

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE LETRAS
ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO DE LÍNGUAS MEDIADO POR COMPUTADOR

TATIANA DO NASCIMENTO CAVALCANTE

LETRAMENTO DIGITAL E INCLUSÃO SOCIODIGITAL DOS
ALUNOS NAS PRÁTICAS DE ENSINO DE
LÍNGUA ESTRANGEIRA

Belo Horizonte

2016

Tatiana do Nascimento Cavalcante

LETRAMENTO DIGITAL E INCLUSÃO SOCIODIGITAL DOS
ALUNOS NAS PRÁTICAS DE ENSINO DE
LÍNGUA ESTRANGEIRA

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial à obtenção do título de Especialista no Ensino de Línguas Mediado pelo Computador.

Belo Horizonte

Faculdade de Letras da UFMG

2016

SUMÁRIO

1. JUSTIFICATIVA	3
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	5
2.1 Interação e aprendizagem	5
2.2 O desafio da escola	7
2.3 Uma educação emancipatória	10
3. LÍNGUA ESTRANGEIRA E LETRAMENTO DIGITAL: UM PROJETO DE INCLUSÃO SOCIODIGITAL	12
3.1 Objetivos específicos	12
3.2 Sequências didáticas	13
CONSIDERAÇÕES FINAIS	20
REFERÊNCIAS	21
APÊNDICE – Manual do Professor	23

1. JUSTIFICATIVA

Enquanto professores, reconhecer o compromisso social com o ofício que exercemos nos impõe uma prática pedagógica constantemente reflexiva. E, se o espaço onde exercemos o nosso ofício é a escola pública, então, à nossa autocrítica se juntam outros tantos questionamentos que por vezes parecem estar à procura de um *bode* (LEFFA, 2011) a quem possam responsabilizar pelos eventuais fracassos do processo educativo. Mas não é essa a nossa intenção neste trabalho.

Ao invés de culpabilizar os atores do cenário escolar (professores, alunos, famílias e o Governo) pelas mazelas sociais que ali se manifestam, queremos tão somente trazer à cena a possibilidade que a escola tem de transformar um pouco a realidade de exclusão digital que a população brasileira experimenta de forma alarmante. E não é apelar demais destacar a relação entre ser letrado digitalmente e ser um indivíduo incluído sociodigitalmente, “uma vez que tal letramento faculta, por si, a possibilidade de o indivíduo participar plenamente das relações discursivas que se estabelecem em variados espaços sociais, inclusive o midiático digital” (CAVALCANTE, 2015). E isso é também um dos aspectos do exercício da cidadania.

Além da responsabilidade social – não somente sua – de instrumentalizar os seus alunos a se apropriarem do conhecimento acerca dos usos das mídias e recursos digitais de um modo geral, os educadores também compartilham a constatação de que o uso dessas ferramentas proporciona um elemento motivador à aprendizagem. Esse, aliás, em algumas situações parece ser o único e ingênuo atrativo para a adoção das tecnologias digitais nos planos de ensino, sem que haja nessa escola uma reflexão aprofundada em torno do seu valor social.

Pensando nisso, apresentamos aqui um projeto de ensino de língua inglesa em que o uso de recursos digitais se dá de modo a buscar a instrumentalização dos alunos no sentido de torná-los autônomos no processo de construção do seu conhecimento, entendendo que a escola “é o lugar de construir, questionar, pensar, enfim, colocar em prática a velha história de aprender a aprender” (COSCARELLI, 2011, p. 39).

Acreditamos, assim, que este estudo poderá contribuir com as pesquisas acerca do letramento digital e da inclusão sociodigital por apresentar uma proposta de ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira potencializada pelo uso de ferramentas tecnológicas em situações diversas de uso cooperativo e significativo da língua alvo.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Interação e aprendizagem

Tomamos como eixo orientador do desenvolvimento deste trabalho a teoria sociocultural, fundamentada nos estudos de Vygotsky (1991, 1998), segundo a qual a relação do homem com o meio sociocultural é que promove o desenvolvimento de seus processos mentais superiores. É a relação com o outro social, mediada pela linguagem, que promove a aprendizagem, ou seja, a formação de conceitos e a construção de conhecimento.

Vygotsky (1998) acredita que as funções psicológicas superiores têm origem na interação entre indivíduos (nível interpsicológico) antes de se transformarem em um processo intrapessoal (nível intrapsicológico). De acordo com o autor, a ação humana é mediada por instrumentos e signos que possibilitam a transformação de funções mentais básicas em funções mentais superiores, tais como a atenção voluntária, a memorização etc. Por sua vez, esse processo de mudança de funções do plano social para o plano cognitivo “é caracterizado por dois importantes aspectos: ele se origina fora do indivíduo e é dirigido pela linguagem, o mais poderoso dos sistemas semióticos” (LANTOLF e APPEL, 1994, p. 9)¹, além de ser também um instrumento psicológico que atua como mediador da atividade mental do indivíduo. Ficam caracterizadas, assim, duas dimensões da aprendizagem – uma social e outra psicológica (CAVALCANTE, 2007, p. 30-31).

¹ LANTOLF, J. P.; APPEL, G. Theoretical framework: an introduction to Vygotskian approaches to second language research. In: _____. (Eds.). *Vygotskian approaches to second language research*. New Jersey: Ablex Publishing Corporation, 1994. cap. 1, p. 1-32.

É a relação com o outro social, mediada pela linguagem, que promove a aprendizagem. Ou seja, é a linguagem que permite a mediação entre o sujeito e o objeto e é na interação com o outro que o sujeito elabora e constrói conceitos e conhecimentos.

Nas interações, além de construir conceitos e conhecimentos, o sujeito tem também o seu próprio conhecimento linguístico desenvolvido a partir das necessidades de comunicação que experimenta. Em contextos de ensino de língua, esse desenvolvimento linguístico do aluno corresponde ao desenvolvimento de uma competência comunicativa que dá a ele a “habilidade de negociar o significado para combinar, com sucesso, o conhecimento das regras linguísticas e sociolinguísticas nas interações comunicativas” (SAVIGNON, 1987, p. 16). Isso significa que o que se dá é tanto o aprendizado da língua quanto o aprendizado dos usos dessa língua em situações comunicativas.

Acerca do papel da interação no desenvolvimento da competência do aluno, Scarcella e Oxford (1992, p. 30) afirmam que o que mais facilita a aprendizagem de língua é uma combinação de vários tipos de assistência linguística, definida pelos autores. como a “interação que facilita o desenvolvimento linguístico”. Esse tipo de interação remete aos conceitos vygotskyanos de suporte mediado e de zona de desenvolvimento proximal (ZDP), que ilustram “como o aprendiz de uma língua estrangeira vai pouco a pouco, por meio da assistência do outro (que pode ser o professor ou um par mais competente), desenvolvendo sua competência comunicativa” (CAVALCANTE, 2007, p. 31).

Vygotsky (1984)² define dois níveis de desenvolvimento: o real e o potencial. O nível real de desenvolvimento refere-se àquilo que o indivíduo já sabe ou consegue realizar de forma autônoma, ou seja, àquilo que ele já adquiriu. O nível potencial refere-se àquilo que ele tem condições de aprender com o auxílio ou a intervenção de outra pessoa mais capaz ou mais experiente. A Zona de Desenvolvimento Proximal ou Potencial, conceito desenvolvido por Vygotsky, é a distância entre um nível e o outro. As interações sociais são

² VIGOTSKI, L. S. *Formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

importantes, pois provocam avanços na aprendizagem e possibilitam os deslocamentos dessas zonas (SCHULZ et al, 2012, p. 11-12).

Reconhecendo, então, o papel das interações na promoção da aprendizagem da língua estrangeira é que destacamos a importância desse elemento para o alcance dos objetivos inicialmente definidos como escopo deste trabalho. Desse modo, a dimensão social da aprendizagem (VYGOTSKY, 1991, 1998) apresenta-se como o cenário que ambienta não apenas a aprendizagem da língua inglesa, mas também a apropriação, por parte dos alunos, dos usos sociais dos recursos tecnológicos em situações de construção do conhecimento.

Mas, cientes de que esses usos precisam ser igualmente aprendidos, consideramos o processo de letramento digital que se desenvolve e sobre o qual trataremos a seguir.

2.2 O desafio da escola

É inegável que um grande desafio para quem promove a educação é formar cidadãos preparados para o mundo contemporâneo (PEREIRA, 2011), principalmente quando consideramos o que é fazer parte da Sociedade da Informação na Era do Conhecimento. E ignorar isso, hoje, pode “inibir o desenvolvimento de nossas instituições de ensino ou mergulhá-las no envelhecimento prematuro” (PEREIRA, 2011, p. 14).

No que diz respeito ao ensino público de base, Pereira (2011) afirma que instituições, educadores, professores e alunos brasileiros são digitalmente excluídos. E o autor faz essa afirmação fundamentado em informações como a divulgada no censo escolar do Ministério da Educação (MEC), realizado em 1999, de que apenas

3,5% das escolas de ensino básico tinham acesso à *internet*. Situar essa realidade em uma economia global cada vez mais baseada no conhecimento pode nos dar uma pequena noção das perdas que isso pode representar para o futuro do país.

É seguindo esse raciocínio que Pereira (2011) classifica a exclusão digital como uma exclusão de segunda ordem, uma vez que agrava a exclusão econômica e social de uma grande parcela da população

Coscarelli (2011), discutindo a educação no cenário de exclusão digital, chega a indagar se os educadores que acreditam que a informação não é realidade dos alunos não estariam contribuindo para essa exclusão de segunda ordem.

Não favorecendo esse acesso à informação e não a transformando em aliada para a educação, sobretudo nas camadas populares, a escola estará contribuindo para mais uma forma de exclusão de seus alunos, lembrando que isso vai excluí-los de outras instâncias da sociedade contemporânea e que exige dos seus cidadãos um grau de letramento cada vez maior (COSCARELLI, 2011, p. 32).

Defendendo um novo lugar para a informática na escola, um novo lugar para a informática na escola, Coscarelli (2011) coloca que os alunos devem usar a informática e não, ter aula de informática. Para a autora, a

informática, (assim como a língua portuguesa, mas nem vou entrar nesse assunto para vocês não me condenarem à força) deveria ser um recurso auxiliar da aprendizagem, um elemento que deveria integrar e reunir as diversas áreas do conhecimento, em um determinado projeto (COSCARELLI, 2011, p. 32)

Seguindo esse viés, a proposta de trabalho aqui apresentada fundamenta-se no entendimento de que a inclusão da informática no programa de ensino, enquanto conteúdo, promove dois importantes processos profundamente imbricados um no outro – a alfabetização e o letramento digitais. À alfabetização

digital corresponderia o aprendizado da técnica, a operação da máquina. Já o letramento digital propriamente dito, esse, nas palavras de Soares (2002, p. 151),

seria um certo estado ou condição que adquirem os que se apropriam da nova tecnologia digital e exercem práticas de leitura e escrita na tela, diferente do estado ou condição – do letramento – dos que exercem práticas de leitura e de escrita no papel.

A respeito da alfabetização e do letramento digitais, Frade (2011) destaca que, numa sociedade em que a tecnologia está disseminada no cotidiano dos centros urbanos, o processo de letramento tende a anteceder a alfabetização digital de crianças e adultos. A autora afirma que é o aprendizado do uso da máquina, no entanto, que possibilitará que o escritor/leitor, então “alfabetizado”, torne-se um usuário efetivo da tecnologia.

para isso é preciso garantir o aprendizado de alguns usos da máquina, ensinando alguns códigos desse novo artefato: é necessário que se aprenda o que é um *mouse*, o funcionamento do teclado, os códigos para inicialização, gravação e término da tarefa, entre outras habilidades (FRADE, 2011, p. 74).

Para que isso aconteça, entretanto, é preciso que os professores encarem o “desafio de se preparar para essa nova realidade, aprendendo a lidar com os recursos básicos e planejando formas de usá-los em suas salas de aula” (COSCARELLI, 2011, p. 31). E, por acreditarmos nesse compromisso docente com os novos desafios educativos, foi que concebemos este projeto de promoção do letramento e da inclusão sociodigital no espaço escolar. E é sobre a sobre o papel da escola nesse processo que falaremos um pouco mais adiante.

2.3 Uma educação emancipatória

Por maior que seja a importância do processo pedagógico mediado pela tecnologia, não podemos nos esquecer de “que a centralidade da ação deve estar nos sujeitos, e não na técnica” (RIBEIRO, 2011, p. 94). O autor acredita que

Hoje o papel da escola é ensinar a pensar, preparando o aluno para lidar com situações novas, problematizando, discutindo e tomando decisões. [...] Deve-se preocupar com a emancipação do sujeito, favorecendo o desabrochar de seu potencial. A tecnologia só tem validade se for subordinada ao homem. É preciso um olhar para além da técnica [...] (RIBEIRO, 2011, p. 94).

Em outras palavras, a escola é o lugar de se “colocar em prática a velha história de aprender a aprender” (COSCARELLI, 2011, p. 39). Mas a escola também é o lugar de se aprender a ensinar.

O letramento digital precisa ser compreendido como uma “prática discursivo-social de letramento das populações carentes e/ou marginalizadas via instituição escolar, a partir da ação pedagógica do professor” (COSTA, 2009, p. 2009), que possibilita tanto a renovação das práticas pedagógicas quanto as práticas sociais da comunidade em que os indivíduos estão inseridos.

Desse modo, entendemos que as práticas escolares precisam considerar a promoção da inclusão sociodigital bem como o perfil de seus aprendizes que está sendo construído, uma vez que “a escola aparece no contexto atual das políticas públicas como espaço de excelência para os processos de inclusão sociodigital e, conseqüentemente, de democratização social” (FIGUEIREDO-ECHALAR e PEIXOTO, 2014).

No entanto, é fundamental que haja o comprometimento da instituição escolar como um todo para o sucesso dessa empreitada (CAVALCANTE, 2015) e o reconhecimento de que a “escola pública – ainda delimitada por fronteiras físicas e

concretas - aparece como um ambiente potencial para a inserção dos novos conhecimentos e práticas deste universo que aos poucos vai se adentrando na vida das pessoas: o universo *on-line*" (BESKOW, 2009).

Reconhecendo, assim, a escola como um espaço legítimo onde a promoção da inclusão sociodigital necessita de ter lugar em meio as práticas ali desenvolvidas e que isso coopera para a construção da própria cidadania do sujeito, apresentamos a seguir uma proposta de inclusão sociodigital a ser desenvolvido ao longo de um ano letivo ou 40 aulas.

3. LÍNGUA ESTRANGEIRA E LETRAMENTO DIGITAL: UMA PROPOSTA DE INCLUSÃO SOCIODIGITAL

O projeto pedagógico que aqui apresentamos tem como objetivo principal promover o letramento digital e a inclusão sociodigital de alunos do 6º ano do Ensino Fundamental por meio do uso progressivo das TIC's nas práticas de ensino de língua estrangeira. Tal projeto, inicialmente concebido para ser desenvolvido em uma escola pública municipal da cidade de Goiânia – Goiás, é composto por seis sequências didáticas e dois momentos de sondagem do nível de letramento digital dos alunos, um inicial e outro final. No próximo tópico, identificamos os objetivos específicos definidos para o projeto.

3.1 Objetivos específicos

O projeto de letramento digital e inclusão sociodigital de alunos nas práticas de ensino de língua estrangeira apresentado neste trabalho tem os seguintes objetivos específicos a serem alcançados com a sua implementação:

- Estimular o uso cotidiano das TIC's, por parte dos alunos, com o propósito de aprendizagem e não apenas de diversão;

- Possibilitar que os alunos desenvolvam a capacidade de trabalhar de modo cooperativo fazendo uso das TIC'S de forma crítica e reflexiva;
- Propiciar aos alunos formas lúdicas e divertidas de aprendizagem de conteúdos e de desenvolvimento das competências linguísticas almejadas no ensino da língua estrangeira no contexto observado – leitura, escrita, audição e conversação na língua alvo;
- Estimular nos alunos o interesse por situações de aprendizagem utilizando as TIC's;
- Estimular a realização de atividades de cunho autoral, de modo que os alunos tornem-se agentes ativos e construtores de seu próprio conhecimento, aptos a publicar suas próprias ideias;
- Desenvolver uma prática pedagógica centrada no aluno.

Definidos, então, os objetivos que norteiam o desenvolvimento deste trabalho, apresentamos, a seguir, as sequências didáticas que compõem o projeto pedagógico de letramento digital e inclusão sociodigital que aqui detalhamos.

3.2 Sequências didáticas

As temáticas desenvolvidas nas sequências didáticas que compõem este projeto de letramento e inclusão sociodigital foram definidas a partir da análise do conteúdo programático normalmente abordado no 6º ano do Ensino Fundamental. No total, são seis sequências didáticas e ainda dois momentos de sondagem do nível de letramento digital dos alunos, um inicial e outro final, que poderão ser

realizadas ao longo de um ano letivo, aproximadamente. O projeto define o número de 40 aulas para o desenvolvimento de todo o conteúdo proposto, mas admite-se a possibilidade de variação nessa quantidade em virtude de condições específicas ao contexto de aplicação do projeto ou de outros fatores aqui não considerados.

A seguir, detalhamos os objetivos definidos para a realização de cada sequência didática e para as sondagens programadas, bem como do conteúdo a ser trabalhado nelas.

Sondagem inicial	
Objetivos	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Avaliar o quão familiarizados os alunos estão com o uso de recursos digitais. 	
Conteúdo	2 aulas
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verificação do conhecimento prévio dos alunos acerca do uso de recursos digitais; ▪ Uso de questionário eletrônico. 	

Classroom rules	
Objetivos	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Levar os alunos a considerar os efeitos que as ações individuais têm no grupo; ▪ Oferecer oportunidades de uso contextualizado de estruturas linguístico-discursivas e de vocabulário relacionado às regras de sala de aula; ▪ Levar os alunos a compreender o uso da linguagem como prática social; ▪ Oferecer oportunidades de uso de uma ferramenta de busca na <i>internet</i> e de um aplicativo na produção de “cartazes digitais” (slides). 	
Conteúdo	2 aulas
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Expressões utilizadas em sala de aula; ▪ Uso do programa <i>PowerPoint</i>; ▪ Uso do buscador <i>Google</i>. 	

Estrangeirismos	
<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Oferecer oportunidade aos alunos de desenvolvimento da consciência linguística e da percepção de que fazem parte de um mundo plurilíngue; ▪ Oferecer oportunidade de desenvolvimento da consciência crítica dos diferentes usos da língua inglesa; ▪ Levar os alunos a descobrirem que o que já sabem pode ajudá-los a aprender coisas novas; ▪ Oferecer oportunidades de uso de aplicativos para registro, transmissão e compartilhamento de imagem e texto produzidos na execução de atividades propostas. 	
<p>Conteúdo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Discussão acerca do uso de estrangeirismos; ▪ Uso do celular/câmera fotográfica; ▪ Uso do <i>Bluetooth</i>; ▪ Uso da rede social <i>Facebook</i>; ▪ Uso do aplicativo <i>Padlet</i>. 	4 aulas

Healthy eating	
<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Oferecer oportunidades de ler e interpretar um infográfico sobre alimentação balanceada; ▪ Oferecer oportunidades de uso contextualizado de vocabulário relacionado a alimentos e às diferentes formas de preparo dos mesmos para a alimentação; ▪ Oferecer oportunidades de refletir sobre a necessidade de manter uma dieta balanceada; ▪ Levar os alunos a reconhecerem os aspectos culturais que caracterizam os hábitos alimentares em culturas diferentes; ▪ Levar os alunos a reconhecerem e a usarem o imperativo em orientações e sugestões, nas formas afirmativa e negativa, de maneira contextualizada; ▪ Oferecer oportunidade de desenvolvimento de estratégias de aprendizagem 	

<p>colaborativas;</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Oferecer oportunidade de levar os alunos a assumir seu papel como agentes corresponsáveis pelo processo de ensino-aprendizagem, desenvolvendo, assim, a sua autonomia; ▪ Oferecer oportunidades de uso de aplicativos para registro, transmissão e compartilhamento de imagem e texto produzidos na execução de atividades propostas. 	
<p>Conteúdo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Discussão de aspectos culturais relacionados aos hábitos alimentares; ▪ Hábitos alimentares saudáveis e não saudáveis; ▪ Uso de processador de texto; ▪ Uso/criação de <i>e-mail</i>; ▪ Pirâmide alimentar; ▪ Vocabulário relacionado a diferentes grupos de alimentos: laticínios, carnes, frutas, hortaliças, leguminosas, massas, cereais, grãos, doces e gorduras; ▪ Uso do <i>Google Translator</i>; ▪ <i>Imperative</i>; ▪ <i>Cooking verbs</i>; ▪ Uso do <i>Hagaquê</i>; ▪ Uso do <i>Youblisher</i>; ▪ Uso do <i>Bluetooth</i>; ▪ Uso de editor de vídeo (gravação e postagem). 	<p>13 aulas</p>

<p><i>Sports and leisure activities</i></p>	
<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Oferecer oportunidades de uso contextualizado de vocabulário relacionado a práticas esportivas; ▪ Oferecer oportunidades de desenvolver as habilidades de <i>reading</i>, <i>writing</i> e <i>speaking</i>; ▪ Oferecer oportunidade de os alunos falarem de seus gostos usando o <i>like/dislike</i> de maneira contextualizada; 	

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Levar os alunos a reconhecer e a usar o modal <i>would</i> de maneira contextualizada; ▪ Oferecer oportunidade de levar os alunos a reconhecer como se referir à prática de diferentes modalidades esportivas usando de modo apropriado e contextualizado os verbos <i>play, go</i> e <i>do</i>; ▪ Oferecer oportunidade de os alunos se referirem à frequência com que executam determinadas tarefas usando os advérbios de frequência de maneira contextualizada; ▪ Oferecer oportunidades de desenvolver as habilidades de <i>reading, writing</i> e <i>speaking</i>; ▪ Oferecer oportunidade de desenvolvimento de estratégias de aprendizagem colaborativas; ▪ Oferecer oportunidade de levar os alunos a assumir seu papel como agentes corresponsáveis pelo processo de ensino-aprendizagem, desenvolvendo, assim, a sua autonomia. 	
<p>Conteúdo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Estrutura frasal; ▪ <i>Free time activities</i>; ▪ <i>Like/dislike</i>; ▪ <i>Would</i>; ▪ <i>Play, go</i> e <i>do</i>; ▪ <i>Frequency adverbs</i>. 	4 aulas

<i>The environment</i>	
<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Oferecer oportunidades de uso contextualizado de vocabulário relacionado ao meio ambiente; ▪ Oferecer oportunidades de desenvolver as habilidades de <i>reading, writing</i> e <i>speaking</i>; ▪ Oferecer oportunidade de os alunos se referirem a atitudes necessárias e a atitudes proibidas usando o modal <i>must/mustn't</i> de maneira contextualizada; ▪ Oferecer oportunidade de desenvolvimento de estratégias de aprendizagem 	

colaborativas; <ul style="list-style-type: none"> ▪ Oferecer oportunidade de levar os alunos a assumirem seu papel como agentes corresponsáveis pelo processo de ensino-aprendizagem, desenvolvendo, assim, a sua autonomia; ▪ Oferecer oportunidades de desenvolver a capacidade de argumentação por meio da apresentação de soluções para problemas ambientais contemporâneos; ▪ Oferecer oportunidades de produção de vídeo usando a técnica <i>Stop Motion</i> na execução de atividade proposta. 	
Conteúdo <ul style="list-style-type: none"> ▪ Must/mustn't; ▪ Uso da técnica <i>Stop Motion</i> na produção de vídeo. 	6 aulas

<i>Animals</i>	
Objetivos <ul style="list-style-type: none"> ▪ Oferecer oportunidades de uso contextualizado de vocabulário relacionado a animais; ▪ Levar os alunos a reconhecerem e a usarem o nome das partes do corpo de animais de diferentes espécies de maneira contextualizada; ▪ Oferecer oportunidades de indicar e questionar sobre a posse de algo usando a estrutura <i>I have got/Have you got...?</i> de maneira contextualizada; ▪ Oferecer oportunidades de desenvolver as habilidades de <i>reading, writing</i> e <i>speaking</i>, além de também ampliar o vocabulário dos alunos acerca da descrição de características físicas dos animais; ▪ Oferecer oportunidades de construir gráficos usando um aplicativo digital na execução de atividade proposta; ▪ Oferecer oportunidade de os alunos se referirem ao que podem fazer usando o <i>can</i> de maneira contextualizada; ▪ Oferecer oportunidade de desenvolvimento de estratégias de aprendizagem colaborativas; ▪ Oferecer oportunidade de levar os alunos a assumir seu papel como agentes corresponsáveis pelo processo de ensino-aprendizagem, desenvolvendo, assim, a sua autonomia. 	

