

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS**  
Especialização em Ensino de Línguas Mediado por Computador

Marcilene Meire de Andrade

**Trabalhando com Vocabulário: O Desenvolvimento de Habilidades Básicas em Inglês  
Mediado por Computador no Ensino Público.**

**Belo Horizonte**

**2016**

Marcilene Meire de Andrade

TRABALHANDO COM VOCABULÁRIO: O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES  
BÁSICAS EM INGLÊS MEDIADO POR COMPUTADOR NO ENSINO PÚBLICO.

Trabalho de conclusão de curso apresentado  
como requisito para a conclusão do curso de  
Pós-Graduação a Distância Lato Sensu em  
Ensino de Línguas Mediado por Computador  
da Universidade Federal de Minas Gerais.

**Belo Horizonte**

**2016**

## LISTA DE FIGURAS

<b>FIGURA 1</b> Atividade Inicial do BLOG .....	17
<b>FIGURA 2</b> Atividade para Aquisição de Vocabulário .....	19
<b>FIGURA 3</b> Exemplo de Atividade com Jogos .....	21
<b>FIGURA 4</b> Exemplo de Notícia .....	23
<b>FIGURA 5</b> Atividade com Vídeo e Texto do Blog .....	25
<b>FIGURA 6</b> Exemplo do Tutorial que o Professor deve Elaborar .....	27
<b>FIGURA 7</b> Postagem da Atividade com os Links .....	30
<b>FIGURA 8</b> Exemplo de Atividade Elaborada no ELO .....	32
<b>FIGURA 9</b> Atividade Postada no Blog TIME4LEARNNDULCE .....	34
<b>FIGURA 10</b> A Plataforma de Livros Digitais .....	36
<b>FIGURA 11</b> Ultima Postagem do Projeto .....	36

## SUMÁRIO

<b>1 JUSTIFICATIVA .....</b>	<b>4</b>
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....</b>	<b>6</b>
<b>3 O PROJETO DE ENSINO .....</b>	<b>10</b>
<b>3.1 Objetivo .....</b>	<b>10</b>
<b>3.2 Público alvo .....</b>	<b>11</b>
<b>4 MANUAL DO PROFESSOR .....</b>	<b>12</b>
<b>4.1 A proposta de ensino .....</b>	<b>12</b>
<b>4.2 Forma de implementação .....</b>	<b>12</b>
<b>4.3 Atividades .....</b>	<b>14</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>37</b>
<b>6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>38</b>
<b>7 ANEXOS .....</b>	<b>39</b>
<b>7.1 Planilha da Primeira Etapa da Escola Municipal Dulce Maria Homem .....</b>	<b>39</b>
<b>7.2 Modelo do Questionário e Pedido de Autorização dos Responsáveis .....</b>	<b>41</b>
<b>7.3 Tabela de Conteúdo do Projeto .....</b>	<b>44</b>

## 1 JUSTIFICATIVA

Leffa (2006, p.17) descreve que “ninguém aprende sozinho, como também ninguém cresce, vive, sofre ou morre sozinho; estamos sempre agindo e reagindo com o contexto que nos cerca”. Desta forma, inicialmente é necessário descrever o contexto atual do ensino público que é uma realidade não tão favorável para o ensino de Inglês por meio de novas tecnologias digitais. A escola pública, em grande parte, ainda não está preparada para o uso do computador e da internet como parte integrante do aprendizado. Há escolas que não possuem sequer computadores para o uso dos alunos, e as que possuem têm seus computadores muitas vezes mantidos trancados. O acesso dos professores é restrito por parte da direção. Além disso, há problemas com a manutenção das máquinas, já que não há técnicos disponíveis, o que faz com que o número de computadores seja cada vez mais reduzido pela má conservação. Sistemas operacionais limitados e internet com baixa velocidade são fatores que dificultam cada vez mais a interatividade com o ambiente digital em aulas da rede pública.

Entretanto, como é preciso reagir a este contexto que nos cerca, foram escolhidos os alunos do ensino fundamental de uma escola da rede Municipal, na qual trabalho, para participar desse desafio de interagir as aulas de Inglês com o ambiente virtual. A situação do laboratório de informática desta escola se enquadra na triste realidade apresentada acima: poucos computadores disponíveis para a utilização, falta de manutenção, sistema operacional ruim, internet lenta e uso restrito para os professores. Por se tratar de uma comunidade carente, possivelmente alguns alunos ainda estão longe do ambiente virtual. Em meio a tantas questões desfavoráveis ao ensino, há um fator favorável e de suma importância para a aplicação desse projeto que é a vontade de levar a esses aprendizes um pouco de interatividade com novas tecnologias e aumentar o interesse dos alunos em aprender Inglês. Ademais, o uso de ferramentas digitais no aprendizado de Inglês agrega maior qualidade ao ensino.

Mas qual seria a importância de usar as tecnologias digitais para que o aluno desenvolva vocabulário e construa significados nos textos em Inglês? Para a maioria dos alunos incluídos neste projeto, este é o primeiro contato com este idioma e o material didático utilizado nas salas de aula parte do pressuposto de que o aluno já tem um vocabulário construído. Sendo assim, o trabalho elaborado no ambiente virtual daria um suporte as aulas

presenciais. Outra justificativa é que a *internet* oferece vastos recursos para que eles possam relacionar os vocabulários a imagens e sons, evitando assim traduções excessivas e garantindo assim a fixação das palavras.

Por fim, este trabalho justifica-se também pelo vasto material autêntico para a leitura que a internet oferece, porém, há livros didáticos que também possuem tal característica. Todavia, há alguns alunos que, ao trabalharem a leitura com o livro didático, apresentam apatia e aversão ao ato de ler, pois a leitura nem sempre é interativa e geralmente é baseada na linguagem verbal. Se o aprendiz não quebra as barreiras da apatia e do desinteresse, ele perde a oportunidade de desenvolver outras competências linguísticas. Logo, a leitura de textos e as atividades de interpretação em ambiente virtual podem ser mais interativas e colaboram para o maior interesse dos alunos em aprender Inglês. O uso do computador permite maior interatividade e leva o aluno a um universo mais prazeroso de aprendizagem que é o universo digital.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Os ambientes virtuais de aprendizagem vêm ganhando cada vez mais espaço na educação. Toda essa importância provém das inovações tecnológicas que estão presentes no nosso cotidiano e que, cada vez mais, influenciam as práticas pedagógicas, porém, é importante ressaltar que tais plataformas não são uma nova forma de ensinar o velho, o que já se ensinava em aulas tradicionais, mais sim novos meios de proporcionar ao aprendiz o acesso a um aprendizado mais integrado, dinâmico, e coletivo. Silva (2013) relata que:

Não se trata, assim, de usar novos instrumentos para velhas abordagens de ensino e aprendizagem. Não se trata de modernizar o antigo “be-a-bá” com laboratórios de informática cheios de desktops ou notebooks. Trata-se de criar uma nova dimensão de ensino, integrando o conteúdo à tecnologia a que o aluno já está acostumado. Segundo Kirkwood & Price (2005), não é a tecnologia em si que vai trazer os resultados positivos, mas a proposta pedagógica por trás dela, sendo importante também que os alunos entendam o que fazer com ela e quais os benefícios que esse trabalho traz. (SILVA, 2013, p.18)

Sendo assim, a proposta pedagógica e as ferramentas disponibilizadas para o aprendiz são de suma importância para a concretização dos objetivos destas novas dimensões de ensino. Desta forma, é preciso esclarecer que este projeto é norteado pela concepção de que o ensino de línguas, em um ambiente virtual de aprendizagem, deve ser concebido em um espaço que favorece ao aprendiz a elaboração do conhecimento de forma coletiva, além de fazer com que o aluno se torne um experimentador e explorador do conhecimento, utilizando ferramentas como chats, fórum de discussão, atividades em grupo entre outros.

É necessário também criar uma área onde o aluno reflita sobre a progressão da sua aprendizagem, item que falta nas aulas presenciais desta escola. Assim, a escolha das ferramentas digitais deste projeto visa proporcionar maior interação entre os aprendizes e propiciar a reflexão e a auto avaliação dos mesmos durante a realização das atividades, bem como estimular sua autonomia na aquisição do conhecimento. Há quatro ferramentas digitais que estruturam este projeto: O Blog; o criador de questionários *online*; o mural eletrônico e o *E-Book* que serão detalhados a seguir.

O *Blog* (time4learndulce.blogspot.com.br) foi criado para abrigar as propostas de atividades. Seu espaço de comentários pode ser entendido como um espaço de discussão e é um importante recurso usado tanto pelo aprendiz quanto pelo moderador. É possível encontrar trocas de saberes e experiências, dicas, objetos de leitura sugeridos por alunos, além de ser utilizado para a execução das atividades. Isto proporciona a coletividade e propicia

experiências em uma comunidade de prática. Silva (2013) afirma que um AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem) deve ser pensado com o intuito de colocar o estudante como centro do processo de aprendizagem e de “engajar o aluno em atividades dinâmicas e ligadas à sua realidade, e privilegiar a aprendizagem através de um processo contínuo de construção, interpretação e modificação de nossas experiências.” (SILVA, 2013, p.63)

A fim de possibilitar que o aluno interprete e modifique os percursos de sua aprendizagem, foram criados alguns questionários, chamados aqui de *Progress Diary* e que acompanham todas as atividades do projeto, no *site Online Quiz Creator* ([onlinequizcreator.com/](http://onlinequizcreator.com/)) com o intuito de estimular o aluno a fazer uma avaliação e reflexão sobre o seu processo de construção do conhecimento, bem como avaliar as ferramentas, atividades e metodologia deste projeto. Isto, estimula a autonomia do aluno e o torna protagonista de seu próprio saber, pois o mesmo pode monitorar suas conquistas e avanços e ter consciência desta necessidade de verificar suas estratégias de aprendizagem nas aulas presenciais de Inglês ou outras matérias. Além disso, ao avaliar cada atividade do projeto ele colabora para um constante aprimoramento do mesmo, auxiliando também o moderador a refletir sobre suas escolhas. Devido ao exposto, o *Progress Diary* se torna assim um elo primordial entre todas atividades do projeto.

Outra junção crucial entre as atividades é o *Pinside* ([pinsi.de/index.php](http://pinsi.de/index.php)) que é uma ferramenta em que se pode fazer listas, notas, recados, e é semelhante a um diário. Neste projeto ele será um recurso que servirá como um diário de bordo, ou diário de aprendizagem para o aluno. Este é mais um mecanismo no qual é possível que o aprendiz relate e registre suas experiências, avanços e desafios durante seu aprendizado, reiterando a auto avaliação e a auto reflexão do processo de aquisição do conhecimento. Segundo Johnson E Aragon (2002), em Souza (2011):

Os diários de bordo on-line promovem reflexão contínua, ao longo de um curso, avaliando, criticamente, os valores, crenças e atitudes em relação ao material em estudo. Eles apontam que as mensagens podem ser auto direcionadas ou propiciadas por uma questão, tarefa ou experiência postada pelo professor. (SOUZA,2011, p.79.)

