - Present simple |
| 32 | - Present continuous and present simple |
| 38 | - Modal verbs |
| 54 | - Degrees of adjectives |
| 60 | - Past simple - regular verbs |
| 66 | - Past simple - irregular verbs |
| 84 | - Countable / uncountable nouns and quantifiers |
| 90 | - Future - Will + infinitive / Be going to |

- Compreender e conhecer algumas estruturas frequentes do funcionamento da língua.

Sugere-se que o professor projete o *PowerPoint* em sala de aula e introduza ou sistematize o conteúdo em questão. Poderá aproveitar as imagens disponíveis para trabalhar a expressão oral através, por exemplo, da sua descrição.

No fim da exploração dos diapositivos, o professor poderá realizar, em conjunto com a turma, os exercícios propostos e, desta forma, efetuar uma revisão do conteúdo lecionado e esclarecer eventuais dúvidas. Estes exercícios apresentam uma validação *step-by-step* das respostas.

Página

Recurso

Metas

Sugestões de exploração



Infográfico em forma de linha do tempo que permite explorar, com recurso a diversos exemplos, o uso e regras de construção dos seguintes tempos verbais: *Present Simple*; *Present Continuous*; *Past Simple*; *Past Continuous*; *Present Perfect*; *Future (will)*; *Future (be going to)*. Permite ainda comparar os diferentes usos entre dois tempos verbais.

os aspetos focados e esclarecer eventuais dúvidas.

Poderá ainda criar situações que estimulem a autonomia linguística e comunicativa, dando oportunidade aos alunos de regular os seus processos de aprendizagem, como, por exemplo, apresentar um texto onde os alunos deverão identificar os tempos verbais estudados e relembrar as estruturas de cada forma verbal, ao mesmo tempo que justificam o uso desse verbo nessa frase. Poderá, ainda, apresentar diferentes imagens e solicitar a construção de frases a partir das cenas ilustradas, usando os tempos verbais estudados. Mais uma vez os alunos deverão focar a estrutura verbal e justificar a razão da escolha do tempo verbal para cada frase.

Finalmente, poderá ainda sugerir aos alunos a pesquisa de textos em jornais ou outras publicações em inglês, onde poderão explorar e exercitar as formas verbais, identificando os tempos verbais usados e justificando o seu uso naquele contexto.

Gramáticas

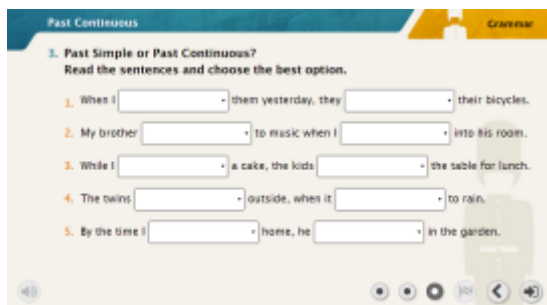
- 27 - Present simple
- 33 - Present continuous and present simple
- 39 - Modal verbs
- 55 - Degrees of adjectives
- 61 - Past Simple - regular verbs
- 67 - Past simple - irregular verbs
- 84 - Countable / Uncountable nouns

- Compreender e conhecer algumas estruturas frequentes do funcionamento da língua.

Os alunos têm à disposição gramáticas constituídas por exercícios interativos para exercitarem e consolidarem os conteúdos gramaticais aprendidos.

Antes de se dar início à resolução dos exercícios, o professor poderá dar oportunidade aos alunos para regularem o seu processo de aprendizagem e apelar aos conhecimentos relativos ao conteúdo gramatical em questão fazendo, assim, uma revisão deste.

Página	Recurso	Metas	Sugestões de exploração
85	- Quantifiers		Os alunos resolvem os exercícios propostos no recurso multimédia individualmente, em pares ou em grande grupo. No fim de cada uma das atividades, é apresentada a respetiva solução, após o clique no botão <i>Check</i> . Os alunos têm a oportunidade de ver a correção, as respostas dadas e tentar novamente.
91	- Future - Will + infinitive / Be going to		
97	- Past continuous		
113	- Present perfect		
119	- Present perfect: time adverbs ever and never		
125	- Present perfect or past simple		
145	- So + adjectives / Order of adjectives		
151	- Who, which, that, whose		
157	- Phrasal verbs		
173	- Used to / didn't use to		
179	- Zero and first conditionals		
185	- Imperative		



Gramáticas com exercícios interativos de consolidação dos conteúdos gramaticais lecionados.

Página

Recurso

Metas

Sugestões de exploração

33, 61, 67, 97, 113, 125
Wheel of verbs



Ferramenta roda dos verbos que tem como finalidade a consolidação das estruturas verbais dos seguintes tempos: *Past Simple*; *Past Continuous*; *Present Continuous*; *Present Perfect* (verbos regulares e irregulares).

- Compreender e conhecer algumas estruturas frequentes do funcionamento da língua.

Este recurso pode ser explorado em pares, grupos ou com toda a turma. O professor poderá começar a atividade de modo mais orientado, para que se esclareçam eventuais dúvidas de utilização. Assim, depois de escolhidos os tempos verbais a serem trabalhados, um aluno coloca-se à frente da turma, clica no botão *Play* e responde à questão que surge relativa ao verbo selecionado aleatoriamente. A restante turma confirma ou corrige a resposta. O aluno escolhe depois um colega para prosseguir para a próxima rodada.