<p>Conteúdo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Animals;</i> ▪ <i>Animal body parts;</i> ▪ <i>Have you got...?;</i> ▪ Construção de gráficos; ▪ <i>Can/can't.</i> 	8 aulas
---	---------

Sondagem final	
<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Avaliar se ocorreu uma apropriação do uso de recursos digitais na vida acadêmica e familiar por parte dos alunos. 	
<p>Conteúdo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Verificação do impacto do uso dos recursos digitais na vida escolar e pessoal dos alunos. 	1 aula

Mesmo apresentando as temáticas definidas para as sequências didáticas deste projeto, consideramos importante destacar a não rigidez desse programa. Há de ter prioridade, sempre, aquilo que contempla os interesses dos alunos e, possivelmente, condições de maior sucesso para a realização de um projeto de letramento e inclusão sociodigital.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acreditamos que a realização das atividades propostas neste projeto verdadeiramente oferecem condições para que o desenvolvimento dos processos de alfabetização e letramento digitais sejam promovidos no lugar em que forem aplicadas.

Ainda que algumas variáveis possam interferir na definição da ferramenta tecnológica a ser utilizada em um dado momento, tais como a impossibilidade de acesso ao ambiente informatizado da escola ou à *internet*, o importante é que prevaleça o entendimento de que o princípio aqui defendido é que os aprendizes sejam levados a conhecer, a experimentar e a construir a sua própria relação com os dispositivos que lhe são apresentados. Porque é nessa relação de experimentação e descoberta que há que emergir a apropriação das ferramentas que favorecem a construção do conhecimento por parte dos alunos. Apropriação essa que carrega consigo a construção da própria autonomia do aprendiz que, a cada novo desafio, vai aprendendo a aprender, a ser continuamente mais autônomo.

E, como reflexão final, resta-nos a certeza de este projeto pode, perfeitamente, desencadear um movimento maior na escola de adesão à discussão dos temas aqui colocados, é claro, mas, o que muito nos interessa, o compartilhamento de experiências entre os próprios professores que, como não poderia ser diferente, também estão em processo de contínuo letramento acerca das tecnologias que incessantemente se reinventam a cada dia.

REFERÊNCIAS

CAVALCANTE, Tatiana do Nascimento. As estratégias discursivas na interação entre professor e alunos: suporte mediado e comunicação. Goiânia, Goiás, 2007. Dissertação (Mestrado) – UFG.

CAVALCANTE, Tatiana do Nascimento. O lugar do letramento digital na escola pública. Congresso Nacional Universidade, EAD e Software Livre: UEADSL 2015/1. Belo Horizonte: FALE/UFMG: 2015. Disponível em: <<http://textolivre.pro.br/blog/?p=6306>>. Acesso em: 22 jun 2015.

COSCARELLI, Carla Viana. Alfabetização e letramento digital. In: COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Elisa. (Orgs.) Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas. Belo Horizonte: Ceale, Autêntica, 2011.

COSTA, Angela Maria Plath da. A Inclusão Digital na Escola Pública. Trabalho apresentado no III Encontro Nacional Sobre Hipertexto, Belo Horizonte, 2009.

FIGUEIREDO-ECHALAR, A. D. L.; PEIXOTO, J. Possibilidades democráticas para a inclusão sociodigital via ambiente escolar. In: Araújo, Ademar Santos de; Zacariotti, Marluce; Andrade, Tatiana Carilly Oliveira; Ternes, José. (Org.). Filosofia e educação: diálogos epistemológicos. 1ed. Goiânia: Kelps, 2014, v. 1, cap. 8, p. 137-148.

FRADE, Isabel Cristina A. da Silva. Alfabetização digital: problematização do conceito e possíveis relações com a pedagogia e com aprendizagem inicial do sistema de escrita. Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas. Belo Horizonte: Ceale, Autêntica, 2011.

LEFFA, Vilson J. Criação de bodes, carnavalização e cumplicidade: considerações sobre o fracasso da LE na escola pública. In: Inglês em escolas públicas não funciona? Uma questão, múltiplos olhares. São Paulo: Parábola Editorial, 2011.

PEREIRA, João Thomaz. Educação e sociedade da informação. In: COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Elisa. (Orgs.) Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas. Belo Horizonte: Ceale, Autêntica, 2011.

RIBEIRO, Otacílio José. Educação e novas tecnologias: um olhar para além da técnica. Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas. Belo Horizonte: Ceale, Autêntica, 2011.

SAVIGNON, Sandra J. What's what in communicative language teaching. English Teaching Forum, v. 25, n. 4, p. 16-21, oct. 1987.

SCARCELLA, R. C.; OXFORD, R. L. Language-promoting interaction. In: _____. The Tapestry of Language Learning. Boston: Heinle e Heinle Publishers, 1992. cap. 3, p. 29-50.

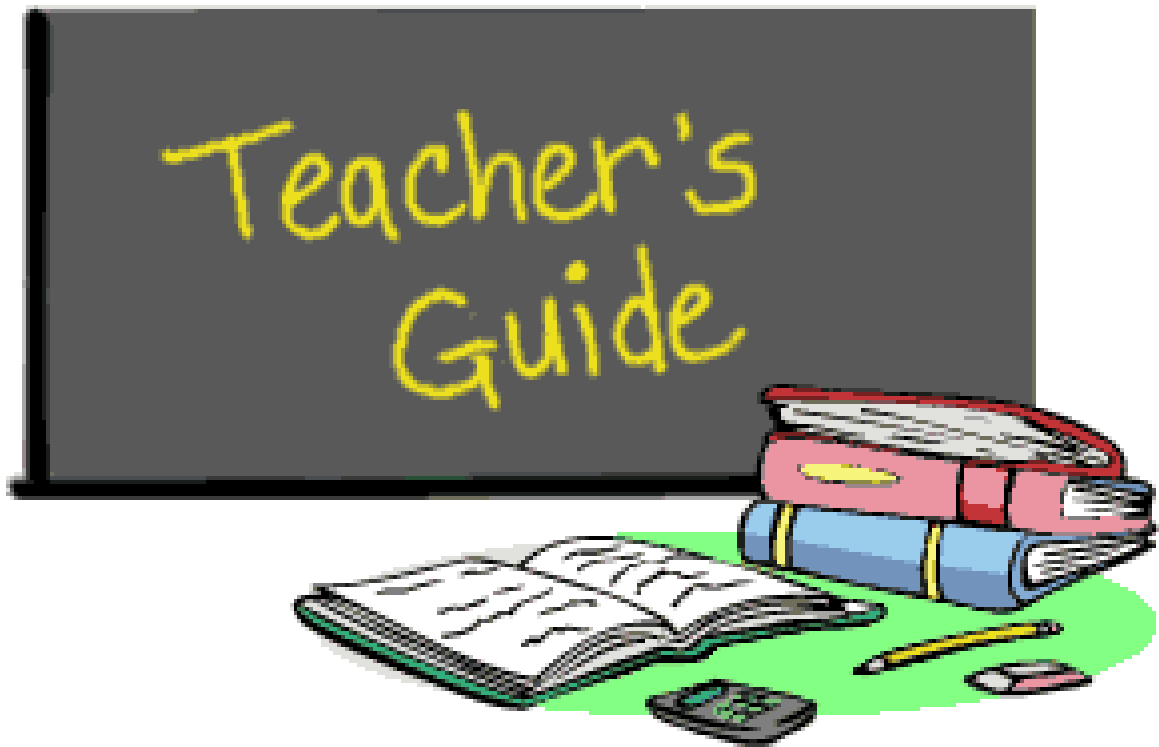
Schulz, L. O.; Custodio, M. M. C.; Viapiana, C. Concepções de Língua, Linguagem, Ensino e aprendizagem e suas repercussões na sala de aula de língua estrangeira. Pensar Línguas Estrangeiras. Caxias do Sul, 2012. Disponível em: <<http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/ple/article/view/1434/1088>>. Acesso em: 5 jul. 2016.

SOARES, Magda. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. Educação e Sociedade. V. 23, n. 81, dez. 2002, p. 143-162.

VYGOTSKY, Levy S. O instrumento e o símbolo no desenvolvimento da criança. In: _____. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1998. cap. 1, p. 25-40.

VYGOTSKY, Levy S. Pensamento e linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

APÊNDICE



³ Fonte: <https://science.education.nih.gov/supplements/nih2/oral-health/images/guide/index-teacher2.gif>

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1	Questionário completo no <i>Zoho Survey</i>	16
FIGURA 2	Postagem do <i>link</i> do questionário inicial no <i>blog</i>	16
FIGURA 3	Questionário no <i>Survey Monkey</i> (Parte 1)	17
FIGURA 4	Questionário <i>Survey Monkey</i> (Parte 2)	18
FIGURA 5	Aplicativo <i>Survey Monkey</i>	18
FIGURA 6	Programa <i>PowerPoint</i>	20
FIGURA 7	Buscador <i>Google</i>	21
FIGURA 8	Modelo de pôster	21
FIGURA 9	Canção “Samba do Approach” legendada	22
FIGURA 10	“Samba do Approach” com expressões em inglês traduzidas	23
FIGURA 11	Central de ajuda do <i>Facebook</i> para pais e educadores	25
FIGURA 12	Aplicativo <i>Padlet</i>	26
FIGURA 13	Vídeo “A influência do inglês em nosso Brasil”	27
FIGURA 14	Vídeo “Influência da língua inglesa na língua portuguesa”	27
FIGURA 15	Vídeo “Influência do inglês na língua portuguesa”	27
FIGURA 16	Vídeo “SUPER SIZE ME”	29
FIGURA 17	Vídeo “Pirâmide Alimentar”	30
FIGURA 18	Jogo <i>My plate match game</i>	31
FIGURA 19	“Jogo da Pirâmide dos Alimentos”	31
FIGURA 20	Jogo “Monte a pirâmide alimentar”	31

FIGURA 21	Jogo “Pirâmide Alimentar”	32
FIGURA 22	Jogo “Doki e os alimentos”	32
FIGURA 23	Jogo <i>Food Groups Game</i>	32
FIGURA 24	Jogo <i>Blast Off Game</i>	33
FIGURA 25	Jogo <i>Talking Food Pyramid</i>	33
FIGURA 26	Jogo <i>Take a trip</i>	34
FIGURA 27	Jogo <i>Pick Chow</i>	34
FIGURA 28	Aplicativo <i>Google Translator</i>	35
FIGURA 29	Slides “Cooking verbs”	37
FIGURA 30	Aplicativo <i>Youblisher</i>	38
FIGURA 31	Vídeo tutorial <i>Art Attack - Food Planner</i>	39
FIGURA 32	Aplicativo <i>Open Shot</i>	40
FIGURA 33	Aplicativo <i>Movie Maker</i>	41
FIGURA 34	Jogo <i>Hobbies and sports quis show</i>	42
FIGURA 35	Jogo <i>Sports vocabulary ESL game – Car racing rally game</i>	42
FIGURA 36	Jogo <i>Test your memory</i>	43
FIGURA 37	Jogo <i>Sport</i>	43
FIGURA 38	Jogo <i>Sports vocabulary crossword puzzle online</i>	44
FIGURA 39	Jogo <i>Sports memory game</i>	44
FIGURA 40	Jogo <i>Sports lesson sentence monkey game</i>	45
FIGURA 41	Jogo <i>Sports vocabulary word search puzzle online</i>	45
FIGURA 42	Mural eletrônico <i>How often do you play sports?</i>	47
FIGURA 43	Aplicativo <i>Edpuzzle</i>	48
FIGURA 44	Vídeo <i>Midway Island, North Pacific Ocean, Unbelievable!</i>	49
FIGURA 45	Vídeo “Tutorial Básico, Como Fazer Seu Próprio <i>Stop Motion</i> ”	50
FIGURA 46	Vídeo tutorial <i>How to make a stop motion picture animation</i>	51

FIGURA 47	Site <i>Mom.me</i>	53
FIGURA 48	Site <i>Mom.me</i>	54
FIGURA 49	Jogo <i>Identipet</i>	58
FIGURA 50	Jogo <i>The animal shelter</i>	58
FIGURA 51	Jogo <i>Animal Body Parts</i>	60
FIGURA 52	Jogo <i>Crazy Animals</i>	60
FIGURA 53	Jogo <i>Animal Body Parts 1</i>	61
FIGURA 54	Jogo <i>Animal body parts 2</i>	61
FIGURA 55	Jogo <i>Animal body parts game</i>	62
FIGURA 56	Jogo <i>Animal coverings game</i>	62
FIGURA 57	Jogo <i>Animal weapons game</i>	63
FIGURA 58	Jogo <i>Switch zoo online</i>	63
FIGURA 59	Jogo <i>Body parts, animal body parts science game</i>	64
FIGURA 60	Postagem do <i>link</i> do questionário final no <i>blog</i>	66

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1	Exemplo de gráfico coluna	56
GRÁFICO 2	Exemplo de gráfico coluna	56
GRÁFICO 3	Exemplo de gráfico pizza	57
GRÁFICO 4	Exemplo de gráfico pizza	57
GRÁFICO 5	Exemplo de gráfico pizza	58

SUMÁRIO

1. MANUAL DO PROFESSOR	7
1.1 Identificação do projeto	7
1.2 Público-alvo	7
1.3 Objetivos	7
1.3.1 Objetivo geral	7
1.3.2 Objetivos específicos	8
1.4 Objetivos, conteúdos e número de aulas	8
1.4.1 Sondagem inicial	8
1.4.2 <i>Classroom rules</i>	9
1.4.3 Estrangeirismos	9
1.4.4 <i>Healthy eating</i>	10
1.4.5 <i>Sports and leisure activities</i>	11
1.4.6 <i>The environment</i>	12
1.4.7 <i>Animals</i>	13
1.4.8 Sondagem final	14
1.5 Cronograma	14
1.6 Metodologias	14
1.7 Implementação	15
REFERÊNCIAS	67
SITES E RECURSOS UTILIZADOS NO PROJETO	68

ANEXOS	73
ANEXO 1 Sondagem inicial com alunos (questionário)	75
ANEXO 2 Samba do <i>Approach</i> , de Zeca Baleiro (letra da canção)	79
ANEXO 3 <i>Free time activitie (worksheet)</i>	80
ANEXO 4 <i>Leisure activity verbs (worksheet)</i>	81
ANEXO 5 <i>Frequency adverbs (worksheet)</i>	82
ANEXO 6 <i>Perfect people (worksheet)</i>	84
ANEXO 7 <i>Must and mustn't (worksheet)</i>	85
ANEXO 8 <i>Verbs related to cooking (worksheet)</i>	87
ANEXO 9 <i>Have you got a pet? (worksheet)</i>	88
ANEXO 10 <i>The animal shelter (worksheet)</i>	89
ANEXO 11 <i>Can I have a pet? (role play)</i>	91
ANEXO 12 <i>Animals body parts (worksheet)</i>	92
ANEXO 13 <i>Animal body parts (flashcards)</i>	93
ANEXO 14 Sondagem final com os alunos (questionário)	97

1. MANUAL DO PROFESSOR

1.1 Identificação do projeto

Letramento digital e inclusão sociodigital dos alunos nas práticas de ensino de língua estrangeira.

1.2 Público-alvo

Alunos a partir do 6º ano do Ensino Fundamental.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo geral

Promover o letramento digital e a inclusão sociodigital dos alunos por meio do uso progressivo das TIC's nas práticas de ensino de língua estrangeira em uma escola pública municipal da cidade de Goiânia – Goiás.

1.3.2 Objetivos específicos

- Estimular o uso cotidiano das TIC's, por parte dos alunos, com o propósito de aprendizagem e não apenas de diversão;
- Possibilitar que os alunos desenvolvam a capacidade de trabalhar de modo cooperativo fazendo uso das TIC'S de forma crítica e reflexiva;
- Propiciar aos alunos formas lúdicas e divertidas de aprendizagem de conteúdos e de desenvolvimento das competências linguísticas almejadas no ensino da língua estrangeira no contexto observado – leitura, escrita, audição e conversação na língua alvo;
- Estimular nos alunos o interesse por situações de aprendizagem utilizando as TIC's;
- Estimular a realização de atividades de cunho autoral, de modo que os alunos tornem-se agentes ativos e construtores de seu próprio conhecimento, aptos a publicar suas próprias ideias;
- Desenvolver uma prática pedagógica centrada no aluno.

1.4 Objetivos, conteúdos e número de aulas

1.4.1 Sondagem inicial

Sondagem inicial	
Objetivos	
<ul style="list-style-type: none"> ● Avaliar o quão familiarizados os alunos estão com o uso de recursos digitais. 	
Conteúdo	2 aulas
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verificação do conhecimento prévio dos alunos acerca do uso de 	

recursos digitais; ▪ Uso de questionário eletrônico.	
---	--

1.4.2 Classroom rules

Classroom rules	
Objetivos <ul style="list-style-type: none"> ▪ Levar os alunos a considerar os efeitos que as ações individuais têm no grupo; ▪ Oferecer oportunidades de uso contextualizado de estruturas linguístico-discursivas e de vocabulário relacionado às regras de sala de aula; ▪ Levar os alunos a compreender o uso da linguagem como prática social; ▪ Oferecer oportunidades de uso de uma ferramenta de busca na <i>internet</i> e de um aplicativo na produção de “cartazes digitais” (slides). 	
Conteúdo <ul style="list-style-type: none"> ▪ Expressões utilizadas em sala de aula; ▪ Uso do programa <i>PowerPoint</i>; ▪ Uso do buscador <i>Google</i>. 	2 aulas

1.4.3 Estrangeirismos

Estrangeirismos	
Objetivos <ul style="list-style-type: none"> ▪ Oferecer oportunidade aos alunos de desenvolvimento da consciência linguística e da percepção de que fazem parte de um mundo plurilíngue; ▪ Oferecer oportunidade de desenvolvimento da consciência crítica dos diferentes usos da língua inglesa; ▪ Levar os alunos a descobrirem que o que já sabem pode ajudá-los a aprender coisas novas; ▪ Oferecer oportunidades de uso de aplicativos para registro, transmissão e compartilhamento de imagem e texto produzidos na execução de atividades 	

propostas.	
<p>Conteúdo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Discussão acerca do uso de estrangeirismos; ▪ Uso do celular/câmera fotográfica; ▪ Uso do <i>Bluetooth</i>; ▪ Uso da rede social <i>Facebook</i>; ▪ Uso do aplicativo <i>Padlet</i>. 	4 aulas

1.4.4 *Healthy eating*

<i>Healthy eating</i>	
<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Oferecer oportunidades de ler e interpretar um infográfico sobre alimentação balanceada; ▪ Oferecer oportunidades de uso contextualizado de vocabulário relacionado a alimentos e às diferentes formas de preparo dos mesmos para a alimentação; ▪ Oferecer oportunidades de refletir sobre a necessidade de manter uma dieta balanceada; ▪ Levar os alunos a reconhecerem os aspectos culturais que caracterizam os hábitos alimentares em culturas diferentes; ▪ Levar os alunos a reconhecerem e a usarem o imperativo em orientações e sugestões, nas formas afirmativa e negativa, de maneira contextualizada; ▪ Oferecer oportunidade de desenvolvimento de estratégias de aprendizagem colaborativas; ▪ Oferecer oportunidade de levar os alunos a assumir seu papel como agentes corresponsáveis pelo processo de ensino-aprendizagem, desenvolvendo, assim, a sua autonomia; ▪ Oferecer oportunidades de uso de aplicativos para registro, transmissão e compartilhamento de imagem e texto produzidos na execução de atividades propostas. 	
<p>Conteúdo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Discussão de aspectos culturais relacionados aos hábitos alimentares; 	13 aulas

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hábitos alimentares saudáveis e não saudáveis; ▪ Uso de processador de texto; ▪ Uso/criação de <i>e-mail</i>; ▪ Pirâmide alimentar; ▪ Vocabulário relacionado a diferentes grupos de alimentos: laticínios, carnes, frutas, hortaliças, leguminosas, massas, cereais, grãos, doces e gorduras; ▪ Uso do <i>Google Translator</i>; ▪ <i>Imperative</i>; ▪ <i>Cooking verbs</i>; ▪ Uso do <i>Hagaquê</i>; ▪ Uso do <i>Youblisher</i>; ▪ Uso do <i>Bluetooth</i>; ▪ Uso de editor de vídeo (gravação e postagem). 	
---	--

1.4.5 *Sports and leisure activities*

<i>Sports and leisure activities</i>
<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Oferecer oportunidades de uso contextualizado de vocabulário relacionado a práticas esportivas; ▪ Oferecer oportunidades de desenvolver as habilidades de <i>reading</i>, <i>writing</i> e <i>speaking</i>; ▪ Oferecer oportunidade de os alunos falarem de seus gostos usando o <i>like/dislike</i> de maneira contextualizada; ▪ Levar os alunos a reconhecer e a usar o modal <i>would</i> de maneira contextualizada; ▪ Oferecer oportunidade de levar os alunos a reconhecer como se referir à prática de diferentes modalidades esportivas usando de modo apropriado e contextualizado os verbos <i>play</i>, <i>go</i> e <i>do</i>; ▪ Oferecer oportunidade de os alunos se referirem à frequência com que executam determinadas tarefas usando os advérbios de frequência de maneira contextualizada;

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Oferecer oportunidades de desenvolver as habilidades de <i>reading, writing e speaking</i>; ▪ Oferecer oportunidade de desenvolvimento de estratégias de aprendizagem colaborativas; ▪ Oferecer oportunidade de levar os alunos a assumir seu papel como agentes corresponsáveis pelo processo de ensino-aprendizagem, desenvolvendo, assim, a sua autonomia. 	
<p>Conteúdo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Estrutura frasal; ▪ <i>Free time activities</i>; ▪ <i>Like/dislike</i>; ▪ <i>Would</i>; ▪ <i>Play, go e do</i>; ▪ <i>Frequency adverbs</i>. 	4 aulas

1.4.6 *The environment*

<i>The environment</i>	
<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Oferecer oportunidades de uso contextualizado de vocabulário relacionado ao meio ambiente; ▪ Oferecer oportunidades de desenvolver as habilidades de <i>reading, writing e speaking</i>; ▪ Oferecer oportunidade de os alunos se referirem a atitudes necessárias e a atitudes proibidas usando o modal <i>must/mustn't</i> de maneira contextualizada; ▪ Oferecer oportunidade de desenvolvimento de estratégias de aprendizagem colaborativas; ▪ Oferecer oportunidade de levar os alunos a assumirem seu papel como agentes corresponsáveis pelo processo de ensino-aprendizagem, desenvolvendo, assim, a sua autonomia; ▪ Oferecer oportunidades de desenvolver a capacidade de argumentação por meio da apresentação de soluções para problemas ambientais contemporâneos; 	

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Oferecer oportunidades de produção de vídeo usando a técnica <i>Stop Motion</i> na execução de atividade proposta. 	
Conteúdo <ul style="list-style-type: none"> ▪ Must/mustn't; ▪ Uso da técnica <i>Stop Motion</i> na produção de vídeo. 	6 aulas

1.4.7 *Animals*

<i>Animals</i>	
Objetivos <ul style="list-style-type: none"> ▪ Oferecer oportunidades de uso contextualizado de vocabulário relacionado a animais; ▪ Levar os alunos a reconhecerem e a usarem o nome das partes do corpo de animais de diferentes espécies de maneira contextualizada; ▪ Oferecer oportunidades de indicar e questionar sobre a posse de algo usando a estrutura <i>I have got/Have you got...?</i> de maneira contextualizada; ▪ Oferecer oportunidades de desenvolver as habilidades de <i>reading, writing</i> e <i>speaking</i>, além de também ampliar o vocabulário dos alunos acerca da descrição de características físicas dos animais; ▪ Oferecer oportunidades de construir gráficos usando um aplicativo digital na execução de atividade proposta; ▪ Oferecer oportunidade de os alunos se referirem ao que podem fazer usando o <i>can</i> de maneira contextualizada; ▪ Oferecer oportunidade de desenvolvimento de estratégias de aprendizagem colaborativas; ▪ Oferecer oportunidade de levar os alunos a assumir seu papel como agentes corresponsáveis pelo processo de ensino-aprendizagem, desenvolvendo, assim, a sua autonomia. 	
Conteúdo <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Animals</i>; ▪ <i>Animal body parts</i>; ▪ <i>Have you got...?</i>; 	8 aulas

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Construção de gráficos; ▪ <i>Can/can't</i>. 	
--	--

1.4.8 Sondagem final

Sondagem final	
<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Avaliar se ocorreu uma apropriação do uso de recursos digitais na vida acadêmica e familiar por parte dos alunos. 	
<p>Conteúdo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Verificação do impacto do uso dos recursos digitais na vida escolar e pessoal dos alunos. 	1 aula

1.5 Cronograma

O projeto define o número de 40 aulas para o desenvolvimento de todo o conteúdo proposto, o que pode ocorrer em um ano letivo. Mas admite-se a possibilidade de variação nessa quantidade de aulas em virtude de condições específicas ao contexto de aplicação do projeto ou de outros fatores aqui não considerados.

1.6 Metodologias

- Desenvolvimento de unidades didáticas que contemplem a utilização de diversas mídias aplicadas a situações pedagógicas, tais como o uso de *softwares* para a criação de histórias em quadrinhos, apresentações de *slides*, criação de *podcasts* e *sites* para criação de *blogs*, almejando a

ampliação das possibilidades de aprendizagem e de desenvolvimento cognitivo dos alunos;

- Aplicação de questionários e entrevistas no início e no final do período letivo observado;
- Atividades ambientadas na *web*;
- Implementação da pedagogia da autoria em que o ensino é centrado no aluno e a prática pedagógica prioriza a educação colaborativa e a participação ativa dos alunos.

