

Tabela de conteúdos



VEO, VEO

- Apresentar-se a alguém.
- Verbo *ser* na 3ª pessoa do singular (*él/ella/usted*): perguntas, respostas curtas e forma negativa.
- Vocabulário: seres do fundo do mar.



LAS ESCONDIDAS

- Perguntar e responder onde alguém está: *¿Dónde está...? / Está en...*
- Numerais cardinais: 1 a 20.
- Verbo *estar* na 3ª pessoa do singular (*él/ella/usted*): perguntas e respostas curtas.
- Vocabulário: partes da casa.



LA FIESTA DE CUMPLEAÑOS DE MARVIN

- Dar informações pessoais: perguntar e responder o nome e a idade.
- Perguntar e responder sobre gostos ou preferências: *¿Te gusta(n)...? / Me gusta(n)... / No me gusta(n)...*
- Vocabulário: membros da família.



EL COFRE DEL TESORO

- Perguntar o que é algo: *¿Qué es eso?*
- Pedir ajuda.
- Vocabulário: fantasias (roupas e acessórios) e verbo *ponerse*.



EL BUFET INVISIBLE

- Falar sobre o que gostam de comer no café da manhã.
- Verbo *haber*: formas afirmativa, negativa e interrogativa.
- Vocabulário: alimentos.



LOS CRAYONES MÁGICOS

- Explicar o que algo representa.
- Comentar sobre a cor favorita.
- Seguir comandos.
- Vocabulário: cores.



EL PATIO DE JUEGOS SUBMARINO

- Perguntar e responder sobre objetivos vocacionais: *¿Qué quieres ser cuando seas grande?*
- Vocabulário: profissões e atividades relacionadas a elas.



EL CIRCO DE LOS JUGUETES

- Apresentação de astros do circo e o papel de cada um.
- Ações em andamento: verbo *estar* + *gerundio*.
- Vocabulário: verbos de ação.



LA COMPETENCIA DE CLAVADOS

- Perguntar e responder acerca da origem de alguém: *¿De dónde eres?*
- Descrever habilidades: *saltar rápido, girar rápido*.
- Vocabulário: adjetivos que descrevem aspectos físicos - *alto, bajo, fuerte, rápido, lento*; animais marinhos - *tiburón, tortuga, pulpo*.



EL GPS

- Verbos no imperativo.
- Expressões usadas para dar direções: *dar vuelta a la izquierda, dar vuelta a la derecha, seguir derecho*.
- Vocabulário: adjetivos - *cierto, equivocado*.



LA MAÑANA DEL LUNES

- Perguntar e dizer as horas: *¿Qué hora es?*
- Expressar rotinas diárias.
- Vocabulário: ações do dia a dia - *despertarse, desayunar, ducharse*.



NAVEGANDO

- Comparativo de superioridade dos adjetivos.
- Vocabulário: substantivos e adjetivos relacionados ao ambiente - *playa, basura, sucio, limpio*.



Apresentação

O DVD contém doze desenhos animados de curta duração, variando entre 2min30s e 4min cada um, apropriados à faixa etária das crianças que estão nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Há uma diversidade de cores, formas, movimentos, músicas e efeitos sonoros para explorar contextos comunicativos informais, coloquiais e familiares.

O tempo curto de duração serve como estratégia para prender a atenção da criança e fazê-la acompanhar a história até o fim, construindo significados e aprendendo as estruturas da língua espanhola.

As histórias giram em torno de situações vividas por dez personagens: o casal de dragões, Nessie e Ra; o macaquinho

Marvin e a preguiça Sara; três animais aquáticos: a tartaruga Tim, o tubarão Sammy e a fêmea de polvo Olive; e três bonecos de brinquedo: a boneca de pano Lucy, o gato de pelúcia Baggins e o boneco pirata Peter.