O *E-Book* ([livrosdigitais.org.br](http://livrosdigitais.org.br)) é um livro eletrônico construído *online*, mas que, após ser concluído, pode ser impresso. Além disso, ele passa a ser parte de uma biblioteca no próprio *site*, disponível assim para compartilhamentos. A ferramenta Livros Digitais é de fácil utilização e conta com recursos interessantes e pode ser escrita de maneira colaborativa e será a conclusão do projeto, já que ao final do mesmo os alunos terão de elaborar um dicionário virtual de imagens com o conhecimento lexical adquirido.



Desta forma, este projeto não deve ser compreendido como um AVA repositório, no qual caracteriza-se como um ambiente onde o aluno ainda se encontra na posição de receptor do conhecimento. As ferramentas escolhidas propiciam a interação entre os aprendizes, e segundo Silva (2013):

Abordagens tradicionais geram ambientes que reproduzem as situações estáticas, sem proporcionar ao aprendiz a chance de interação com o propósito de solução de problemas. Há, nesse contexto, uma mera transmissão de informações que o aprendiz assimila e comprova ter aprendido por meio de instrumentos igualmente tradicionais. Cito, como exemplo, usos de plataformas como repositório de textos e vídeos, para que o aprendiz faça leituras e assista exposições de conteúdo, em alguns casos gravadas pelo próprio professor, em forma de uma palestra. (SILVA, 2013, p.60).

Se o conhecimento ficar estável, ele não acrescenta e favorece em nada a aprendizagem. Ele tem que ter movimento contínuo e crescente, e é isso que os AVAs proporcionam aos alunos. Assim como o conhecimento, as plataformas de aprendizagem devem estar em constante movimento e em constante atualização de experiências, opiniões, sugestões, para que o objetivo da aquisição de conhecimento ocorra. Este projeto baseia-se na concepção de que ambientes virtuais de aprendizagem devem ser espaços onde a aquisição de conhecimento se aproxime com a ideia do experiencialismo, no qual o conhecimento é dinâmico e social e que deve proporcionar, entre outras características, que o aprendiz seja explorador e construa seu conhecimento de forma coletiva.

A modalidade de ensino escolhida para este projeto é a que mescla atividades didáticas à distância com atividades didáticas presenciais. As aulas podem ser acessadas em qualquer hora e lugar e o papel do professor é o de mediador ou tutor que necessita guiar a produção, acompanhar e auxiliar os alunos. Nesta modalidade, o professor tem uma interação física que facilita orientar os aprendizes e monitorar se a diversidade e a quantidade de materiais utilizados no ambiente virtual não estão conduzindo o aprendiz para um labirinto de informações, o que pode levar a um desvio de foco nos estudos.

É necessário que os moderadores fiquem atentos quanto à eficácia dos recursos que serão utilizados durante o curso e quanto ao *feedback* que os usuários proporcionam. Segundo Schuelter (2005), há a necessidade de estudos mais aprofundados a respeito da percepção dos usuários quanto à eficácia dos materiais utilizados em cursos *online*. Nestes cursos, o aprendiz pode seguir padrões diferenciados de navegação, diferentemente da orientada pelo moderador, por isso é que deve haver um constante monitoramento. Aliás, é importante que o professor construa mecanismos que colem opiniões dos aprendizes sobre a adequação e à eficácia dos materiais e métodos utilizados, para que o mesmo possa revisar e

adequar as práticas pedagógicas usadas. Esta é mais uma evidencia da importância do *Progress Diary* neste projeto.

Como descrito acima, as ferramentas utilizadas buscam promover a interação dos aprendizes, salientando a aprendizagem colaborativa e a capacidade de torná-los mais ativos no processo de aprendizagem, tornando-os corresponsáveis. As Proposições Curriculares da Rede Municipal de Belo Horizonte salienta que:

Promover a interação entre os alunos, despertando, assim, a corresponsabilidade dos participantes, é fundamental para que eles se tornem ativos no processo de aprendizagem. Essas ideias têm como fundamento a teoria de Vygotsky (apud LUNT, 1994), em particular em seu trabalho sobre a relação entre aprendizagem (instrução) e desenvolvimento, sobre o papel da mediação na compreensão e sobre o lugar essencial que a zona de desenvolvimento proximal (ZDP) ocupa na compreensão do desenvolvimento cognitivo de uma criança como indivíduo. Para Vygotsky, a instrução está na essência da aprendizagem e desempenha um papel fundamental no desenvolvimento. Ele considera que a instrução precede e conduz o desenvolvimento. Em suas palavras, “a instrução só é útil quando ultrapassa o desenvolvimento. Quando isso acontece, ela impele ou desperta uma série completa de funções que estão adormecidas, em estado de maturação, na zona de desenvolvimento proximal.” (VYGOTSKY, 1987 apud LUNT, 1994, p.233). (BELO HORIZONTE, 2010b, p. 12).

Desta forma, este projeto inspira-se no conceito de linguagem como prática social, uma vez que a aprendizagem interfere no desenvolvimento do sujeito e é importante mediadora em suas relações sociais. Além disso, ele é inspirado na teoria sociocultural de VYGOTSKY (1996) e no conceito de interação na aprendizagem de línguas de LEFFA (2006). Portanto, os elementos linguísticos serão apresentados em situações concretas de uso da língua e o estudo dos mesmos acontece depois de uma reflexão sobre sua presença nas práticas sociais. Tais práticas têm, como alicerce, interações orais ou escritas por meio de textos que provém de diversos gêneros textuais, como vídeos, poemas, instruções de jogos, *blogs* e etc., o que auxilia e fundamenta todas atividades deste projeto, uma vez que o objetivo do mesmo é erguer uma base lexical para o aluno.

Situar e incluir o aprendiz no processo de avaliação é um dos objetivos centrais deste projeto com a finalidade de formar indivíduos engajados no processo de aprendizagem e isto incentiva-o a investigar possíveis estratégias para superar suas dificuldades com o aprendizado de Inglês e de outras matérias. Sendo assim, a avaliação neste projeto não é apenas uma somatória de notas ou conceitos, pois ela envolve um acompanhamento crítico de todo o processo educativo proposto, com o envolvimento das perspectivas do aprendiz bem como a do moderador. Desta forma, este projeto segue os conceitos de avaliação que apontam os *PCNs*, no qual ela não é utilizada apenas com a finalidade de distribuição de notas, mas

com a função de “alimentar, sustentar e orientar a ação pedagógica e não apenas constatar um certo nível do aluno” (BRASIL,1998, p. 79).

### 3 O PROJETO DE ENSINO

#### 3.1 OBJETIVO

A proposta visa a aquisição de vocabulário por meio atividades que envolvam diferentes gêneros textuais tais como músicas, jogos, animações de histórias, entre outros a fim de propiciar o primeiro contato com esta língua estrangeira. Mesmo trabalhando com estruturas mínimas do discurso ou somente vocabulário, este projeto pretende desenvolver as habilidades de leitura e escrita em ambientes digitais para motivar os alunos ao aprendizado das demais habilidades e sustentar as aulas presenciais. Os objetivos de ensino são:

- *Construir um significado autônomo e independente na aprendizagem*, bem como colaborar para que o aprendiz se torne crítico, reflexivo e consciente de sua responsabilidade em relação a própria aprendizagem.
- Desenvolver e estimular no aluno a autonomia nos estudos por meio de livres escolhas.
- *Enriquecer as aulas presenciais*; que nesta instituição é baseada no ensino estrutural da língua, ou seja baseado em gramática. Este projeto visa contextualizar tais práticas oferecendo a possibilidade do aluno vivenciar a língua na prática, e não apenas na teoria.
- *Motivar a aprendizagem*; já que a *internet* oferece fontes interessantes de textos que podem incentivar alunos a aprender o Inglês por meio da curiosidade, da praticidade e da interatividade.
- *Construir vocabulário*; incentivar e criar o hábito de compreensão da língua, por meio da leitura e escrita, e posteriormente desenvolver as habilidades orais do aluno;
- *Trabalhar com estratégias de leitura*; tais como associações de significado e uso do conhecimento prévio a fim de construir um sentido para cada texto.

### 3.2 PÚBLICO ALVO

Este projeto está em fase inicial de implementação e o público alvo será alunos do 6º ano do ensino fundamental de uma escola Municipal de Belo Horizonte. Nesta escola o ensino de Inglês inicia-se no 6º ano e, por este motivo, para a maioria dos alunos este é o primeiro contato com a língua. O processo de avaliação adotado nesta instituição é dividido em 3 trimestres, constituídos de aproximadamente 60 dias cada. Pretende-se que este projeto faça parte de um trimestre avaliativo do ciclo, que tem a duração de 12 semanas e que seja inserido no planejamento trimestral do professor.

O Inglês, por ser considerado como parte integrante do currículo diversificado do aluno, é ministrado em poucas aulas semanais nesta instituição, são apenas 2 aulas. Desta forma, é necessário que o aluno acesse as atividades propostas no ambiente virtual fora da escola, uma vez que o projeto foi elaborado para complementar as aulas presenciais. Como, infelizmente, não são todos os aprendizes que possuem acesso à *internet* ou até mesmo possuem computadores ou celular, é necessário fazer um levantamento prévio, por meio de um questionário, sobre o quantitativo de alunos que têm acesso ao ambiente virtual.

É imprescindível que este projeto seja também um instrumento de inclusão digital e que nenhum aluno deste ciclo fique excluído do projeto por não ter meios de acesso as atividades. Para estes aprendizes, o professor poderá utilizar de um horário de seu projeto semanal para propiciar aulas direcionadas no laboratório de informática exclusivamente para este grupo de alunos. Sendo assim, é necessário que o professor conscientize o grupo docente da escola para que estes compreendam a importância do projeto e colaborem no intuito de proporcionar momentos para a aplicação do mesmo.

## **4 MANUAL DO PROFESSOR**

### **4.1 A PROPOSTA DE ENSINO**

A proposta de ensino deste projeto é publicar no *Blog Time4learndulce* (time4learndulce.blogspot.com.br) tarefas semanais que vão endossar as aulas e estarão tematizadas de acordo com o conteúdo trabalhado nas aulas presenciais. As atividades são de rápida resolução e possuem como base aspectos de colaboração, interatividade e parceria. Durante a aplicação do mesmo, os alunos serão estimulados a fazer uma auto avaliação de sua aprendizagem, por meio do *Progress Diary* e criarão um portfólio digital, na forma de um diário virtual de aprendizagem, com vocabulários aprendidos, descobertas de jogos, *sites* e outras anotações que eles acharem importantes. Para concretizar a provável expansão de vocabulário dos alunos, eles devem consultar os portfólios semanalmente criados e construir um dicionário de imagens virtual ao final do projeto, usando um *E-Book*.

A ideia inicial desse projeto é que tais atividades acompanhem o ensino presencial de Inglês durante um trimestre, seguindo assim o planejamento trimestral estabelecido que encontra-se no ANEXO 1. Desta forma, a vertente que orienta este projeto é o ensino que mescla atividades didáticas à distância com atividades didáticas presenciais. É importante destacar que o papel principal do aprendiz neste projeto é o de desenvolver, de maneira, autônoma as suas competências linguísticas. A avaliação será contínua e acontecerá durante o desenvolvimento das atividades, estando assim, relacionada à participação dos alunos no desenvolvimento das mesmas e à qualidade dos trabalhos produzidos.