1.7 Implementação

A implementação do projeto se dará pelo desenvolvimento de unidades temáticas que, além de abordarem os conteúdos previstos no programa curricular da Disciplina, incluem o ensino do uso de recursos digitais como ferramentas de produtividade úteis à construção do saber e da cidadania dos alunos.

Sondagem inicial com alunos

1ª aula:

- a) O(a) professor(a) fará uma sondagem inicial do nível de experiência que os alunos têm com o uso de computador por meio de um questionário eletrônico (ANEXO 1) criado no aplicativo *Zoho Survey* (FIG. 1), ferramenta que cria instrumentos de pesquisa *on-line*, com perguntas de múltipla escolha e com perguntas abertas. O *link* desse questionário será postado no *blog* (FIG. 2) do(a) professor(a) para que a turma o acesse durante uma aula no ambiente informatizado da escola.

FIGURA 1 - Questionário completo no Zoho Survey

SONDAGEM INICIAL COM ALUNOS - Prof.^a Tatiana Cavalcante

1/1 100%

1. Quais recursos tecnológicos você costuma utilizar fora da escola?*

<input type="checkbox"/> Computador	<input type="checkbox"/> Aparelho de CD
<input type="checkbox"/> Aparelho de DVD	<input type="checkbox"/> Câmera digital
<input type="checkbox"/> Filmadora	<input type="checkbox"/> Datashow
<input type="checkbox"/> Videogame	<input type="checkbox"/> TV
<input type="checkbox"/> Tablet	<input type="checkbox"/> Celular básico
<input type="checkbox"/> Smartphone	<input type="checkbox"/> Disco de CD
<input type="checkbox"/> Disco de DVD	<input type="checkbox"/> Pen drive
<input type="checkbox"/> Outro recurso. Qual? <input style="width: 100px;" type="text"/>	

2. Você já utilizou algum dos recursos tecnológicos indicados na questão anterior para estudar ou fazer alguma tarefa de Inglês fora da escola?*

Sim

Fonte: <https://survey.zohopublic.com/zs/yhiFwF>

FIGURA 2 - Postagem do link do questionário inicial no blog

SONDAGEM INICIAL COM ALUNOS

Queridos alunos, agora vocês responderão a uma pesquisa que estou realizando com algumas turmas de nossa escola. É um trabalho sério que exige de todos, além da vontade de participar, o compromisso com a verdade. Entenderam isso, não é mesmo? Então, mãos à obra!

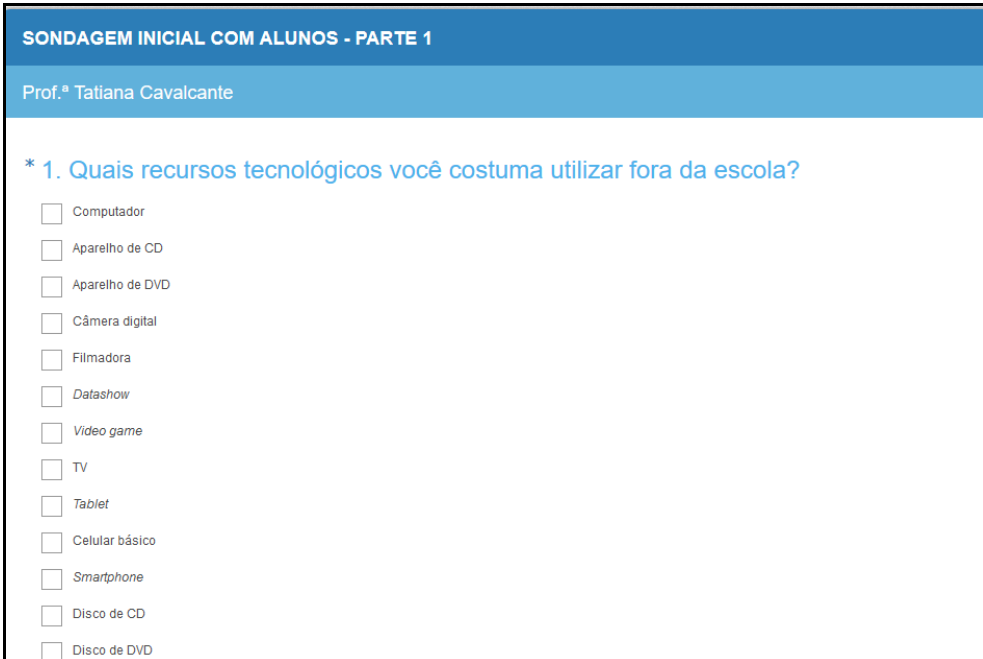
Caso o link anterior da pesquisa não esteja mais habilitado, tentem estes outros dois em que o questionário aparece dividido em Parte 1 e Parte 2

Postado por Prof.^a Tatiana Cavalcante às 15:21

Fonte: <http://professorataticavalcante.blogspot.com.br/>

2ª aula:

- a) Considerando-se a possibilidade de o número de alunos ser, às vezes, até três vezes superior ao número de computadores disponíveis para a turma no ambiente informatizado, possivelmente serão necessárias pelo menos duas aulas para que todos preencham o questionário de sondagem inicial. Em função disso, o(a) professor(a) poderá decidir se os alunos irão acessar o arquivo que tem o questionário completo (FIG. 1) ou se irão respondê-lo em momentos distintos, dividido em duas partes (FIG. 3 e 4). Esse último foi criado no aplicativo *Survey Monkey* (FIG. 5), ferramenta que também cria instrumentos de pesquisa *on-line*.

FIGURA 3 - Questionário no *Survey Monkey* (Parte 1)

SONDAGEM INICIAL COM ALUNOS - PARTE 1

Prof.ª Tatiana Cavalcante

* 1. Quais recursos tecnológicos você costuma utilizar fora da escola?

- Computador
- Aparelho de CD
- Aparelho de DVD
- Câmera digital
- Filmadora
- Datashow
- Video game
- TV
- Tablet
- Celular básico
- Smartphone
- Disco de CD
- Disco de DVD

Fonte: <https://pt.surveymonkey.com/r/W785MWJ>

FIGURA 4 - Questionário *Survey Monkey* (Parte 2)

SONDAGEM INICIAL COM ALUNOS - PARTE 2

Prof.^a Tatiana Cavalcante

* 1. Existe telefone fixo em sua casa?

Sim

Não

* 2. Em sua casa tem:

Computador de mesa

Notebook

Tablet

Nenhum desses

* 3. De quem é o computador que você utiliza fora da escola?

Seu

Do seu pai ou de sua mãe

Fonte: <https://pt.surveymonkey.com/r/W9SWYHQ>

FIGURA 5 - Aplicativo *Survey Monkey*

 Login Ajuda

[Início](#) [Como funciona](#) [Exemplos](#) [Serviços de questionário](#) [Planos e preços](#)

Crie pesquisas. Obtenha respostas.

[Inscrição Pro](#) [Inscrição GRÁTIS](#)

Os componentes básicos são sempre gratuitos.
Faça upgrade para obter recursos mais avançados.

 Você quer ter mais recursos e vários usuários?

Obtenha o melhor dos nossos recursos avançados e tome decisões mais inteligentes com a SurveyMonkey Enterprise.

[Saiba mais](#)

Fonte: <https://pt.surveymonkey.com/>

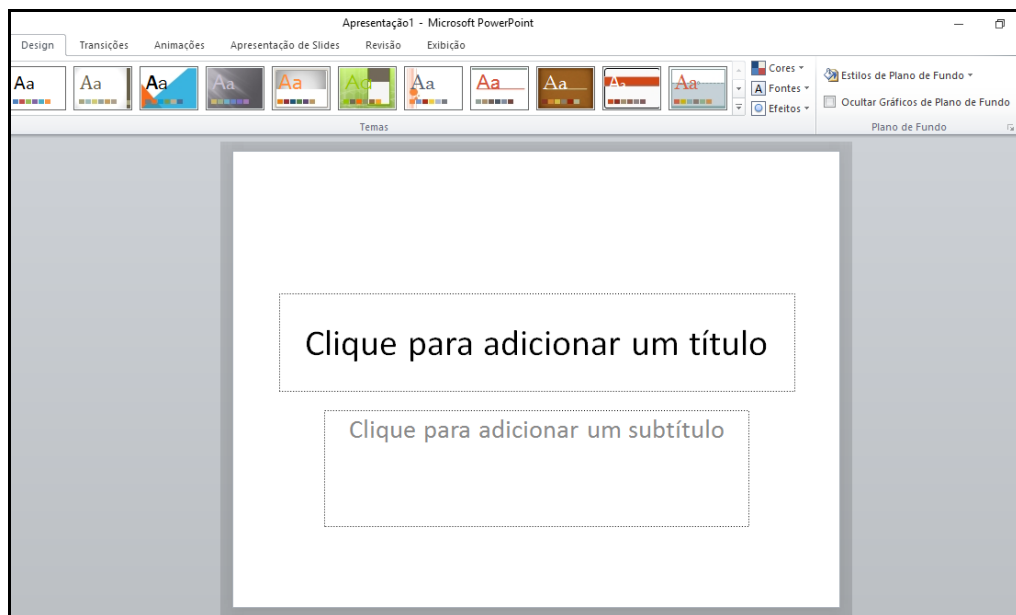
1º tema - *Rules and Expressions of the Classroom*

1ª e 2ª aulas:

- a) Essa aula deve acontecer no ambiente informatizado. O(a) professor(a) inicia trocando algumas ideias com os alunos acerca de práticas esportivas. Em seguida, direciona a discussão para a necessidade de os esportistas se adequarem às regras estabelecidas a fim de que possam participar de uma competição, de modo que correspondam a um comportamento que é esperado deles. É feita, então, uma comparação com o que acontece em sala de aula, uma vez que lá todos têm um papel a desempenhar.
- b) Elicitar dos alunos que regras eles pensam que devem ser observadas em uma sala de aula e escrever o que for dito, em inglês, em faixas de cartolina previamente preparadas e depois fixadas na parede. O(a) professor(a) deve orientar a construção das regras de modo a assegurar que alguns acordos importantes sejam feitos, tais como:
- *turn off you mobile phones;*
 - *bring your own material;*
 - *raise your hand to speak;*
 - *participate;*
 - *don't shout;*
 - *be organized;*
 - *ask questions;*
 - *don't eat in class;*
 - *be cooperative;*
 - *respect the personal property of others;*
 - *treat others with respect;*
 - *listen when someone else is speaking;*
 - *work quietly at your desk; e*
 - *don't mess up the computer.*

c) Dizer aos alunos que, organizados em duplas ou trios, eles terão que fazer posters utilizando o programa *PowerPoint* (FIG. 6), que será apresentado à turma. O(a) professor(a) irá orientá-los a utilizar o buscador *Google* (FIG. 7) para encontrar as imagens de que vão precisar e a utilizar os comandos “Ctrl + C” (copiar) e “C + V” (colar), para copiá-las do buscador e depois colá-las no *slide* que abrirem seguindo orientação dada. O(a) funcionário(a) que atua no ambiente informatizado poderá oferecer um importante auxílio nesse momento. Cada grupo deverá utilizar apenas uma figura para construir o seu poster, como exemplifica a FIG. 8. Ao concluírem o trabalho, os alunos serão orientados a salvar no *desktop* (ou em alguma pasta específica já criada pelo(a) professor(a)) o documento que abrirem no *PowerPoint*.

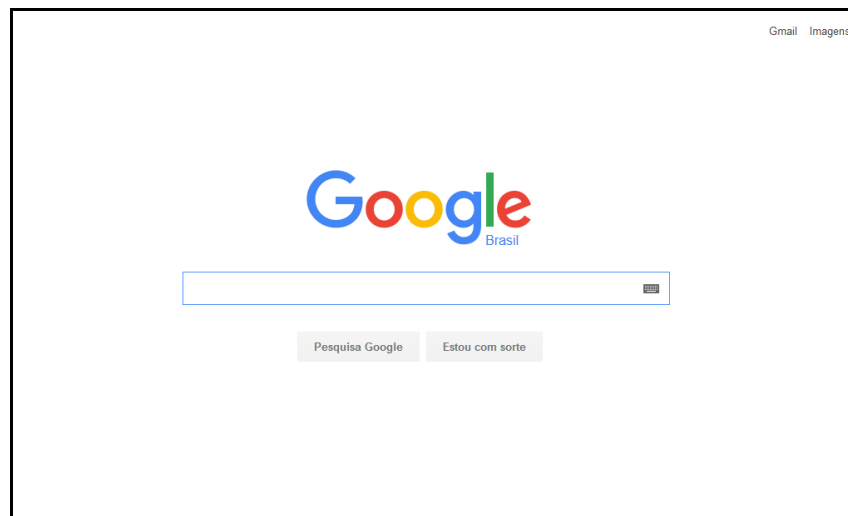
FIGURA 6 - Programa *PowerPoint*



Fonte: Arquivo pessoal.

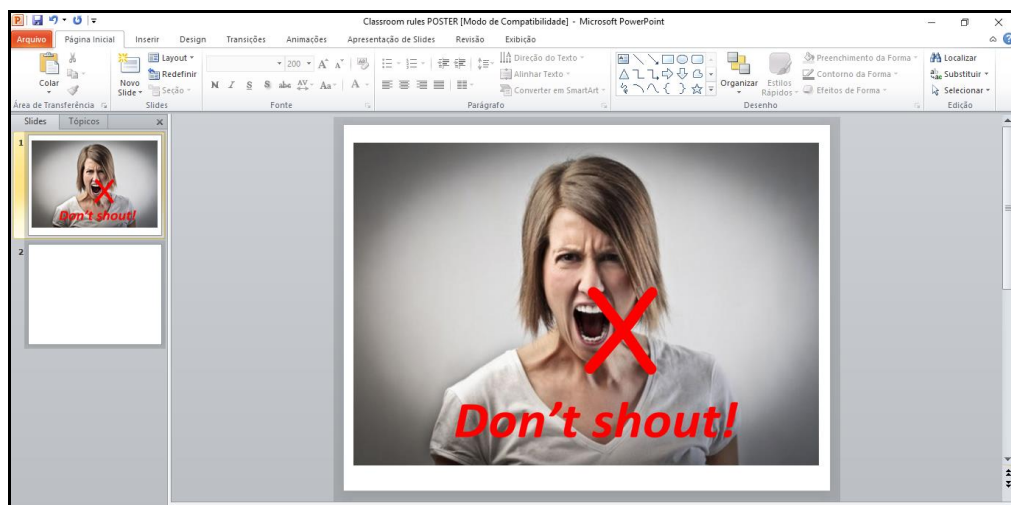
d) O(a) professor(a) poderá reunir os posters produzidos em único documento do *PowerPoint* para arquivá-los. Os trabalhos podem ser impressos, plastificados e fixados nas paredes da sala na aula seguinte para constante observação.

FIGURA 7 - Buscador Google



Fonte: www.google.com.br

FIGURA 8 - Modelo de poster



Fonte: Arquivo pessoal.

2º tema - Estrangeirismos

1ª aula:

- a) Perguntar aos alunos se conhecem os cantores Zeca Baleiro e Zeca Pagodinho. Utilizando *Datashow* em sala de aula, apresentar o vídeo clip legendado de “Samba do Approach” (FIG. 9), do cantor Zeca Baleiro que, no vídeo, interpreta a canção em parceria com Zeca Pagodinho. Após a apresentação do vídeo clip, questionar os alunos se houve algum estranhamento deles com relação à letra da canção. Espera-se que os alunos mencionem a presença de várias palavras em inglês no meio da letra da canção, que está em português.

FIGURA 9 - Canção “Samba do *Approach*” legendada



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=AKEW1naCgqk>

- b) Depois disso, explorar as inferências dos alunos acerca dos significados dos termos em inglês presentes na letra. Para facilitar a retomada desses termos, o vídeo clip deverá ser assistido pela turma novamente, com pausas estratégicas. Concluir esse momento apresentando a versão postada pelo canal *Tomato Motion*, no site do *Youtube.com* (FIG. 10), em que as expressões em inglês da canção “Samba do *Approach*” aparecem com a sua tradução.

FIGURA 10 - “Samba do Approach” com expressões em inglês traduzidas



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=AWj0wVGer00>

- c) Entregar aos alunos uma folha com a letra da canção “Samba do Approach” (ANEXO 2). Fazer a leitura dela para a turma que, acompanhando atenta, deverá completar as pausas do(a) professor(a) nos lugares onde houver uma palavra inglesa na letra, pronunciando a mesma. Essa atividade estimulará o envolvimento da turma e favorecerá que o(a) professor(a) verifique a percepção e também a pronúncia dos alunos acerca do que ouviram. Eventuais ajustes da pronúncia podem ser necessários. É interessante esclarecer que *Jethro Tull* é uma banda inglesa de rock que surgiu em Blackpool, em 1967, e que *Slash* é o nome artístico de um famoso guitarrista da banda de rock americana *Guns N’ Roses*, formada na década de 1980. Após a leitura da letra, a turma cantará a canção acompanhando o vídeo clip, que assistirão mais uma vez.
- d) Para finalizar o encontro, o(a) professor(a) irá propor que os alunos, individualmente, substituam as palavras em inglês da letra da canção (ANEXO 2) por outras, também em inglês, que deverão escolher livremente procurando apenas manter alguma coerência no texto. As folhas serão recolhidas pelo(a) professor(a), corrigidas e entregues na aula seguinte.

2ª aula:

- a) Iniciar esta aula devolvendo aos alunos a atividade recolhida no final da aula anterior e perguntar a eles quem gostaria de compartilhar com a turma a nova versão da letra da canção “Samba do *Approach*” que construiu. O(a) professor(a) também pode apresentar algumas atividades que tenha selecionado previamente. É importante valorizar a criatividade dos alunos e o cuidado em manter a coerência no texto modificado.

- b) No momento seguinte, questionar aos alunos de que outras formas a língua inglesa faz parte do cotidiano brasileiro. O objetivo é fazê-los perceber que convivemos com a língua inglesa constantemente e normalmente não nos damos conta disso, ou seja, não somos tão monolíngues quanto pensamos. Espera-se que os alunos mencionem os espaços em que frequentemente encontramos palavras em inglês em nosso dia a dia, como em: nomes de lojas, nomes de marcas de produtos, inscrições em roupas, placas de sinalização de trânsito, nomes de comida, nomes de lugares, músicas, anúncios publicitários, em jogos de computador, na *internet*, em filmes e em nosso idioma. O(a) professor(a) poderá auxiliar os alunos na identificação desses espaços de circulação da língua inglesa no Brasil.

- c) Após esse importante período de *brainstorming*, organizar a turma em grupos que deverão pesquisar as ocorrências de uso da língua inglesa no cotidiano do brasileiro. Cada grupo deverá fazer registros dessas ocorrências por meio de fotografias que deverão ser postadas no grupo fechado criado em um perfil do *Facebook* exclusivamente para a exposição dos trabalhos da turma participante do projeto. É preciso levar em consideração a exigência do *Facebook* de que, para obter uma conta nessa rede social, a pessoa tenha no mínimo 13 anos de idade (FIG. 11). Cuidar para que essa orientação seja seguida é, ao mesmo tempo, tanto uma lição de atitude ética perante os alunos quanto uma decisão prudente de um profissional da Educação. É aconselhável, ainda, que os responsáveis por alunos menores de 18 anos sejam informados pela escola de que os mesmos participarão de atividades

que farão uso de determinadas redes sociais, com objetivos especificados em projeto pedagógico e com regras de comportamento que devem ser seguidas pelos alunos nas interações virtuais. Quanto à avaliação, caso o *Facebook* seja adotado, o(a) professor(a) esclarecerá aos alunos que a mesma se dará em duas etapas: na execução da atividade (nota do grupo) e na postagem de comentários que deverão fazer sobre o trabalho dos colegas (nota individual).

FIGURA 11 - Central de ajuda do *Facebook* para pais e educadores



Fonte: <https://www.facebook.com/help/441374602560317/>

Se os alunos forem menores de 13 anos, o(a) professor(a) orientará que a postagem dos registros fotográficos dos grupos seja feita no *Padlet* (FIG. 12), onde cada um deles receberá um mural somente para a apresentação dos resultados de sua pesquisa. Estabelecer prazo para que os alunos executem essas ações.

FIGURA 12 - Aplicativo *Padlet*

Fonte: <https://www.smore.com/dnxbq-tech-tips-3-04>

3ª aula:

- a) Na conclusão do trabalho sobre estrangeirismos, os grupos apresentarão para os colegas, com o auxílio do *datashow*, o mural que construíram no *Padlet*. Essas apresentações podem gerar discussões importantes na construção da consciência crítica dos alunos e, por esse motivo, devem ser valorizadas. Alguns fatores podem ser destacados nesse momento, tais como a correção da grafia das palavras em inglês na fachada de lojas e o desconhecimento do significado das palavras em inglês estampadas em roupas.

4ª aula

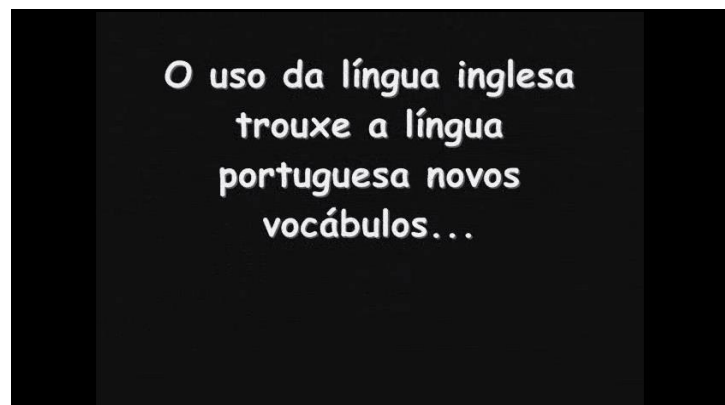
- a) No ambiente informatizado da escola, pedir que os alunos assistam a três vídeos (“A influência do inglês em nosso Brasil”, “Influência da língua inglesa na língua portuguesa” e “Influência do inglês na língua portuguesa”, FIG. 13, 14 e 15) postados no *blog* do(a) professor(a) e, em seguida, registrem o que pensam a respeito da presença de estrangeirismos em nossa língua em um mural criado para a turma, no *Padlet*.

FIGURA 13 - Vídeo “A influência do inglês em nosso Brasil”



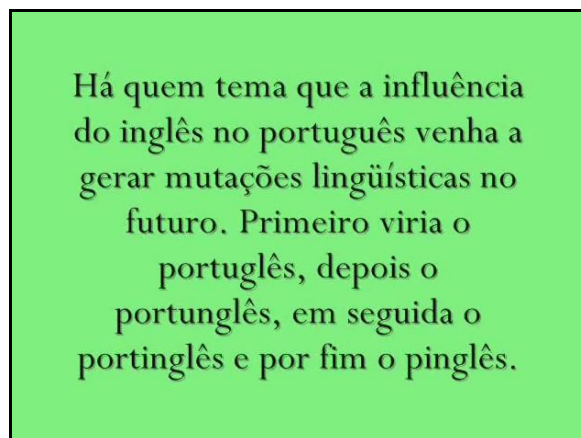
Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=Bu_3F3D2e2I

FIGURA 14 - Vídeo “Influência da língua inglesa na língua portuguesa”



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=dscO2VXeoF4>

FIGURA 15 - Vídeo “Influência do inglês na língua portuguesa”



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=2kS4aXn1W1k>

3º tema - *HEALTHY EATING*

1ª aula:

- a) Perguntar aos alunos se recordam qual é o primeiro verso da canção “Samba do *approach*”, de Zeca Baleiro, que é “Venha provar meu *brunch*”. Retomar o significado da palavra *brunch* e perguntar se sabem qual é a origem e que tipo de alimentos são comuns nessa refeição. O(a) professor(a) irá apenas ouvir as respostas. Em seguida, perguntar como seria, então, o *breakfast* e o *lunch* e se haveria alguma diferença entre o *breakfast* e o *lunch* servidos nos Estados Unidos e na Inglaterra. Dizer aos alunos que eles vão pesquisar informações sobre esses três tipos de refeições: *breakfast*, *lunch* e *brunch*.

- b) No ambiente informatizado da escola, organizar a turma em grupos que deverão pesquisar na *internet* informações sobre as três refeições mencionadas anteriormente, tais como os tipos de alimentos que normalmente são consumidos nelas, o nome em inglês desses alimentos e se há diferenças entre essas refeições servidas nos Estados Unidos e na Inglaterra. Os alunos serão orientados a utilizar o buscador *Google* para encontrar as informações de que precisam, nas formas de texto e imagem, e a selecionar o que considerarem mais pertinente dentre tudo o que o *Google* vai exibir.

- c) O(a) professor(a) orientará os alunos a abrirem o processador de texto disponível no computador que estão utilizando (*Writer* ou *Word*, se o sistema operacional instalado for o *Linux* ou o *Windows*, respectivamente) e a utilizarem os comandos “Ctrl + C” (copiar) e “C + V” (colar), que já aprenderam a usar em outra aula. Em seguida, os alunos serão orientados a salvar no *desktop* (ou em alguma pasta específica já criada pelo(a) professor(a))o documento que abrirem.

