

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Faculdade de Letras
Especialização em Linguagens, Tecnologias e Educação

Izabel de Almeida Machado Lima

IDIOMS2GO WORKSHOP
A superação do *language plateau* através de expressões idiomáticas em inglês

Belo Horizonte

2024

Izabel de Almeida Machado Lima

IDIOMS2GO WORKSHOP

A superação do *language plateau* através de expressões idiomáticas em inglês

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Linguagens, Tecnologias e Educação.

Orientador: Professor Doutor Ronaldo Correa Gomes Junior

Belo Horizonte

2024



Universidade Federal de Minas Gerais
Faculdade de Letras
Programa de Pós-graduação em Estudos Linguísticos
Curso de Especialização em Linguagem, Tecnologia e Educação

DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aluno (a): Izabel de Almeida Machado Lima
Título do trabalho: IDIOMS2GO WORKSHOP: A superação do language plateau através de expressões idiomáticas em inglês

MATRIZ AVALIATIVA

10 pontos para cada um dos itens	
1. Coerência entre objetivos e metodologia.	6
2. Adequação da proposta de projeto para o público-alvo.	6
3. Adequação da proposta de referencial teórico para o projeto.	5
4. Adequação do uso das tecnologias.	7
5. Pertinência entre as tecnologias e os objetivos estipulados.	7
6. Adequação às características de um projeto de ensino.	5
7. Viabilidade da execução do projeto.	6
8. Adequação da avaliação aos objetivos e metodologia.	7
9. Clareza na apresentação.	8
10. Adequação linguística da apresentação.	8
TOTAL	65

RESULTADO:

(X) Aprovado

() Reprovado

Observações:

Banca Examinadora:

Documento assinado digitalmente
gov.br LUCIANA DE OLIVEIRA SILVA
Data: 24/01/2025 11:03:27-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profª. Dra. Luciana de Oliveira Silva

Documento assinado digitalmente
gov.br LEONARDO NEVES CORREA
Data: 26/01/2025 19:16:52-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Leonardo Neves Correa

Belo Horizonte, 23/01/2025.

Aos meus alunos, que me inspiram e ensinam a
ser uma pessoa melhor.

AGRADECIMENTOS

Ao Professor Ronaldo Corrêa Gomes Júnior, pela disponibilidade e olhar criterioso que me estimulou a aprimorar minha pesquisa.

Aos professores do curso, que sempre trouxeram novos conteúdos e perspectivas para a minha prática profissional.

Aos colegas, que compartilharam conhecimento e atravessaram essa estrada inesquecível.

Aos que amo. Em terceiro grau.

RESUMO

O trabalho parte da pergunta motriz “Como o uso de expressões idiomáticas interfere na fluência do inglês como língua estrangeira?”, tendo em vista o fenômeno de *temporary fossilization* ou *language plateau*. É um fenômeno comum entre os estudantes de inglês como língua adicional de nível intermediário, que impacta diretamente a motivação e percepção de progresso, assim como a evasão dos cursos livres. Falantes nativos de um idioma incrementam a sua linguagem diária com expressões que podem causar ruído na comunicação com um falante não-nativo, ainda que esse domine regras gramaticais e vocábulos tradicionais dos livros didáticos. Em que pese essencial para a eficácia da comunicação, aprender e ensinar expressões idiomáticas é tarefa árdua. Para este trabalho, foi feita extensa pesquisa bibliográfica que corroborasse o projeto de ensino representado por uma oficina online assíncrona sobre o uso das expressões idiomáticas em inglês. A abordagem da oficina é multimodal, de modo a estimular o estudante e desenvolver habilidades de aprendizagem, de forma a atender ao objetivo 4 de desenvolvimento sustentável da ONU. Divide-se em quatro módulos com elementos de gamificação para exploração de expressões com partes do corpo, utilizando ferramentas digitais como *Nearpod*, *COCA*, Google Planilhas, *YouTube*, *Canva*, *Spotify*, entre outros. Parte-se de um universo familiar para que os alunos sejam capazes de identificar expressões novas, inferir significados e, então, incorporá-las ao seu capital cultural e utilizá-las em criação de conteúdo digital. O modelo de oficina online e assíncrono ainda não foi testado, porém, já apresentou resultados positivos no ambiente presencial síncrono. Sua realização em ambiente online permite desenvolver, além do idioma adicional, articular a educação a respeito dos meios digitais para que os alunos consigam efetivamente adquirir conhecimentos disponíveis na internet, tornando-se cidadãos letrados digitalmente.

Palavras-chave: expressões idiomáticas; inglês como língua adicional; multimodalidade; *language plateau*; letramento digital; PBL.

ABSTRACT

This study is based on the central question, "How does the use of idiomatic expressions interfere in fluency of English as a second language?". It is surrounded by temporary fossilization or language plateau, a phenomenon frequently observed among intermediate-level learners of English as an additional language. This issue has significant implications for student motivation, perceived progress, and the rate of attrition from language schools. Native speakers often boost their everyday discourse with idiomatic expressions, which can represent barriers for non-native speakers, despite their competence in grammatical structures and textbook vocabulary. While mastering idiomatic expressions is fundamental for effective communication, the process of teaching and learning these expressions is arduous. To hinge this project as an asynchronous online workshop focused on idiomatic expressions in English, extensive bibliographical research was undertaken. A multimodal approach was designed to engage learners and foster skills that align with the United Nations' Sustainable Development Goal 4. It comprehends four modules with gamification elements, allowing students to explore expressions related to body parts through various digital tools, including Nearpod, COCA, Google Sheets, YouTube, Canva, and Spotify. The workshop activates familiar vocabulary, enabling students to recognize new expressions, infer meanings, and eventually integrate these expressions into their repertoire, to, subsequently, create of digital content. Although this asynchronous online workshop model has not yet been validated, it has shown efficient outcomes in synchronous, face-to-face environment. Its implementation in an online setting not only facilitates the mastery of the additional language but also promotes digital literacy, equipping students with the skills necessary to effectively navigate and take advantage of the knowledge available on the internet, and, hence, becoming digitally literate citizens.

Key words: idioms; ESL; multimodal; language plateau; digital literacy; PBL.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Tipos de Usuários de Jogos.....	18
Quadro 1 – Rubricas de avaliação do módulo 1.....	25
Quadro 2 – Rubricas de avaliação do módulo 2.....	26
Quadro 3 – Rubricas de avaliação do módulo 3.....	27
Quadro 4 – Rubricas de avaliação do módulo 4.....	29

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Quantidade de expressões idiomáticas com partes do corpo.....	21
Tabela 2 – Percentual para composição de nota.....	30

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVA.....	9
2 REFERENCIAL TEÓRICO.....	12
3 DESENVOLVIMENTO DAS ATIVIDADES.....	15
3.1 Módulo 1.....	19
3.2 Módulo 2.....	21
3.3 Módulo 3.....	22
3.4 Módulo 4.....	22
4 PROCESSO DE AVALIAÇÃO.....	23
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	31
6 MANUAL DO PROFESSOR.....	32
7 REFERÊNCIAS.....	55

1 INTRODUÇÃO E JUSTIFICATIVA

“Como o uso de expressões idiomáticas interfere na fluência do inglês como língua estrangeira?” A pergunta-motriz deste projeto tem relação direta com um fenômeno comum entre os estudantes de inglês como língua adicional de nível intermediário, que impacta diretamente na sua motivação e percepção de progresso, assim como na evasão dos cursos livres. É o que se denomina *temporary fossilization* ou *language plateau*.