Esses personagens se revezam a cada episódio, ou seja, apenas um pequeno grupo participa de cada um, o que permite à criança se familiarizar com eles e ter interesse em saber quem vai fazer parte do próximo.

Em cada história, o ambiente, o enredo e as atitudes dos personagens fazem parte do mundo infantil e conduzem as crianças ao entendimento. São retratadas situações interacionais significativas, como relações familiares e de amizade, competições e jogos.

Todas as histórias são permeadas de humor. De forma bastante leve e sutil, desenvolvem não só o conhecimento da língua espanhola, mas também atitudes de boa convivência e valores sociais. Por exemplo, uma delas aborda o tema competição sem evidenciar a ideia de disputa, mas enaltecendo valores pessoais de cada competidor. Outra menciona a questão ambiental, estimulando as pessoas a não jogarem lixo na praia para não poluir o meio ambiente. Há momentos em que os personagens convidam ou são convidados para um evento e, com isso, dão exemplos de boas maneiras. Alguns episódios mostram brincadeiras e jogos infantis que propiciam interação e convívio social. A importância do cumprimento dos horários dos compromissos também é evidenciada em um deles. E, assim, os personagens vão passando por situações às quais as crianças estão normalmente expostas no dia a dia.



Objetivos

- Incentivar, por meio de animação, o aprendizado da língua espanhola.
- Identificar personagens e situações vividas por eles.
- Desenvolver o pensamento lógico.
- Desenvolver a capacidade de percepção de diferentes situações.
- Identificar termos e expressões na língua espanhola relacionados ao tema.
- Fazer inferências de sentido.
- Aplicar a língua estrangeira em situações diversas.
- Estimular a habilidade auditiva.
- Refletir acerca de hábitos, atitudes e situações interacionais.





Concepção pedagógica

O desenho animado explora situações e intenções comunicativas, além da relação entre interlocutores, podendo ser utilizado como um aliado eficaz para despertar o interesse das crianças pela língua espanhola e favorecer o aprendizado.

Ele possibilita ao aluno compreender a situação e a mensagem transmitida ao associar diferentes sentidos por meio da linguagem oral, da ambientação visual e de movimentos, gestos e atitudes dos personagens.

O significado de uma palavra ou expressão pode ser deduzido a partir de uma determinada imagem ou gesto, e, fazendo inferências, a criança vai tirando conclusões e construindo seu conhecimento na língua espanhola.

Histórias ricas e diversificadas, que tratam de situações em sua maioria vivenciadas pelas crianças, tornam o aprendizado simples, já que o idioma é absorvido de forma dinâmica e mais natural.

As diferentes histórias e a variedade de ambientes favorecem a assimilação da língua espanhola, pois fixam estruturas relacionadas aos acontecimentos relatados, tais como expressar preferências, apresentar-se a alguém, dar direções ou comandos, indagar se algo está certo, perguntar a origem de alguém, falar sobre ações rotineiras etc.

O vocabulário amplo também é desenvolvido a partir dos desenhos animados, pois, de acordo com as circunstâncias, são apresentadas

palavras que pertencem àquele campo semântico, por exemplo, os membros da família ou os adjetivos que descrevem características físicas de alguém.

Os desenhos animados aprimoram a oralidade e aumentam a capacidade de comunicação, já que as quatro habilidades necessárias para a comunicação são: ler, escrever, falar e ouvir.

É importante salientar que esse material pode ser usado pelo professor, em sala de aula, ou pelo responsável pela criança, em casa, como recurso pedagógico no processo de aprendizagem da língua estrangeira.

O professor ou o responsável podem ser mediadores desse processo. Interagindo com as crianças e respondendo aos seus questionamentos, permitem que elas tirem conclusões e desenvolvam capacidades afetivas, cognitivas e linguísticas.



Interdisciplinaridade

CIÊNCIAS NATURAIS

Incentivar atitudes de valorização da vida em sua diversidade, de preservação do meio ambiente, de apreço e respeito à individualidade e à coletividade.

