

ATENÇÃO!



MATERIAL PROMOCIONAL GRATUITO



Este material foi elaborado por **Janaina Spolidorio**
Todas as atividades e textos são protegidos
pela **Lei de Direitos Autorais, de nº 9.610/ 98.**



Use o material **SOMENTE em sala da aula!** Por ser da área da educação, certamente sabe que devemos ter **RESPEITO** pelo trabalho das pessoas.

A valorização do profissional vem de sua conduta no trabalho. Somos desvalorizados porque há pessoas que agem de má fé, usando material de outros autores para promover a si mesmo. Ajude a combater esta prática! Somente o próprio autor tem direito de utilizar o material para divulgação de seu trabalho.



NÃO SE TORNE UM CRIMINOSO!!!

Para proteger o direito autoral, passamos a colocar identificador nas atividades. PIRATARIA É CRIME, portanto, se o arquivo for repassado e aparecer em IPs diferentes, temos uma advogada que está encarregada de monitorar as atividades. Ela entrará em contato para proceder com o atendimento do repasse ilegal. O mesmo serve para divulgação indevida na internet.

PROIBIDA A EXPOSIÇÃO DESTE MATERIAL EM GRUPOS DE WHATSAPP E FACEBOOK, EM BLOGS OU QUALQUER OUTRA FORMA DE DIVULGAÇÃO. A EXPOSIÇÃO OU PARTICIPAÇÃO NOS GRUPOS ACARRETERÁ PROCESSO JUDICIAL.

Sendo honesto e tendo pago pelo material, nada mais justo do que outras pessoas fazerem o mesmo. Em lugar de dar, indique! O preço é acessível e o

NOME: _____	
DATA: _____ PROFESSOR: _____	

Objetivo: ampliar conhecimentos de interpretação, trabalhar com textos instrucionais e produzir um jogo coletivo.

Trabalho do Livro

50 mulheres para se inspirar



Editora Ciranda Cultural

Vamos montar um jogo coletivo, para ser jogado em pequenos grupos, sobre o livro que lemos. O jogo é inspirado no tabuleiro "20 questions for kids", que no Brasil recebe o nome popular de **Perfil**.

Veja a seguir as **regras e orientações** do trabalho:

- 1 O professor irá sortear personalidades do livro entre os alunos da classe. É o professor quem determina quantas personalidades cada aluno irá utilizar.
- 2 Depois de ler o livro todo, cada aluno deverá utilizar as personalidades sorteadas por ele e montar cartões com dicas que ajudem os jogadores da brincadeira a descobrirem quem é a personalidade.
- 3 Observe itens importantes que estão nas páginas do livro e serão usadas nos cartões.

Diagrama de um cartão de perfil de Frida Kahlo:

- Área de Atuação:** Indica a seção "ARTE" no topo esquerdo.
- Biografia:** Indica a seção de texto contendo "FRIDA KAHLO" e "1907-1954".
- Curiosidades:** Indica a seção "CURIOSIDADES" no canto inferior direito.
- Datas de nascimento e falecimento:** Indica as datas "1907-1954" no topo da seção de biografia.

O cartão também contém uma ilustração de Frida Kahlo e um vaso com flores.

Imagem ilustrativa que imita o layout do livro original para fins educativos

4 As informações deverão ser anotadas no rascunho para o professor corrigir antes de serem passadas para o cartão do jogo. Veja um exemplo de como montar o cartão.

Esta é uma personalidade da área
ARTE

1. Ela viveu na Casa Azul.
2. É mexicana.
3. Nasceu em 1907.
4. Passou por várias cirurgias.
5. Sofreu um acidente aos 18 anos.
6. Teve poliomielite na infância.
7. Seu pai a incentivou a pintar.

Sou **FRIDA KAHLO**

Annotations:
- Curiosidade (points to item 1)
- Área de Atuação (points to ARTE)
- Data de nascimento (points to item 3)
- Partes da biografia (points to items 4-7)
- Resposta da Ficha (points to the name box)

5 Será anotado no rascunho de cartão a seguir as informações de uma das personalidades sorteadas para o aluno. O professor irá corrigir quando terminar!

Esta é uma personalidade da área

1. -----
2. -----
3. -----
4. -----
5. -----
6. -----

Sou -----

Anexo que pode ser usado como cartões originais dos alunos ou rascunhos.

Esta é uma personalidade da área

1. -----

2. -----

3. -----

4. -----

5. -----

6. -----

Sou -----

Esta é uma personalidade da área

1. -----

2. -----

3. -----

4. -----

5. -----

6. -----

Sou -----

Como jogar

Forme grupos de 4 ou 5 alunos com fichas diferentes.

Cada aluno deverá segurar suas próprias fichas para ler.

Decida qual aluno irá começar. Este aluno lerá para os participantes apenas a área de atuação da personalidade.

Em seguida, lerá as dicas, uma a uma, na ordem em que estão, com pausa entre as dicas.

Assim que um jogador souber quem é a personalidade, deve falar, independentemente de qual dica se encontra.

O aluno que acertar a personalidade ficará com a ficha do colega durante o jogo, formando um montinho de “pontos” com as fichas ganhas.

Ao final do jogo, quando as fichas tiverem acabado, basta contar quantas cada jogador recebeu. A pontuação mais alta vence!

Você pode utilizar a tabela a seguir para marcar os pontos, se desejar!

	Aluno	Aluno	Aluno	Aluno	Aluno
Primeira Rodada					
Segunda Rodada					
Terceira Rodada					
Quarta Rodada					
Quinta Rodada					