Muito se discute na academia sobre a natureza das expressões idiomáticas, entretanto, para este projeto se adota a definição de Larson (1984), para quem as expressões idiomáticas constituem uma cadeia de palavras cujo significado é diferente daquele expresso pelas palavras, de maneira individual. Justamente por representarem um significado diferente das palavras, compreender, ensinar e aprender expressões idiomáticas é uma tarefa árdua. Sem embargo, aprender expressões idiomáticas na língua-alvo é essencial para que os estudantes da língua inglesa se comuniquem com eficácia (Freyn, 2017).

Pimenova (2011) elencou cinco razões pelas quais aprender expressões idiomáticas é tão difícil:

- a) vocabulário desconhecido e expressão desconhecida;
- b) ausência de expressão análoga na L1;
- c) diferenças culturais;
- d) falta de experiência ao lidar com as expressões;
- e) falta de um amplo contexto a determinada expressão.

Para atravessar esse terreno acidentado, uma abordagem multimodal se mostra muito mais eficaz, na medida em que engaja os alunos que, por sua vez, devem desenvolver habilidades de aprendizagem mais versáteis que apenas o material impresso do livro didático.

A proposta deste projeto tem por objetivo demonstrar como o uso de expressões idiomáticas interfere na fluência do inglês como língua estrangeira, tendo em vista que falantes nativos de um idioma incrementam a sua fala diária com expressões que podem causar ruído na comunicação com um falante não-nativo, ainda que esse domine regras gramaticais e vocábulos tradicionais dos livros didáticos. O estudo deste componente da linguagem pode oferecer ao estudante acima do nível intermediário a percepção de que ele faz progresso na sua

trajetória, na medida em que consegue compreender filmes, músicas, séries e memes, além de sustentar uma conversa autêntica, superando o que se convém chamar de *language plateau*.

O formato inicial do projeto tem características de uma oficina online assíncrona, dividida em quatro módulos temáticos nos quais se exploram, primordialmente, atividades de desenvolvimento lexical para identificação, reconhecimento e utilização das novas expressões idiomáticas. Simultaneamente, as atividades também desenvolvem competências de compreensão escrita e oral, com o suporte de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), no intuito de fortalecer e aprimorar o letramento digital dos estudantes, com vistas a garantir alta eficiência no processo de ensino-aprendizagem, de forma a atender ao objetivo 4 de desenvolvimento sustentável da ONU.

Através deste projeto de ensino, o professor é capaz de aguçar a curiosidade dos estudantes, oferecer exploração orientada sobre o tema, encorajar a pesquisa por usos autênticos das expressões idiomáticas e fomentar o desenvolvimento de habilidades no uso de ferramentas digitais para a produção de conteúdo.

O estudante, por sua vez, consegue: identificar esse tipo de linguagem em músicas, filmes e séries ao realizar as atividades propostas; relacionar o uso das expressões idiomáticas ao seu real significado, em exercícios de fixação; replicar e utilizar expressões aprendidas ao longo do projeto, criando uma conversa informal.

Dentre as atividades a serem exploradas nesta oficina estão a introdução a músicas populares e reconhecimento de vocabulário específico, com consequente aplicação do vocabulário em jogos para fixação do léxico. Partindo desse reconhecimento, os alunos devem utilizar seus próprios equipamentos para buscarem letras de músicas que gostem – garantindo a relevância do aprendizado – de modo que percebam o uso de expressões idiomáticas diversas em exemplos autênticos.

A partir daí, os estudantes exploram diversas expressões curadas por eles na ferramenta COCA – *Corpus of Contemporary American English* para que infiram seus significados e descubram outros exemplos para além daqueles contidos na música, reforçando o quanto as expressões idiomáticas são elementos comuns da língua adicional.

Além do uso de músicas, também podem ser utilizados exemplos de filmes, séries e até memes da internet, de modo a explicitar o quanto as expressões idiomáticas fazem parte da linguagem autêntica e o quanto a sua prática viabiliza um diálogo sem ruído, levando ao maior

sentimento de fluidez na comunicação, aproximando o aluno da fluência na língua inglesa. O fundamental é que as atividades partam de uma apresentação a vocabulários que o aluno já conhece para, a partir dele, se introduzirem as expressões em situações contextualizadas e autênticas e delas, o aluno deduzir e concluir significado para, então, aplicar em hipótese semelhante.

Como produto final, o aluno deve criar uma conversa informal multimodal que contemple expressões aprendidas ao longo da oficina, utilizando uma ferramenta digital para criação de vídeo, áudio ou HQ (*Canva*, preferencialmente).

Durante a oficina, a maior parte das atividades será realizada através da ferramenta *Nearpod*. Como apresentado na seção a seguir, evidências científicas comprovam sua ação concreta na motivação e percepção de progresso dos estudantes de inglês como segunda língua ou língua adicional. Um dos fatores que proporcionam essa ação é o fato de que muitas atividades exploradas no *Nearpod* oferecem ao aluno uma avaliação imediata do seu desempenho (*SRS – Student Response System*)

Não obstante, a avaliação formativa da oficina se dará por rubricas no que tange ao produto final a ser desenvolvido pelos estudantes, uma vez que proporcionam critérios objetivos tanto para o professor quanto para o aluno, que busca efetivamente aprimorar seu domínio da língua inglesa. Além disso, a autoavaliação também deve ser componente desse quadro, de modo a oferecer ao aluno a oportunidade de se responsabilizar pelo processo de ensino-aprendizagem.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

É importante notar que a pergunta-motriz deste projeto está intrinsecamente ligada à percepção do estudante no progresso do seu aprendizado na língua inglesa. Para tanto, é fundamental compreender que o uso das expressões idiomáticas faz parte do uso natural da língua e é muito pouco abordado em materiais didáticos. “São as expressões idiomáticas na língua que lhe conferem um sentindo natural, conversacional e criativo. Então, se você quer falar inglês fluentemente, como um falante nativo, é importante que você aprenda expressões idiomáticas em inglês.” (Caro, 2009)¹

Language plateau ou *temporary fossilization*, é um conceito observado em estudantes de língua estrangeira, com maior grau de proficiência que, apesar da prática e dos esforços, não percebem seu progresso. Pyshkin (2024) ressalta que, apesar de esforço e prática contínuos, estudantes sentem que não estão fazendo progressos significativos. Esse efeito platô se externaliza através de:

- a) habilidades de percepção e produção desequilibradas;
- b) sacrifício da complexidade pela fluência;
- c) dependência em vocabulário familiar;
- d) discurso artificial (marcado);
- e) erros de pronúncia e de linguagem fossilizados.²