2ª aula:

- a) No ambiente informatizado, os alunos abrirão os arquivos que salvaram com a pesquisa feita na aula anterior. O(a) professor(a) dará orientações sobre recursos básicos de formatação disponíveis para os alunos editarem o trabalho, como o tipo, o tamanho e a cor da fonte utilizada, o espaçamento entre as linhas e o alinhamento do texto. A próxima etapa será orientar os alunos a criarem um *e-mail* pessoal para eles para que, por meio dele, possam enviar o trabalho que fizeram para o *e-mail* da professora.

3ª aula:

- a) Nessa aula, o(a) professor(a) trará impresso os trabalhos dos alunos, que serão expostos no quadro ou em uma parede da sala. Em seguida, cada grupo será convidado a apresentar rapidamente a pesquisa que fez. Após as apresentações, o(a) professor(a) destacará o fato de que os hábitos alimentares fazem parte da cultura de uma população, mas que a qualidade dos alimentos deve ser avaliada sempre. Iniciar uma discussão sobre as consequências que uma má alimentação pode causar e exibir com o *datashow*, em seguida, trechos do documentário *Super Size Me* (FIG. 16), conhecido como “A dieta do palhaço”, do *chef* inglês Jamie Oliver, falando sobre a obesidade nos Estados Unidos.

FIGURA 16 – Vídeo “SUPER SIZE ME”

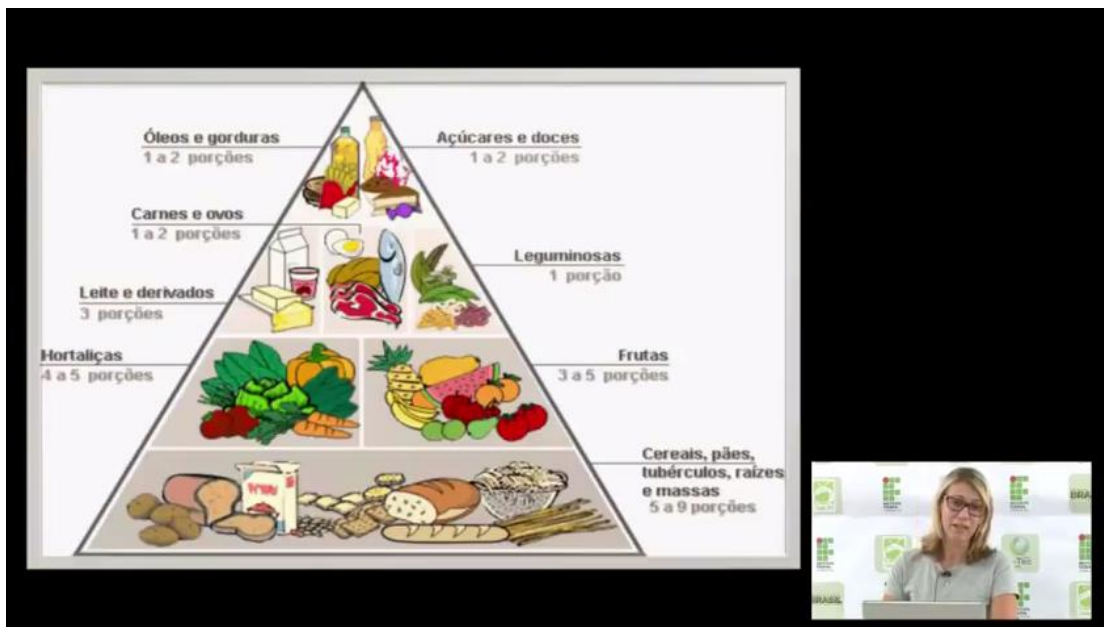


Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=W4m28PVkIHA>

4ª aula:

- a) No ambiente informatizado, o(a) professor(a) inicia falando à turma que, com relação ao sabor, os alimentos são classificados como *sweet* (doce), *salty* (salgado), *sour* (azedo) e *bitter* (amargo). Em seguida, afirma que há outra forma de classificarmos os alimentos com relação à origem deles e pergunta aos alunos se sabem como é essa classificação. Aguardar as respostas e, em seguida, pedir que assistam ao vídeo “Pirâmide Alimentar” (FIG. 17), postado no *blog* que apresenta o modo como os alimentos são classificados em grupos.

FIGURA 17 – Vídeo “Pirâmide Alimentar”



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=lbPEq9pLdik>

- b) Após assistirem ao vídeo “Pirâmide Alimentar”, os alunos poderão acessar a sequência de jogos *online* (“My plate match game”, FIG. 18; “Jogo da Pirâmide dos Alimentos”, FIG. 19; “Monte a pirâmide alimentar”, FIG. 20; “Pirâmide Alimentar”, FIG. 21; “Doki e os alimentos”, FIG. 22; *Food Groups Game*, FIG. 23; *Blast Off Game*, FIG. 24; *Talking Food Pyramid*, FIG. 25; *Take a trip*, FIG. 26; e *Pick Chow*, FIG. 27), que também foram postados no *blog* do(a) professor(a) para aprenderem um pouco mais sobre *pyramid food*.

FIGURA 18 – Jogo *My plate match game*

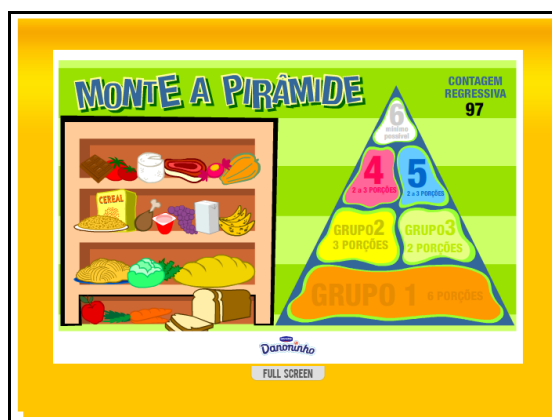
Fonte: <http://www.healthyeating.org/Healthy-Kids/Kids-Games-Activities/My-Plate-Match-Game.aspx>

FIGURA 19 - “Jogo da pirâmide dos alimentos”



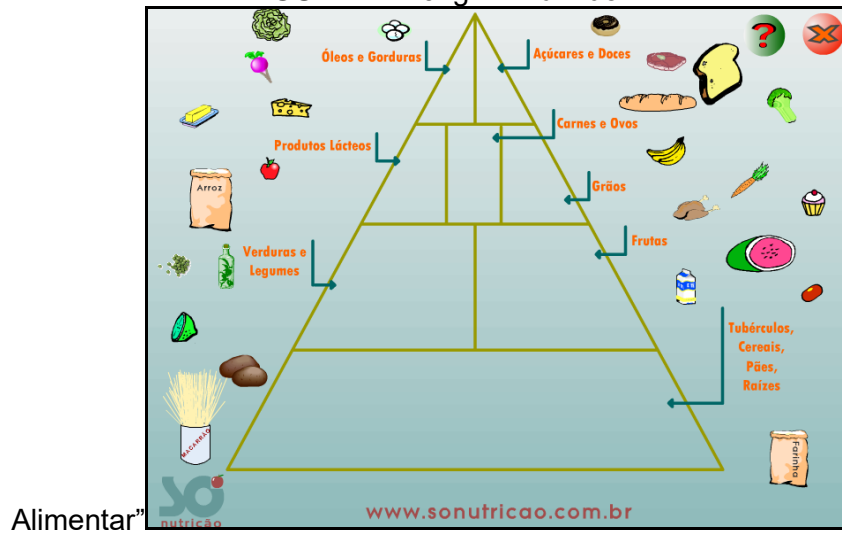
Fonte: <http://iguinho.com.br/zuzu/diversao-piramide.html>

FIGURA 20 - Jogo “Monte a pirâmide alimentar”



Fonte: <http://www.fund1.universoneo.com.br/index.php?task=view&id=12>

FIGURA 21 - Jogo "Pirâmide"



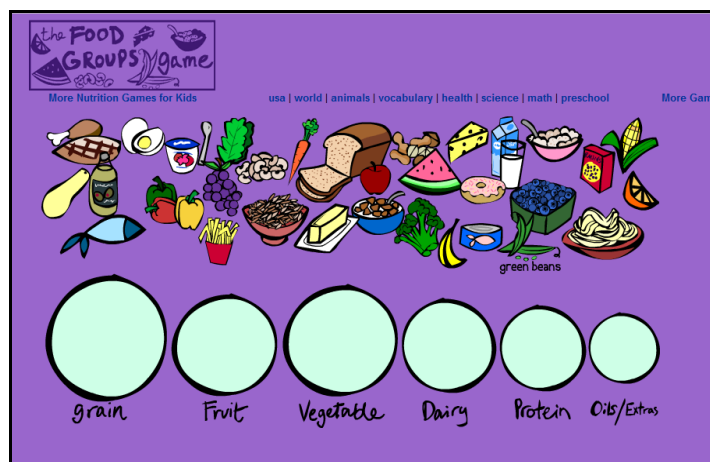
Fonte: <http://www.sonutricao.com.br/jogos/popupJogo.php?jogo=piramide>

FIGURA 22 - Jogo "Doki e os alimentos"



Fonte: <http://discoverykidsbrasil.uol.com.br/jogos/doki-e-os-alimentos/>

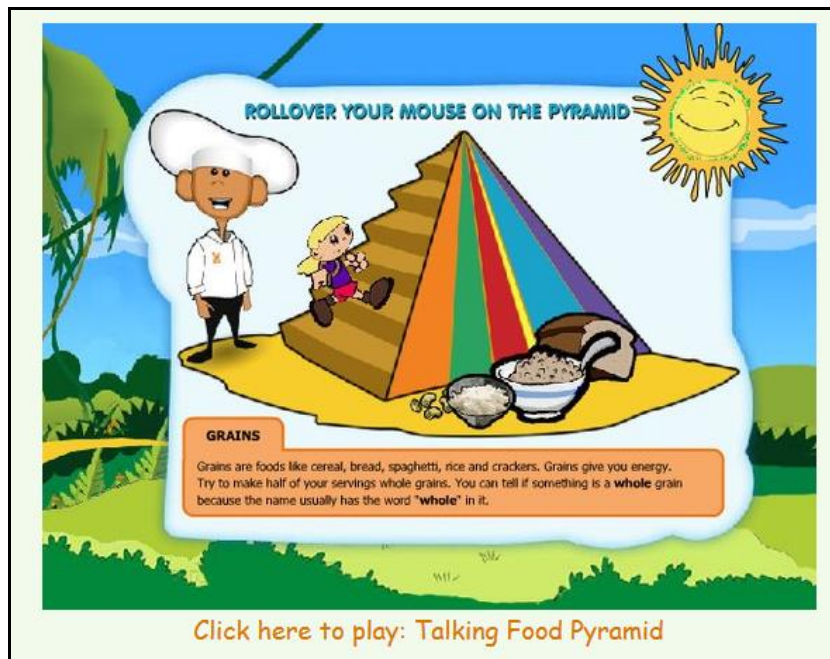
FIGURA 23 - Jogo Food Groups Game



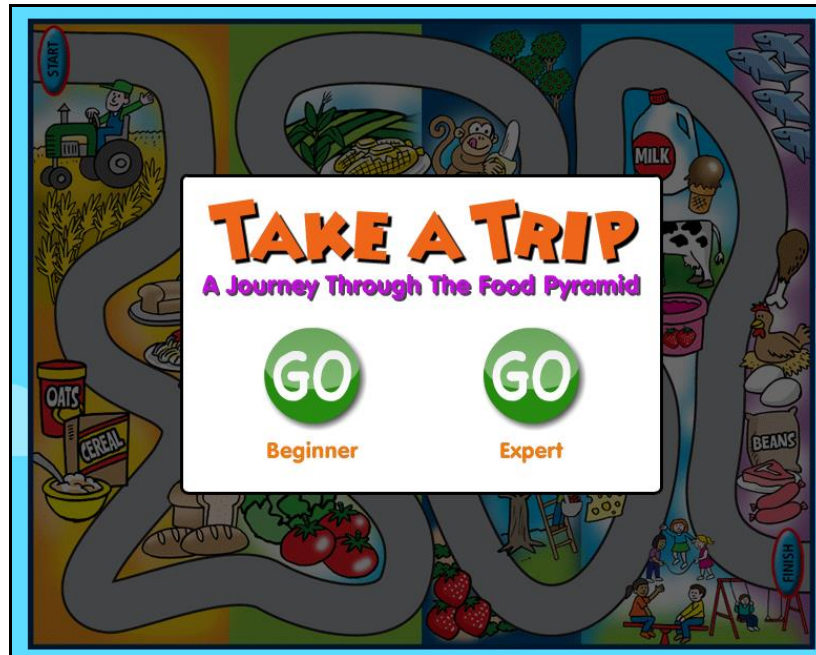
Fonte: <http://www.sheppardsoftware.com/nutritionforkids/games/foodgroupsgame.html>

FIGURA 24 – Jogo *Blast Off Game*

Fonte: <http://www.fns.usda.gov/tn/blast-game>

FIGURA 25 - Jogo *Talking Food Pyramid*

Fonte: <http://www.nourishinteractive.com/kids/healthy-games/13-interactive-food-pyramid-five-food-groups>

FIGURA 26 - Jogo *Take a trip*

Fonte: http://www.abcya.com/trip_food_pyramid.htm

FIGURA 27 - Jogo *Pick Chow*

Fonte: <http://www.zisboombah.com/pickchow>

5ª e 6ª aulas:

- a) No ambiente informatizado, o(a) professor(a) organizará a turma em grupos de alunos que vão pesquisar os grupos de alimentos na *internet*: 1. cereais, pães, tubérculos, raízes e massas (*grains, breads, tubers, roots and pasta*); 2. frutas (*fruits*); 3. hortaliças (*vegetables*); 5. leite e derivados (*milk and dairy*); 6. carnes e ovos (*meat and eggs*); 7. leguminosas (*beans*); 8. óleos e gorduras (*oils and fats*); 9. açúcares e doces (*sugar and sweets*). A definição desses grupos de alimentos está fundamentada no modelo de pirâmide alimentar apresentado no vídeo “Pirâmide Alimentar” (FIG. 17), assistido pelos alunos no início da 4ª aula desta sequência didática. Para realizar a pesquisa, os alunos utilizarão o buscador *Google*, conforme foram instruídos na 1ª aula desta sequência didática, de onde terão de selecionar e copiar as informações que procuram para colá-las em um documento aberto no aplicativo *PowerPoint*. Essas mesmas informações também deverão ser coladas em um arquivo aberto no processador de texto *Word* ou *Linux*, que será um *handout* que o grupo irá compartilhar com os colegas posteriormente. A tarefa de cada grupo de alunos será criar um dicionário pictográfico para o grupo específico de alimentos que deve investigar. Nesse dicionário, deve constar a imagem dos alimentos selecionados pelos alunos e o respectivo nome deles em inglês junto. Os alunos poderão utilizar o *Google Translator* (FIG. 28) para auxiliá-los a encontrar o nome e a respectiva pronúncia em inglês de cada elemento da pirâmide alimentar que pesquisaram.

FIGURA 28 - Aplicativo *Google Translator*



Fonte: <https://translate.google.com.br/?hl=pt-BR&tab=wT#en/pt/booster>

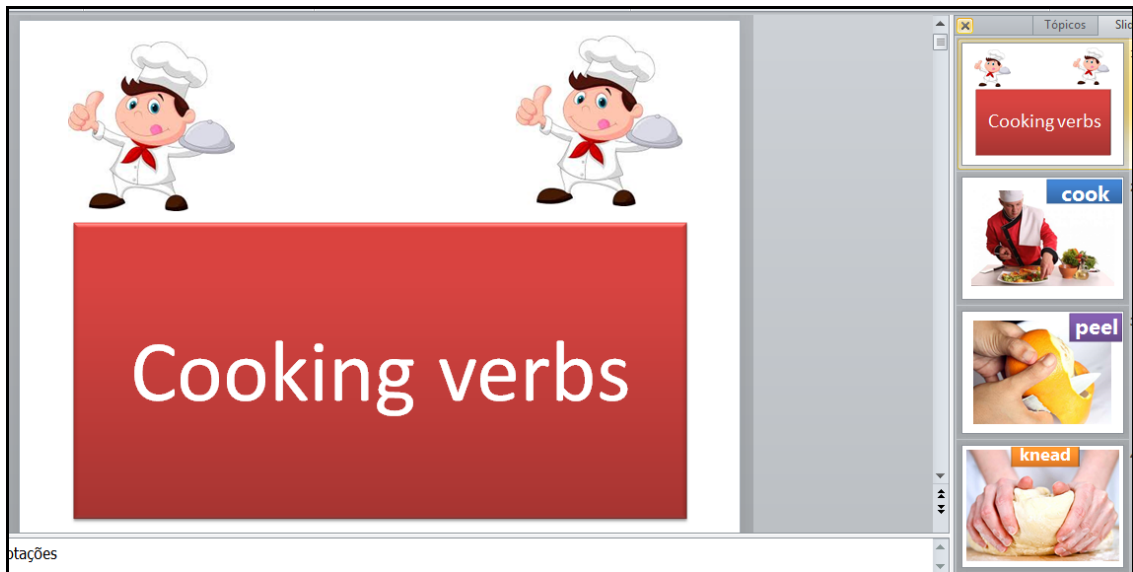
7ª e 8ª aulas:

- a) Nessas aulas, utilizando o *datashow*, os grupos de alunos vão apresentar para os colegas o trabalho que fizeram. Além de compartilhar com a turma os alimentos que fazem parte do grupo de alimentos que investigaram, os alunos também vão ensinar para os demais a pronúncia do nome desses alimentos em inglês. Cada grupo de alunos deverá entregar o seu *handout* para a turma no momento da apresentação de seu trabalho.

9ª aula:

- a) Pedir aos alunos que leiam o que está escrito em cada poster que fizeram sobre as regras de comportamento em sala de aula que estão fixados nas paredes. Perguntar a eles o que aquelas frases têm em comum além do fato de descreverem regras. Aqui, o(a) professor(a) deve induzir a percepção da turma para o modo imperativo como os verbos são colocados nos textos. Explicar que o modo imperativo é utilizado também quando dizemos para onde uma pessoa deve seguir (como em “Go straight and turn right”) e destacar que ele pode ser usado tanto na forma afirmativa (“Be organized”) quanto na forma negativa (“Don’t shout”). É importante chamar a atenção dos alunos para a questão da adequação do uso dos verbos no modo imperativo, uma vez que se dissermos “Stop!” para uma pessoa que está cantando ao nosso lado, por exemplo, pode ser algo muito grosseiro. No entanto, se dissermos “Stop!” para uma pessoa que está atravessando a rua com o intuito de evitar que ela seja atingida por um veículo que surgiu de repente, teremos feito uma gentileza. Acrescentar, ainda, que o modo imperativo é o mesmo utilizado pelas pessoas quando ensinam alguma receita (“Add the egg” e “Heat the oven”, por exemplo).
- b) Dizer que, por falar em receita, vamos aprender alguns verbos muito utilizados para indicar as diversas formas de se preparar um alimento. Utilizando um *datashow*, apresentar aos alunos *slides* (FIG. 29) com situação de uso de alguns *cooking verbs*.

FIGURA 29 - Slides "Cooking verbs"



Fonte: <http://www.eslprintables.com/powerpoint.asp?id=91360#this>

- c) Entregar um *worksheet* (ANEXO 8) para os alunos e pedir que associem as atividades que estão sendo realizadas em cada ilustração na folha com um dos *cooking verbs* apresentados. Fazer a correção junto com a turma e pedir que tragam na próxima aula uma receita simples de algum prato que tenham comido.

10ª e 11ª aulas:

- a) No ambiente informatizado, organizar a turma em pequenos grupos nos computadores. Cada grupo vai escolher a receita de um de seus componentes para ser aquela com a qual vão desenvolver a atividade que será proposta. Dizer aos alunos que eles terão de apresentar a receita que selecionaram no formato de uma história em quadrinhos. O programa a ser utilizado para a realização dessa tarefa será o *Hagaquê*, o qual tem a vantagem de poder ser acessado *off-line* em computadores com sistema operacional *Linux* ou *Windows* e não necessita de que o usuário faça *login* para operá-lo. No entanto, outros programas para criação de histórias em quadrinhos de acesso *on-line* também podem ser utilizados.

- b) As histórias em quadrinhos construídas pelos alunos, depois de salvas nos computadores, serão reunidas pelo(a) professor(a) em único documento que será ilustrado como um livro de receitas e salvo no formato PDF. Em seguida, será feito o *upload* desse arquivo para o *Youblisher* (FIG. 30), um aplicativo *on-line* que permite a publicação de textos PDF em formato de livro. Depois de pronto, o livro de receitas em inglês da turma será hospedado no *blog* do(a) professor(a), acessado e comentado pelos alunos.

FIGURA 30 - Aplicativo *Youblisher*



Fonte: <http://www.youblisher.com/>

12ª e 13ª aulas:

- a) A atividade proposta nesta etapa pode ser desenvolvida pelo(a) professor(a) de Artes em suas aulas caso seja possível uma parceria deste(a) com o(a) professor(a) de Inglês com relação a este projeto. Mas nada impede que o(a) próprio(a) professor(a) de Inglês faça esse trabalho com a turma. Inicialmente, por meio de *datashow*, os alunos assistirão ao vídeo tutorial *Art Attack - Food Planner - Official Disney Junior UK HD* (FIG. 31), que ensina de modo divertido a como se construir uma pirâmide alimentar utilizando materiais recicláveis.

FIGURA 31 - Vídeo tutorial *Art Attack - Food Planner*

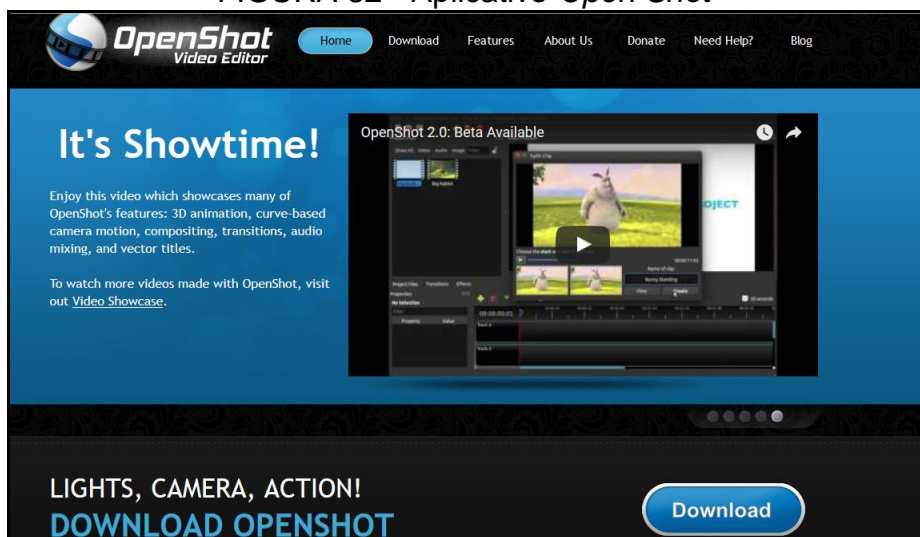
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=KiXthrb1yFQ>

- b) Nesta etapa, a tarefa dos alunos será construir uma pirâmide alimentar em tamanho ampliado para que mais alimentos possam ser incluídos nela e também para que o trabalho tenha melhor visibilidade quando apresentado à escola em uma Mostra Pedagógica, por exemplo. Considera-se, aqui, que o(a) professor(a) tenha pedido anteriormente aos alunos para trazerem várias caixinhas de leite (ou de produtos similares) vazias e devidamente higienizadas. O(a) professor(a), por sua vez, deverá trazer para a sala de aula uma boa quantidade de encartes de supermercado com ilustrações de variados grupos de alimentos, um pedaço grande de papelão que será a base da pirâmide, seis cores diferentes de tinta, pincéis, régua, cola e tesoura. Com os materiais necessários à disposição da turma, o(a) professor(a) poderá dar início à confecção da pirâmide alimentar seguindo os seguintes passos: 1. desenho e recorte de uma pirâmide no papelão; 2. risco com régua no papelão das partes que vão representar os grupos de alimentos; 3. colagem da base das tampinhas das caixas no papelão; 4. pintura das divisões feitas na pirâmide; 5. recorte dos círculos de papelão que serão colados na parte superior das tampinhas; 6. pintura desses círculos de papelão; 7. recorte dos alimentos ilustrados dos encartes de supermercado; 8. colagem das ilustrações nos círculos de papelão; 9. colagem dos círculos de papelão na parte superior das tampinhas, já

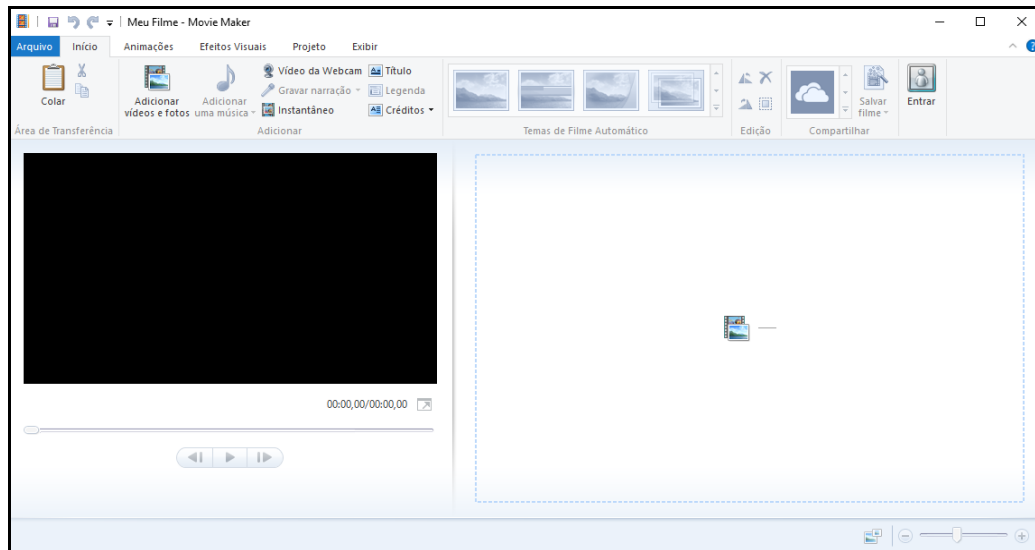
pintados e com as ilustrações coladas neles; 10. fixação das tampinhas na pirâmide nos lugares correspondentes ao grupo de alimentos que cada uma representa; 11. pintura da parte de trás da pirâmide para um perfeito acabamento do trabalho. O trabalho deve ser gerenciado pelo(a) professor(a) que definirá quais alunos se responsabilizarão pelos passos descritos para a execução da pirâmide alimentar.