GEOGRAFIA

Conhecer a organização do espaço geográfico e o funcionamento da natureza em suas múltiplas relações, de modo a compreender o papel das sociedades na construção e na adaptação do território, da paisagem e do lugar.

LÍNGUA PORTUGUESA

Utilizar a linguagem oral com eficácia, sabendo adequá-la a intenções e situações comunicativas que requeiram conversar em grupo, expressar sentimentos e opiniões, defender pontos de vista e relatar acontecimentos.

TEMA TRANSVERSAL: ÉTICA

Posicionar-se de maneira crítica, responsável e construtiva nas diferentes situações sociais.

Sugestão de uso

Incentive as crianças a assistirem a cada desenho animado pelo menos duas ou três vezes antes de seguirem para o próximo. Dessa forma, poderão refletir sobre a situação exposta e assimilar o vocabulário e as expressões pertinentes da língua espanhola. Seja em sala de aula, com o professor, ou em casa, com o responsável, o material favorece a interação entre adulto e criança.

Após a história ser vista uma vez, sem pausas, pergunte às crianças quantos e quem são os personagens e que peculiaridade cada um tem. Indague, também, em que ambiente ela se passa e que situação está sendo narrada. Você pode pedir que a recontem em português a fim de testar sua compreensão.

Feito isso, deixe que assistam mais uma vez, para que possam perceber os termos da língua espanhola usados para retratar aquela situação ou um personagem. Chame a atenção para os movimentos, os gestos, as cores, o ambiente, os sons. Na tabela de conteúdos, você encontra o vocabulário relevante de cada episódio e outros aspectos linguísticos presentes. Estimule a inferência de sentido dos substantivos, pronomes, adjetivos ou verbos a partir dos estímulos visuais, auditivos e cinestésicos.

Sugira que vejam o desenho novamente, mas agora pausando de vez em quando para repetir uma palavra ou expressão e desenvolver habilidades orais - fala, pronúncia e entonação.

Crie situações semelhantes para que o conteúdo aprendido seja utilizado. Por exemplo, pratique o jogo de

adivinhação com o material escolar ou com peças de roupa; brinque de esconde-esconde pela escola; pergunte as horas; indague como se chega de carro a algum lugar próximo ao local onde estão; peça que contem quantos lápis de cor ou giz de cera eles têm e de que cores são; pergunte a cor de objetos e o nome de membros da família; peça as características de um animal ou meio de transporte; questione se há pão, queijo ou manteiga para o lanche.

Encoraje as crianças a cantar junto com os personagens nos episódios com música, estimule a participação, mostrando-lhes entusiasmo com a interação, e incentive-as a assistir aos desenhos animados com frequência, a fim de fixar as estruturas vocabulares e as formas de falar em situações distintas.

E assim, numa mistura de cor, imagem e som, as histórias vão sendo contadas, o vocabulário apreendido e as estruturas gramaticais desenvolvidas.



Resumo dos vídeos

VEO, VEO

Tim, a tartaruga, está nadando no fundo do mar quando Olive, a fêmea de polvo, cumprimenta-o. Eles se apresentam e mostram um ao outro suas casas. Olive convida o novo amigo para brincar de adivinhação. Ela escolhe algo cujo nome começa com a letra C. Depois de citar várias coisas e seres do fundo do mar que iniciam com essa letra, Tim consegue acertar. Na sua vez de escolher a palavra, ele olha à sua volta e diz que a palavra tem a letra R. Enquanto Olive está tentando acertar, surge um tubarão e, para avisar o amigo do perigo iminente, ela fica repetindo a palavra *tiburón* e perde o jogo. A tartaruga se assusta e entra na casa da fêmea de polvo quando vê o tubarão, que, na verdade, só queria participar da brincadeira.