Quian e Xiao (2010) elencam alguns fatores que são determinantes para o aparecimento desse fenômeno, dentre os quais se destacam atitude e motivação. Considera-se atitude como a persistência para atingir um objetivo. Já motivação se subdivide em três categorias, a saber:

- a) motivação global, sendo compreendida como uma orientação para aprender a L2;

¹ “[I]t is the idioms in the language that give it a natural, conversational and creative feel. So, if you want to speak English fluently, just like a native speaker, it is important that you learn English idioms.” CARO, E. E. The Advantages and Importance of Learning and Using Idioms in English. **Cuad. Lin. Hisp.** n.º 14, p. 121-136, jul./dic. 2009. p. 129

² “Despite ongoing effort and practice, learners feel that they are not making any significant improvements [1, 2]. A holistic plateau effect unfolds through the following external manifestations: 1) Unbalanced perceptive and productive skills; 2) Sacrifice of complexity for fluency; 3) Reliance on known vocabulary; 4) Unnatural (marked) speech; and 5) Fossilized errors of pronunciation and language use” PYSHKIN, E.; BLAKE, J.; BOGACH, N. Moving Beyond the Plateau with Computer-Assisted Pronunciation Mediation, **IJIET** Vol.14(6): 890-897, 2024, DOI: 10.18178/ijiet.2024.14.6.2115. Acesso em: 06 out. 2024..

b) motivação situacional, que varia de acordo com a situação em que o aprendizado acontece;

c) motivação da tarefa, que se relaciona especificamente à atividade a ser realizada.³

A ferramenta *Nearpod* é uma plataforma de engajamento para desenvolvimento de atividades de avaliação, com jogos, enquetes e painéis colaborativos.⁴ Suas funcionalidades, para a elaboração de atividades, permitem que sejam atingidos os objetivos de ensino, na medida em que uma só unidade pode contemplar variados estilos de atividades. Quanto aos objetivos de aprendizagem, também podem ser alcançados com efetividade através do *Nearpod*, haja vista que a plataforma permite ao professor acompanhar o desenvolvimento individualizado de cada estudante e propor, caso sejam necessárias, intervenções e correções de rota.

Sob o olhar construtivista, esta ferramenta permite ao professor utilizar-se de diversas atividades interativas que estimulem o estudante a engajar-se na exploração do conteúdo abordado, de modo que a plataforma seja apenas um andaime no decorrer do aprendizado de expressões idiomáticas.

Pesquisas de diversos países corroboram o uso do *Nearpod* como ferramenta digital eficiente para o processo ensino-aprendizagem de inglês como língua estrangeira, a exemplo da Indonésia, da Turquia, do Vietnã e do Brasil.

A pesquisa indonésia se preocupou em analisar o impacto da ferramenta na motivação dos aprendizes, confirmando que o uso da ferramenta desempenha um papel eficaz no interesse do estudante em aprender⁵. A turca focou na aprendizagem assíncrona, através do *Nearpod*, alertando para a necessidade de treinamento prévio dos professores para fruição de todos os benefícios da ferramenta⁶. A vietnamita buscou concentrar-se no uso da plataforma para as aulas

³ QIAN, M.; XIAO, Z. Strategies for Preventing and Resolving Temporary Fossilization in Second Language Acquisition. *E. L. T.* v. 3, n. 1. p. 180. mar. 2010. Disponível em: <https://ccsenet.org/journal/index.php/elt/issue/view/219>. Acesso em: 06 out. 2024..

⁴ QUEIROZ, A. R. **Aprendizagem ativa de língua inglesa e sala de aula invertida: tecnologias no Ensino Médio Integrado**. 2023. 138p. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos) - Instituto de Letras e Linguística, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2023.

⁵ “In a similar study conducted by Rahayu et al, it was also found that the use of Nearpod has an effective role in students' interest in learning (Rahayu et al., 2022)”. HERWAWAN, N. M. .; PANJAITAN, N. B. . The Influence Of Using Nearpod To Improve Student's Vocabulary In Learning English As Foreign Language. *JPDK*, [S. l.], v. 4, n. 6, p. 6076–6081, 2022. DOI: 10.31004/jpdk.v4i6.9261. Disponível em: <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9261> Acesso em: 22 nov. 2024

⁶ “In compliance with the previous research, the present paper confirmed that self-access materials are useful to help learners improve their pragmatic competence outside the traditional language classrooms. Furthermore, it was shown that Nearpod is a handy tool to this end. Yet, it is notable that it may be challenging for many language

de inglês online⁷, com a mesma percepção de utilidade das anteriores. Por fim, a pesquisa brasileira também chega a conclusões semelhantes e traz a perspectiva do estudante, pelo que se destaca: “Na sequência desse dado, verificamos que os resultados apontaram para um reconhecimento dos alunos quanto à sua maior concentração (n=24; 36,4%) durante as atividades realizadas em sala de aula”⁸

teachers to make use of Web 2.0 tools like Nearpod for teaching pragmatics since it requires both the knowledge of pragmatics and adequate level of digital literacy (Civelek & Karatepe, 2021).” CIVELEK, M; KARATEPE, Ç. “The Impact of Student-Paced Pragmatics Instruction through Nearpod on EFL Learners’ Request Performance” **Adv. Lang. Lit. Stu.** v. 12, n. 6, p. 67-78, dez. 2021.

⁷ “Thanks to the results from the research, Nearpod should be employed as a vital and long-term method tool in teaching English online to increase students' interaction and address the problems of limited preparation time, crowded classes, lack of motivation, and less creativity”. Le, H. H. V., & Doan, T. K. O.(2023).EFL Students' Perceptions of Using Nearpod in Online English Learning. **ICTE Conference Proceedings**, 3, 98-117.ISSN:2834-0000. ISBN: 979-8-9870112-2-5 Disponível em: <https://doi.org/10.54855/ictcp.2338> Acesso em: 19 nov. 2023.

⁸ VEIGA, A. M.; CAETANO, L. M.; NASCIMENTO, M. M. Metodologias Ativas no Ensino Médio: experiência com sala de aula invertida e aprendizagem a pares. **InfEducTeoPrat**, Porto Alegre, v. 23, n. 2, p. 177-194, maio/ago. 2020.

3 DESENVOLVIMENTO DAS ATIVIDADES

O projeto se destina a atender estudantes de Inglês como Língua Estrangeira (EFL) com nível intermediário de proficiência. Nesta fase do processo de aprendizagem, é comum que os estudantes apresentem *temporary fossilization*, que se concretiza na sensação de falta de progresso no desenvolvimento da L2. Desta forma, a oficina pretende demonstrar que o uso de expressões idiomáticas como elemento de comunicação autêntica permite superar o *language plateau*.

Consoante o disposto na BNCC, o aprendizado do inglês deve ocorrer em face da fluidez e dinamicidade da língua, identificando-se suas singularidades⁹. Através deste projeto de ensino, o professor é capaz de:

- aguçar a curiosidade dos estudantes;
- oferecer exploração orientada sobre expressões idiomáticas;
- explorar a multimodalidade;
- fomentar o desenvolvimento de habilidades no uso de ferramentas digitais para a produção de conteúdo digital (infográfico, arquivos de áudio e texto e HQ).