- c) Ao longo da construção da pirâmide alimentar, um aluno de cada grupo responsável por uma tarefa no trabalho deverá fazer a filmagem com um celular do que estão executando. Os vídeos devem ser enviados por meio de *bluetooth* para o(a) professor(a), que reunirá os arquivos e os editará para obter um vídeo tutorial de como se construir uma pirâmide alimentar, de autoria dos alunos. Esse vídeo poderá ser postado no *blog* do(a) professor(a). Para editar o vídeo, poderá ser usado o aplicativo *Open Shot* (FIG. 32), ideal para a criação e edição de vídeos no sistema operacional Linux, ou o *Movie Maker* (FIG. 33), específico para o sistema operacional Windows, ou outros semelhantes.

FIGURA 32 - Aplicativo *Open Shot*



Fonte: <http://www.openshot.org/>

FIGURA 33 - Aplicativo *Movie Maker*

Fonte: <https://support.microsoft.com/pt-br/help/14220/windows-movie-maker-download>

4º tema: *Sports and Leisure Activities*

1ª aula:

- a) Essa aula deve acontecer no ambiente informatizado. Iniciar falando aos alunos que agora eles já sabem muito sobre alimentação saudável, mas que uma boa alimentação não é o bastante para vivermos de modo saudável. Para isso, praticar alguma atividade física também é muito importante. Daí a importância da prática esportiva. Perguntar que esportes eles conseguem listar e se sabem dizer o nome deles em inglês.

- b) Pedir que acessem alguns jogos (*Hobbies and sports quiz show*, FIG. 34; *Sports vocabulary ESL game – Car racing rally game*, FIG. 35; *Test your memory*, FIG. 36; *Sport*, FIG. 37; *Sports vocabulary crossword puzzle online*, FIG. 38; *Sports memory game*, FIG. 39; *Sports lesson sentence monkey game*, FIG. 40; *Sports vocabulary word search puzzle online*, FIG. 41) postados no *blog* do(a) professor(a).

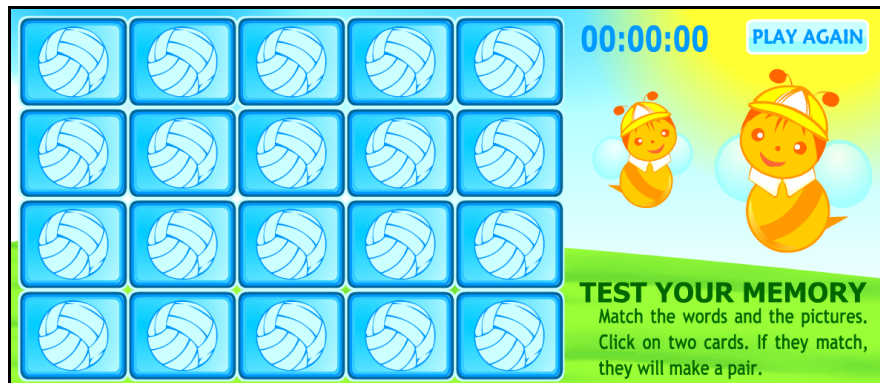
FIGURA 34 – Jogo *Hobbies and sports quiz show*

Fonte:

<http://www.eslgamesworld.com/members/games/ClassroomGames/Quizshow/Hobbies,%20Activities%20and%20Sports%20Quiz%20Show/play.html>

FIGURA 35 - Jogo *Sports vocabulary ESL game – Car racing rally game*

Fonte: <http://www.eslgamesplus.com/sports-vocabulary-esl-game-car-racing-rally-game/>

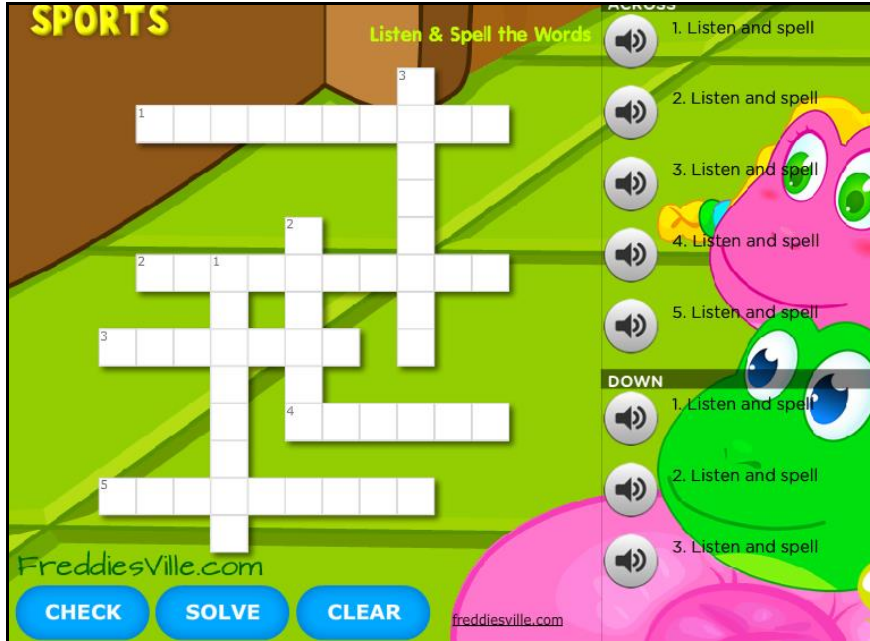
FIGURA 36 – Jogo *Test your memory*

Fonte: <http://www.anglomaniacy.pl/sportMatching.htm>

FIGURA 37 - Jogo *Sport*

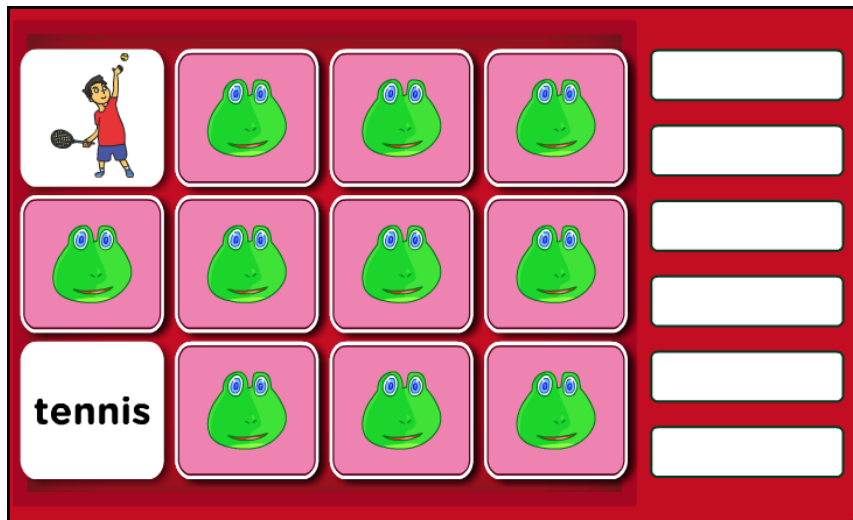
Fonte: <http://www.anglomaniacy.pl/sportQuiz.htm>

FIGURA 38 - Jogo Sports vocabulary crossword puzzle online



Fonte: <http://www.freddiesville.com/games/sports-vocabulary-crossword-puzzle-online/>

FIGURA 39 - Jogo Sports memory game



Fonte: <http://www.freddiesville.com/games/sports-memory-game/>

FIGURA 40 - Jogo Sports lesson sentence monkey game



Fonte: <http://www.freddiesville.com/games/sports-lesson-sentence-monkey-game/>

FIGURA 41 - Jogo Sports vocabulary word search puzzle online



Fonte: <http://www.freddiesville.com/games/sports-vocabulary-word-search-puzzle-online/>

2ª aula:

- a) O(a) professor(a) entrega um worksheet (ANEXO 3) para os alunos e explica que inicialmente eles terão que associar cada desenho na folha com o respectivo nome em inglês da atividade que ele representa. Em seguida, após corrigir o exercício, o(a) professor(a) dará orientações sobre o uso de *like/dislike* e do modal *would* e pedirá que os alunos entrevistem e sejam entrevistados por no mínimo dois colegas a respeito de suas preferências quanto às atividades físicas. As perguntas (*What are your favourite free time activities?/ Which activities do you not like?/ And your friends?/ What activities would you like to do?*) e as respostas feitas nas entrevistas devem ser registradas por escrito pelos alunos. Ao final da aula, o(a) professor(a) poderá pedir que alguns alunos apresentem para a turma os seus registros.

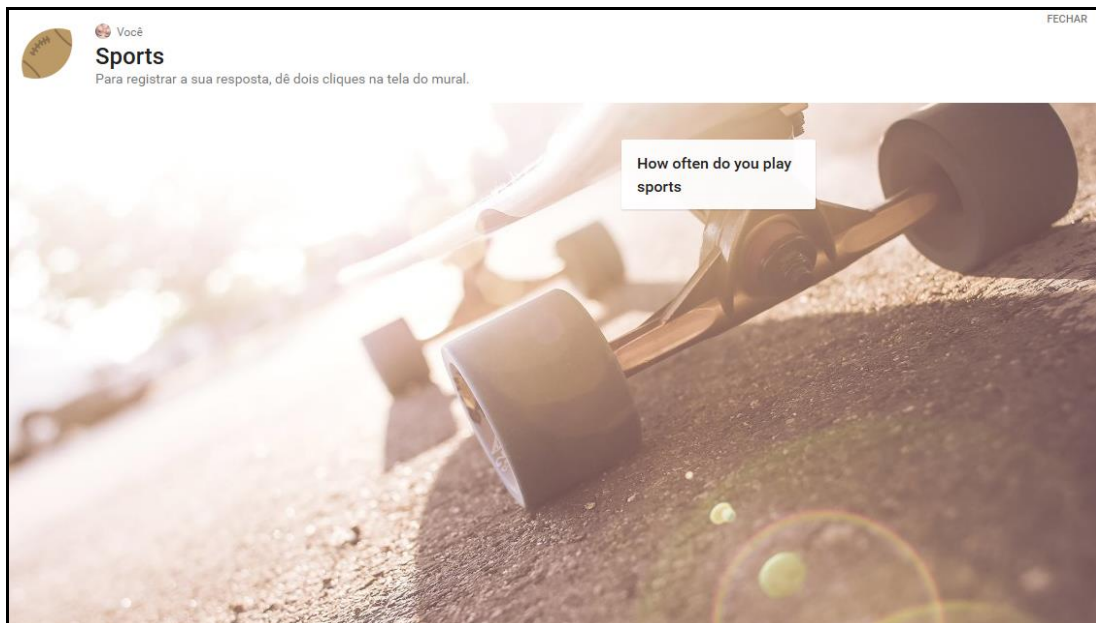
3ª aula:

- a) O(a) professor(a) entrega um *worksheet* (ANEXO 4) para os alunos e explica que inicialmente eles terão que completar as perguntas da primeira coluna utilizando os verbos *play, go* e *do* de forma adequada e esclarece que o uso de cada um desses verbos está associado ao tipo de atividade realizada e dá exemplos. Em seguida, os alunos também terão que completar as perguntas da segunda coluna, mas antes o(a) professor(a) completará a primeira pergunta dela para exemplificar como os alunos devem completar as demais. A correção dessa parte da atividade será feita e o(a) professor(a) responderá, junto com os alunos, as três perguntas relacionadas às regras de uso dos verbos *play, go* e *do* (*Play is used with..., Go is used with... e Do is used with...*), que estão na parte inferior da folha.
- b) Na etapa seguinte, o(a) professor(a) pedirá que os alunos se organizem em duplas para um fazer ao outro as perguntas que estão na folha. Se a resposta for positiva para alguma pergunta, o aluno deverá fazer ao colega a *follow-up question*. Se a resposta for negativa, então deverá ser feita a pergunta seguinte. Os alunos serão orientados a utilizarem as respostas curtas *Yes, I do/ No, I don't*.

4ª aula:

- a) No ambiente informatizado, o(a) professor(a) orientará que os alunos acessem o *link* do mural eletrônico *Padlet* postado em seu *blog* e “fixem” nele a sua resposta à pergunta ali proposta: *How often do you play sports?* (FIG. 42). Antes de os alunos acessarem o *blog*, entregar um *handout* (ANEXO 5), fazer uma rápida explicação sobre a função e o uso dos advérbios de frequência, aguardar que os alunos façam a tarefa da folha e fazer a correção.

FIGURA 42 - Mural eletrônico *How often do you play sports?*

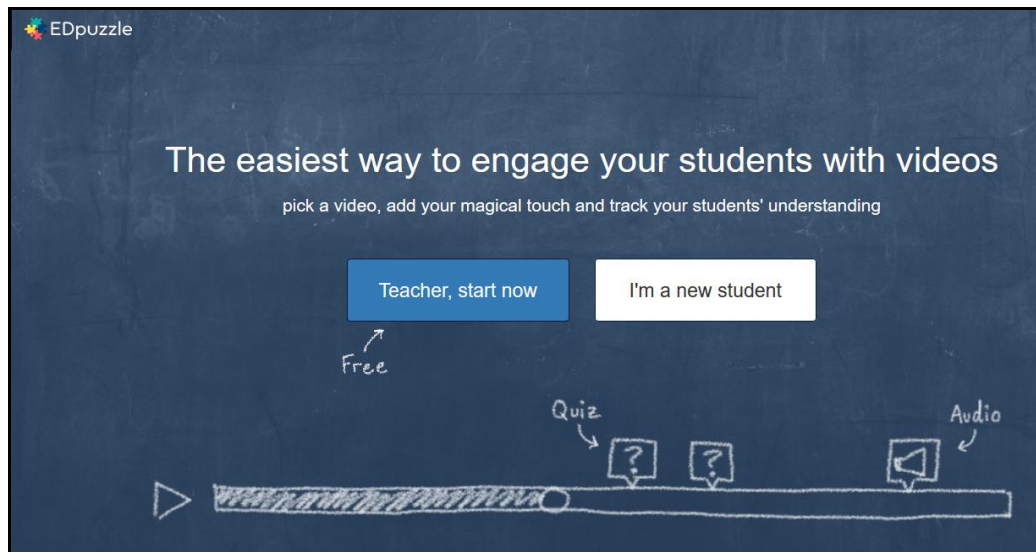


Fonte: <https://padlet.com/taticavalcante/98pgfak6n5u9>

- b) Como *homework*, os alunos terão que fazer uma gravação de si mesmos utilizando um celular. Nessa gravação, os alunos deverão fazer uma *self-presentation* e, em seguida, dizer se praticam ou não algum esporte, o nome desse esporte e a frequência com que o praticam. Tudo em inglês. O(a) professor(a) poderá receber esses vídeos por meio do *bluetooth* do celular ou apenas o *link* deles, após os alunos publicarem os vídeos pelo aplicativo *EDpuzzle* (FIG. 43), outro programa editor de vídeos. Hospedar os vídeos no

mesmo mural eletrônico criado para a atividade anterior (FIGURA 0). Os próprios alunos poderão fazer a postagem de seus vídeos no mural eletrônico a partir do acesso que têm a ele pelo *blog* do(a) professor(a). Orientá-los sobre esse procedimento.

FIGURA 43 - Aplicativo *Edpuzzle*



Fonte: <https://edpuzzle.com/>

5º tema: **THE ENVIRONMENT**

1ª aula:

- a) O(a) professor(a) inicia falando à turma que, tão importante quanto ter boa alimentação e boa saúde, é conviver em harmonia com as pessoas que nos cercam. Questionar, então, como eles acham que as pessoas têm de se comportar para que as relações sejam mais harmoniosas: *What must people do? What mustn't people to do?*. Ouvir o que dirão.
- b) Explicar aos alunos que eles vão criar uma lista bem criativa de instruções sobre como as pessoas devem se comportar para que tenhamos um mundo perfeito. Introduza a atividade escrevendo as duas primeiras sentenças do *worksheet* (ANEXO 6) no quadro, que estão incompletas (*A good friend must.../ A good friend mustn't...*). Complete as duas sentenças com sugestões da turma, usando os modais *must* para indicar a obrigação e

mustn't para indicar a proibição na primeira e na segunda sentenças, respectivamente. Entregue o *handout* para os alunos. Após concluírem a atividade, os alunos vão compartilhar com o(a) professor(a) e os colegas as sugestões que escreveram para cada situação apresentada na atividade.

- c) Entregar aos alunos um novo *worksheet* (ANEXO 7). Explicar que, para fazer o primeiro exercício, eles devem observar a cena proposta e depois formar oito sentenças a partir do que pode ser observado na ilustração utilizando os modais *must* e *mustn't*. E, para fazer o segundo exercício, os alunos terão de completar as sentenças com o modal adequado (*must* ou *mustn't*) seguido do verbo de ação apropriado ao contexto que os demais elementos da frase indicam. Fazer a correção da atividade juntamente com os alunos observando se o conteúdo foi bem compreendido.

2ª aula:

- a) Essa aula deve acontecer no ambiente informatizado. Iniciar falando aos alunos que não adianta muito cuidarmos da nossa alimentação e da nossa saúde se não cuidamos também do planeta onde vivemos. Promover uma discussão acerca das consequências do desenvolvimento da humanidade para o nosso planeta.
- b) Pedir que acessem o *link* do vídeo *Midway Island, North Pacific Ocean, Unbelievable!* (FIG. 44), que está no blog, e deixem comentários no ambiente sobre as impressões que tiveram sobre o que viram e o que mais queiram dizer.

FIGURA 44 - Vídeo *Midway Island, North Pacific Ocean, Unbelievable!*



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=117on22jA48>

- c) Elicitar da turma quais outras consequências o desenvolvimento da humanidade tem causado ao meio ambiente e anotar o que é dito em forma de tópicos, em inglês, em faixas de cartolina que devem ser fixadas em uma parede para visualização da turma. Questionar quais seriam as possíveis soluções para cada problema listado por eles. Anotar as soluções sugeridas em outras faixas de cartolina que devem ser fixadas na parede abaixo do problema que devem solucionar, também em inglês. É importante observar que o registro das soluções deve ser precedido pelos modais *must* e *mustn't*, trabalhados na aula anterior.
- d) Em seguida, dizer aos alunos que deverão fazer um trabalho em que terão de apresentar um dos problemas ambientais mencionados e possíveis soluções para o mesmo. Cada grupo ficará responsável por um problema ambiental e uma respectiva solução para ele. Esse trabalho será feito por meio de um vídeo construído utilizando a *Stop Motion*, uma técnica que utiliza a disposição sequencial de fotografias diferentes de um mesmo objeto para simular o seu movimento. Apresentar a técnica por meio de dois vídeos tutoriais (FIG. 45 e FIG. 46) hospedados no *blog* do(a) professor(a).

FIGURA 45 - Vídeo “Tutorial Básico, Como Fazer Seu Próprio Stop Motion”



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=v3CkV8bGtnw>

FIGURA 46 - Vídeo tutorial *How to make a stop motion picture animation*

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=cY207xbWwD8>

- c) Em grupos, os alunos deverão construir o roteiro da história que irão apresentar por meio da técnica *Stop Motion*. Devem decidir, primeiramente, se vão utilizar desenhos ou objetos concretos na execução do trabalho. Pedir que tragam o roteiro, os personagens e o cenário prontos na próxima aula para que o trabalho seja iniciado em sala, sob orientação do(a) professor(a). Também será necessário que cada grupo traga um celular ou uma câmera fotográfica para o registro das imagens.

3ª aula:

- a) Nessa aula, os alunos terão que realizar toda a etapa de captação das imagens, seja com um celular ou com uma câmera fotográfica.

4ª e 5ª aulas:

- a) No ambiente informatizado, os alunos deverão transferir as imagens registradas na etapa anterior para o computador em que cada grupo irá trabalhar até a conclusão da tarefa. Isso poderá ser feito por meio de cabo específico ou por meio de *e-mail* dos próprios alunos. O(a) professor(a) e o(a) funcionário(a) que trabalha nessa sala darão suporte à turma nesse processo.

- b) Os alunos serão orientados a abrir o programa editor de vídeo que estiver instalado nos computadores em que trabalham, conforme já terão feito em outra aula mencionada anteriormente. Deverão carregar para o editor as imagens que transferiram para o computador e iniciar a edição do vídeo que vão criar. Um dos objetivos da realização dessa atividade é que os alunos façam uso dos modais *must* e *mustn't*, introduzindo as obrigações e as proibições nas sugestões que vão apresentar, respectivamente, ao legendarem e/ou colocarem o áudio no vídeo que estão editando. Os alunos terão a opção de gravar o áudio em inglês do próprio *Google Translator*, se quiserem.

6ª aula:

- a) Utilizando o *datashow*, apresentar os vídeos produzidos aos alunos em uma sessão que poderá reunir o coletivo escolar.

6º tema - PETS

1ª aula⁴:

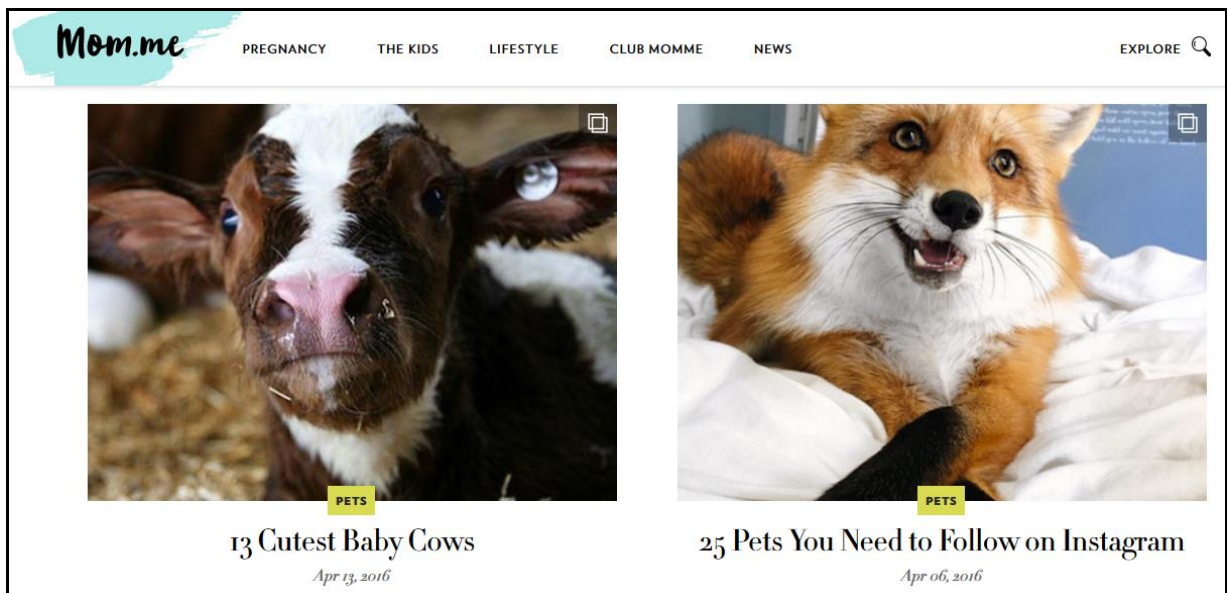
- a) Iniciar falando que, conforme foi discutido nas últimas aulas, o homem precisa repensar urgentemente a forma como tem se relacionado e interferido na natureza. E isso inclui a sua relação com os animais. Perguntar: “E por falar em animais, será que conseguiríamos listar o nome daqueles que conhecemos?”. Dizer que vai escrever os nomes no quadro de acordo com a seguinte regra: o nome do segundo animal deve começar com a letra do nome do animal anterior e assim sucessivamente. Para o(a) professor(a), pode ser bastante útil ter em mãos uma lista com vários nomes de animais.
- b) Após o nome de vários animais serem listados, pedir que os alunos agrupem cada um deles de acordo com o seu habitat. Para orientar esse agrupamento,

⁴ Adaptada do plano de aula disponível em https://www.teachingenglish.org.uk/sites/teacheng/files/pet-mania-lesson-plan_0.pdf.

desenhe grandes círculos no quadro com os nomes *ZOO*, *WILD*, *FARM* and *HOME*.