### **4.2 FORMA DE IMPLEMENTAÇÃO**

A Primeira etapa seria conhecer as práticas digitais dos aprendizes. Neste primeiro momento, deve-se aplicar um questionário simples aos alunos que irão participar do projeto. O objetivo deste questionário é detectar aqueles que possuem acesso à *internet* e os hábitos que os mesmos possuem no ambiente virtual. Por se tratarem de crianças, é indispensável que este questionário seja impresso e encaminhado para os responsáveis do aluno, juntamente com um pedido de autorização dos mesmos e um breve informativo a respeito deste projeto. Conscientizar os pais e responsáveis a respeito dos motivos do uso das novas tecnologias no

ensino de Inglês contribui para a efetividade e o engajamento do aluno no projeto. O modelo do questionário está no ANEXO 2.

Após os dados coletados, o professor deverá traçar uma estratégia de inclusão para os alunos que não possuem acesso à *internet*. Uma alternativa é aproveitar os tempos de estudo, que são horários que o professor não ministra aulas mas fica na escola para planejamento docente, e formar um grupo destes aprendizes para que estes utilizem o laboratório da escola. Este projeto conta com atividades semanais e de rápida duração que podem ser aplicados até mesmo em intervalos de aulas.

A segunda etapa seria escolher o nome da plataforma e seus “atrativos”. Este projeto foi pensado, como já foi dito, para alunos de 6º ano de uma escola Municipal. Como não há incentivo financeiro, foi necessária a escolha de uma plataforma gratuita e que permite uma mínima interatividade entre os aprendizes. Desta forma, o *Blogger* (blogger.com.br) foi a opção escolhida pela sua fácil construção e edição, e por possibilitar que os visitantes insiram comentários, o que permite certa interatividade e colaboração entre os usuários.

Feita a escolha da plataforma em que será hospedado o projeto, foi necessário um nome para que os alunos se identifiquem com o *Blog* e que seja de fácil localização e de memorização. Além disso, o vocabulário que será utilizado nas instruções aos alunos deve respeitar a faixa etária e a praticidade de leitura dos alunos. O moderador, se optar por aplicar este projeto para a mesma faixa etária, deverá fazer uso de recursos que diferenciem o seu *Blog* dos demais e que estes prendam, de certa forma, a atenção dos alunos pela forma divertida e descontraída nas instruções das tarefas. Para este fim, é aconselhável o uso de *Gifs*, vídeos e imagens com os quais os alunos se identifiquem e mostrem interesse. Além disso, o moderador deverá manter, também, um meio de comunicação privada com os aprendizes e a opção escolhida neste projeto foi o *e-mail*.

Por fim, a terceira e última etapa seria a seleção de sites e ferramentas. O projeto tem como produto final a construção de um dicionário virtual de imagens que os alunos vão construir durante as atividades. Para a elaboração das atividades semanais foram escolhidos recursos digitais variados oferecidos pela *internet*, seguindo o seguinte roteiro:

1- *Songs and Videos*: Lidar com vídeos de canções, animações ou situações habituais, simples e bem ilustrativas para que o aprendiz possa construir vocabulário e desenvolver outras competências linguísticas, como o *listening* (escuta).

2- *Short Stories and Games*: Nessa etapa, o aprendiz será levado a trabalhar com animações de histórias e alguns jogos *online*, nos quais poderão também praticar vocabulário

e estruturas gramaticais trabalhadas em sala de aula. Os recursos digitais poderão propiciar atividades interativas para trabalho em grupos e a fixação de vocabulário.

3- *News, Poems, Blogs and Game Instructions*: O trabalho com diversos gêneros literários vai nortear todas as atividades propostas. Os alunos iniciarão a leitura de textos autênticos e interessantes, com linguagem apropriada para iniciantes e poderão vivenciar o uso da língua em contexto real, item que falta nas aulas presenciais desta escola. O moderador propicia atividades interativas nas quais os alunos possam colocar em prática as estratégias de leitura, tais como: ler para retirar uma ideia geral sobre o assunto do texto (skim); ler para encontrar assuntos específicos, ou ideias centrais (scan); ativar o conhecimento prévio sobre determinado assunto e prever o que será lido nos textos; promover compreensão de palavras pelo contexto e incentivar uma leitura contínua, sem pausas ao encontrar uma palavra desconhecida. (skip). Ver ANEXO 3.

Trata-se de uma proposta ampla que proporciona inúmeras possibilidades de atividades e de tempo de aplicação. É importante salientar que assim como o roteiro descrito acima, bem como as demais orientações, são passíveis de adaptação de acordo com público alvo e o nível de conhecimento em Inglês. Os recursos digitais também podem ser de livre adaptação e podem contemplar diferentes planejamentos trimestrais que o professor desejar. Sendo assim, é recomendável que o moderador selecione, avalie e prepare seus materiais tendo como base princípios educativos bem definidos.

### 4.3 AS ATIVIDADES

Nesta seção será descrito o passo a passo das atividades sugeridas para a aplicação deste projeto. Como o projeto conta com atividades semanais e faz parte de um trimestre avaliativo ele tem a duração de 12 semanas, ou seja, serão 12 atividades. A estrutura das atividades 2 até 9 ficam assim estabelecidas:

**INÍCIO:** *Progress Diary* - Reflexão sobre as estratégias adotadas pelo aprendiz e sobre os efeitos do projeto como um todo, uma forma para que o aluno faça uma auto avaliação de seu desenvolvimento pelo *site Online Quis Creator (onlinequizcreator.com/)*. Neste início há também a introdução da atividade com a contextualização da matéria abordada em aula presencial na forma de um vídeo extraído do *Youtube* para depois começar a tarefa da semana.

**TAREFA:** Parte de apresentação da atividade semanal que conta com as seguintes ferramentas: O Bate-Papo *online* (xat.com) é possibilita a interação em tempo real entre os alunos e isto se caracteriza como mais um recurso de construção coletiva de conhecimento. Outro recurso usado com a mesma finalidade é o *Padlet* (padlet.com) que é uma ferramenta *online* que possibilita a criação de murais semelhantes a um quadro de avisos no qual cada usuário pode postar seu recado para que outros usuários possam ler e responder.

Dos *sites Google Imagens* (google.com) e *The Noun Project* (thenounproject.com) os alunos utilizarão imagens para criarem um dicionário visual. Será utilizado também o *Livetying* (text.livetying.com), que possibilita que o usuário digite um texto e compartilhe o *link* do mesmo. É interessante pois, o texto é visualizado como se alguém estivesse digitando naquele tempo. Já o *E-mail* será utilizado como uma ferramenta de comunicação entre o moderador e o aprendiz permitindo assim o esclarecimento de dúvidas. O *Vocaroo* (vocaroo.com) é outro *site* que participa deste projeto e permite a gravação de áudio e o compartilhamento do mesmo. O *Youtube* (youtube.com) também está presente e com ele os alunos poderão trabalhar a habilidade de *listening* e revisar os conteúdos trabalhados em sala de aula. Este projeto conta, também, com a utilização de dicionários online e da plataforma *ELO* (www.elo.pro.br) usada por professores e alunos do mundo inteiro, na qual é possível criar diferentes tipos de atividades.

**FREE TIME:** Todas as atividades contam com um momento que o aluno é convidado a visitar *sites* com ferramentas lúdicas para contextualizar a sua aprendizagem e aumentar o léxico por meio do contato com o idioma em situação de uso real da língua. É também um meio para que o aluno interaja com o espaço virtual e seja encorajado a buscar o conhecimento de maneira autônoma. Ao final desta etapa, o aluno é incentivado a completar seu diário de aprendizagem, o *Pinside* (pinsi.de/index.php).

### **ATIVIDADE 1:**

**OBJETIVO:** Esta primeira atividade é o primeiro contato com o *Blog* e, desta forma, os alunos precisam reconhecer o ambiente e as interações que ele propicia.

**METODOLOGIA:** Nesta primeira postagem o mediador deve apresentar um tutorial para explicar de forma objetiva como funcionará o projeto, além de contextualizar a importância do aprendizado do Inglês. Ele deve estabelecer as regras que acompanharão a realização das atividades neste ambiente virtual de aprendizagem e instruir os alunos a criar um *e-mail* e uma



conta no *Pinside*. Esta atividade inicial é de reconhecimento deste novo espaço e o tutorial sugerido é a seguinte introdução:

**#CLASS1 - LET'S LEARN ENGLISH!**

*Em vários momentos, o Inglês está presente em nossas vidas. Seja nos jogos de video game, nos vídeos do YouTube, no momento das nossas refeições, (quem não gosta de um Cupcake?) e agora pela primeira vez em nossa school. Precisamos entender bem essa língua, que é falada em todo o mundo. Pensando nisso, fizemos este Blog para que você aprenda Inglês brincando, cantando, escrevendo e ouvindo. MAS... Como isso funcionará?*

*Bom, aqui no nosso blog: (<http://time4learndulce.blogspot.com.br/>), serão postadas atividades semanais (ou seja, uma vez por semana) durante este trimestre, que totalizarão 12 atividades. Elas estarão disponíveis todas as sextas feiras a partir das 20:00 horas e finalizarão até o mesmo dia e horário da semana seguinte.*

*Vocês deverão acessar este Blog e desenvolver as atividades propostas durante este prazo de uma semana seguindo as orientações. Seja pontual com a entrega das suas atividades!*

*Você deverá ter um e-mail para iniciar suas atividades aqui no nosso Blog. Crie o seu. Além disso, vamos trabalhar com um diário virtual de aprendizagem. Visite: <http://pinsi.de/index.php> e crie uma conta para você. Esta conta servirá para você elaborar um portfólio com tudo o que aprendeu durante este projeto. Ao final de cada atividade faça um relato sobre a sua aprendizagem, descrevendo novo vocabulário, sites descobertos, jogos preferidos e etc. Isto vai te ajudar muito na avaliação final.*

*Qualquer dúvida sobre alguma atividade, vocês poderão utilizar o e-mail, que aparece ao lado, para uma nova orientação. Porém, as mensagens serão lidas e respondidas apenas nas quartas. Organizem seus horários de estudo para que não fique nada para a última hora!*

*Este ambiente funcionará como uma "sala virtual de aprendizagem" ou seja, todas as regras de boa convivência que praticamos em nossa sala "real" devem ser respeitadas. Qualquer problema de desrespeito aos colegas terá as mesmas consequências. Fique atento!*

**AVALIAÇÃO:** Os alunos serão instruídos a visualizar um *Blog* sobre dicas de aprendizado de Inglês e depois deverão compartilhar sua opinião, relatando a posição deles quanto as dicas do *Blog* bem como se já utilizaram alguma destas dicas. Além disso, deverão compartilhar outras matérias e *links* de outros blogs que abordem o mesmo tema nos comentários da postagem. A participação e interação dos alunos com o ambiente serão avaliados, seguindo critérios de pontualidade e qualidade do conteúdo compartilhado.