O estudante, por sua vez, consegue:

- identificar expressões idiomáticas em contextos autênticos (músicas) ao realizar as atividades propostas;
- relacionar o uso das expressões idiomáticas ao seu real significado, em exercícios de fixação;
- utilizar, de maneira contextualizada, expressões aprendidas ao longo do projeto, criando uma conversa informal.

É importante notar que a pergunta-motriz desse projeto está intrinsecamente ligada à percepção do estudante no progresso do seu aprendizado na língua inglesa. Para tanto, pesquisas realizadas em alguns países onde o inglês não é a língua oficial, como Brasil, Turquia, Vietnã e Indonésia, indicam que o uso da ferramenta *Nearpod* tem impacto direto na sensação de desenvolvimento de autonomia para as aulas online, com reflexo imediato na motivação do aprendiz para a superação do *language plateau*.

⁹ BNCC, p. 241-242. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> Acesso em 20 out.2024

Essa ferramenta permite ao professor utilizar diversas atividades interativas que estimulem o estudante a engajar-se na exploração do conteúdo abordado, de modo que a plataforma seja apenas um andaime no decorrer do aprendizado de expressões idiomáticas. Suas funcionalidades, para a elaboração de atividades, permitem que sejam atingidos os objetivos de ensino, na medida em que uma só unidade pode contemplar variados estilos de atividades. Nestes vídeos, há tutoriais que exploram, em português, as funcionalidades da ferramenta: https://www.youtube.com/watch?v=sx4qCvtoe5w&ab_channel=OndeeuClico e https://www.youtube.com/watch?v=cCN2pQAT_Ss&ab_channel=GabrielaCunha-AulaIncr%C3%ADvel¹⁰

Quanto aos objetivos de aprendizagem, estes também podem ser alcançados com efetividade através do *Nearpod*, haja vista que a plataforma permite ao professor acompanhar o desenvolvimento individualizado de cada estudante e propor, caso sejam necessárias, intervenções e correções de rota. Além disso, a plataforma dispõe de atividades que oferecem correção automática, ou *SRS – Student Response System*, o que tem impacto direto na motivação e retenção do conhecimento pelo aluno.

Leffa (2020) esclarece, ademais, que o *feedback* automático deriva do princípio da persistência, relativo ao universo da gamificação, e que se trata de uma ferramenta capaz de orientar o estudante para guiá-lo no caminho correto da aprendizagem.

A oficina deverá ser desenvolvida, majoritariamente, na plataforma *Nearpod*, pelos fundamentos já descritos. Entretanto, outra vantagem do uso desta plataforma reside no fato de que existe a possibilidade de gamificação das atividades e consequente fruição dos benefícios que decorrem, especialmente a motivação, conforme identificado por Braga e Racilan (2020).

Nesse estudo, os autores analisaram a pesquisa de Whitton (2014) sobre as perspectivas de cruzamento entre jogos e aprendizagem e destacam alguns temas desta interseção. Para fins deste projeto, o foco é a aprendizagem tangencial existente dentro dos jogos, na medida em que a aprendizagem tangencial “não é o que você aprende por ser ensinado, mas o que você aprende por ser exposto a coisas em um contexto no qual você já está envolvido.”¹¹ O propósito da

¹⁰ Acesso em: 20 out.2024

¹¹ FLOYD, D.; PORTNOW, J. Brain Training: Video Games & Tangential learning. Daniel Floyd, 8 set., 2008. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rN0qRKjfX3s>. Acesso em: 07 dez. 2024

aprendizagem tangencial é encorajar intencionalmente o desenvolvimento de certos conhecimentos e habilidades sem interromper a diversão.¹²

Gee (2008) relacionada cinco condições para que a experiência nos jogos seja transformada em aprendizagem:

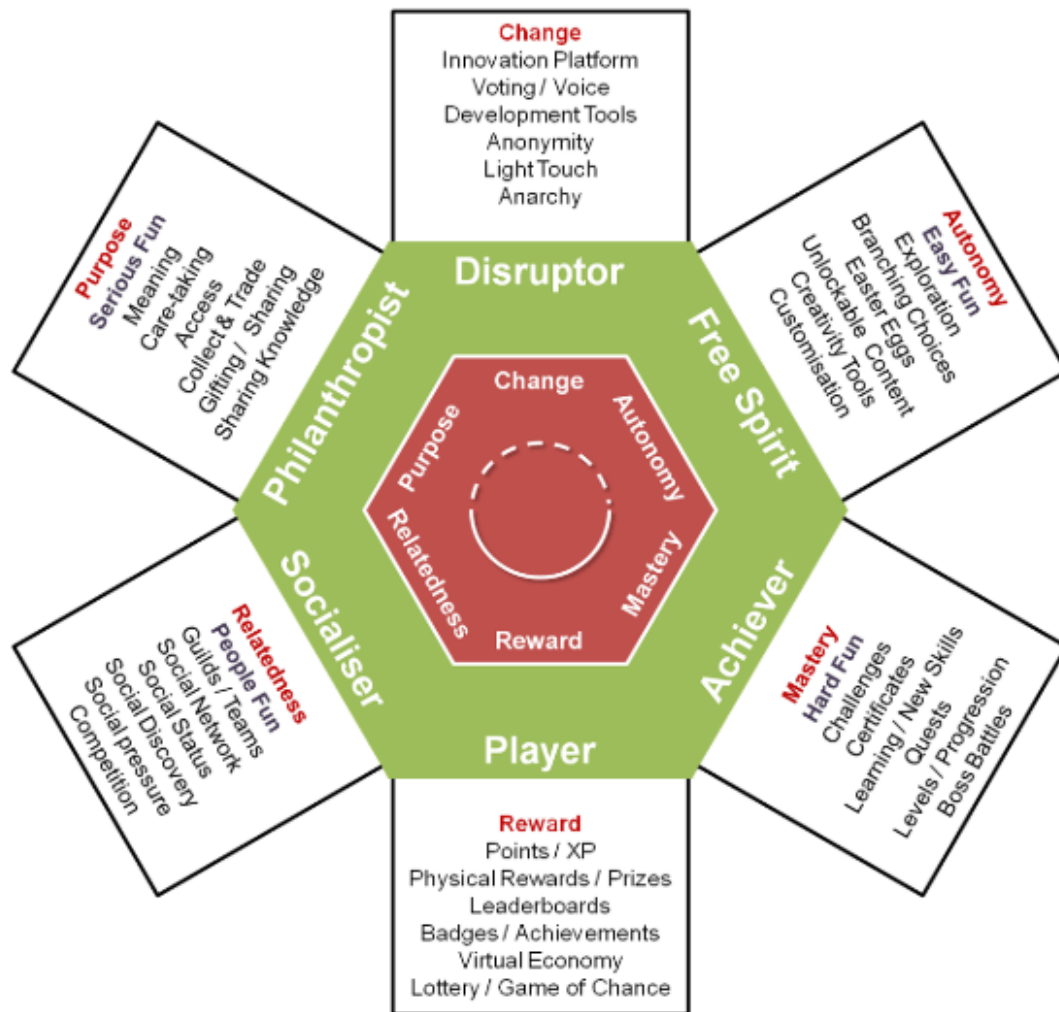
- a) a experiência pode ser usada para resolver problemas futuros se ela for estruturada por objetivos específicos;
- b) as experiências precisam ser interpretadas, ou seja, é preciso pensar na ação e depois da ação em como os objetivos se relacionam com o novo raciocínio na nova situação;
- c) as pessoas aprendem melhor quando têm *feedback* imediato durante suas experiências, pois elas podem identificar e avaliar seus erros;
- d) os aprendizes precisam de amplas oportunidades para aplicar suas experiências prévias e simular as novas situações;
- e) os alunos precisam aprender a interpretar suas experiências e explicá-las para outras pessoas, seus pares ou especialistas.