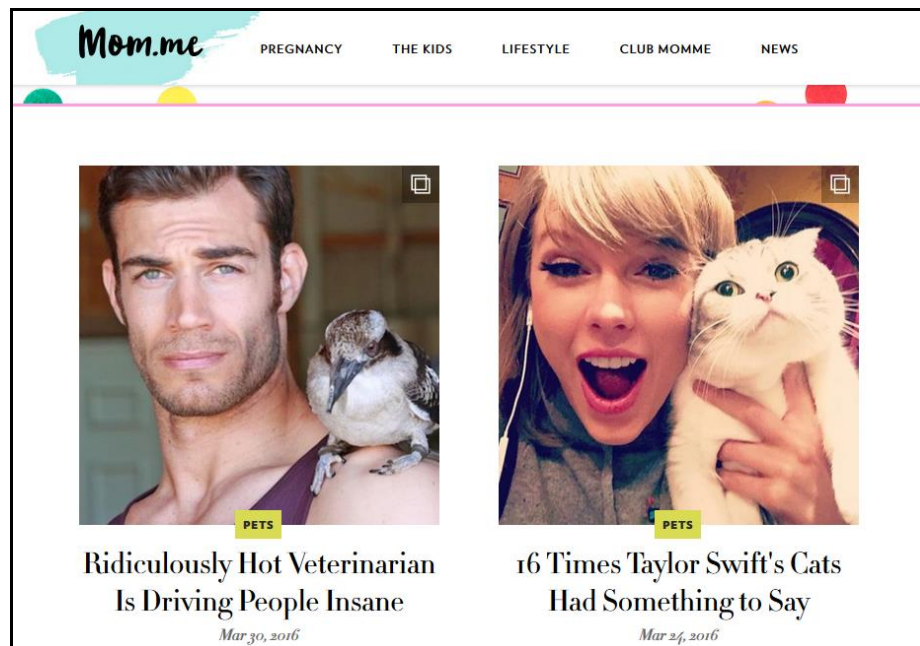
- c) Perguntar em qual desses lugares eles mais se agradam de ver os animais e, em seguida, direcionar a atenção para o grupo de animais cujo habitat é em *HOME*. Aproveite aqui para perguntar aos alunos quem deles gosta de animais de estimação e, em seguida, exibir para a turma alguns conjuntos de slides com temáticas variadas relacionadas a *pets*, tais como *Spellbinding animals close-ups* (“Closes fascinantes de animais”), *Animals with amazing hairdos* (“Animais com penteaos surpreendentes”) e *Times Taylos Swift’s cats had something to say* (“Veze em que o gato de Taylor Swift teve algo a dizer”), entre outros. Isso poderá ser feito em sala de aula com *datashow* e computador com acesso à internet, uma vez que o todo esse conteúdo está hospedado em um site (FIG. 47 e 48).

FIGURA 47 - Site *Mom.me*



Fonte: <http://mom.me/pets/>

FIGURA 48 - Site Mom.me



Fonte: <http://mom.me/pets/>

- d) Organizados em grupos de três, os alunos farão uma pesquisa relacionada a *pets*. Terão de entrevistar 10 colegas da outra turma do mesmo ano (que estarão estudando o mesmo conteúdo nas aulas de Inglês) fazendo a eles a seguinte pergunta: *Have you got a pet?*. Para auxiliá-los no registro das informações, poderão utilizar os modelos de quadro sugeridos pelo(a) professor(a) aqui reproduzidos no ANEXO 9. Esse trabalho deve ser feito no caderno e trazido na aula seguinte.

2ª aula:

- a) No ambiente informatizado, o(a) professor(a) fala aos alunos que eles vão apresentar o resultado da pesquisa que fizeram em forma de gráfico e mostra na parede a projeção da tela de seu computador pessoal, onde vai construindo gráficos (GRAF. 1 e 2) para exemplificar aos alunos como devem fazer. Para a execução da tarefa, os alunos vão utilizar a ferramenta de criação de gráficos do processador de texto instalado no computador (*Windows* ou *Linux*, como já vimos antes). Os alunos terão de construir

gráficos, primeiramente no modelo coluna, que apresentem as seguintes informações: 1. a quantidade de pessoas entrevistadas que têm e não têm algum *pet*; 2. a quantidade de pessoas, dentre essas que foram entrevistadas, que gostariam de continuar tendo ou passar a ter um *pet*; 3. a especificação das espécies de animais que as pessoas que participaram da pesquisa têm; e 4. a quantidade de cada espécie de animal mencionado pelos entrevistados.

GRÁFICO 1 - Exemplo de gráfico coluna

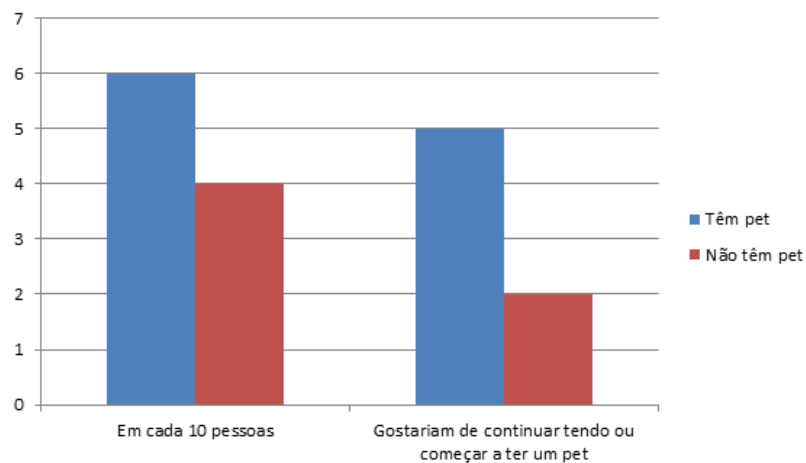
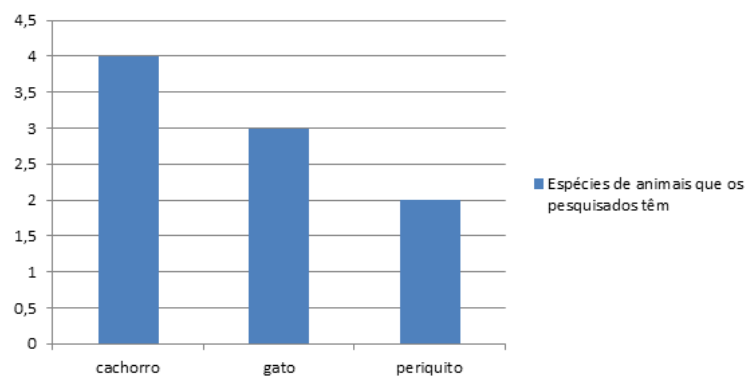


GRÁFICO 2 - Exemplo de gráfico coluna

Espécies de animais que os pesquisados têm



3ª aula:

- a) No ambiente informatizado novamente, os alunos farão a tarefa que fizeram na aula anterior, variando apenas no tipo de gráfico que deverão criar. Dessa vez, a orientação é que apresentem as informações que coletaram na pesquisa em gráficos no modelo pizza. Interessante mostrar aos alunos que o modelo de gráfico que vamos escolher depende da informação que queremos apresentar. São necessários os GRAF. 3 e 4, por exemplo, para apresentarmos informações que o GRAF. 1 conseguiu apresentar sozinho.

GRÁFICO 3 - Exemplo de gráfico pizza

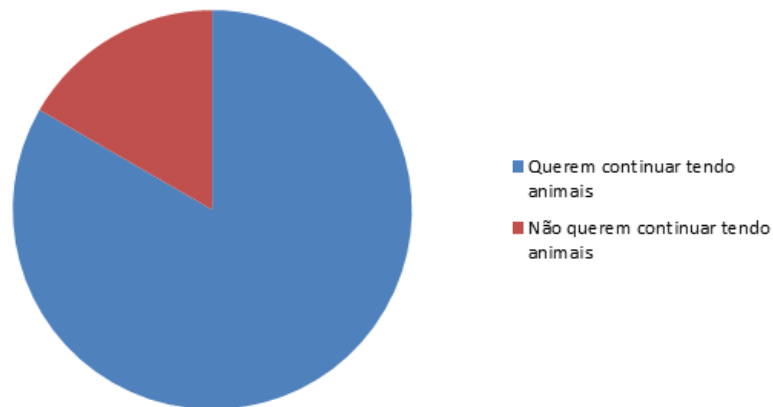
Pessoas entrevistadas que têm animal

GRÁFICO 4 - Exemplo de gráfico pizza

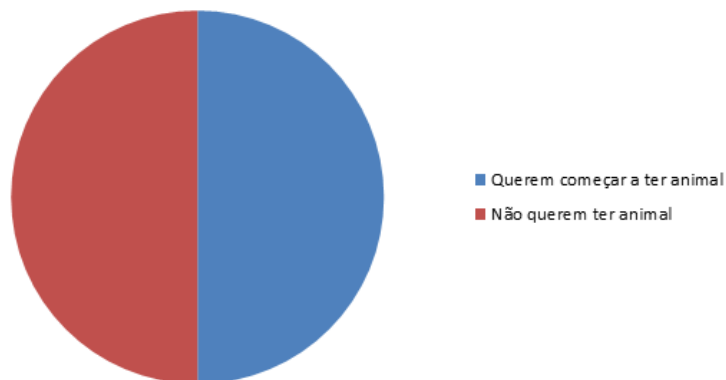
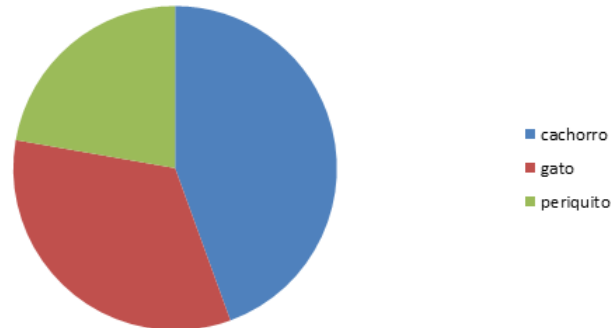
Pessoas entrevistadas que não têm animal

GRÁFICO 5 - Exemplo de gráfico pizza

Espécies de animais que os entrevistados têm**4ª aula:**

- a) Cada grupo apresentará os resultados da pesquisa que fez no programa *PowerPoint* utilizando o *datashow* na própria sala de aula. Após todas as apresentações, poderá haver uma discussão sobre os resultados das pesquisas feitas pelos alunos e também da própria experiência que tiveram ao aprender a construir gráficos no computador. Dar um feedback aos alunos sobre o desempenho da turma.

5ª aula:

- a) No ambiente informatizado, os alunos vão acessar duas atividades *on-line* no *blog* do(a) professor(a) cujo objetivo será estimular o desenvolvimento das habilidades de *listening* e *reading*, além de ampliar o vocabulário dos alunos acerca da descrição de características físicas dos animais: *Identipet* (FIG. 49) e *The animal shelter* (FIG. 50).

FIGURA 49 - Jogo *Identipet*

Fonte: <http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/games/identipet>

FIGURA 50 - Jogo *The animal shelter*

Fonte: <http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/short-stories/the-animal-shelter>

- b) Entregar aos alunos uma *follow-up activity* (ANEXO 10) em que serão trabalhadas as habilidades de *reading*, *writing* e *speaking*, além de também ampliar o vocabulário dos alunos acerca da descrição de características físicas dos animais. Finalizado o tempo de os alunos responderem a atividade, fazer a correção das questões objetivas junto com a turma e pedir

que alguns compartilhem o texto que fizeram respondendo as perguntas *What pet would you like to adopt from the animal shelter?* e *Why?*, em inglês.

6ª aula:

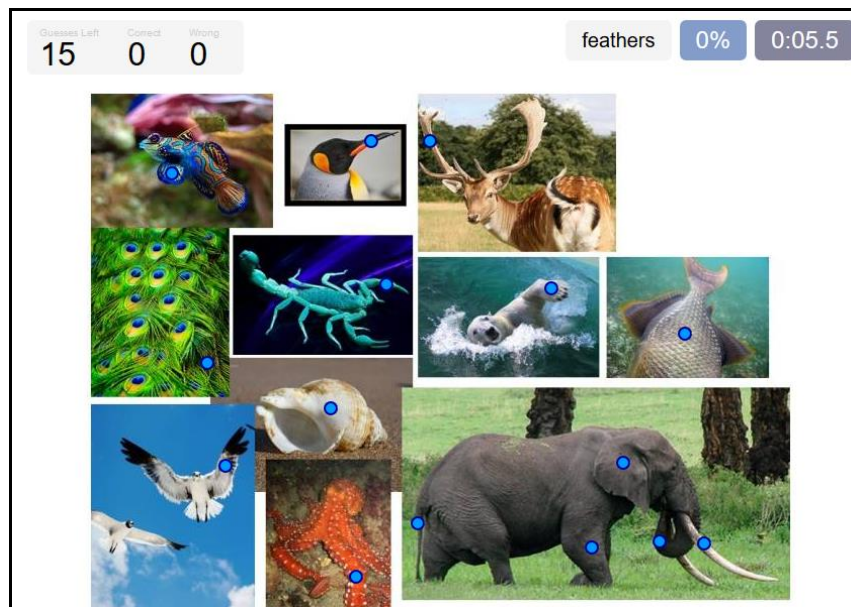
- a) O objetivo dessa aula será que os alunos exercitem as habilidades de *listening* e *speaking* praticando o vocabulário aprendido nas últimas aulas. Inicie falando para a turma que agora eles vão precisar utilizar tudo o que aprenderam sobre os animais, principalmente sobre como descrever algumas de suas qualidades. Isso será feito por meio de uma atividade de *role play*. No *Can I have a pet?* (ANEXO 11), os alunos trabalharão em duplas que terão a liberdade de escolher sobre qual animal vão falar. Caso queiram um animal incomum, isso pode tornar a atividade bem divertida. Dê tempo para os alunos prepararem as repostas do *worksheet* que vão utilizar no diálogo que farão e, caso haja tempo, peça para algumas duplas apresentarem o *role play* para a turma no final. Diversão garantida!

7ª aula:

- a) No ambiente informatizado, a turma acessará no *blog* do(a) professor(a) os *links* que foram postados de alguns jogos *on-line*. O objetivo dessa aula é que os alunos conheçam o nome das partes do corpo de animais de várias espécies, aquáticos e terrestres. Em *Animal body parts* (FIG. 51), por exemplo, os alunos terão que clicar na parte certa dos animais cujo nome está em evidência no auto da tela observando o cronômetro que disparado no início do jogo; em *Crazy animals* (FIG. 52), os alunos terão que montar estranhas figuras com diferentes partes de animais; em *Animal Body Parts 1* e *Animal Parts 2* (FIG. 53 e 54), terão de levar o nome da parte do corpo até à ilustração correta; em *Animal Body Parts Game* (FIG. 55), terão de completar as sentenças com o nome correto da parte do corpo do animal; em *Animal Coverings Game* (FIG. 56), terão de completar as sentenças com o nome do tipo de cobertura que tem o corpo de cada animal mencionado; em *Animals*

Weapons Game (FIG. 57), terão de completar as sentenças com o nome da parte do corpo do animal que serve como uma defesa para ele; em *Switch Zoo Online* (FIG. 58), poderão transformar animais conhecidos em seres estranhos criados com partes de vários outros; e, em *Body Parts, Animal Body Parts Science Game* (FIG. 59), terão de marcar a resposta correta para a pergunta feita dentro de um pequeno tempo.

FIGURA 51 - Jogo *Animal body parts*



Fonte: <http://www.purposegames.com/game/animal-body-parts-quiz>

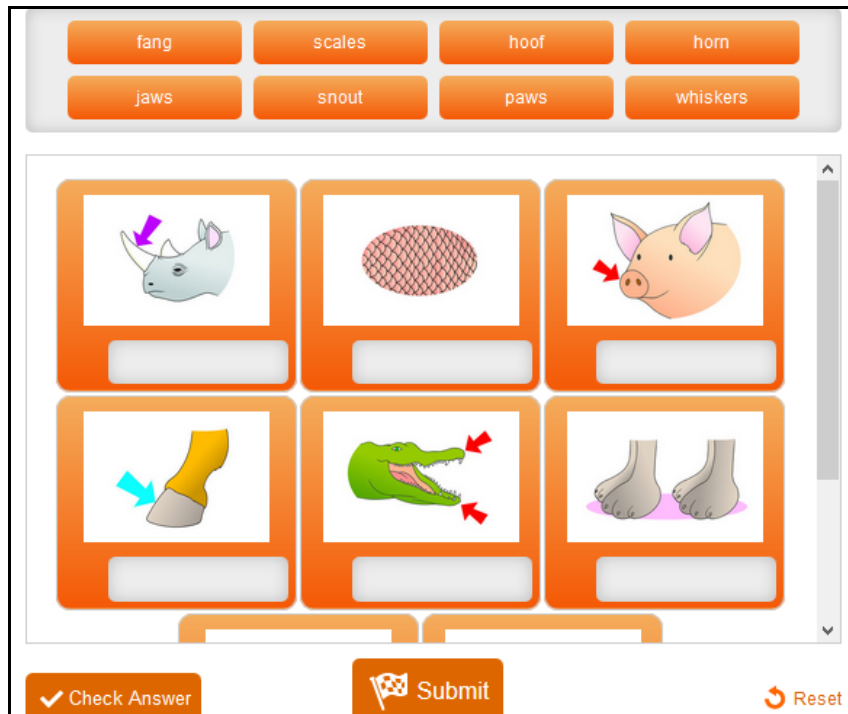
FIGURA 52 - Jogo *Crazy animal*



Fonte: <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/games/animal-maker>

FIGURA 53 - Jogo *Animal body parts 1*

Fonte: <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/word-games/animal-body-parts-1>

FIGURA 54 - Jogo *Animal body parts 2*

Fonte: <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/word-games/animal-body-parts-2>

FIGURA 55 - Jogo *Animal body parts game*

antlers	beak	fins	flippers	horns	hump	mane	pouch	shell	trunk
1. A cow has <input type="text"/> .									
2. A bird has a <input type="text"/> .									
3. A turtle has a <input type="text"/> .									
4. An elephant has a <input type="text"/> .									
5. A shark has <input type="text"/> .									
6. A kangaroo has a <input type="text"/> .									
7. A camel has a <input type="text"/> .									
8. A horse has a <input type="text"/> .									
9. A deer has <input type="text"/> .									
10. A seal has <input type="text"/> .									
Check			Play Again				Hint		

Fonte: <https://www.englishclub.com/esl-games/vocabulary/cloze-animals-3.htm>

FIGURA 56 - Jogo *Animal coverings game*

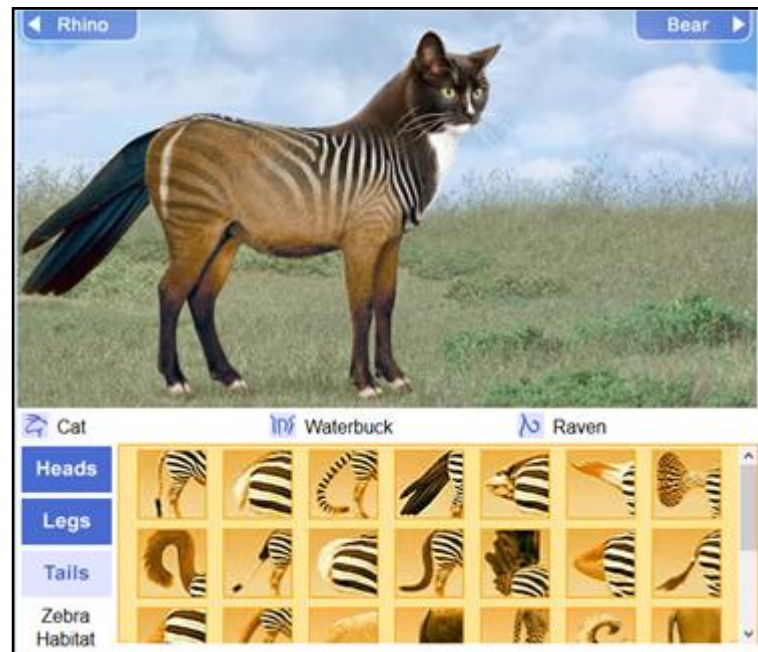
feathers	fur	hair	scales	scutes	shell	spines	spots	stripes	wool
1. A sheep is covered in <input type="text"/> .									
2. A bird is covered in <input type="text"/> .									
3. A fish is covered in <input type="text"/> .									
4. A rabbit is covered in <input type="text"/> .									
5. A monkey is covered in <input type="text"/> .									
6. A porcupine is covered in <input type="text"/> .									
7. A tortoise is covered by a <input type="text"/> .									
8. A crocodile is covered in <input type="text"/> .									
9. A zebra's coat is covered in <input type="text"/> .									
10. A leopard's coat is covered in <input type="text"/> .									
Check			Play Again				Hint		

Fonte: <https://www.englishclub.com/esl-games/vocabulary/cloze-animals-4.htm>

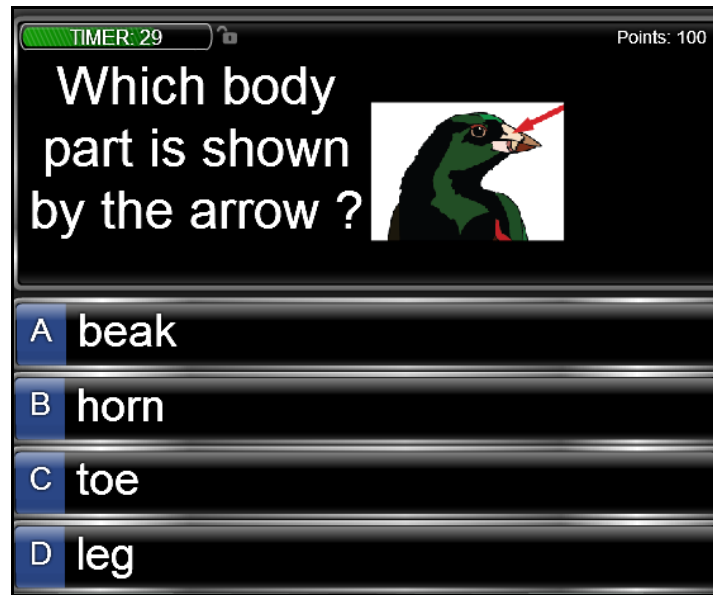
FIGURA 57 - Jogo *Animal weapons game*

antlers	beak	claws	fangs	head	hooves	horns	pincers	tail	teeth
<p>1. A dog bites with its <input type="text"/>.</p> <p>2. A cat scratches with its <input type="text"/>.</p> <p>3. A bull gores with its <input type="text"/>.</p> <p>4. A goose pecks with its <input type="text"/>.</p> <p>5. A deer spars with its <input type="text"/>.</p> <p>6. A snake injects venom with its <input type="text"/>.</p> <p>7. A horse kicks with its <input type="text"/>.</p> <p>8. A goat butts with its <input type="text"/>.</p> <p>9. A scorpion stings with its <input type="text"/>.</p> <p>10. An ant bites with its <input type="text"/>.</p>									
Check			Play Again			Hint			

Fonte: <https://www.englishclub.com/esl-games/vocabulary/cloze-animals-5.htm>

FIGURA 58 - Jogo *Switch zoo online*

Fonte: <http://www.switchzoo.com/zoo.htm>

FIGURA 59 - Jogo *Body parts, animal body parts science game*

Fonte: <http://www.ecosystemforkids.com/games/1st-grade/animalbodyparts/animal-body-parts.html>

8ª aula:

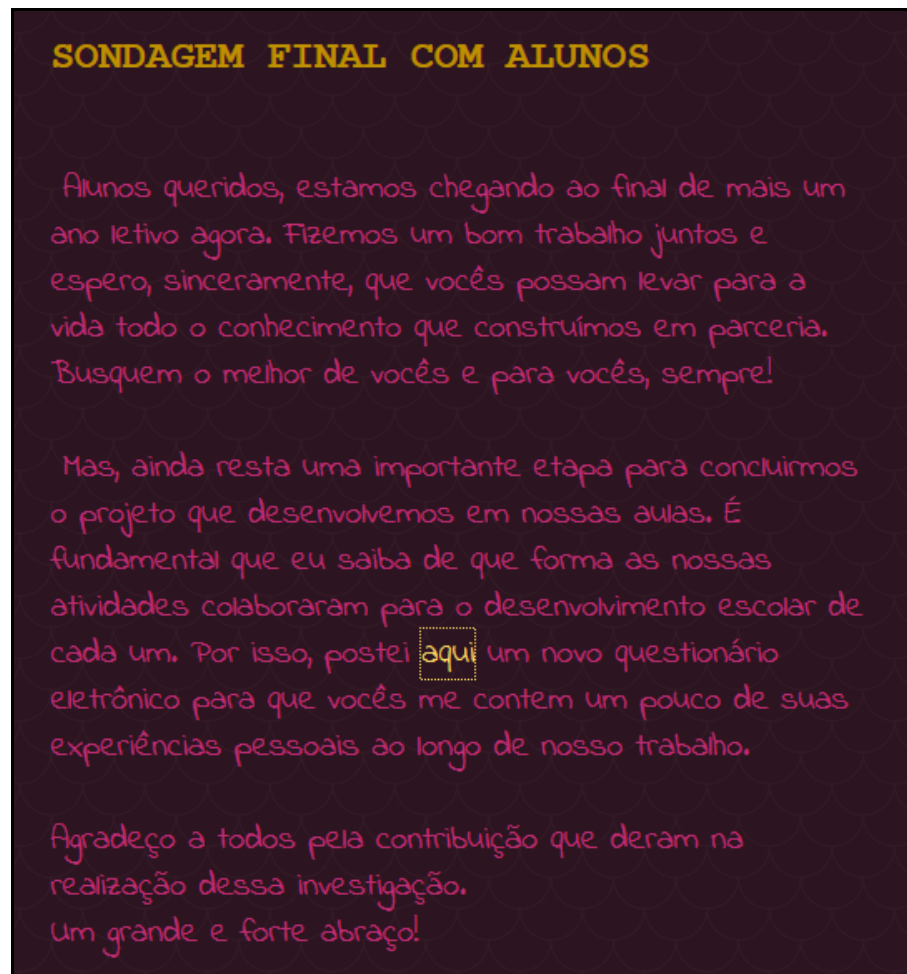
- a) Iniciar a aula perguntando aos alunos se agora eles já sabem o nome das partes do corpo dos animais. Entregar um *worksheet* (ANEXO 12) para uma revisão rápida em que deverão escrever em inglês o nome das partes do corpo dos animais ao lado das ilustrações. Aguardar os alunos concluírem a atividade e fazer a correção junto com eles.
- b) Preparar a turma para participar de um jogo. Organizar os alunos em dois times e chamar à frente um aluno de cada time. Na sorte, os alunos que representam os dois times vão decidir quem vai começar. Entregar a quem vai iniciar o jogo um cartão escolhido aleatoriamente com o nome ou o desenho de uma parte do corpo de algum animal (ANEXO 13). Esse aluno terá de fazer o desenho dessa parte do corpo do animal para que seu time diga o nome dela. Se o time desse aluno não souber responder ou responder errado, o outro time também terá a oportunidade de responder. Ganha um ponto quem souber responder corretamente. Se ninguém acertar ou não souber a resposta, o(a) professor(a) dá a resposta para a turma e nenhum

time ganha ponto. O jogo continua com o aluno da outra equipe pegando outro cartão e fazendo o mesmo que o seu colega fez. Vence o jogo o time que tiver mais pontos.