**FEEDBACK:** O professor deverá utilizar a próxima aula presencial para levantar possíveis dúvidas e tecer alguns comentários sobre a desenvoltura dos alunos nesta primeira atividade. Além disso, ele também deve comentar os resultados obtidos com o *Progress Diary*.

**PROGRESS DIARY:** Neste primeiro contato o aluno será conduzido a refletir sobre seus interesses com o aprendizagem do Inglês. Ela servirá como uma pesquisa diagnóstica de preferências do aprendiz que responderá as seguintes perguntas:

*Como você gostaria de aprender Inglês no nosso projeto?*

- Lendo Blogs*
- Anotando palavras novas*
- Ouvindo Músicas em Inglês*
- Lendo poemas*
- Lendo notícias*
- Usando aplicativos*
- Assistindo desenhos*
- Consultando dicionários*
- Estudando gramática*
- Games: Lendo instruções e jogando*
- Ouvindo histórias*

*Alguma outra ferramenta que poderíamos utilizar?*



**Figura 1: Atividade inicial do BLOG TIME4LEARNDULCE. Disponível em: <http://time4learndulce.blogspot.com.br/2016/05/lets-learn-english-em-varios-momentos-o.html>**

## ATIVIDADE 2

**OBJETIVO:** Adquirir vocabulário e contextualizar o uso de estruturas gramaticais por meio de situações de comunicação oral e escrita. Trabalhar estratégias de leitura e estimular o posicionamento crítico em relação ao assunto trabalhado.

**METODOLOGIA:** No início da atividade o aprendiz deve responder seu *Progress Diary* que conta com as seguintes questões:

*1 Descreva de maneira resumida, o seu conhecimento em Inglês.*

*2 Descreva de maneira resumida, quais são suas expectativas com as aulas de Inglês e com este projeto. (O que você gostaria de apreender?).*

Em seguida serão apresentados ao *site LearnEnglishKids* ([learnenglishkids.britishcouncil.org](http://learnenglishkids.britishcouncil.org)), espaço em que há um vídeo ilustrativo com um conto que possui uma legenda de uma estória em Inglês. Após a visualização, os alunos serão direcionados a trabalhar a estratégia de leitura *skip*, para que ele compreenda palavras pelo contexto e tenha uma leitura contínua, sem pausas ao encontrar uma palavra desconhecida. A fim de alcançar este objetivo, os alunos terão que reconhecer o significado de algumas palavras do vídeo por meio da animação e providenciar, no *Google Imagens* ([google.com](http://google.com)), imagens que ilustrem tais vocabulários. Após a escolha de imagens, eles terão que compartilhar as imagens no *Padlet* ([pt-br.padlet.com](http://pt-br.padlet.com)). Então, os aprendizes deverão responder perguntas previamente selecionadas sobre o vídeo, no espaço “comentários” desta postagem.

A segunda atividade está relacionada outro gênero textual, o *ID Card* e *Profile* que foram trabalhados em aula presencial com os alunos. Agora eles terão que visitar o *site* de uma organização, a *Ubelong* ([ubelong.org/volunteer-abroad-news/](http://ubelong.org/volunteer-abroad-news/)) e ler três perfis de voluntários. Feito isso, deverão extrair as seguintes informações do texto e compartilhar no *Padlet*:

*Name:*

*Age:*

*Country:*

*Languages spoken:*

*What she/he does abroad?*

*Other interesting information:*

**FREE TIME:** Todas as atividades contam com um momento que o aluno é convidado a visitar sites com ferramentas lúdicas para contextualizar a sua aprendizagem e aumentar o léxico. Nesta primeira atividade ele é conduzido a experimentar outros ambientes do *site* ([learnenglishkids.britishcouncil.org/en/home](http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/home)) e se divertir livremente, fazendo as atividades que ele se interessar. Ao final das atividades, o aluno deverá anotar os conhecimentos adquiridos em seu diário de bordo, o *Pinside*

**AVALIAÇÃO:** O moderador avaliará a performance dos alunos na compreensão das perguntas sobre o vídeo nos comentários, bem como suas postagens no *Padlet* seguindo critérios de qualidade, pontualidade, interatividade nos comentários. O professor deve

também avaliar as respostas obtidas no *Progress Diary* e buscar aprimorar este projeto com os resultados obtidos.

*FEEDBACK*: A possibilidade de interação do *Padlet* e do espaço de comentários do *Blog*, deverão ser utilizadas para que o professor faça comentário sobre a performance individual de cada aluno.



**Figura 2:** Atividade para aquisição de vocabulário do site BRITISH COUNCIL. Disponível em: <http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/short-stories/dark-dark-wood>

### ATIVIDADE 3

**OBJETIVO:** Contextualizar por meio dos vídeos ([youtu.be/z0HZNaM7gTg](https://youtu.be/z0HZNaM7gTg) e [youtu.be/pnONKrdNpj8](https://youtu.be/pnONKrdNpj8)) o uso de estruturas gramaticais trabalhadas e na sala de aula, bem como o vocabulário aprendido sobre cores e números. Aprender novo vocabulário por meio de um jogo virtual e praticar a habilidade de comunicação oral em contexto de interação com os colegas. Registro no diário de aprendizagem e no *Progress Diary* retomando assim os conteúdos apresentados na atividade anterior e incentivando a auto avaliação e reflexão do que foi aprendido.

**METODOLOGIA:** No primeiro momento os alunos deverão fazer uma reflexão sobre o conteúdo apreendido na semana passada e fazer uma auto avaliação de seu desenvolvimento respondendo as seguintes perguntas:

1- Foi possível para você ler e interpretar os perfis do site Ubelong?

- Sim, perfeitamente
- Sim, parcialmente
- Parcialmente

Não

2- Durante a atividade você compreendeu novas palavras em Inglês. Qual quantidade você anotou no seu Pinside?

Mais de 20 palavras

Entre 15 a 20 palavras

Entre 10 a 15 palavras

Menos que 10 palavras

3- Você consegue compreender e utilizar os nomes de países e nacionalidades?

Sim, perfeitamente

Sim, parcialmente

Parcialmente

Não

4- Qual é a sua opinião sobre a sua performance durante as atividades propostas? Você acha que deve se esforçar mais? Se sim, o que você deve fazer para isto?

5- Como você avalia os recursos que utilizamos nesta atividade (vídeos, Padlet, site)? Gostaria de deixar alguma sugestão?

Em seguida eles assistirão dois vídeos sobre *colors* ([youtu.be/z0HZNaM7gTg](https://youtu.be/z0HZNaM7gTg)) e *numbers* ([youtu.be/pnONKrdNpj8](https://youtu.be/pnONKrdNpj8)) disponíveis no *Youtube* ([youtube.com](https://youtube.com)). Após relembrar o conteúdo aprendido em sala de aula, serão convidados a acessar o *Pbskids* ([pbskids.org/curiousgeorge/busyday/allie](https://pbskids.org/curiousgeorge/busyday/allie)), *site* que proporciona jogos sobre números e cores e possibilita que os aprendizes aprendam novas palavras. Depois de terem praticado a pronúncia e conhecimento por meio dos jogos e vídeos, os alunos vão interagir com os colegas com uma gravação virtual de sua voz contando os números em Inglês. Para isso, eles irão utilizar a ferramenta *Vocaroo* ([vocaroo.com](https://vocaroo.com)) e compartilhar nos comentários o *link* de sua gravação. Todos deverão ouvir e fazer comentários de pelo menos um de seus colegas.

*FREE TIME*: Ao final, o aluno é incentivado a buscar novos jogos nos sites *Pbskids* ([pbskids.org](https://pbskids.org)) e no *Starfall* ([starfall.com/n/level-b/index/load.htm](https://starfall.com/n/level-b/index/load.htm)), ampliando assim o seu contato com textos autênticos em Inglês. A atividade final é o registro do aluno em seu diário de aprendizagem.

**AVALIAÇÃO**: Será observado o áudio produzido, se os alunos conseguiram ampliar o conhecimento obtido em sala de aula, se souberam interagir com os colegas e se o uso do *Vocaroo* foi bem sucedido. O moderador deverá avaliar também o *Progress Diary* tendo as respostas como um diagnóstico da efetividade da atividade anterior

**FEEDBACK:** O professor poderá interagir com os alunos no espaço comentários e na próxima aula presencial, avaliando a desenvoltura individual e do grupo, além de responder perguntas feitas e esclarecer possíveis dúvidas.



Figura 3: Exemplo de atividade com jogos do site PBSKIDS. Disponível em: <http://pbskids.org/curiousgeorge/busyday/>

#### ATIVIDADE 4

**OBJETIVO:** Ouvir uma história em Inglês contextualizando o uso da língua em situações reais de comunicação. Ler sites de notícias e praticar técnicas simples de leitura como *skim* (ler para retirar uma ideia geral sobre o assunto do texto); *scan* (ler para encontrar assuntos específicos, ou ideias centrais); e *skip* (promover que o aluno compreenda palavras pelo contexto e incentivar uma leitura contínua, sem pausas ao encontrar uma palavra desconhecida). Aprender vocabulário e consolidar aspectos do uso da língua trabalhados em sala de aula e refletir sobre a aprendizagem.

**METODOLOGIA:** A atividade começa com a visita do aluno ao seu *Progress Diary* respondendo as seguintes reflexões sobre a atividade anterior e sobre as aulas presenciais:

1- Sobre a atividade passada você consegue reconhecer e utilizar os números?

- Sim, perfeitamente
- Sim, parcialmente
- Parcialmente

- Não
- 2- *Você conseguiu compreender as instruções do jogos?*
- Sim, perfeitamente
- Sim, parcialmente
- Parcialmente
- Não
- 3- *Você conseguiu reconhecer e aprender novo vocabulário?*
- Mais de 20 palavras
- Entre 15 a 20 palavras
- Entre 10 a 15 palavras
- Menos que 10 palavras
- 4- *Como você acredita que foi o seu progresso no aprendizado de Inglês da semana passada?*
- Good
- Ok
- Not good
- 5- *Cite uma parte da atividade da semana passada que você mais gostou e justifique.*
- 6- *Até este momento, quais são as suas críticas em relação ao Blog e suas atividades? (Fique livre para dizer sobre as coisas que você não gostou, não se esqueça de justificar)*

Eles serão apresentados a uma animação bem ilustrada e com uma releitura da história *Little Red Riding Hood* ([youtu.be/yAyoE39cBvU](https://youtu.be/yAyoE39cBvU)). Na descrição da atividade o moderador faz uma reflexão com os alunos sobre a possibilidade de encontrar vocabulário desconhecido ao ouvir ou ler uma história seguindo as seguintes orientações:

*Ouvir histórias e ler notícias neste novo idioma é uma boa forma de praticar o que aprendemos em nossas aulas, além de ampliar o nosso vocabulário. É certo que, por você estar começando a aprender Inglês agora, você talvez poderá não compreender o texto por completo. Entretanto, é essencial que você esteja apto a retirar as ideias principais dele. Desta forma, vamos agora testar algumas estratégias de leitura? A primeira dica é procurar uma ideia geral sobre o assunto do texto que será lido.*

Logo após esta descrição o moderador convida os alunos a praticarem as estratégias de leitura descritas acima com uma notícia do *Tween Tribune* ([tweentribune.com/article/tween56/baby-seal-found-front-yard](https://tweentribune.com/article/tween56/baby-seal-found-front-yard)). Eles deverão discutir nos comentários o que compreenderam da leitura. Em seguida, os alunos selecionarão 10 substantivos aprendidos durante a leitura e buscarão no site *The Noun Project* ([thenounproject.com](https://thenounproject.com)) imagens que os representem. Depois, deverão compartilhar no *Padlet* ([pt-br.padlet.com](https://pt-br.padlet.com)) seu trabalho.

