

Título da atividade

Atividade de incentivo a cultura- Ida ao Cinema

Disciplina

Orientação de Estudos

Professor Responsável

Professoras Iva Tavares da Rocha, Roberta e Tatiane

Público alvo

ALUNOS DOS 6º ANOS A , B E C

Tempo de duração / datas de aplicação

2º SEMESTRES de 2016

Objetivo

Na contemporaneidade, é importante que a Educação Escolar ofereça aos alunos oportunidades de conhecer e aprender por meio de uma das principais linguagens da atualidade: a linguagem cinematográfica. Seu uso, como prática educativa, facilita significativamente o diálogo entre os conteúdos curriculares e os conhecimentos mais gerais. Por intermédio da leitura e análise de imagens e de ferramentas utilizadas pelo cinema, o trabalho com essa linguagem, entre outros aspectos, contribui para o desenvolvimento da compreensão crítica do mundo e das novas tecnologias, tendo em vista os benefícios que proporciona à formação do aluno. A cada exibição cinematográfica, novos olhares, sensações e experiências se renovam e se fortalecem e ainda podem gerar reflexões que se prolongam por toda a vida.

Os universos reais e fictícios projetados na tela simulam contextos e cenários que retratam valores individuais e coletivos, que poderão ser discutidos e ampliados por meio do debate com a comunidade escolar.

Com sua expressiva versatilidade, a linguagem cinematográfica compreende, além de um corpo de conhecimento notável, mecanismo de interfaces com outras linguagens, dialogando com várias expressões: o teatro, a dança, a música e as artes visuais.

Habilidades (da Base Nacional Comum) trabalhadas

Habilidades matemática: Compreender informações transmitidas em tabelas e gráficos. Saber construir gráficos elementares (barras, linhas, pontos utilizando escalas adequadas). Utilizando informações do filme

Habilidade de língua portuguesa: Utilizar conhecimento sobre a língua para reconhecer e elaborar textos com estrutura narrativa.

Habilidade de ciências: Desenvolver a inteligência lógica, tornando-se autônomo, na tomada consciente de decisões.

Exercitar a criatividade, para “criar” soluções para desafios reais. Material utilizado (anexar modelos de atividade, se necessário, no fim do plano de aula).

- ✓ Câmeras digitais fotográficas;
- ✓ Impressora colorida;
- ✓ Sala de informática;
- ✓ Ônibus para transporte

✓ Ingressos

Critérios / Instrumentos de avaliação

Diferentes atividades realizadas durante o período do projeto;
Participação em todas as atividades realizadas;

Premissa / Princípio / Valore do PEI evidenciado na atividade (comente)

Princípio da educação interdimensional, onde o ensino é visto de forma integral e onde os diferentes aspectos foram abordados para que os jovens desenvolvam todas as suas potencialidades.

Pedagogia da presença, onde os professores puderam acompanhar o desenvolvimento dos alunos de forma constante e de presença marcante na vida do aluno;