LAS ESCONDIDAS

A boneca de pano Lucy, o gato Baggins e o boneco pirata Peter, ao perceberem que seu dono está na escola, decidem sair da caixa de brinquedos e brincar de esconde-esconde pela casa. Baggins é escolhido como o pegador e, enquanto ele conta até 20, os outros procuram um lugar para se esconder. Lucy se esconde atrás da poltrona na sala de estar, e Peter entra no banheiro e pula dentro da banheira. O gato os procura em diferentes cômodos e acha o pirata. Em seguida, a boneca é encontrada também. Ao voltar da escola, o menino se surpreende ao ver seus brinquedos fora da caixa.



LA FIESTA DE CUMPLEAÑOS DE MARVIN

É aniversário do macaquinho Marvin, que está fazendo seis anos. Sua família está reunida num piquenique para comemorar a data. No momento em que ele sopra as velas do bolo, a preguiça Sara, que os observava, cai de cima da árvore e Marvin corre para socorrê-la. Eles se apresentam e o aniversariante a convida para participar do piquenique. O macaquinho apresenta cada membro de sua família à nova amiga e oferece diversas coisas para ela comer. Ela gosta de tudo que ele lhe oferece, com exceção do sanduíche.



EL COFRE DEL TESORO

O macaco Marvin, de cima da árvore, observa a tartaruga Tim nadando e sendo surpreendida por uma grande onda, que a lança próximo ao local onde o boneco pirata, Peter, está puxando um baú de tesouro. Ele pede ajuda e os três abrem o baú. Lá dentro há chapéus ideais para a festa à fantasia de Tim. O pirata coloca o chapéu de mágico, a tartaruga, o de *vaquero* ou *cowboy*, e o macaco, a coroa de rei. Eles vestem também as peças de roupa que encontram dentro do baú e, com o traje completo, Peter se parece com um mágico, Tim com um *cowboy* e Marvin com um rei. Eles estão prontos para ir à festa quando encontram uma varinha de condão dentro do baú. O pirata levanta a varinha e, ao dizer a palavra mágica *abracadabra*, os três desaparecem. As fantasias ficam no chão.



Resumo dos vídeos



EL BUFET INVISIBLE

Marvin e Sara são convidados para tomar café da manhã na casa dos dragões Nessie e Ra. A esposa põe os pratos à mesa e convida todos a se servirem. Porém, o macaquinho e a preguiça observam que não há comida alguma servida, apesar de os anfitriões mencionarem os alimentos e elogiarem o sabor. O dragão, então, explica que aquele que é convidado a comer no castelo deve usar a imaginação, já que a comida ali é mágica. O casal diz que há comida sobre a mesa e, se os convidados conseguirem imaginar que ela existe, poderão comê-la. Os pequenos Marvin e Sara, então, conseguem participar da refeição.



LOS CRAYONES MÁGICOS

Lucy, a boneca de pano, Baggins, o gato de pelúcia, e Peter, o pirata, andam pelo sótão e encontram uma caixa de giz de cera coloridos dentro de um baú. Junto a eles, há um bilhete escrito em versos dizendo que são mágicos. Basta escolher um deles, desenhar algo na parede e o desenho ganha vida; para voltar à realidade, basta bater palmas. Baggins escolhe o giz de cera verde e desenha árvores e dragões. Os três começam a cair por entre elas quando dois dragões surgem voando e tentam ajudá-los. Eles batem palmas e voltam para o sótão acompanhados dos dragões. Peter pega o giz azul e desenha um navio pirata. O local se enche de água e eles começam a sentir frio. Lucy pega o giz vermelho e desenha um sofá, uma lareira e xícaras de chocolate quente. O dragão solta fogo e acende a lareira. Os cinco se aquecem sentados no sofá tomando chocolate quente.