**FREE TIME:** Ao final, serão estimulados a lerem outros artigos, do mesmo site, que eles tenham interesse e devem anotar suas experiências no diário de aprendizagem.

**AVALIAÇÃO:** Será consolidada obedecendo os critérios de qualidade dos trabalhos dos alunos postados no *Padlet* e por meio dos comentários do *Blog*, bem como pontualidade na entrega das atividades e interatividade entre os alunos. As respostas do *Progress Diary* referentes a atividade anterior devem ser analisadas pelo professor com o intuito de melhorar suas propostas e compreender melhor as dificuldades e estratégias de aprendizagem do aprendiz.

**FEEDBACK:** O moderador poderá utilizar os comentários do *Blog* a fim de interagir com os alunos e relatar a desenvoltura deles durante a atividade.

The screenshot shows a news article on the Tween Tribune website. The header includes navigation links for 'GRADE K-4', 'GRADE 5.6', 'GRADE 7.8', 'GRADE 9-12', 'SPANISH', 'TECH', and 'TEACHER'. The article title is 'Baby seal found in front yard'. Below the title, it says 'By Associated Press | March 30, 2016' and includes social media icons for Facebook, Twitter, Pinterest, Google+, and a plus sign. A 'LEXILE' score of 520L is shown. The main text reads: 'Authorities say a baby seal made it 4 miles from the water to the front yard of a home. It was found in the San Francisco Bay Area. Rescuers nicknamed the seal Ozzie. She was found March 24 on Osgood Road in Fremont, California. The female northern fur seal had no visible signs of injury. She was taken to the Marine Mammal Center in Sausalito. The 9-month-old seal has been rescued before. Center staff members say the pup was found malnourished last November at New Brighton State Beach in Capitola.'

**Figura 4: Exemplo de notícia trabalhada nesta atividade. Disponível em:**  
<http://tweentribune.com/article/tween56/baby-seal-found-front-yard/>

## ATIVIDADE 5

**OBJETIVO:** Consolidar e contextualizar o conteúdo aprendido na sala de aula. Estimular o aluno a praticar as habilidades de *listening*, desenvolvendo habilidades de compreensão e interpretação de textos orais, assim como as capacidades de *writing* e *reading*. Fazer com que o aluno avalie seu próprio aprendizado, observando os avanços e dificuldades por meio do diário de aprendizagem e do *Progress Diary*.



METODOLOGIA: No início da descrição desta atividade, o moderador disponibiliza o *link* do *Progress Diary* com as seguintes perguntas referentes a semana anterior:

*1-Como foi a progressão de seu vocabulário na atividade da semana passada? apreendeu muitas palavras novas?*

- Mais de 20 palavras*
- Entre 15 a 20 palavras*
- Entre 10 a 15 palavras*
- Menos que 10 palavras*

*2- Você conseguiu ler as notícias e retirar as informações solicitadas?*

- Sim, perfeitamente*
- Sim, parcialmente*
- Parcialmente*
- Não*

*3- Você conseguiu ouvir e compreender o vídeo Little Red Riding Hood?*

- Sim, perfeitamente*
- Sim, parcialmente*
- Parcialmente*
- Não*

*4- Como você poderia melhorar seu aproveitamento?*

- Revisando o assunto do dia, buscar atividades adicionais estudar com um colega que entende do assunto.*
- Não esclarecer as dúvidas e estudar somente antes da prova.*

Em seguida os alunos são apresentados a um vídeo do *Youtube* ([youtu.be/8irSFvoyLHQ](https://youtu.be/8irSFvoyLHQ)) que contextualiza o conteúdo trabalhado em sala de aula. Os alunos assistirão um desenho, no qual os personagens se apresentam em Inglês. Logo após, o professor disponibiliza um exemplo real de apresentação pessoal juntamente com algumas dicas para que o aluno escreva sua própria apresentação. Em seguida, o aluno será direcionado a usar o *XAT* ([xat.com](http://xat.com)) para interagir com os colegas e escrever sua apresentação pessoal utilizando os aspectos linguísticos aprendidos durante as aulas. O aluno também é orientado a ler as apresentações dos colegas e elaborar perguntas em Inglês para os mesmos.

*FREE TIME:* Por fim, o aluno é estimulado a visitar mais um site de jogos o *Kizphonics* ([kizphonics.com](http://kizphonics.com)) com o intuito de aumentar seu léxico e relatar no diário de aprendizagem suas experiências, dificuldades e aprendizados ao experimentar o novo idioma em situação real de uso.

**AVALIAÇÃO:** Será consolidada por meio da apresentação dos alunos dentro da sala de bate-papo estabelecida para esta atividade, considerando se o aluno foi capaz de utilizar de forma correta as expressões necessárias para fazer uma apresentação pessoal, para elaborar perguntas aos colegas e para responde-las de maneira coerente.

**FEEDBACK:** O professor deverá fazer suas considerações e dicas do uso da língua apenas nos comentários do *Blog* e em sala de aula, não intervindo assim diretamente na interação dos alunos dentro do *XAT*. O moderador também deve coletar e avaliar as informações obtidas com o *Progress Diary*.

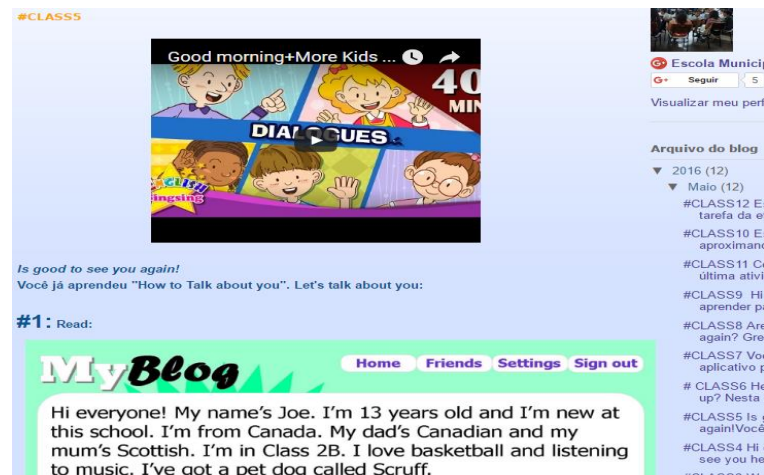


Figura 5: Atividade com vídeo e texto do blog TIME4LEARNDULCE. Disponível em: <http://time4learndulce.blogspot.com.br/2016/05/class-5-is-good-to-see-you-again-voce.html>

## ATIVIDADE 6

**OBJETIVO:** Com a observação de textos autênticos, o objetivo é estimular os alunos a deduzir regras e contexto de uso das estruturas gramaticais por meio de situações de comunicação escrita e oral, consolidar e contextualizar os aspectos linguísticos trabalhados em sala de aula e construir sentido ao vocabulário aprendido. Além de apresentar mais um gênero literário, o *Acrostic Poem* e fazer com que o aluno avalie seu próprio aprendizado, observando os avanços e dificuldades por meio do diário de aprendizagem e *Progress Diary*.

**METODOLOGIA:** No primeiro momento, os aprendizes visitarão o seu *Progress Diary* com a finalidade de refletirem sobre os seus avanços com a atividade anterior, respondendo:

1- O objetivo do texto da atividade passada (*How To Talk About You*) foi claro para você?

Sim, perfeitamente

*Sim, parcialmente*

*Parcialmente*

*Não*

2- *Como você avalia a sua participação da atividade no XAT?*

*Good*

*Ok*

*Not good*

3- *Como você se sentiu ao se apresentar no XAT aos seus colegas em outro idioma?*

4- *Quais estratégias de aprendizado você acredita que pode adotar para melhor seu aprendizado?*

Depois assistirão um vídeo do *Youtube* ([youtu.be/ii\\_LtHrEiao](https://youtu.be/ii_LtHrEiao)), que apresenta vocabulário relacionado a membros da família. Em seguida, os alunos visitarão o *Pbs Kids* ([pbskids.org/arthur/games/familyhistory/#/](https://pbskids.org/arthur/games/familyhistory/#/)) para elaborar um portfólio de perguntas sobre a vida de dois membros da família deles. O professor deverá escrever uma instrução, como a que será apresentada a seguir, da utilização deste recurso para que o aluno não se perca durante a realização da atividade:

*Nesta atividade vamos montar um questionário para contar um pouco da história da nossa família. Siga as seguintes instruções:*

- *Escolha dois membros da sua família para participar deste questionário e escreva em inglês qual é o grau de parentesco dele. Se você desejar, poderá acrescentar uma foto deles na página.*

- *Depois você poderá escolher um imagem para servir de tema da sua entrevista. Feito isso, você deverá escolher quais perguntas deseja acrescentar no seu questionário. Para isso, basta clicar em cima de uma "?";*

- *Logo, a pessoa que você estiver entrevistando deve digitar a resposta;*

- *Assim que preencher as 6 perguntas basta salvar sua ficha em seu computador.*

Após a elaboração e concretização das entrevistas, que apresentam como produto final uma espécie de *folder*, os alunos deverão compartilhar a imagem das suas entrevistas no *Padlet* ([pt-br.padlet.com](https://pt-br.padlet.com)) e em seguida ler e fazer comentários sobre o trabalho de 3 colegas utilizando a mesma ferramenta.

Na segunda etapa desta atividade os alunos são apresentados a um *Acrostic Poem*, compondo assim mais um gênero textual trabalhado neste projeto. Os mesmos terão que buscar no *Google* exemplos destes poemas com o tema a família, assunto abordado nas aulas presenciais e nesta atividade. Em seguida deverão compartilhar suas pesquisas em outro mural do *Padlet* ([padlet.com/marcileneandradeufmg/ppls8ai9msj](https://padlet.com/marcileneandradeufmg/ppls8ai9msj)) Já no *site Read Write*

*Think* (readwritethink.org/files/resources/interactives/acrostic) o aluno poderá criar seu próprio *Acrostic Poem* com o mesmo tema e compartilha-lo nos comentários do *Blog*.

*FREE TIME:* Para finalizar, o aluno é convidado a explorar os outros jogos do *site Pbs Kids* (pbskids.org/arthur/games/familyhistory/) trabalhando assim com instruções de jogos em Inglês em situações reais do uso da língua. Ele deve fazer seu relato de aprendizagem usando o *Pinside*.

*AVALIAÇÃO:* Será avaliado o uso dos aspectos linguísticos e vocabulário trabalhados bem como a participação e interação do aluno nos comentários dos colegas. O moderador deverá analisar o *Progress Diary* e extrair informações que o ajude a melhorar a aplicação deste projeto.