Dado ser possível escolher qual o tempo verbal que se pretende trabalhar, este recurso poderá ser utilizado diversas vezes ao longo do ano letivo, conforme os tempos verbais que se pretenderem consolidar. Durante a exploração deste recurso, é ainda possível controlar o áudio e o professor pode escolher entre a locução ou a versão *mute*.

Nota: Pode-se ainda dividir a turma em grupos e o próprio professor faz rodar a ferramenta, dando tempo a cada grupo para responder. Cada grupo responde a uma pergunta e, se errar, passa a vez para outro. Dependendo das características da turma, pode-se inclusive atribuir uma escala de pontos.

Página	Recurso	Metas	Sugestões de exploração
43 101 129 189	Jogos - Relaxing around the world game - Food around the world game - The world is a catwalk game - Preserving the world game  Jogos de exploração vocabular e cultural acerca dos temas abordados na rubrica <i>Intercultural Target</i>.	• Participar num diálogo simples, previamente preparado, podendo pedir ajuda e reformular: - Formular perguntas e dar respostas sobre vivências dos jovens em diferentes meios culturais (modas, <i>hobbies</i>, hábitos alimentares); - Usar vocabulário adequado aos temas estudados no domínio intercultural; - Iniciar, manter ou terminar uma conversa breve. • Reconhecer a diversidade como uma oportunidade de aprendizagem para todos: - Entender o mundo dos adolescentes: <i>hobbies</i>, moda, estados emocionais; - Identificar diferentes hábitos alimentares. • Compreender e conhecer formas de organização do léxico: - Apropriar-se de novos itens lexicais, relacionados com as áreas temáticas previstas no domínio intercultural.	Este recurso poderá ser utilizado após a exploração da rubrica <i>Intercultural Target</i> do manual, como forma de consolidação do vocabulário e dos conteúdos culturais aí focados. O professor pode começar por apresentar imagens acerca dos temas abordados e, em interação com a turma, promover um diálogo simples e estruturado. Em seguida, sugere-se que o professor explique o funcionamento do jogo, que pode ser realizado individualmente, em pares ou em grupos. Caso seja realizado em pares ou grupos, o professor pode definir uma pontuação máxima e, a primeira equipa a alcançá-la, é a vencedora. No fim, o professor poderá efetuar algumas perguntas gerais sobre o tema abordado, de forma a alargar o universo cultural dos alunos. Em alternativa, pode realizar uma atividade com toda a turma. Poderá começar por dividir a turma em pequenos grupos e, de seguida, coloca num saco papéis com subtemas relacionados com o tema explorado. Cada grupo tira um papel e redige um pequeno texto referente ao tema que lhe calhou, efetuando, para tal, uma pequena pesquisa acerca deste. No fim, o texto pode ser convertido numa apresentação em <i>PowerPoint</i> e apresentado à turma. Em alternativa, os trabalhos podem ser compilados e publicados no jornal escolar.

Regras dos jogos:

- *Bowling (Relaxing around the world game; The world is a catwalk game)*: os alunos jogam contra o computador. Surge uma questão para o aluno responder. Se acertar lança a bola, deitando os *pins* abaixo, realizando pontos. Se errar é o computador a lançar a bola e, por conseguinte, a pontuar.

- *Food around the world game; Preserving the world game*: o objetivo é descobrir uma palavra, adivinhando as letras que ela contém, a partir de uma pista que surge. A cada rodada, escolhe-se uma letra que se suspeite fazer parte da palavra, clicando no teclado. Caso a palavra contenha essa letra, será mostrada a sua posição. Caso essa letra não exista na palavra, a perde-se e passa-se a vez.

45, 73, 103, 131,
163, 191

Board game



Jogo de tabuleiro interativo com questões vocabulares e gramaticais dos temas e

- Compreender formas de organização do léxico e conhecer algumas estruturas frequentes do funcionamento da língua.

O jogo de tabuleiro pode ser utilizado para rever os conhecimentos adquiridos de uma forma lúdica, com o intuito de motivar para o estudo da língua inglesa e fomentar o espírito de equipa e o respeito mútuo.

É possível escolher o número de jogadores até a um máximo de 6, bem como selecionar as unidades que se pretendem trabalhar, por exemplo, apenas uma, duas, quatro ou mesmo todas. Esta particularidade permite não só a utilização deste recurso em diversos momentos ao longo do ano letivo, mas também fornecer uma alternativa à revisão de conteúdos, dependendo das características da turma e do objetivo pedagógico a alcançar.

Página	Recurso	Metas	Sugestões de exploração
	conteúdos abordados em cada uma das unidades.		Num primeiro momento, sugere-se que o professor explique o funcionamento do jogo, exemplificando. O primeiro jogador responde a uma questão. Se acertar lança o dado, avança o respetivo número de casas e passa a vez para o jogador seguinte; se errar não tem a oportunidade de lançar o dado, permanecendo na mesma casa e passa a vez para o jogador seguinte. O professor poderá organizar a turma em grupos e estimular a competição saudável entre estes, ressaltando aspetos como a ética de uma competição e, ao mesmo tempo, salientar a importância das questões apresentadas ao longo do recurso multimédia. Estando os grupos formados, o professor poderá optar por realizar a atividade em grande grupo (cada equipa funciona como um jogador) ou em grupos pequenos (os alunos jogam individualmente dentro de cada equipa).