Sondagem final

1ª aula:

- a) Ao término do período letivo, fazer uma sondagem final junto aos alunos com o objetivo de verificar se os usos que os mesmos fizeram, nas aulas de Inglês, do computador, da *internet*, de variados aplicativos e recursos digitais foram de algum modo utilizados por eles em outras situações da vida pessoal e, principalmente, na realização de tarefas das demais disciplinas escolares. O levantamento dessas informações se dará por meio de um novo questionário eletrônico (ANEXO 14) também elaborado com perguntas de múltipla escolha e com perguntas abertas que os alunos irão responder. Esse questionário de SONDAGEM FINAL COM ALUNOS também será postado no *blog* (FIG. 60) do(a) professor(a), assim como foi o questionário de SONDAGEM INICIAL COM ALUNOS (ANEXO 1).

FIGURA 60 - Postagem do *link* do questionário final no *blog*

Fonte: <http://professorataticavalcante.blogspot.com.br/>

REFERÊNCIAS

CAVALCANTE, Tatiana do Nascimento. O lugar do letramento digital na escola pública. Congresso Nacional Universidade, EAD e Software Livre: UEADSL 2015/1. Belo Horizonte: FALE/UFMG: 2015. Disponível em: <<http://textolivre.pro.br/blog/?p=6306>>. Acesso em: 22 jun 2015.

COSCARELLI, Carla Viana. Alfabetização e letramento digital. In: COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Elisa. (Orgs.) *Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas*. Belo Horizonte: Ceale, Autêntica, 2011.

COSTA, Angela Maria Plath da. *A Inclusão Digital na Escola Pública*. Trabalho apresentado no III Encontro Nacional Sobre Hipertexto, Belo Horizonte, 2009.

FIGUEIREDO-ECHALAR, A. D. L.; PEIXOTO, J. Possibilidades democráticas para a inclusão sociodigital via ambiente escolar. In: Araújo, Ademar Santos de; Zacariotti, Marluce; Andrade, Tatiana Carilly Oliveira; Ternes, José. (Org.). *Filosofia e educação: diálogos epistemológicos*. 1ed. Goiânia: Kelps, 2014, v. 1, cap. 8, p. 137-148.

FRADE, Isabel Cristina A. da Silva. Alfabetização digital: problematização do conceito e possíveis relações com a pedagogia e com aprendizagem inicial do sistema de escrita. *Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas*. Belo Horizonte: Ceale, Autêntica, 2011.

LEFFA, Vilson J. Criação de bodes, carnavalização e cumplicidade: considerações sobre o fracasso da LE na escola pública. In: *Inglês em escolas públicas não funciona? Uma questão, múltiplos olhares*. São Paulo: Parábola Editorial, 2011.

PEREIRA, João Thomaz. Educação e sociedade da informação. In: COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Elisa. (Orgs.) *Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas*. Belo Horizonte: Ceale, Autêntica, 2011.

RIBEIRO, Otacílio José. Educação e novas tecnologias: um olhar para além da técnica. *Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas*. Belo Horizonte: Ceale, Autêntica, 2011.

SOARES, Magda. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. *Educação e Sociedade*. V. 23, n. 81, dez. 2002, p. 143-162.

SITES E RECURSOS UTILIZADOS NO PROJETO

ANEXO 1 - Sondagem inicial com alunos

Versão completa:

Disponível em: <<https://survey.zohopublic.com/zs/yhiFwF>>. Acesso em: 9 jul. 2016.

Parte 1:

Disponível em: <<https://pt.surveymonkey.com/r/W785MWJ>>. Acesso em: 9 jul. 2016.

Parte 2:

Disponível em: <<https://pt.surveymonkey.com/r/W9SWYHQ>>. Acesso em: 9 jul. 2016.

ANEXO 2 - Samba do *Approach*, de Zeca Baleiro

ANEXO 3 - *FREE TIME ACTIVITIE (WORKSHEET)*

Disponível em:

<https://en.islcollective.com/resources/printables/worksheets_doc_docx/free_time_activities/actions/82881>. Acesso em: 15 jun. 2016.

ANEXO 4 - *LEISURE ACTIVITY VERBS (WORKSHEET)*

Disponível em: <<http://www.teach-this.com/images/resources/leisure-activity-verbs.pdf>>.

Acesso em: 15 jun. 2016.

ANEXO 5 - *FREQUENCY ADVERBS (WORKSHEET)*

Disponível em:

<https://en.islcollective.com/resources/printables/worksheets_doc_docx/frequency_adverbs/adverbs-adverbs-of/3664> Acesso em: 15 jun. 2016.

ANEXO 6 - *PERFECT PEOPLE (WORKSHEET)*

Disponível em: <<http://www.teach-this.com/images/resources/perfect-people.pdf>>. Acesso em: 15 jun. 2016.

ANEXO 7 - *MUST AND MUSTN'T (WORKSHEET)*

Disponível em:

<http://www.esprintables.com/grammar_worksheets/modal_verbs/must_mustn_t/Must_and_mustn_t_192384/index.asp?id=192384&modo=comment#this>. Acesso em: 15 jun. 2016.

ANEXO 8 - *VERBS RELATED TO COOKING - ACTIONS - RESTAURANT (WORKSHEET)*

Disponível em:

<http://www.esprintables.com/vocabulary_worksheets/the_house/cooking_verbs/VERBS_RELATED_TO_COOKING_ACT_386330/#thetop>. Acesso em: 15 jun. 2016.

ANEXO 9 - *HAVE YOU GOT A PET?*

Disponível em:

<https://www.teachingenglish.org.uk/sites/teacheng/files/pet-mania-lesson-plan_0.pdf>. Acesso em: 15 jun. 2016.

ANEXO 10 - *THE ANIMAL SHELTER (WORKSHEET)*

Disponível em:

<<http://learnenglishkids.britishcouncil.org/sites/kids/files/attachment/stories-the-animal-shelter-worksheet-final-2012-11-01.pdf>>. Acesso em: 15 jun. 2016.

ANEXO 11 - *CAN I HAVE A PET? (ROLE PLAY)*

Disponível em:

<https://www.teachingenglish.org.uk/sites/teacheng/files/pet-mania-lesson-plan_0.pdf>. Acesso em: 15 jun. 2016.

ANEXO 12 - *ANIMALS BODY PARTS (WORKSHEET)*

Disponível em:

<https://en.islcollective.com/resources/printables/worksheets_doc_docx/animal_body_parts/animals-animals-body/17053>. Acesso em: 15 jun. 2016.

ANEXO 13 - *ANIMAL BODY PARTS (FLASHCARDS)*

Disponível em:

<<http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/flashcards/animal-body-parts-flashcards>>. Acesso em: 15 jun. 2016.

ANEXO 14 - Sondagem final com os alunos

Disponível em: <<https://pt.surveymonkey.com/r/ZZK2GRZ>>. Acesso em: 17 jul. 2016.

<https://survey.zohopublic.com/zs/yhiFwF>

<http://professorataticavalcante.blogspot.com.br/>

<https://www.youtube.com/watch?v=AKEW1naCgqk>

<https://www.youtube.com/watch?v=AWjOwVGer00>

<https://www.facebook.com/help/441374602560317/>

https://www.youtube.com/watch?v=Bu_3F3D2e2I

<https://www.youtube.com/watch?v=dscO2VXeoF4>

<https://www.youtube.com/watch?v=2kS4aXn1W1k>

<https://www.youtube.com/watch?v=W4m28PVkIHA>

<https://www.youtube.com/watch?v=lbPEq9pLdjk>

<http://www.healthyeating.org/Healthy-Kids/Kids-Games-Activities/My-Plate-Match-Game.aspx>

<http://iguinho.com.br/zuzu/diversao-piramide.htm>

<http://www.fund1.universoneo.com.br/index.php?task=view&id=12>

<http://discoverykidsbrasil.uol.com.br/jogos/doki-e-os-alimentos/>

<http://www.sheppardsoftware.com/nutritionforkids/games/foodgroupsgame.html>

<http://www.fns.usda.gov/tn/blast-game>

<http://www.nourishinteractive.com/kids/healthy-games/13-interactive-food-pyramid-five-food-groups>

http://www.abcya.com/trip_food_pyramid.htm

<http://www.zisboombah.com/pickchow>

<https://translate.google.com.br/?hl=pt-BR&tab=wT#en/pt/booster>

<http://www.eslprintables.com/powerpoint.asp?id=91360#this>

<http://www.youblisher.com/>

<https://www.youtube.com/watch?v=KiXthrb1yFQ>

<http://www.openshot.org/>

<https://support.microsoft.com/pt-br/help/14220/windows-movie-maker-download>

<http://www.eslgamesworld.com/members/games/ClassroomGames/Quizshow/Hobbies,%20Activities%20and%20Sports%20Quiz%20Show/play.html>

<http://www.eslgamesplus.com/sports-vocabulary-esl-game-car-racing-rally-game/>

<http://www.anglomaniacy.pl/sportMatching.htm>

<http://www.anglomaniacy.pl/sportQuiz.htm>

<http://www.freddiesville.com/games/sports-vocabulary-crossword-puzzle-online/>

<http://www.freddiesville.com/games/sports-memory-game/>

<http://www.freddiesville.com/games/sports-lesson-sentence-monkey-game/>

<http://www.freddiesville.com/games/sports-vocabulary-word-search-puzzle-online/>

<https://padlet.com/taticavalcante/98pgfak6n5u9>

<https://edpuzzle.com/>

<https://www.youtube.com/watch?v=1I7on22jA48>

<https://www.youtube.com/watch?v=v3CkV8bGtnw>

<https://www.youtube.com/watch?v=cY207xbWwD8>

<http://mom.me/pets/>

<http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/games/identipet>

<http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/short-stories/the-animal-shelter>

<http://www.purposegames.com/game/animal-body-parts-quiz>

<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/games/animal-maker>

<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/word-games/animal-body-parts-1>

<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/word-games/animal-body-parts-2>

<https://www.englishclub.com/esl-games/vocabulary/cloze-animals-3.htm>

<https://www.englishclub.com/esl-games/vocabulary/cloze-animals-4.htm>

<https://www.englishclub.com/esl-games/vocabulary/cloze-animals-5.htm>

<http://www.switchzoo.com/zoo.htm>

<http://www.ecosystemforkids.com/games/1st-grade/animalbodyparts/animal-body-parts.html>

Aplicativo para construção de gráficos no editor de textos

Aplicativo Padlet

Buscador *Google*

Programa *PowerPoint*

ANEXOS

ANEXO 1**SONDAGEM INICIAL COM ALUNOS**

1. Quais recursos tecnológicos você costuma utilizar fora da escola?

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Computador | <input type="checkbox"/> TV |
| <input type="checkbox"/> Aparelho de CD | <input type="checkbox"/> Tablet |
| <input type="checkbox"/> Aparelho de DVD | <input type="checkbox"/> Celular básico |
| <input type="checkbox"/> Câmera digital | <input type="checkbox"/> Smartphone |
| <input type="checkbox"/> Filmadora | <input type="checkbox"/> Disco de CD |
| <input type="checkbox"/> Datashow | <input type="checkbox"/> Disco de DVD |
| <input type="checkbox"/> Videogame | <input type="checkbox"/> Pen drive |

Outro recurso. Qual?

2. Você já utilizou algum dos recursos tecnológicos indicados na questão anterior para estudar ou fazer alguma tarefa de Inglês fora da escola?

- Sim
 Não

Quais recursos você utilizou?

3. Você já utilizou algum dos recursos tecnológicos indicados na primeira questão para estudar ou fazer algum trabalho de outra Disciplina (outro professor) fora da escola?

- Sim
 Não

Quais recursos você utilizou?

4. Fora da escola, alguém ajudou você quando precisou fazer um trabalho escolar no computador?

- () Sim, fui ajudado(a).
() Não, não recebi ajuda.

Quem ajudou você?

5. Em sua opinião, o uso de recursos tecnológicos facilita a aprendizagem de Inglês?

- () Sim
() Não

De que forma?

6. Em sua opinião, o uso de recursos tecnológicos facilita a aprendizagem do conteúdo de outras Disciplinas (outros professores)?

- () Sim
() Não

De que forma?

7. Onde você estava quando utilizou um computador pela primeira vez?

8. Que idade você tinha quando utilizou um computador pela primeira vez?

9. De quem era o computador que você utilizou pela primeira vez?

10. Você tem um:

- Celular básico
- Smartphone
- Nenhum dos dois

11. Existe telefone fixo em sua casa?

- Sim
- Não

12. Em sua casa tem:

- Computador de mesa
- Notebook
- Tablet
- Nenhum desses

13. De quem é o computador que você utiliza fora da escola?

- Seu
- Do seu pai ou de sua mãe
- De um irmão ou de uma irmã
- De um tio ou de uma tia
- De um amigo ou de uma amiga
- Da lan house
- Não utilizo computador fora da escola
- De outra pessoa. Quem? _____

14. Em quais dias da semana você costuma utilizar um computador fora da escola?

- Na segunda-feira
- Durante a semana

- Na terça-feira
- Na quarta-feira
- Na quinta-feira
- Na sexta-feira
- No fim de semana
- Todos os dias
- Não uso computador fora da escola

15. Fora da escola, você costuma utilizar o computador para fazer o quê?

- Para fazer pesquisas e trabalhos escolares
- Para jogar
- Para acessar o Facebook (ou outra rede social)
- Para navegar na internet
- Não uso computador fora da escola
- Outras atividades. Quais? _____

16. Com quem você mora em sua casa?

- Com minha mãe
- Com meu pai
- Com meus pais
- Com minha avó
- Com meu avô
- Com meus avós
- Com um ou mais irmãos
- Com um ou mais tios
- Com outra(s) pessoa(s). Quem?

17. Quem são as pessoas que utilizam o computador da sua casa?

- Todos utilizam
- Não tenho computador em minha casa
- Apenas algumas pessoas utilizam. Quem são? _____

ANEXO 2

Samba do *Approach*


























Zeca Baleiro

Venha provar meu **brunch** / _____Saiba que eu tenho **approach** / _____Na hora do **lunch** / _____Eu ando de **ferryboat** / _____Eu tenho **savoir-fare** / _____Meu temperamento é **light** / _____Minha casa é **high-tech** / _____Toda hora rola um **insight** / _____Já fui fã do **Jethro Tull** / _____Hoje me amarro no **Slash** / _____Minha vida agora é **cool** / _____Meu passado é que foi **trash** / _____Venha provar meu **brunch** / _____Saiba que eu tenho **approach** / _____Na hora do **lunch** / _____Eu ando de **ferryboat** / _____Mas fica ligada no **link** / _____Que eu vou confessar **my love** / _____Depois do décimo **drink** / _____Só um bom e velho **Engov** / _____Eu tirei o meu **green card** / _____E fui pra **Miami Beach** / _____Posso não ser **pop star** / _____Mas já sou um **nouveau riche** / _____Venha provar meu **brunch** / _____Saiba que eu tenho **approach** / _____Na hora do **lunch** / _____Eu ando de **ferryboat** / _____Eu tenho **sex appeal** / _____Saca só meu **background** / _____Veloz como **Damon Hill** / _____Tenaz como **Fittipaldi** / _____Não dispense um **happy end** / _____Quero jogar no **dream team** / _____De dia um macho **man** / _____E de noite **drag queen** / _____Venha provar meu **brunch** / _____Saiba que eu tenho **approach** / _____Na hora do **lunch** / _____Eu ando de **ferryboat** / _____

ANEXO 3

Free Time Activities

Match the names to the pictures. Then ask and answer about these free time activities: What are your favourite free time activities? Which activities do you not like? And your friends? What activities would you like to do?

 1	 2	 3	 4	 5
 6	 7	 8	 9	 10
 11	 12	 13	 14	 15
 16	 17	 18	 19	 20
 21	 22	 23	 24	 25

- play the drums
- phoning
- go shopping
- play tennis
- take photos
- do judo
- windsurfing
- ride a bike
- play soccer
- swimming
- jogging
- drawing
- cooking
- ride a motorbike
- go to the gym
- listen to music
- gardening
- reading
- go skiing

- dancing
- snowboarding

- computer games
- fix things

- surf the net
- go fishing

ANEXO 4
Leisure Activity Verbs

Questions	✓/X	Follow-up Questions	Answers
1. Do you _____ swimming?		Who _____ with?	
2. Do you _____ exercise?		What _____ ?	
3. Do you _____ judo or karate?		Where _____ ?	
4. Do you _____ football?		Who _____ with?	
5. Do you _____ jogging?		Where _____ ?	
6. Do you _____ to the beach?		Where _____ ?	
7. Do you _____ snooker or pool?		When _____ ?	
8. Do you _____ shopping?		What _____ ?	
9. Do you _____ badminton?		Who _____ with?	
10. Do you _____ to the cinema?		What _____ ?	
11. Do you _____ chess?		Who _____ with?	
12. Do you _____ yoga?		Where _____ ?	
13. Do you _____ jogging?		Where _____ ?	
14. Do you _____ sightseeing?		When _____ ?	
15. Do you _____ cards?		What _____ ?	

There are three verbs that collocate with sports and other free time activities: **go**, **play** and **do**. Complete the sentences below with how these verbs are used.

Go is used with

Play is used with

Do is used with

ANEXO 5

HOW OFTEN ... ?

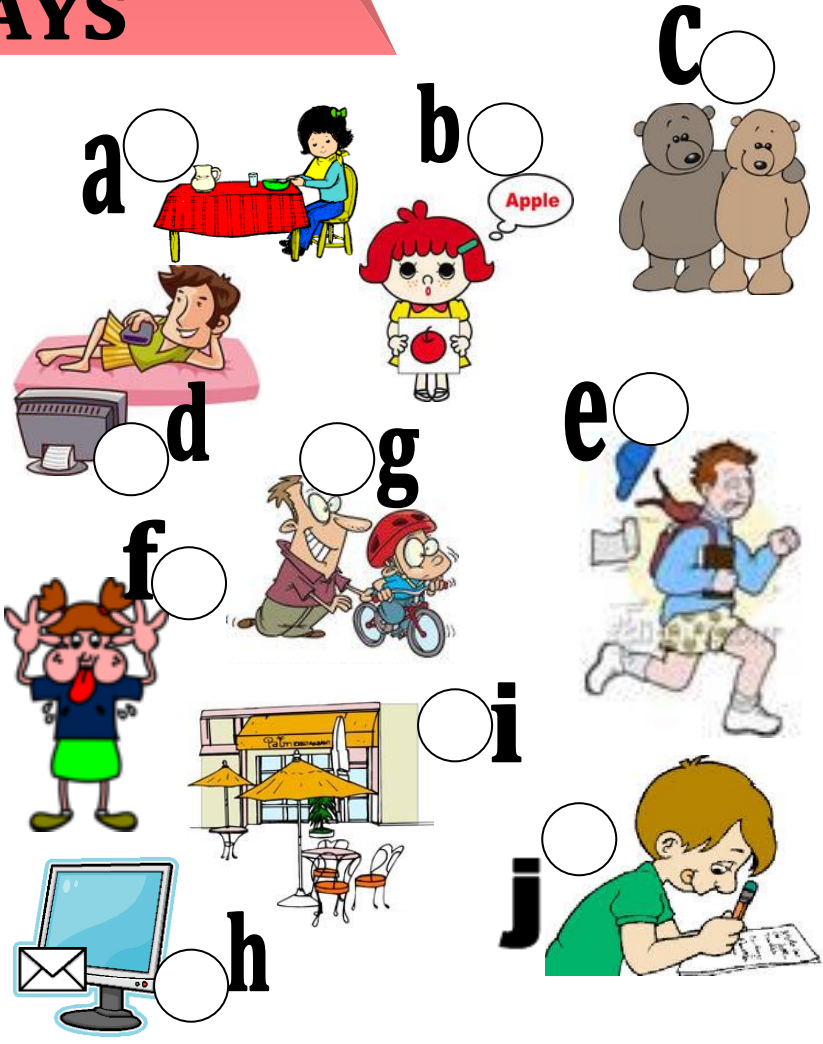
FREQUENCY ADVERBS

I **usually** go to the cinema.
 They are **sometimes** late .
 She doesn't **usually** eat vegetables.



A) Complete the sentences with always usually, often, sometimes, seldom, rarely or never. Match the pictures to the sentences.

- I do my homework.
- I am rude.
- I go to cafés with my friends.
- I ride a bike at weekends.
- I watch TV in the mornings.
- I am late for school.
- I have breakfast.
- I speak English at home.
- I get e- mails.



B) Put the words into the correct order.

1. homework/ usually / does / at / his / seven/.

.....

2. is / sister / late / my / always / .

.....

3. the / go / sometimes / to / cinema / we/.

.....

4. is / unhappy / James / never / .

.....

5. always / are / they / friendly / .

.....

6.often / the / school / walk / to / children.

.....

7. after / usually / I / meet / friends / school / my.

.....

8. pizza / mum / never / my / makes / .

.....

C) Make eight true sentences with always, usually, often, sometimes, seldom, rarely or never.

I

My friend

My parents

My teacher

go out in the evening

watch TV

be friendly

be happy

be late

be rude

cook

get up late

go shopping

play the piano

work a lot

0. My friend is always happy.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

ANEXO 6

PEFECT PEOPLE



A good friend must.....

A good friend mustn't.....



A good teacher must.....

A good teacher mustn't.....



A good classmate must.....

A good classmate mustn't.....



A good brother or sister must.....

A good brother or sister mustn't.....



A good waiter must.....

A good waiter mustn't.....



A good doctor must.....

A good doctor mustn't.....



A good neighbour must.....

A good neighbour mustn't.....



A good shop assistant must.....

A good shop assistant mustn't.....