*FEEDBACK:* O moderador deverá visitar os portfólios e comentar a performance dos alunos de forma individual no *Padlet*. Para as aulas presenciais, o professor deve esclarecer as dúvidas e verificar se as atividades feitas até o momento tem colaborado para a construção do diário de aprendizagem.



Figura 6: Exemplo do Tutorial que o professor deve elaborar para o uso correto da ferramenta. Disponível em: <http://time4learndulce.blogspot.com.br/2016/05/class-6-hello-people-whats-up-nesta.html>

## ATIVIDADE 7

**OBJETIVO:** Conscientizar os alunos sobre as diversas formas de aprendizagem do Inglês. Interagir os alunos com novas tecnologias. Dar a oportunidade aos alunos para que estes construam o conhecimento de maneira colaborativa e coletiva. Fazer com que o aluno avalie seu próprio aprendizado, observando os avanços e dificuldades por meio do diário de aprendizagem e do *Progress Diary*.

METODOLOGIA: A atividade inicia com o *link* para que o aluno reflita sobre a atividade anterior. Ele deve responder:

1- *Com a atividade anterior, você consegue ler e interpretar um Acrostic Poem?*

- Sim, perfeitamente*
- Sim, parcialmente*
- Parcialmente*
- Não*

2- *Você agora consegue reconhecer e usar palavras referentes a membros da família?*

- Sim, perfeitamente*
- Sim, parcialmente*
- Parcialmente*
- Não*

3- *Você agora consegue produzir um Acrostic Poem?*

- Sim, perfeitamente*
- Sim, parcialmente*
- Parcialmente*
- Não*

4- *Como você avalia seu esforço para efetuar a entrevista com seu familiar?*

- Good*
- Ok*
- Not good*

5- *O que você gostaria que o professor fizesse nas próximas postagens para que você aprenda melhor?*

6- *E quanto a você? O que você acha que pode fazer para melhorar seu aproveitamento neste projeto?*

7- *Com a última atividade, com quantas palavras você conseguiu completar seu diário de aprendizagem, o Pinside?*

- Mais de 20 palavras*
- Entre 15 a 20 palavras*
- Entre 10 a 15 palavras*
- Menos que 10 palavras*

Nesta atividade os alunos são apresentados a uma animação do *Youtube* (<https://youtu.be/EhkxDIr0y2U>), na qual o personagem principal canta uma música em Inglês dizendo que existe um aplicativo para qualquer situação. Em seguida, os alunos são questionados se já utilizaram algum aplicativo para aprender Inglês e são convidados a visitar

dois *Blogs*: ([br.wwwwhatsnew.com/2013/11/6-aplicativos-moveis-para-que-as-criancas-aprendam-ingles](http://br.wwwwhatsnew.com/2013/11/6-aplicativos-moveis-para-que-as-criancas-aprendam-ingles)) e ([techtudo.com.br/listas/noticia/2015/05/conheca-cinco-aplicativos-para-aprender-ingles-e-praticar-o-idioma.html](http://techtudo.com.br/listas/noticia/2015/05/conheca-cinco-aplicativos-para-aprender-ingles-e-praticar-o-idioma.html)) que descrevem bons aplicativos para a aquisição desta nova língua. Após a leitura, os alunos deverão trabalhar em duplas e escolher um aplicativo para testarem. Eles terão uma semana e deverão descrever o aplicativo nos comentários do *Blog* respondendo as seguintes perguntas:

- *Nome do aplicativo;*
- *Coisas que achamos interessantes;*
- *Coisas que não gostamos;*
- *O que aprendemos?*

Depois, os aprendizes terão que visitar, individualmente, o *Livotyping* ([text.livotyping.com](http://text.livotyping.com)) e fazer uma lista com as palavras que eles aprenderam durante a realização desta atividade. Em seguida deverão salvar e divulgar o *link* do seu texto nos comentários. Por fim eles deverão visitar o trabalho de 2 colegas e trocar informações. Como segunda tarefa, eles terão que visitar o site *Common Sense Media* ([commonsensemedia.org/movie-reviews/the-secret-life-of-pets](http://commonsensemedia.org/movie-reviews/the-secret-life-of-pets)) e ler uma *Movie Review*. Em seguida devem responder as seguintes perguntas no *Padlet* ([padlet.com/marcileneandradeufmg/xhkrdfz1a3gr](http://padlet.com/marcileneandradeufmg/xhkrdfz1a3gr)):

- *What is the text about?*
- *What kind of information do you expect to find in text?*

Depois, deverão buscar as seguintes informações no texto lido e responder no mesmo *link* do *Padlet*:

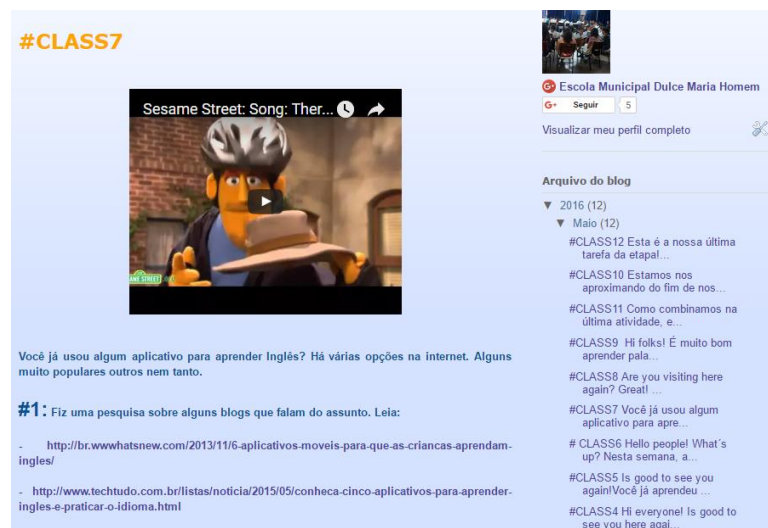
- *Duration of the movie:*
- *Director's name:*
- *Country where the movie was produced:*
- *Name of the main character in the history:*

Agora em duplas, cada aluno deve escolher no site *Kidz World* ([kidzworld.com/entertainment](http://kidzworld.com/entertainment)) outro *Movie Review* e elaborar duas perguntas para que sua dupla responda. Utilizar este *link* para postar as perguntas e respostas (organizando as postagens para que uma fique próximo da outra): ([padlet.com/marcileneandradeufmg/ggn6yd0rofr0](http://padlet.com/marcileneandradeufmg/ggn6yd0rofr0))

**FREE TIME:** Como última tarefa, os alunos são incentivados a navegarem pelo *Youtube* e assistirem outras animações do canal *SesameStreet* ([youtube.com/user/SesameStreet/](http://youtube.com/user/SesameStreet/)) e devem fazer as anotações em seu diário de bordo.

**AVALIAÇÃO:** Os alunos serão avaliados por meio das participações e postagens sobre o aplicativo e sobre o *Movie Review*, seguindo critérios de qualidade e pontualidade na entrega da atividade, relevância do levantamento que fizeram em duplas e interação com os colegas. As postagens do *Progress Diary* também serão avaliadas para que o moderador avalie suas escolhas até aqui.

**FEEDBACK:** Na aula presencial seguinte, o moderador fará uma discussão sobre os aplicativos utilizados e sobre a desenvoltura de cada dupla na realização de todo o trabalho.



**Figura 7:** Postagem da atividade com os Links de outros blogs. Disponível em: <http://time4learndulce.blogspot.com.br/2016/05/class-7-voce-ja-usou-algum-aplicativo.html>

## ATIVIDADE 8

**OBJETIVO:** Contextualizar o uso do tempo verbal *Present Continuous* aprendido em sala de aula. Compartilhar atividades interativas do *ELO* ([elo.pro.br/cloud/index.php](http://elo.pro.br/cloud/index.php)). Descrever imagens e ler as descrições de usuários do site *Learn English Teens* ([learnenglishteens.britishcouncil.org/study-break/photo-captions](http://learnenglishteens.britishcouncil.org/study-break/photo-captions)). Documentar a expansão de vocabulário do aluno por meio do *Worditout* ([www.worditout.com](http://www.worditout.com)). Construir o diário de

aprendizagem e completar o *Progress Diary* para que o aluno faça uma auto reflexão de sua aprendizagem.

METODOLOGIA: Os alunos iniciarão a atividade refletindo sobre a atividade anterior, respondendo:

1- *Com a última atividade sobre Movie Review, podemos dizer que você sabe ler e interpretar uma resenha crítica de um filme?*

- Sim, perfeitamente*
- Sim, parcialmente*
- Parcialmente*
- Não*

2- *Como você avalia sua participação no trabalho em dupla?*

- Good*
- Ok*
- Not good*

3- *De modo geral, você acha que trabalhar com os aplicativos foi útil para você? justifique.*

4- *Você se lembra de algum vocabulário que você aprendeu nesta atividade que o ajudou fora da aula de Inglês?*

5- *Quantas palavras seu Pinside recebeu nesta última atividade?*

- Mais de 20 palavras*
- Entre 15 a 20 palavras*
- Entre 10 a 15 palavras*
- Menos que 10 palavras*

6- *Registre o que mais chamou sua atenção nos aplicativos utilizados.*

Depois assistirão uma animação do *Youtube* ([youtu.be/nTeGorY3rg4](http://youtu.be/nTeGorY3rg4)) que contextualiza o tempo verbal aprendido em sala de aula. Em seguida deverão interagir com o *ELO* por meio das instruções que o professor deixar no *Blog*. Por se tratar de uma ferramenta nova, o moderador deverá descrever com maior detalhamento os passos para que os alunos consigam utilizar corretamente esta plataforma:

*Na lição de hoje faremos duas atividades interativas produzidas no ELO. Quero que você se divirta! Siga os passos:*

- *Entre em <http://www.elo.pro.br/cloud/index.php>, matricule-se como estudante, digitando seu nome e criando uma senha.*
- *Quando abrir a tela de "Atividades", digite o nome da nossa escola "Dulce Maria Homem" embaixo de "Buscar atividade" e clique em "OK".*
- *Então clique em "time4learndulce" e faça as 2 atividades, calmamente.*



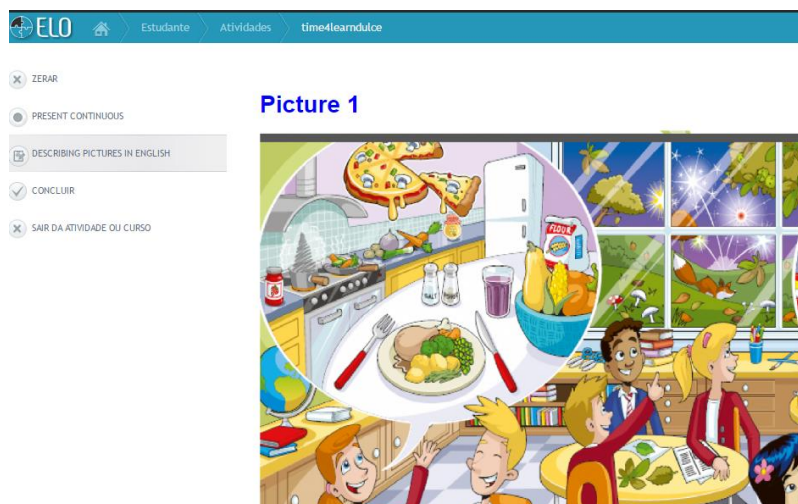
- A primeira atividade é auto explicativa, basta seguir o que se pede;
- Já na segunda atividade, você terá que utilizar todo o vocabulário que aprendemos para descrever as imagens. Não se esqueça de usar "there is, there are".
- Quando terminar o módulo, clique em "CONCLUIR", e envie um comentário sobre estas atividades.