EL PATIO DE JUEGOS SUBMARINO

Olive, a fêmea de polvo, o tubarão Sammy e a tartaruga Tim estão se divertindo em um navio no fundo do mar. Olive está dependurada no trepa-trepa. Tim está no cesto do mastro, observando tudo com uma luneta. Sammy está preparando o almoço. O tubarão quer ser chefe de cozinha. Tim quer ser explorador para desbravar terras e florestas. Olive quer ser baterista e tocar na cidade de Nova York. Eles, então, tocam e cantam uma canção cuja letra fala de como se divertem no fundo do mar, nadando sobre as ondas, escondendo-se em cavernas e brincando de balanço e escorregador, como em um parque.



EL CIRCO DE LOS JUGUETES

Lucy, a boneca de pano, Peter, o pirata, e Baggins, o gato de pelúcia, são os astros do circo de brinquedo. Lucy se apresenta como palhaço do circo, dançando em pernas de pau e fazendo esculturas de balões. Baggins é o mágico que, dizendo a palavra mágica *abracadabra*, tira animais da cartola. Peter tem um teatro de marionetes, mas quase tem sua apresentação interrompida pelo gato, que se enrola nos fios de um dos bonecos. Para disfarçar, Baggins se mexe fingindo ser uma marionete e, num passe de mágica, desaparece do palco. Ele reaparece atrás das cortinas, onde encontra Lucy, que, impressionada, pergunta como fez aquilo. O gato então diz que um mágico nunca conta seus segredos.

LA COMPETENCIA DE CLAVADOS

O dragão Ra, locutor do canal *Océano TV*, apresenta ao vivo uma competição de mergulho. Os três participantes são: a tartaruga Tim, do Oceano Atlântico, o tubarão Sammy, do Oceano Pacífico, e a fêmea de polvo Olive, do Oceano Índico. O dragão cita as características físicas dos competidores e narra cada salto. A pontuação é dada de acordo com a altura do salto, sua velocidade e a qualidade do giro. Após os três saltos, são apresentados os 1º, 2º e 3º lugares. Os três são elogiados e parabenizados. Ao final, uma banda formada por bonecos de brinquedo toca e canta uma canção sobre os mergulhadores, enaltecendo suas habilidades.



EL GPS

Os dragões Nessie e Ra são convidados para almoçar na casa do tubarão Sammy. Com a esposa na direção, eles decidem ir de foguete subaquático, um veículo que tem GPS. No fundo do mar, o aparelho indica as direções corretas para chegar ao destino, porém a motorista não segue os comandos e eles acabam se perdendo. Ra, faminto, avista um cardume de peixes-palhaço e sugere que façam um lanche. Na perseguição, os dragões se atropalham e acabam batendo o veículo em uma âncora.



LA MAÑANA DEL LUNES

O despertador toca às 6h30 da manhã de uma segunda-feira. O macaco Marvin acorda e começa a se preparar para ir à escola. Ele toma banho às 6h40 e toma café da manhã às 7h30. Sara, a preguiça, é acordada pelo vento que balança o galho em que ela está. Ela dormia profundamente e, por isso, perdeu a hora. Marvin sai para a escola às 8h e cumprimenta a amiga, que, de tão sonolenta, não sabe que horas são nem que dia é. O macaquinho chega à escola na hora certa. A professora faz a chamada e percebe a ausência da preguiça, que só chega às 10h, na hora da aula de Matemática. A aula é sobre como dizer as horas, mas Sara não sabe que horas são.



NAVEGANDO

Lucy, a boneca de pano, e Marvin, o macaquinho, estão sentados na praia tomando sol quando Tim, a tartaruga, surge de dentro d'água com um saco plástico na cabeça. Eles conversam a respeito da sujeira e da poluição nas praias e decidem fazer uma competição para ver quem é o mais rápido a recolher o lixo. Eles retiram muitas garrafas e sacos plásticos da areia, mas notam que o mar precisa ser limpo também. Tim tem a ideia de fazer um barco com as garrafas de plástico. Marvin faz um violão com o que acha no lixo e seguem navegando, cantando e recolhendo a sujeira que encontram pelo caminho.