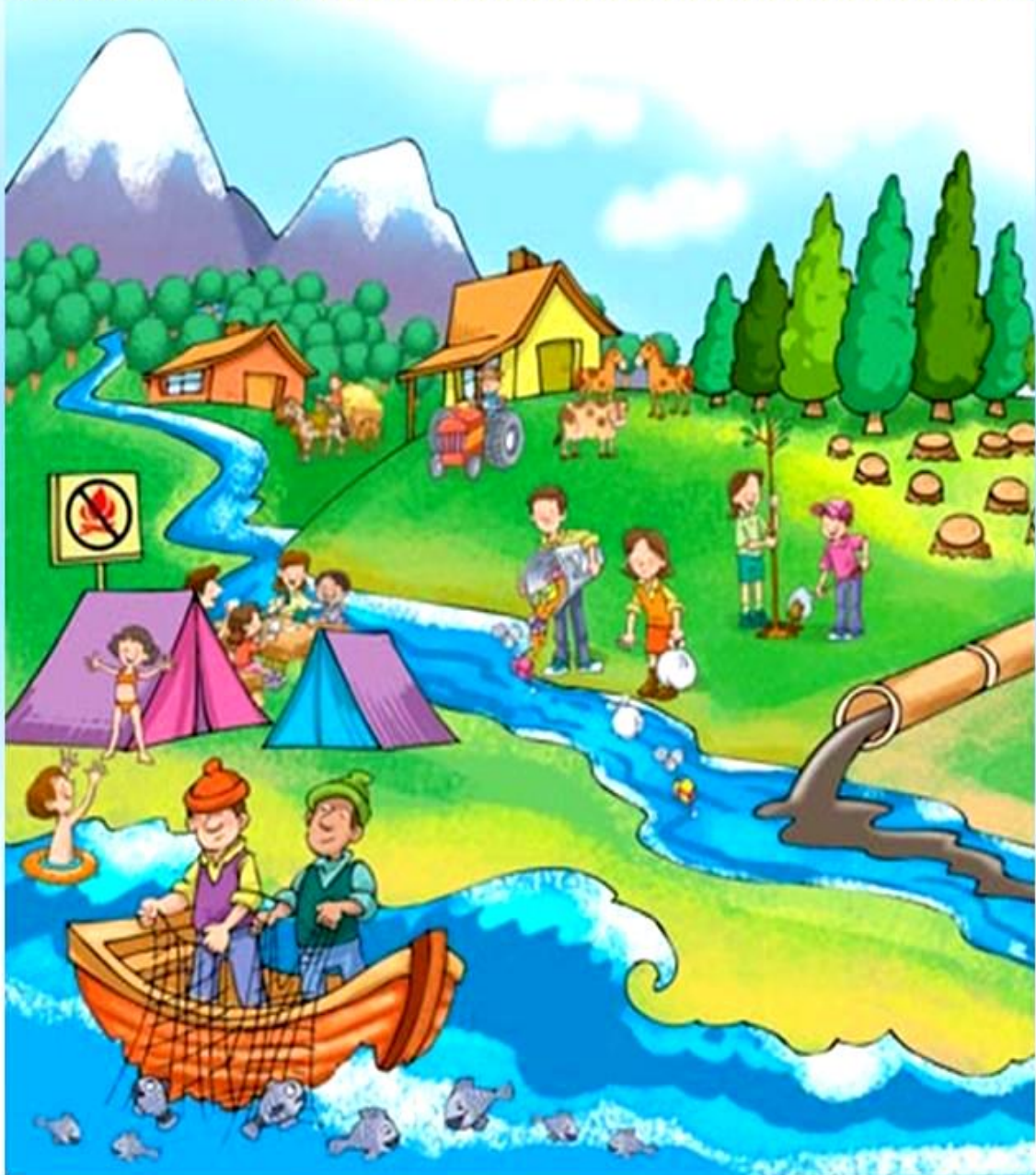
A good politician must.....

A good politician mustn't.....

ANEXO 7

Must and Mustn't

- We use **must + infinitive** in all persons to say that something is necessary: **You must tidy your room.**
- We use **must not / mustn't + infinitive** in all persons to say that something is forbidden: **You mustn't chew gum in class.**



Make sentences about the picture using Must and Mustn't.

- 1.- _____
- 2.- _____
- 3.- _____
- 4.- _____
- 5.- _____
- 6.- _____
- 7.- _____
- 8.- _____

Complete the sentences with Must or mustn't and a verb from the box.

- 1.- You _____ fats.
- 2.- You _____ vegetables.
- 3.- He _____ to the teacher.
- 4.- We _____ lazy.
- 5.- They _____ attention in class.
- 6.- You _____ your feet on the table.
- 7.- I _____ to the school today.
- 8.- You _____ on the left in England.
- 9.- He _____ for his exams.
- 10.- Drivers _____ traffic signals.

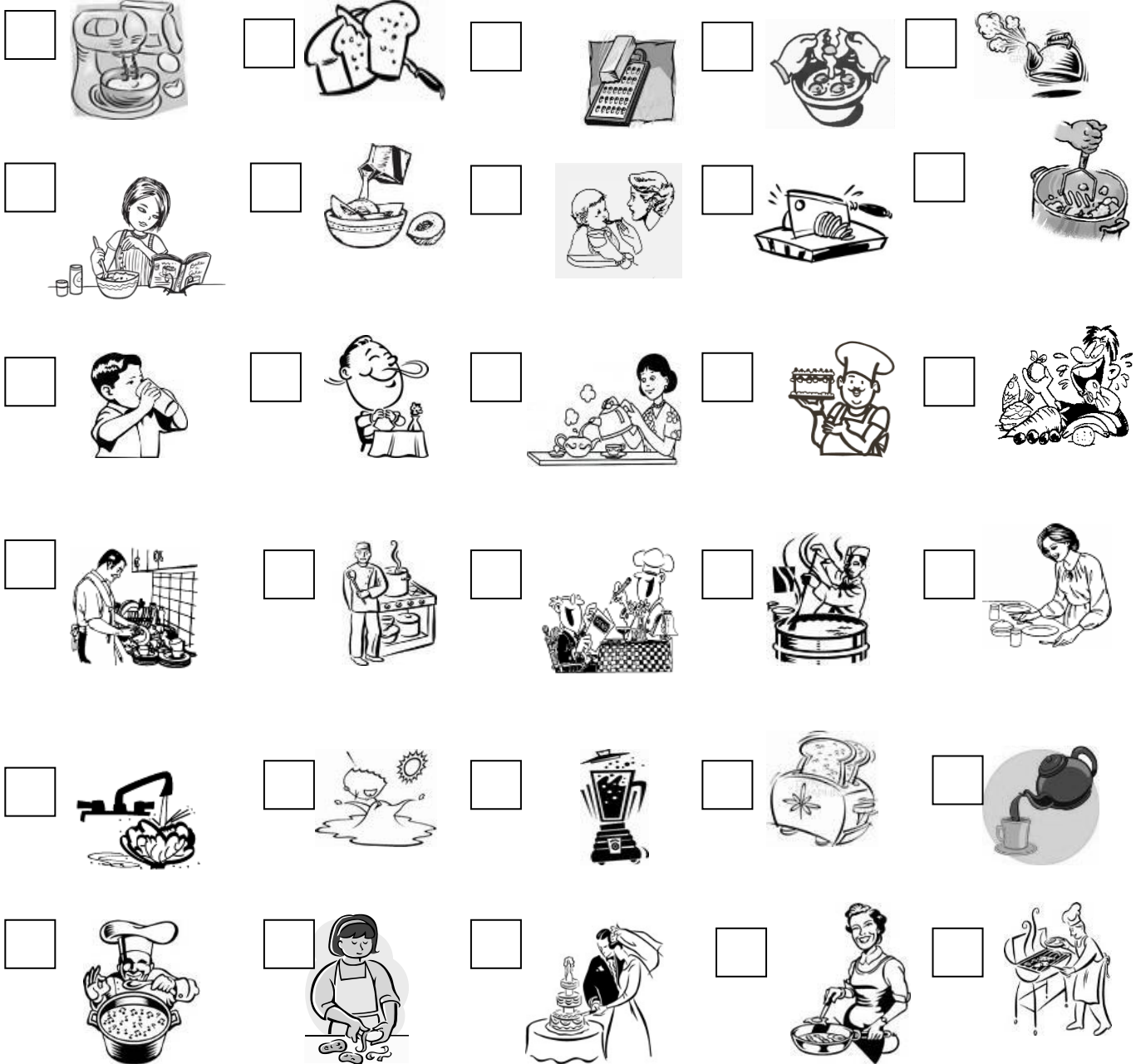
BE
EAT(X2)
PUT(X2)
GO
DRIVE
OBEY
LISTEN
STUDY

ANEXO 8

VERBS RELATED TO COOKING

Match the pictures to the words.

- | | | | | |
|---------------------|---------------|-----------|----------|----------|
| 01 make/bake a cake | 07 add / pour | 13 taste | 19 slice | 25 smell |
| 02 break the eggs | 08 boil water | 14 grate | 20 pour | 26 order |
| 03 feed the baby | 09 sprinkle | 15 beat* | 21 peel | 27 wash |
| 04 do the dishes | 10 chop up | 16 stir * | 22 eat | 28 mash |
| 05 set the table | 11 cook* | 17 mix* | 23 cut | 29 drink |
| 06 serve (tea) | 12 toast | 18 grill | 24 fry | 30 melt |



ANEXO 9

HAVE YOU GOT A PET?

Os alunos serão orientados a preencher os quadros a seguir somente após obterem a resposta da pessoa entrevistada para a pergunta que farão: *Have you got a pet?*. Se a resposta for positiva, as informações dessa pessoa devem ser registradas no Quadro 1; se a resposta for negativa, então as informações dessa pessoa devem ser registradas no Quadro 2.

Quadro 1 (Para respostas "Yes, I have.")

<i>Name</i> (da pessoa entrevistada)	<i>What pet do you have?</i>	<i>What pet would you like?</i>

Quadro 2 (Para respostas "No, I haven't.")

<i>Name</i> (da pessoa entrevistada)	<i>What pet would you like?*</i>

* Orientar os alunos que até a resposta de quem não gostaria de ter um animal de estimação devem ser considerada na pesquisa.

ANEXO 10



LearnEnglish Kids

The animal shelter

1. What's the word?



What animals are there at the animal shelter? Write the word under the pictures.





dogs	cats	rabbits	hamsters
guinea pigs	budgies	fish	snakes

	dogs		

2. Fill it in!



What pets do the Good family want? Write the missing word.

- a. Mum wants a  cat.
- b. Dad wants a  _____.
- c. The boy wants a  _____.
- d. The girl wants a  _____.



3. Match them up!

What's good about the pets? Match each pet with 3 things they can do!



Dogs can

Rabbits can

Snakes can

Cats can

jump and hop.

climb and slide.

walk and run.

go for walks.

be very small or very tall.

jump and climb.

play games and scare mice.

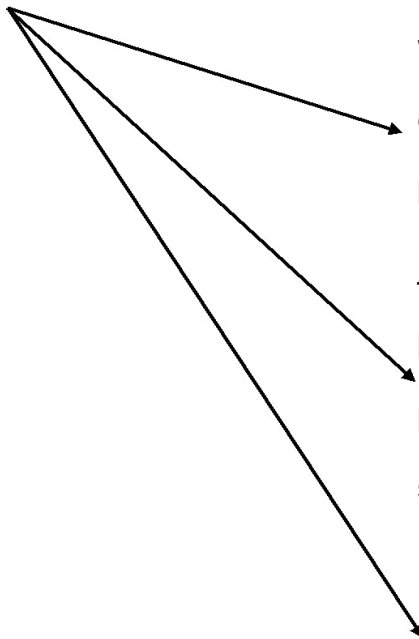
play games in the park.

skip and run.

stand on two legs and wiggle their ears.

scare your friends.

fetch and carry things.



4. Write and draw!

What pet would you like to adopt from the animal shelter? Why? What can it do? Draw a picture and write about it!



ANEXO 11*CAN I HAVE A PET? (ROLE PLAY)***Student A**

You really want to have a pet. You would love to have a _____.

You think you are old enough now to look after it.

First think of three advantages of having a _____ as a pet.

1. _____.
2. _____.
3. _____.

You must use these advantages to try and convince your Mum or Dad to let you have a pet.

Student B

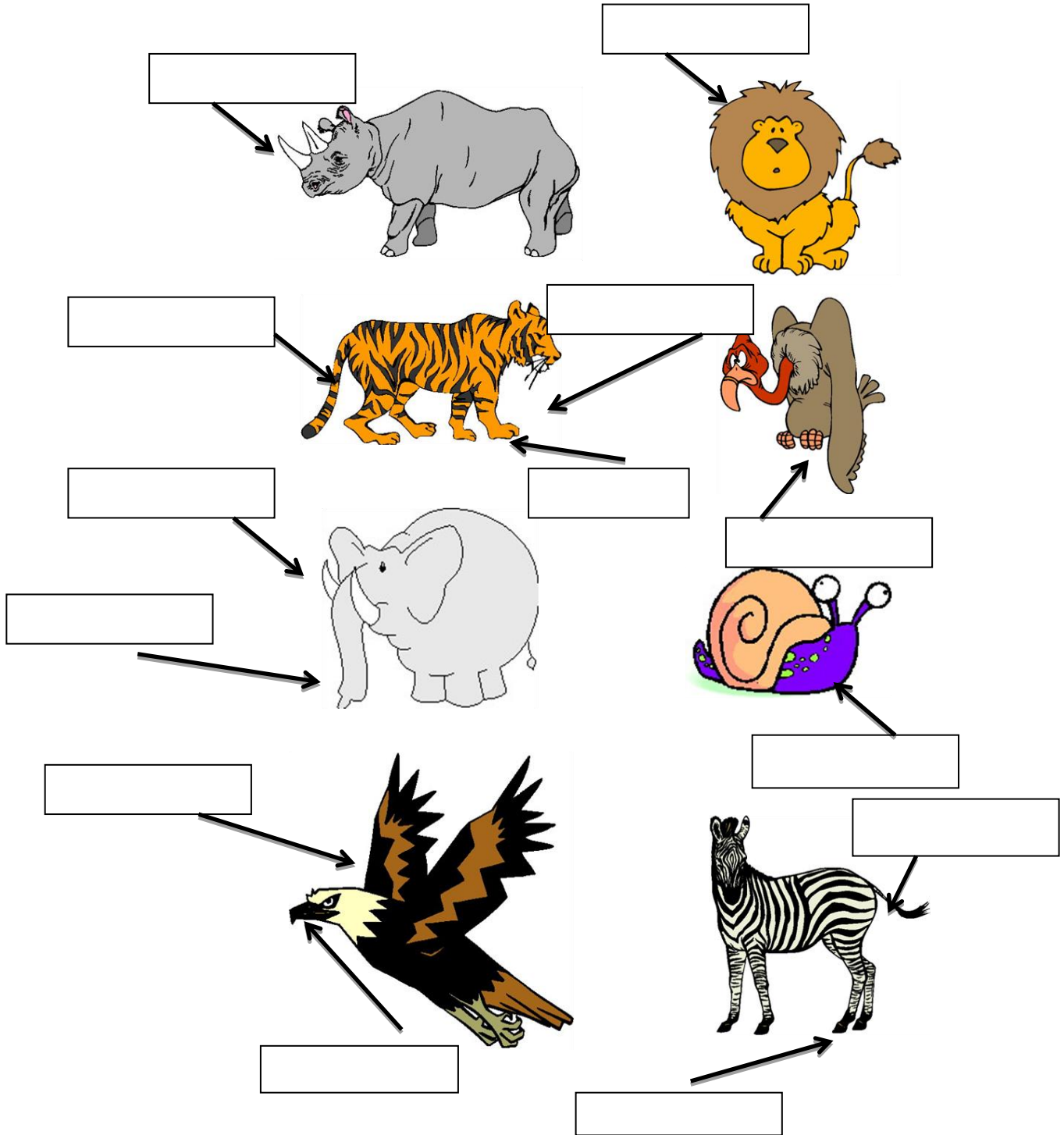
You are the parente of student A! You really don't want any pets in your home, especially not a _____ but you had pets when you were younger and you can understand the attraction. First, think of three disadvantages of having a _____ as a pet.

1. _____.
2. _____.
3. _____.

You must use these disadvantages to try and convince your son or daughter that they really don't want to have a pet.

ANEXO 12

ANIMALS BODY PARTS



WRITE THE FOLLOWING WORDS IN THE SPACES PROVIDED

beak – tail – shell – wing – tusk – hoof – coat – claw – paw – mane – trunk – whiskers - horn

ANEXO 13



BRITISH COUNCIL LearnEnglish Kids

tail

www.britishcouncil.org/learnenglishkids



BRITISH COUNCIL LearnEnglish Kids

wings

www.britishcouncil.org/learnenglishkids



BRITISH COUNCIL LearnEnglish Kids

paws

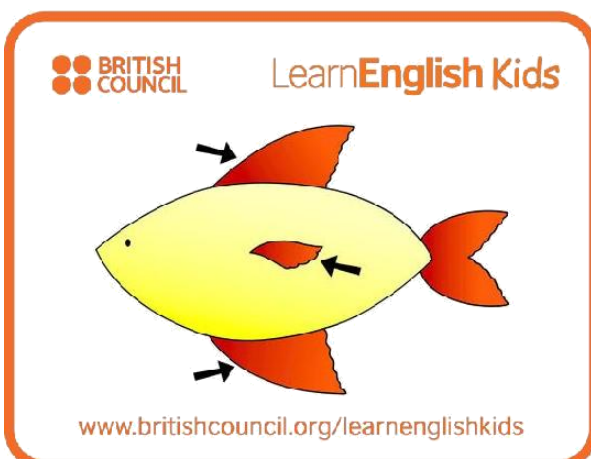
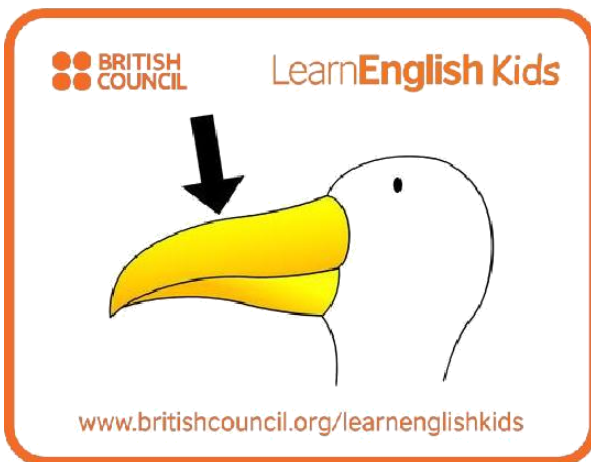
www.britishcouncil.org/learnenglishkids



BRITISH COUNCIL LearnEnglish Kids

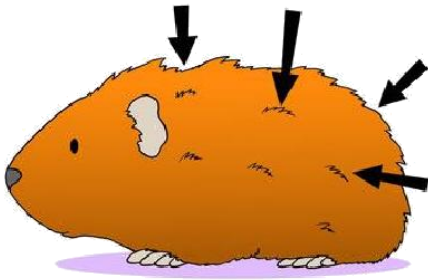
claws

www.britishcouncil.org/learnenglishkids





LearnEnglish Kids

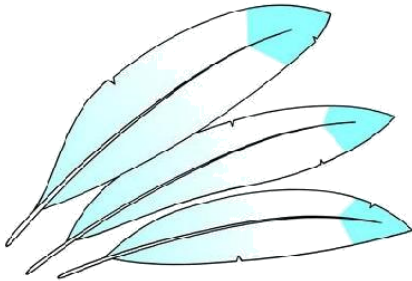
www.britishcouncil.org/learnenglishkids

LearnEnglish Kids

fur

www.britishcouncil.org/learnenglishkids

LearnEnglish Kids

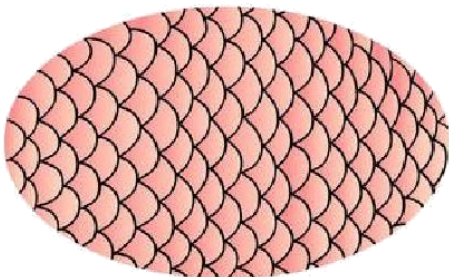
www.britishcouncil.org/learnenglishkids

LearnEnglish Kids

feather

www.britishcouncil.org/learnenglishkids

LearnEnglish Kids

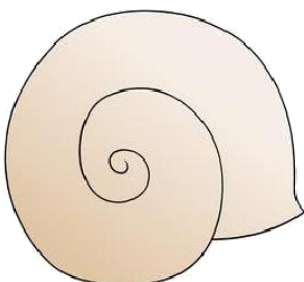
www.britishcouncil.org/learnenglishkids

LearnEnglish Kids

scales

www.britishcouncil.org/learnenglishkids

LearnEnglish Kids

www.britishcouncil.org/learnenglishkids

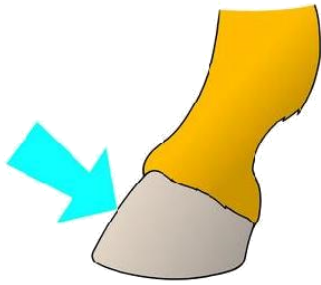
LearnEnglish Kids

shell

www.britishcouncil.org/learnenglishkids



LearnEnglish Kids

www.britishcouncil.org/learnenglishkids

LearnEnglish Kids

hoof

www.britishcouncil.org/learnenglishkids

LearnEnglish Kids

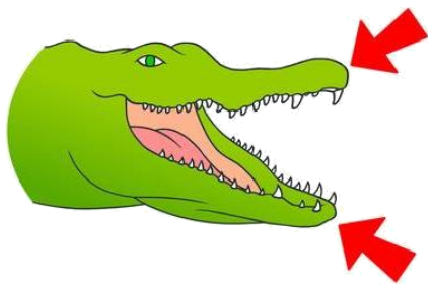
www.britishcouncil.org/learnenglishkids

LearnEnglish Kids

fang

www.britishcouncil.org/learnenglishkids

LearnEnglish Kids

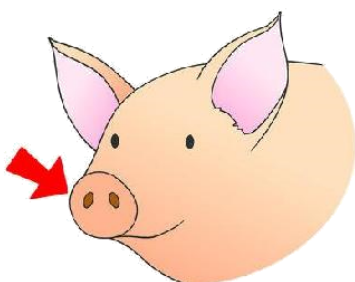
www.britishcouncil.org/learnenglishkids

LearnEnglish Kids

jaws

www.britishcouncil.org/learnenglishkids

LearnEnglish Kids

www.britishcouncil.org/learnenglishkids

LearnEnglish Kids

snout

www.britishcouncil.org/learnenglishkids

ANEXO 14

SONDAGEM FINAL COM ALUNOS

1. Ao longo deste ano, foram utilizados diferentes recursos digitais nas aulas de Inglês. Marque aqueles que você gostou de usar.

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> questionário eletrônico | <input type="checkbox"/> <i>e-mail</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>blog</i> da professora | <input type="checkbox"/> <i>Hagaquê</i> (para fazer histórias em quadrinhos) |
| <input type="checkbox"/> programa <i>PowerPoint</i> (para fazer slides) | <input type="checkbox"/> revista eletrônica (<i>Youblisher</i>) |
| <input type="checkbox"/> buscador <i>Google</i> (para pesquisas) | <input type="checkbox"/> editor de vídeos <i>Open Shot</i> |
| <input type="checkbox"/> vídeos do <i>YouTube</i> | <input type="checkbox"/> editor de vídeo <i>Move Maker</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>internet</i> | <input type="checkbox"/> editor de vídeo <i>Edpuzzle</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>Facebook</i> | <input type="checkbox"/> <i>Bluetooth</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>Padlet</i> (mural eletrônico) | <input type="checkbox"/> celular |
| <input type="checkbox"/> tradutor <i>Google</i> | <input type="checkbox"/> técnica de produção de vídeo <i>Slow Motion</i> |
| <input type="checkbox"/> processador de texto (<i>Writer</i> ou <i>Word</i>) | <input type="checkbox"/> gráficos |

Outro recurso digital. Qual? _____

2. De todos os recursos digitais listados na pergunta anterior, teve algum que você não gostou de usar? Qual? _____

3. Depois de ter utilizado esses recursos digitais nas aulas de Inglês, você os utilizou novamente fora da escola?

Não

Sim

Para quê? _____

4. Você acha que os recursos digitais utilizados nas aulas de Inglês estão sendo úteis para você nas matérias dos outros professores?

() Não

() Sim

Como? _____

5. Você acha que os recursos digitais que você utilizou nas aulas de Inglês podem ser ou estão sendo úteis na sua vida pessoal?

() Não

() Sim

De que forma? _____

6. Você gosta de utilizar recursos digitais nas aulas?

() Sim

() Não

Por quê? _____

7. Você já utilizou algum dos recursos digitais mencionados na questão 1 nas matérias dos outros professores?

() Sim

() Não

Qual recurso digital você já utilizou nas aulas dos outros professores?

8. Nas aulas de quais professores você já utilizou algum dos recursos digitais mencionados ou outros recursos digitais?

() de Matemática

() de Português

() de Artes

() de Geografia

() de História

() de Educação Física

() de Ciências

Escreva o nome dos professores com quem você utilizou recursos digitais.

9. Qual recurso digital você gostou muito de ter aprendido a usar em nossas aulas? Por quê? _____
10. Este espaço é para você fazer o comentário que quiser (dúvidas, críticas, elogios, etc.). _____