A atividade do *ELO* é sobre o *Present Continuous* e conta com uma atividade de música, onde os alunos deverão completar a letra da música, e uma atividade de descrição de imagens, na qual os alunos observarão duas imagens e escolherão uma para elaborar um descrição. Após a conclusão da atividade do *ELO*, os aprendizes deverão visitar o *site Learn English Teens* ([learnenglishteens.britishcouncil.org/study-break/photo-captions](http://learnenglishteens.britishcouncil.org/study-break/photo-captions)) e escolher uma imagem para descrever e ler as descrições de outros usuários. Em seguida, ele deverá criar no *Worditout* uma imagem com as palavras que ele conheceu nesta atividade e compartilhar o link com os colegas no *Blog*.

*FREE TIME*: Para finalizar, ele deverá visitar o trabalho de três colegas e comentar, além de completar seu diário de aprendizagem. O aluno será incentivado a visitar o *site Storyplace* ([storyplace.org](http://storyplace.org)) e escolher livremente as atividades que ele desejar.

*AVALIAÇÃO*: Será avaliado o desempenho do aluno no *site ELO*, bem como seu trabalho no *Worditout*. Suas considerações no *Progress Diary* deverão ser averiguadas para uma constante avaliação da aplicabilidade do projeto.

*FEEDBACK*: Poderá ser feito através de comentários no próprio *Blog*.



**Figura 8: Exemplo de atividade elaborada no ELO. Disponível em: <http://www.elo.pro.br/cloud/aluno/atividade.php?id=1205&etapa=1>**

## ATIVIDADE 9

**OBJETIVO:** Compartilhar *sites* que disponibilizam bons dicionários online e promover interação dos alunos com esta ferramenta de ensino. Promover expansão lexical, contextualizar e utilizar estruturas gramaticais trabalhados em sala de aula. Apresentar sites de notícias e incentivar os alunos a compreenderem a ideia central de um texto. Fazer com que o aluno avalie seu próprio aprendizado, observando os avanços e dificuldades por meio do diário de aprendizagem e do *Progress Diary*.

**METODOLOGIA:** Os alunos começarão a atividade completando seu *Progress Diary*:

1- Como você avalia seu desempenho nas atividades do ELO?

Good

Ok

Not good

2- Como você avalia sua compreensão do vídeo do Mr.Bean?

Good

Ok

Not good

3- Quanto a descrição das imagens, como você avalia seu desempenho?

Good

Ok

Not good

4- Qual foi a parte da atividade (Em geral) que você mais gostou? Justifique.

5- Como foi o seu empenho na parte Free Time o que você aprendeu foi útil para você fora da aula de Inglês?

6- Como você se sentiu ao ver sua Wordcloud pronta? Percebeu que você progrediu seu vocabulário em Inglês? Justifique.

Em seguida, eles assistirão um episódio de uma animação no *Youtube* ([youtu.be/ObwYAp0J0F4](https://youtu.be/ObwYAp0J0F4)) no qual é apresentada novas palavras por meio de desenhos. Na descrição da atividade, o moderador disponibilizará *links* de dicionários *online*, que ele julgar de boa qualidade, e solicitará que os alunos procurem o significado de 15 palavras do vídeo assistido em um destes dicionários. Na sequência, os alunos serão instruídos a visitarem o *site Learningenglish* ([learningenglish.voanews.com/p/5609.html](http://learningenglish.voanews.com/p/5609.html)) para conhecer a sessão de notícias catalogadas por níveis de conhecimento em Inglês. Eles deverão escolher o *Level 1* e

elaborar, em Inglês, duas questões para que um colega resolva. Para postar e responder tais perguntas, os alunos utilizarão o *Padlet* (padlet.com).

*FREE TIME*: Para finalizar, eles serão incentivados a visitar o site *Funbrain* (funbrain.com) e participar dos jogos *online* e construir mais uma página de seu diário virtual de aprendizagem.

*AVALIAÇÃO*: Os alunos serão avaliados de acordo com a qualidade das perguntas e respostas no exercício que envolve as notícias, bem como a interação no *Padlet* e a pontualidade na realização das mesmas.

*FEEDBACK*: O moderador poderá utilizar o próprio *Padlet* para tecer comentários sobre a atividade e a performance dos alunos. O *Progress Diary* deverá ser averiguado pelo professor para que este pontue os acertos e erros da proposta da atividade anterior.



**Figura 9:** Atividade postada no Blog TIME4LEARNDULCE. Disponível em: <http://time4learndulce.blogspot.com.br/2016/05/class9-hi-folks-e-muito-bom-aprender.html>

### ATIVIDADES 10 e 11

**OBJETIVO:** Compartilhar com os alunos um tutorial para que eles consigam utilizar a ferramenta *Livros Digitais* e possibilitar que ele se familiarize com este novo ambiente. Proporcionar ao aluno uma reflexão sobre toda sua trajetória de aprendizagem durante a aplicação deste projeto. Oportunizar um espaço onde os alunos troquem informações, esclareça dúvidas e tenha um apoio durante a preparação de seu trabalho final.

**METODOLOGIA:** O moderador disponibilizará o *link* para a avaliação da atividade passada, com as seguintes reflexões:

1- Como você avalia seu desempenho ao utilizar os dicionários online na última atividade?

- Good
- Ok

- Not good*
- 2- *Como você avalia sua compreensão da notícia da atividade 9?*
- Good*
- Ok*
- Not good*
- 3- *Como você avalia seu desempenho na atividade em dupla?*
- Good*
- Ok*
- Not good*
- 4- *O que você poderia ter feito para melhorar seu desempenho na atividade?*
- 5- *Como você avalia sua produção final? Justifique.*
- 6- *Quais itens desta atividade foi mais interessante para você?*

O vídeo do *Youtube* (<https://youtu.be/euV38l3C-As>) no qual há uma explicação sobre o site *Livros Digitais* ([livrosdigitais.org.br](http://livrosdigitais.org.br)) será exibido para que o aluno entenda a atividade final do projeto, pois o mesmo é um tutorial para o uso desta plataforma. Em seguida, o professor fará uma explicação sobre o trabalho final do projeto, que consiste na elaboração de um dicionário virtual de imagens que seja significativo e tenha relação com todo o percurso que o aluno fez até este determinado ponto do projeto. Para isso, o moderador deverá orientar o aluno a reler todo o seu diário de aprendizagem, retirar e organizar as palavras anotadas para a elaboração de seu dicionário. Além disso, deve orientar para que eles busquem imagens que represente cada verbete, com o cuidado de selecionar imagens sem direitos autorais ou impróprias. Para isto, o projeto disponibilizará as aulas 10 e 11 para que os alunos se organizem e cumpram estas tarefas. É sugerido que a aula 11 seja um espaço no qual o aluno utilizará os comentários do *Blog* para discutir dúvidas e compartilhar ideias com o moderador e colegas.

**AVALIAÇÃO:** A avaliação apenas ocorrerá na atividade 11 onde os alunos compartilharão suas dúvidas, dicas e relatos, ou seja, a avaliação desta semana terá como critério à participação nos comentários bem como o resultado da reflexão pelo *Progress Diary* da atividade passada.

**FEEDBACK:** O Moderador poderá interagir com os alunos no próprio *Blog*.



## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

É certo que o ensino de Inglês não deve ser baseado no ensino instrumental da língua, da leitura e da tradução, pois isto seria um retrocesso no que diz respeito às metodologias de ensino. Apesar dos parâmetros curriculares regularizar que a aprendizagem de língua estrangeira deve ter ênfase na leitura em escolas públicas, o ensino de Inglês necessita incorporar as outras habilidades. Os recursos digitais são interativos e podem agregar imagens, animação, som e vídeo aos textos. Por este motivo, o computador é um excelente aliado no desenvolvimento da competência escrita, oral e auditiva por meio da leitura.

Sendo assim, ao promover interação das atividades de estratégia e interpretação de texto com o uso do computador, este projeto tem o propósito de auxiliar o aluno na construção de significado perante um texto em Inglês e possibilitar o desenvolvimento de habilidades auditivas, escritas e orais. Além disso, o projeto visa aumentar o interesse do mesmo com o idioma e ampliar seu vocabulário. Integrar ferramentas digitais ao aprendizado possibilita que o aprendiz acione em uma única fonte, o meio virtual, diferentes áreas de conhecimento, o que contribuirá para que ele entenda que o conhecimento é inter-relacionado. Em suma, a motivação deste projeto é a de proporcionar para estes alunos, que possuem pouco acesso aos recursos tecnológicos na escola, um aprendizado mais integrado, dinâmico, e coletivo e que colabore para que o aluno tenha mais autonomia em sua aprendizagem e se torne protagonista de seu próprio saber.

## 6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BELO HORIZONTE. Prefeitura Municipal. **Proposições Curriculares do Ensino Fundamental: Língua Inglesa.** Belo Horizonte, 2010b. 54 p.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Fundamental.** Linguagens. Brasília: Secretaria de Educação MEC\SEF, 1998.

LEFFA, Vilson J. **A Interação na Aprendizagem das Línguas.** Pelotas: Educat, 2006.

LEFFA, Vilson J. **O Uso de Dicionários On-Line na Compreensão de Textos em Língua Estrangeira.** Trabalho apresentado no VI Congresso Brasileiro de Linguística Aplicada. Belo Horizonte: UFMG, 7- 11 de outubro de 2001. p. 39 (resumo).

SILVA, L. O. **Ambientes Virtuais de Aprendizagem – AVAS.** In: SILVA, L. O. Estágio supervisionado com uso de ambientes virtuais: possibilidades colaborativas. 2013. 192 f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.

SOUZA, V. V. S. **Ambientes Virtuais de Aprendizagem e seus Gêneros Digitais.** In: SOUZA, V. V. S. Dinamicidade e adaptabilidade em comunidades virtuais de aprendizagem: uma textografia à luz do paradigma da complexidade. 2011. 256 f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011.

SCHUELTER, Wilson. **Ambiente Virtual de Aprendizagem: Reflexões Sobre as Mudanças na Metodologia de Ensino e o Papel do Professor.** Universidade do Sul de Santa Catarina – UNISUL 155-TC-C5 2005

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores.** 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

VYGOTSKY, L.S. **Formação Social da Mente.** Martins Fontes. São Paulo. 2007.