Pela análise das atividades que relacionadas na descrição da oficina, nota-se um prestígio à gamificação, tendo em vista que engaja usuários e encoraja o alcance de resultados desejados através da motivação dos participantes. Buscou-se, para tanto, criar situações em que houvesse atividades para atender a todos os perfis de jogadores, segundo a classificação de Marczewski (2014)¹³:

¹² Braga, J., & Racilan, M. (2020). Games and Gamification. *Revista Brasileira De Linguística Aplicada*, 20(4), p. 698. <https://doi.org/10.1590/1984-6398202017555>

¹³ Marczewski, A. (2015). **User Types**. In *Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design* (1st ed., pp. 65-80). CreateSpace Independent Publishing Platform. Disponível em: <https://www.gamified.uk/user-types/>. Acesso em: 07 dez.2024

Figura 1 – Tipos de Usuários de Jogos



- **SOCIALIZADORES** - As atividades de “*Matching Pairs*” e “*Draw It*” se relacionam ao elemento guilds/teams. Além dessas atividades, também no “*Time to Climb*” se encontra o elemento competition.
- **ESPÍRITOS LIVRES** - Na atividade de busca de música, o elemento é exploration; no trabalho com os *corpora*, customization; e na criação de diálogos, creativity tools.
- **CONQUISTADORES** - No desenvolvimento do *corpus* da turma, há o elemento learning/new skills e no “*Time to Climb*”, boss battle.
- **FILANTROPOS** - Quando da apresentação dos diálogos, fica caracterizado o elemento sharing knowledge.

- DISRUPTORES - O elemento *voting/voice* se materializa na discussão sobre as expressões idiomáticas e sua importância.
- JOGADORES - Há a presença dos elementos *points* no “*Draw it*” e *leaderboards* no “*Time to Climb*”.

Outra ferramenta que deverá ser utilizada durante esta oficina é o COCA – *Corpus of Contemporary American English*. No segundo módulo, os alunos são apresentados à ferramenta e com ela realizam tarefas com o uso das expressões idiomáticas. Osipova (2020, p. 9) comprovou que o uso da abordagem baseada em *corpus* contribui para o desenvolvimento linguístico, além do pensamento criativo, inferências contextuais, habilidades de dedução de significado e identificação de compatibilidade lexical e gramatical.¹⁴

Tomenchuck (2023) realizou um estudo específico sobre o uso do COCA para ensino-aprendizagem de expressões idiomáticas, destacando relevantes benefícios.

“Com a abundância de expressões idiomáticas no *corpus*, os estudantes podem ganhar entendimento mais profundo sobre a interação entre linguagem e cultura. Ao mergulharem no uso contextual de expressões idiomáticas, eles podem observar como essas orações ganham significados sutis e refletem nuances culturais específicas. O *corpus* não apenas oferece um rico acervo de expressões idiomáticas, mas também proporciona uma ferramenta para examinar frequência de uso e variações em diversos registros e gêneros. Ademais, os estudantes podem investigar o efeito do contexto na interpretação e compreensão das expressões, alinhando-se a conhecimento prévio que sugere a relevância da imersão contextual no processo de aquisição de língua.”¹⁵

As atividades serão divididas em quatro módulos sequenciais, descritas a seguir.

Módulo 1

No primeiro módulo serão desenvolvidas atividades gamificadas para revisão de vocabulário sobre as partes do corpo. A atividade inicial é ouvir uma música popular e nela identificar as partes do corpo que compõem a letra.

¹⁴ OSIPOVA, E. (2020). *Corpus linguistic technology as a digital tool in teaching idioms' interpretation to EFL students*. IOP Conference Series: Materials Science and Engineering. 940. 012135. 10.1088/1757-899X/940/1/012135. Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/346137653_Corpus_linguistic_technology_as_a_digital_tool_in_teaching_idioms'_interpretation_to_EFL_students/citations Acesso em: 20 out.2024

¹⁵ TOMENCHUK, M. *Using the Corpus Approach in Teaching English Idioms*. P. 434. Disponível em: https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=ru&user=1y1TcA8AAAAJ&sortby=pubdate&citation_for_view=1y1TcA8AAAAJ:Zph67rFs4hoC Acesso em 20 out.2024

Na sequência, os alunos se dividem em trios e jogam um “*Matching Pairs*” em que devem associar o nome escrito da parte do corpo com a respectiva imagem. Assim, são capazes de revisar a escrita das palavras e descobrir outras que desconheciam.

Como terceira etapa do módulo, os alunos realizam a dinâmica “*Time to Climb*”, bastante similar ao *Kahoot*, e onde devem responder de forma rápida e correta às perguntas sobre as partes do corpo.