## 7 ANEXOS

7.1 PLANILHA DA PRIMEIRA ETAPA ESCOLA MUNICIPAL DULCE MARIA  
HOMEM

Prefeitura de Belo Horizonte  
Secretaria Municipal de Educação  
Gerência Regional de Educação  
Escola Municipal Dulce Maria Homem  
**PLANEJAMENTO DOCENTE TRIMESTRAL**




<b>ESCOLA MUNICIPAL DULCE MARIA HOMEM</b>		<b>GERÊNCIA DE EDUCAÇÃO: BARREIRO</b>
<b>3º ANO 2º CICLO</b>	<b>TURNO: MANHÃ</b>	<b>1º ETAPA / 2016</b>
<b>PROFESSOR (A) REFERÊNCIA: Marcilene Andrade</b>		<b>DISCIPLINA: Inglês</b>
<b>COORDENADOR(A) PEDAGÓGICO(A): TALYTA ANDRADE</b>		

<b>Descrição Capacidade/habilidade</b>	<b>Forma de abordagem (I,R,T,C)</b>	<b>Conteúdo trabalhado</b>	<b>Metodologia</b>	<b>Avaliação</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconhecer e usar recursos discursivos que constituem os textos de gêneros escritos informais.</li> <li>Identificar vários gêneros escritos informais, compreendendo suas funções sócio-comunicativas na sequencias instrucional, descritiva e narrativa.</li> </ul>	I/T/C	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Colors;</i></li> <li>- <i>Numbers;</i></li> <li>- <i>Subject Pronouns;</i></li> <li>- <i>Formsof to be;</i></li> <li>- <i>Alphabet;</i></li> <li>- <i>Greetings;</i></li> <li>- <i>Countries;</i></li> <li>- <i>Nationalities;</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Interagir, utilizar os recursos das novas tecnologias, principalmente a internet, no desenvolvimento do seu letramento digital.</li> <li>- Realização de atividades individualmente e em grupos.</li> <li>- Uso de dicionário.</li> <li>- Uso de textos</li> </ul>	A avaliação é contínua por meio de exercícios em sala de aula, trabalhos individuais e/ou em dupla. Ao final de cada etapa uma atividade avaliativa individual.



<ul style="list-style-type: none"> <li>Expressar-se por escrito em diferentes situações sócio-comunicativas, empregando a variedade linguística adequada.</li> <li>Usar a variedade linguística própria à situação de produção e de circulação, fazendo escolhas adequadas quanto ao vocabulário e à gramática.</li> </ul>	I/T/C/R	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Personal information;</i></li> <li>- <i>WH questions;</i></li> <li>- <i>Family members;</i></li> <li>- <i>Demonstrative pronouns;</i></li> <li>- <i>Days of the week and months;</i></li> </ul>	<p>provenientes de exemplos autênticos do discurso em LE.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso de músicas e filmes.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Expressar oralmente em diferentes situações sócio-comunicativas, empregando a variedade linguística adequada.</li> <li>Participar de conversas informais.</li> </ul>	I/T/C/R	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Verbs;</i></li> <li>- <i>Present continuous;</i></li> <li>- <i>Names of pets;</i></li> <li>- <i>Adjectives;</i></li> <li>- <i>Simple present;</i></li> </ul>		

## 7.2 O MODELO DO QUESTIONÁRIO E PEDIDO DE AUTORIZAÇÃO DOS RESPONSÁVEIS:

 <p><b>ESCOLA MUNICIPAL DULCE MARIA HOMEM</b></p> <p>RUA TRÊS MARIAS, Nº 221 BAIRRO MIRAMAR TELEFONE:3277-5944 OU 3277-5945</p>			
<b>DISCIPLINA:</b>	<b>PROFESSORA:</b>	<b>TURMA:</b>	<b>DATA:</b>
Inglês	Marcilene		___/___/___

### PROJETO BLOG TIME4LEARNDULCE

Estamos implementando nas turmas do 6º ano um projeto nas aulas de inglês e gostaríamos de sua colaboração. Tal projeto consiste em tarefas semanais publicadas no blog Time4learndulce ([time4learndulce.blogspot.com.br](http://time4learndulce.blogspot.com.br)) que vão endossar as aulas e estarão tematizadas de acordo com o conteúdo trabalhado nas aulas presenciais. As atividades são de rápida resolução e têm como base aspectos de colaboração, interatividade e parceria. Durante a aplicação do mesmo, os alunos vão criar um portfólio digital, na forma de um diário virtual de aprendizagem, com vocabulários aprendidos, descobertas de jogos, sites e outras anotações que eles acharem importantes. Para concretizar a provável expansão de vocabulário dos alunos, eles devem consultar os portfólios semanalmente criados e construir um dicionário de imagens virtual ao final do projeto, usando um e-book. Não será solicitado nenhum uso de rede social (tais como FACEBOOK e WHATSAPP) durante o desenvolvimento das atividades. Os objetivos deste projeto são:

- *Motivar a aprendizagem;* já que a internet oferece fontes interessantes de textos que podem incentivar alunos a aprender o Inglês por meio da curiosidade, da praticidade e da interatividade.
- *Construir vocabulário;* incentivar e criar o hábito de compreensão da língua, por meio da leitura e escrita, e posteriormente desenvolver as habilidades orais do aluno;
- *Enriquecer as aulas presenciais;*
- *Trabalhar com estratégias de leitura;* tais como associações de significado e uso do conhecimento prévio a fim de construir um sentido para cada texto.
- *Construir um significado autônomo e independente na aprendizagem.*

É indispensável o acompanhamento dos responsáveis dos alunos durante a realização das tarefas deste projeto. Gostaríamos de contar com a colaboração e o apoio de vocês.

-----  
 -----  
 EU \_\_\_\_\_ AUTORIZO  
 O \_\_\_\_\_ ALUNO  
 \_\_\_\_\_ A

PARTICIPAR DO PROJETO TRABALHANDO COM VOCABULÁRIO E LEITURA: O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES BÁSICAS EM INGLÊS MEDIADO POR COMPUTADOR NO ENSINO PÚBLICO. PARA ISTO, AUTORIZO A PARTICIPAÇÃO DO MESMO NAS ATIVIDADES SEMANAIS NO BLOG TIME4LEARNDULCE (TIME4LEARNDULCE.BLOGSPOT.COM.BR).

BELO HORIZONTE, \_\_\_\_\_ DE 2016.

ALUNO  
 \_\_\_\_\_

**RESPONDA AS SEGUINTE PERGUNTAS:**

1- Você tem acesso à *internet*? ( ) Sim ( ) Não

Quantas \_\_\_\_\_ vezes \_\_\_\_\_ por \_\_\_\_\_ semana?

2- Você utiliza a *internet* com a finalidade de:

( ) Aprender

( ) Divertir

( ) Outros \_\_\_\_\_

3- Onde você usa a Internet? (Pode marcar mais de um lugar)

( ) Em casa

( ) Em *Lan House*

( ) Em casa de amigos/parentes

( ) Outro \_\_\_\_\_

4- Você usa o computador para: (É possível marcar mais de uma opção)

( ) Pesquisa na *internet*

( ) Sites e *blogs* sobre algum assunto

( ) Falar com amigos ou parentes

( ) Ouvir música, jogar e ou assistir filmes e vídeos

Outro \_\_\_\_\_

5- Quais são os seus favoritos? (É possível marcar mais de uma opção)

E-mail

Blogs

Twitter

Google

Facebook

Sites de notícias

Sites de jogos

Outros \_\_\_\_\_

6- Quais são as suas expectativas com a sua participação deste projeto?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## 7.3 TABELA DE CONTEÚDO DO PROJETO:

CLASS	VOCABULARY	READING	LANGUAGUE	FREE TIME
CLASS1	Introdução ao projeto	Blogs sobre o ensino de inglês		-----
CLASS2	<u>Nouns;</u> <u>Numbers;</u> <u>Countries;</u> <u>Nationalities.</u>	Animação com legenda em inglês;  Profiles.	<u>Subject Pronouns;</u> <u>Verb to be.</u>	<a href="http://learnenglishkids.britishecouncil.org/en/home">http://learnenglishkids.britishecouncil.org/en/home</a>
CLASS3	<u>Numbers;</u> <u>Colors;</u> <u>Greetings;</u> <u>Verbs.</u>	Vídeos com legendas  Game <u>Instructions</u>	<u>Verbs;</u> <u>Verb to be;</u> <u>Adjectives.</u>	<a href="http://www.starfall.com/n/level-b/index/load.htm?">http://www.starfall.com/n/level-b/index/load.htm?</a>
CLASS4	<u>Verbs;</u> <u>Days of the week;</u> <u>Months.</u>	Vídeo de história infantil  Reportagem	<u>Verbs;</u> <u>Demonstrative pronouns;</u> <u>Verb to be;</u> <u>Adjectives.</u>	<a href="http://tweentribune.com/category/junior/">http://tweentribune.com/category/junior/</a>
CLASS5	<u>Personal information;</u> <u>Verbs;</u> <u>Numbers;</u> <u>Countries;</u> <u>Nationalities.</u>	Texto de apresentação pessoal	<u>WH questions;</u> <u>Subject Pronouns;</u> <u>Demonstrative pronouns;</u> <u>Verbs;</u> <u>Verb to be;</u> <u>Adjectives.</u>	<a href="http://www.kizphonics.com/">http://www.kizphonics.com/</a>
CLASS6	<u>Personal information;</u> <u>Family members.</u>	<u>Acrostic poem;</u>  Song  Interview <u>questions</u>	<u>WH questions;</u> <u>Subject Pronouns;</u> <u>Demonstrative pronouns;</u> <u>Verb to be;</u> <u>Verbs;</u> <u>Simple Present: Adjectives.</u>	<a href="http://pbskids.org/">http://pbskids.org/</a>
		Website	<u>WH questions;</u> <u>Subject Pronouns;</u>	
CLASS7	New vocabulary.	<u>A Movie Review</u>  <u>Blogs sobre aplicativos para prática do Inglês</u>	<u>Demonstrative pronouns;</u> <u>Verb to be;</u> <u>Verbs;</u> <u>Nouns;</u> <u>Simple Present;</u> <u>Adjectives.</u>	<a href="https://www.youtube.com/user/SesameStreet/search?query=l%2C+she%2C+he+">https://www.youtube.com/user/SesameStreet/search?query=l%2C+she%2C+he+</a>
CLASS8	<u>Actions</u> <u>Food</u> <u>Places</u> <u>New Vocabulary</u>	<u>Describing pictures;</u>  Comentários de Blog.	<u>Present continuous;</u> <u>WH questions;</u> <u>Subject Pronouns;</u> <u>Demonstrative pronouns;</u> <u>Verb to be;</u> <u>Verbs;</u> <u>Nouns;</u> <u>Adjectives.</u>	<a href="https://www.storyplace.org/">https://www.storyplace.org/</a>
CLASS9	<u>New vocabulary;</u> <u>Numbers;</u> <u>Names of pets.</u>	Vídeo de Desenho com legenda;  Noticia.	<u>Present continuous;</u> <u>WH questions;</u> <u>Subject Pronouns;</u> <u>Demonstrative pronouns;</u> <u>Verb to be;</u> <u>Verbs;</u> <u>Nouns;</u> <u>Adjectives.</u>	<a href="http://www.funbrain.com/">http://www.funbrain.com/</a>
CLASS10 E 11	<u>Review</u>	<u>Video tutorial de criação de um E-book</u>	<u>Review</u>	-----
CLASS12	CONCLUSÃO: Apresentação do trabalho final	-----	-----	-----