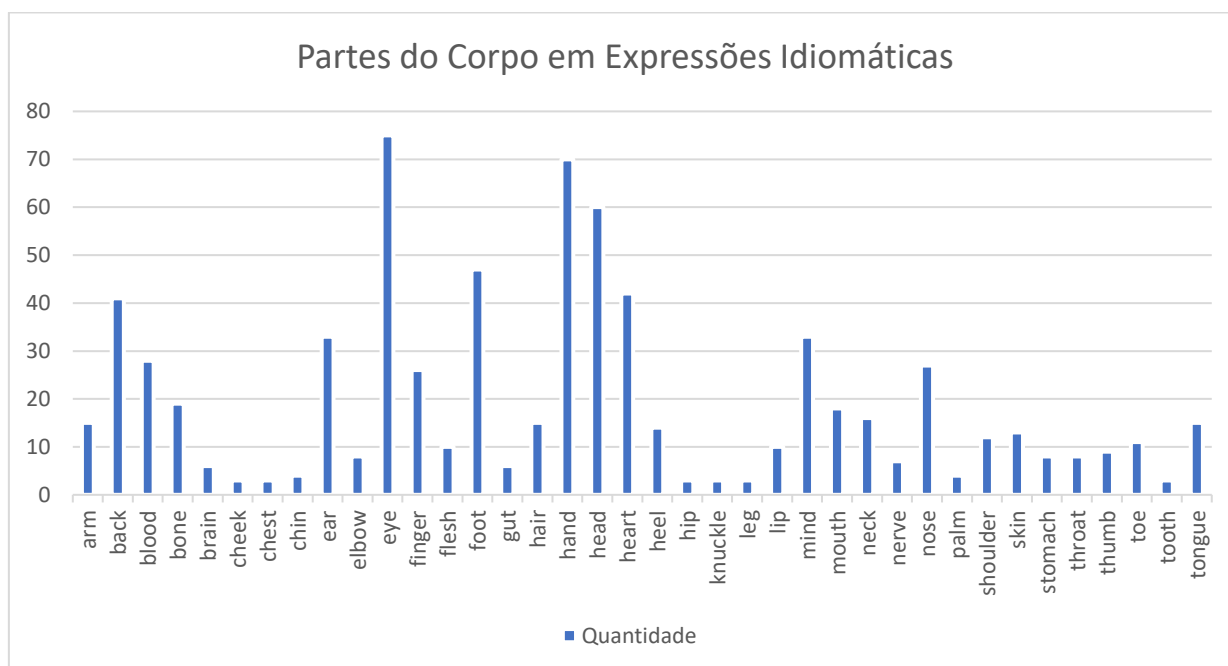
A seguir, os alunos se dividem em dois grupos e, através da funcionalidade “*Draw it*”, desenham partes do corpo para que o grupo oposto adivinhe; vence o grupo que adivinhar mais partes mais rápido.

Finalmente, para encerrar o módulo, realizam uma autoavaliação, como forma de torná-los conscientes e responsáveis pelo processo. Como tarefa de casa, os estudantes devem pesquisar 3 músicas que tenham diferentes partes do corpo na letra.

A escolha da música como substrato para o trabalho com expressões idiomáticas se justifica porque as músicas são um material autêntico absolutamente acessíveis, na medida em que podem ser manuseadas em rádio, tocadores de discos e CDs, mas especialmente pelas plataformas digitais, onde os alunos podem personalizar a experiência de ouvir música. Outro benefício inerente ao uso da música como ferramenta reside no fato de que as músicas permitem a exploração de elementos culturais e históricos da língua-alvo, além de respeitar a individualidade do estudante, tornando a aprendizagem mais significativa.

Já a escolha do léxico partes do corpo se deve pelo grande número de expressões idiomáticas que carregam referidos elementos. O *Oxford Dictionary of Idioms*, utilizado neste projeto, compila ao menos 728 expressões idiomáticas que contêm partes do corpo, demonstrando se tratar de uma categoria relevante.

Tabela 1 – Quantidade de expressões idiomáticas com partes do corpo



Nada obsta, porém, que a oficina seja adaptada a outras categorias, como cores e números, por exemplo.

Módulo 2

Nesta etapa, os alunos se familiarizarão com o COCA através do tutorial https://www.youtube.com/watch?v=_G2PG46180&ab_channel=MarkDavies¹⁶. Cada aluno, com seu dispositivo, que pode ser computador ou *smartphone*, fará login no COCA e buscará, na seção WORD da ferramenta uma parte do corpo que usou para buscar a música da tarefa de casa.

Na subseção CLUSTER, o aluno tentará localizar a expressões que havia na música. Encontrando a expressão, o aluno deverá buscar a expressão na seção LIST e tentar inferir o significado da expressão pelo contexto da frase. Na seção KWIC, o aluno buscará, ainda, outras combinações com a expressão que não alterem seu significado.

A sequência se repete para todas as partes do corpo que cada aluno pesquisou.

¹⁶ Acesso em 20 out.2024

Módulo 3

A terceira parte da oficina será realizada através das Planilhas Google, de modo que a turma crie seu próprio *corpus*, com a dinâmica que se descreve a seguir.

Novamente em trios, como no “*Matching Pairs*”, os alunos compilarão suas descobertas da aula anterior em uma Planilha Google. Depois, em dois grupos, como no “*Draw It*”, fazem uma nova compilação e, por fim, juntam os dois registros e criam um único, com a compilação de toda a pesquisa da turma.

Criado o *corpus* da classe, os alunos fazem uma análise da frequência das expressões encontradas. De volta aos trios, a tarefa de casa é criar pequeno diálogo, utilizando preferencialmente o *Canva*, com uma das expressões aprendidas para apresentar na última aula da sequência didática.

Módulo 4

Para encerramento da oficina, a primeira atividade do quarto módulo é uma nova dinâmica de “*Time to Climb*” de revisão das expressões compiladas pelos estudantes. Terminado o jogo de revisão, os trios apresentam seus diálogos para os colegas no frame “*Collaborate Board*”.

Para concluir a sequência, os alunos realizam uma nova autoavaliação, em que discutem sobre quais expressões foram novidades para eles e qual a importância de reconhecer o significado das expressões idiomáticas, com a abertura do fórum “*Open-ended questions*”.

No que tange à avaliação, esta se dará pelo caráter formativo, como detalhado na seção subsequente. Além das avaliações, haverá, ainda, um relatório individual para cada etapa, de maneira a proporcionar um atendimento personalizado ao longo da jornada do aluno.

4 PROCESSO DE AVALIAÇÃO

“[D]iz-me como avalias e dir-te-ei o que os teus alunos aprendem realmente ...” (Figari, 1999).¹⁷

A avaliação dessa oficina é formativa e terá dois referenciais: os mecanismos de avaliação do produto final – o diálogo escrito pelos estudantes – e o processo de avaliação dos alunos ao longo da oficina.

Diante da pergunta motora de todo o projeto, cuja fundamentação encontra respaldo no fator **motivação** do estudante do inglês para ascender na proficiência, a avaliação formativa se caracteriza como a mais adequada ao processo, haja vista que “a é conduzida na interação professor-aluno, cumprindo o papel de acompanhar o processo de ensino e aprendizagem, indicando o que necessita ser modificado”¹⁸

Justamente por se materializar na interação professor-aluno, a avaliação formativa pressupõe a devolução aos alunos do juízo de valor formulado pelo professor, dando-lhe a oportunidade da autorreflexão sobre a sua aprendizagem. Para Casanova (2017), a avaliação formativa é a combinação entre tomada de decisão, regulação e autorregulação, diretamente aplicados ao processo de ensino-aprendizagem.¹⁹

No contexto desta oficina, a metodologia está calcada na aprendizagem baseada em projetos, que encontra muitos pontos de contato com a aprendizagem baseada em problemas. A diferença entre elas, segundo Moran (2018), é que na primeira se busca uma solução específica ao passo que na segunda, pesquisar causas possíveis.²⁰

Assim, a avaliação dentro de um projeto deve suportar diversos elementos que tornem o processo de ensino-aprendizagem relevante para o estudante, que é a peça central. Por ser a avaliação formativa aquela que é sempre retomada, ponderada e discutida, não faria sentido que não estivesse nesse projeto. Entretanto, ela não é a única.

O uso de ferramentas digitais propicia ao professor e ao aluno um exercício de coautoria que extrapola o espaço físico das instituições de ensino, alarga o conteúdo do livro didático,

¹⁷ FIGARI, G. (1999). Prefácio. Em T. Vilhena, *Avaliar o extracurricular*: Porto: Asa.

¹⁸ OLIVEIRA, M. R. N. S., EDUR • Educação em Revista. 2024;40; e 53136 DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/0102-469853136>, p. 3. Acesso em: 03 nov.24

¹⁹ CASANOVA, M. P. S. M., *Avaliação formativa digital: um estudo sobre perspectivas de alunos*, Relatório de pós-doutoramento na Especialidade: Educação a Distância e Elearning, Universidade Aberta. p. 4 Disponível em: <http://hdl.handle.net/10400.2/14944>. Acesso em 03 nov.24

²⁰ MORAN, J. *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática* [recurso eletrônico] / Organizadores: Lilian Bacich, José Moran. – Porto Alegre: Penso, 2018 e-PUB. p. 59

reconhece outros espaços de aprendizagem e dá publicidade ao conhecimento, permitindo-se compartilhá-lo.

A plataforma *Nearpod*, escolhida para lastrear essa oficina por fundamentos científicos acima referidos, permite ao professor utilizar-se de outras formas de avaliação para compor a verificação do aprendizado do aluno, haja vista que ele tem acesso aos relatórios detalhados de cada estudante e pode identificar dificuldades, personalizar atividades e corrigir rotas antes do fim do projeto. Além disso, a plataforma permite ao professor desenvolver atividades que ofereçam resposta imediata, o que contribui sobremaneira para o componente motivador do aluno

Os benefícios dos SRS – *Student Response System* – são objeto de pesquisa em vários países e há evidências contundentes de que as atividades que proveem correção automática melhoram a autoeficiência do aluno e sua retenção de conhecimento. Da mesma forma, a motivação aumenta a atenção, a participação e os níveis de satisfação, que estão diretamente ligados ao sucesso do aluno.²¹

Durante esta oficina, os alunos têm correção automática em dois momentos cruciais – na abertura da oficina (Módulo 1) e no seu fechamento (Módulo 4):

- a) Módulo 1: identificação de palavras na letra da música, “*Matching Pairs*” e “*Time to Climb*”
- b) Módulo 4: “*Time to Climb*” de revisão.

Cumprе ressaltar que outro elemento de avaliação extremamente eficaz é o da autoavaliação, que se aplicará ao final do primeiro e último módulos, com o intuito de tornar o aluno consciente de que ele é parte integrante e responsável pelo processo. Nas palavras de Carvalho (2005), a autoavaliação deve ser “entendida como desenvolvimento da expectativa do aluno de produzir análises próprias da situação que está vivenciando e disparar pequenas ações no sentido de lidar com ela.”²²

²¹ ALAWADHI, A. et al. *Using Nearpod to Promote Engagement in Online ESL Classes: A Mixed-Methods Study in the Context of Higher Education*, in **BUiD** Doctoral Research Conference 2022 Multidisciplinary Studies, p. 119

²² CARVALHO, L. M. O. et al. *Avaliação formativa: a auto-avaliação do aluno e a autoformação de professores* **Ciência & Educação**, v. 11, n. 1, 2005, p. 137

Em todos os módulos os alunos serão avaliados por rubricas. Nesse sistema, é possível descrever dados mais detalhados sobre o desempenho do aluno que, por sua vez, pode perceber de maneira mais clara o que deve fazer para atingir determinado ideal.

Sob esta ótica, é importante trazer a lição de Ravela, Picaroni e Loureiro (2017) de que avaliação por rubrica demanda que se evidenciem “as intenções educativas, seus diferentes graus de cumprimento e o modo como o docente constrói sua valoração da performance do estudante”²³

O **módulo 1** será avaliado pela seguinte rubrica sugerida pelo Co-Pilot²⁴:

Quadro 1. Rubrica de avaliação do Módulo 1

CRITÉRIO	Excelente	Bom	Satisfatório	Precisa melhorar
Identificação de Partes do Corpo na Música	Identificou todas as partes do corpo corretamente e com precisão.	Identificou a maioria das partes do corpo corretamente.	Identificou algumas partes do corpo corretamente.	Teve dificuldade em identificar as partes do corpo.
“Matching Pairs”	Associou todas as imagens às palavras corretamente e com rapidez.	Associou a maioria das imagens às palavras corretamente.	Associou algumas imagens às palavras corretamente.	Teve dificuldade em identificar as partes do corpo.
“Time to Climb”	Respondeu a todas as perguntas rapidamente e corretamente.	Respondeu a maioria das perguntas corretamente e dentro do tempo.	Respondeu algumas perguntas corretamente e dentro do tempo.	Teve dificuldade em responder corretamente e rapidamente.
“Draw it”	Desenhou e adivinhou com	Desenhou e adivinhou	Teve alguma dificuldade em	Teve dificuldade

²³ RAVELA, P.; PICARONI, B.; LOUREIRO, G. *¿Cómo mejorar la evaluación en el aula?* Montevideo: Magro, 2017. p.240

²⁴ <https://copilot.microsoft.com/chats/vnkfqgCdW4xhYNIltcrMA>. Acesso em: 07 dez.2024

	precisão e rapidez. Contribuiu ativamente para o grupo.	corretamente na maioria das vezes. Participou bem no grupo.	desenhar ou adivinhar, mas participou.	significativa em desenhar ou adivinhar.
Autoavaliação	Demonstrou alta consciência e reflexão sobre o próprio aprendizado.	Demonstrou boa consciência e reflexão sobre o próprio aprendizado.	Demonstrou alguma consciência sobre o próprio aprendizado.	Demonstrou pouca ou nenhuma reflexão sobre o próprio aprendizado.
“Homework”	Pesquisou e encontrou músicas com partes do corpo de forma completa e detalhada.	Pesquisou e encontrou músicas com partes do corpo de forma adequada.	Pesquisou, mas encontrou músicas com pouca relação.	Teve dificuldade em realizar a tarefa de casa.

Fonte: Elaborado pela autora com apoio do CoPilot

O **módulo 2**, a seu turno, terá a avaliação com base na rubrica sugerida pelo Gemini²⁵:

Quadro 2. Rubrica de avaliação do Módulo 2

CRITÉRIO	Insuficiente	Satisfatório	Bom	Excelente
Familiaridade com o COCA	Apresentou dificuldades em navegar pela ferramenta.	Utilizou o COCA de forma básica, encontrando as seções solicitadas.	Navegou pelo COCA com autonomia, explorando diferentes funcionalidades.	Demonstrou domínio da ferramenta, utilizando-a de forma eficiente e criativa.
Pesquisa de expressões idiomáticas	Não encontrou as expressões na música ou no COCA.	Encontrou algumas expressões, mas com dificuldades	Encontrou e localizou as expressões com facilidade, tanto na música quanto no COCA.	Encontrou e analisou um número significativo de expressões, demonstrando

²⁵ <https://g.co/gemini/share/f2bfdd22dfc1>. Acesso em: 07 dez.2024

		em localizar a seção correta.		proatividade na pesquisa.
Inferência de significados	Não conseguiu inferir o significado das expressões.	Inferiu o significado de algumas expressões de forma superficial.	Inferiu o significado da maioria das expressões de forma correta, utilizando o contexto para auxiliar na compreensão.	Demonstrou uma compreensão profunda do significado das expressões, utilizando exemplos e sinônimos para explicá-las.
Identificação de contextos de uso	Não identificou diferentes contextos de uso das expressões.	Identificou alguns contextos de uso, mas de forma limitada.	Identificou diversos contextos de uso, demonstrando a versatilidade das expressões.	Analisou os contextos de uso de forma crítica, comparando diferentes exemplos e nuances.
Apresentação dos resultados	Apresentação desorganizada e com pouca clareza.	Apresentação organizada, mas com informações incompletas.	Apresentação clara e organizada, com todas as informações relevantes.	Apresentação criativa e envolvente, demonstrando um aprofundamento no tema.

Fonte: Elaborado pela autora com apoio do Gemini

Para o **módulo 3**, a rubrica de avaliação foi sugerida pelo Chat GPT, como segue²⁶:

Quadro 3. Rubrica de avaliação do Módulo 3

CRITÉRIOS	Excelente	Bom	Regular	Insuficiente
Contribuição individual ao corpus inicial	Levanta múltiplas expressões idiomáticas relevantes e bem documentadas no COCA, com	Levanta expressões idiomáticas relevantes, mas com exemplos ou documentação parcialmente claros.	Levanta poucas expressões ou exemplos pouco relevantes.	Não contribui significativamente ou apresenta expressões incorretas ou inadequadas.

²⁶ <https://chatgpt.com/share/675486cf-775c-8000-97d9-42df30de5ddd>. Acesso em: 07 dez.2024

	exemplos claros.			
Colaboração em trios e grupos	Trabalha de forma proativa e respeitosa; organiza eficientemente as contribuições do trio e do grupo.	Participa ativamente com pequenas dificuldades na organização ou comunicação.	Participa com relutância ou tem dificuldades frequentes em colaborar.	Não contribui ou demonstra comportamento desrespeitoso.
Qualidade do corpus final da turma	O corpus é bem organizado, inclui expressões variadas e é livre de erros.	O corpus é funcional, com leve falta de organização ou alguns erros menores.	O corpus contém lacunas significativas ou organização confusa.	O corpus contém lacunas significativas ou organização confusa.
Análise de frequência	Identifica tendências de uso com explicações claras e insights úteis.	Identifica tendências de uso com explicações adequadas, mas limitadas.	Reconhece algumas tendências, mas com explicações superficiais ou confusas.	Não apresenta análise significativa.

Fonte: Elaborado pela autora com apoio do Chat GPT

Para o **módulo 4**, a rubrica foi desenvolvida a partir de quatro os critérios a serem avaliados na criação dos diálogos, a saber:

- 1) Uso correto das expressões
 - a) Forma precisa e contexto adequado.
 - b) Emprego de expressão trazida por outro grupo – bônus.
- 2) Coerência e Coesão
 - a) Ideias que fazem sentido.

- b) Diálogos fluidos.
- 3) Gramática e Vocabulário
 - a) Uso correto das regras gramaticais.
 - b) Emprego adequado o nível B1 de vocabulário.
 - c) Inclusão de 3 ou mais expressões – bônus.
- 4) Criatividade e Originalidade
 - a) O diálogo é criativo.
 - b) A conversa é relevante e autêntica para o público a que se destina.

Para os quatro critérios, as rubricas serão as que seguem no quadro subsequente:

Quadro 4. Rubrica de avaliação do Módulo 4

CRITÉRIOS	We should talk about it	You can do better	Keep up the good work	Great	Outstanding
Forma precisa e contexto adequado.	Utiliza poucas ou nenhuma expressão	Usa algumas expressões corretamente, mas com erros de contexto.	Utiliza as expressões de forma adequada na maioria das vezes	Usa as expressões corretamente e no contexto certo.	Usa todas as expressões de forma precisa e apropriada, demonstrando domínio.
Ideias que fazem sentido	O diálogo é confuso.	O diálogo tem partes confusas e falta coesão.	O diálogo é mais lógico, mas com algumas partes confusas.	O diálogo é claro e coeso na maior parte.	As expressões são perfeitamente integradas.
Diálogos fluidos.	O diálogo é fragmentado.	O diálogo tem transições bruscas.	O diálogo flui bem, mas algumas partes parecem caricatas.	O diálogo tem boa fluência entre ideias, como um livro didático.	O diálogo flui com naturalidade, como uma série ou filme.
Uso correto das regras gramaticais.	Muitos erros de gramática e estrutura,	Alguns erros de gramática	Poucos erros gramaticais, que não	A gramática está correta na maioria das	Gramática impecável!

	dificultando a compreensão.	que afetam o sentido.	comprometem o sentido.	vezes e a estrutura está bem clara.	
Emprego adequado o nível B1 de vocabulário.	Utiliza um vocabulário limitado.	Pouca variedade do uso do vocabulário esperado.	Usa algumas expressões diferentes, mas ainda poderia diversificar mais.	Vocabulário variado, dentro do que se espera para o nível B1	Domínio padrão de vasto vocabulário, apresentando momentos de B2.
O diálogo é criativo.	O diálogo é repetitivo e sem originalidade.	Diálogo muito simples.	O diálogo é original em alguns momentos.	O diálogo é interessante e bem contextualizado.	O diálogo é criativo, envolvente e bem contextualizado.

Para fins de nota para registro, se for o caso, sua composição se dará com a soma aritmética dos seguintes componentes:

Tabela 2 – Percentual para composição de nota

a) realização das atividades nas plataformas Nearpod e Planilhas Google	30%
b) contribuição para as discussões/pesquisas	20%
c) aplicação prática das expressões na criação dos diálogos	40%
d) autoavaliação	10%

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta oficina ainda não foi posta em prática em modelo assíncrono e online, mas nasce inspirada por uma prática já realizada em circunstâncias de aulas presenciais, que resultaram na percepção de aumento da compreensão da linguagem autêntica espelhada nas expressões idiomáticas e que, diversas vezes, não encontra reflexo nos livros didáticos.

A escolha por este modelo vem da experiência profissional da autora, cujo trabalho de ensino de Inglês como Língua Estrangeira ocorre de maneira exclusivamente online, desde março de 2020. Não obstante, a busca por fundamentos acadêmicos sólidos que corroborassem a ideia da oficina se fez necessária para o desenvolvimento deste projeto.

Cumprе ressaltar, ainda, que o ambiente de aprendizagem nos tempos atuais não pode fugir do universo online e a escola não pode se esquivar da responsabilidade de dar informação e articular a educação a respeito dos meios digitais para que os alunos consigam efetivamente adquirir conhecimentos disponíveis através das ferramentas digitais, tornando-se cidadãos letrados para trilharem o caminho que escolherem.

6 MANUAL DO PROFESSOR

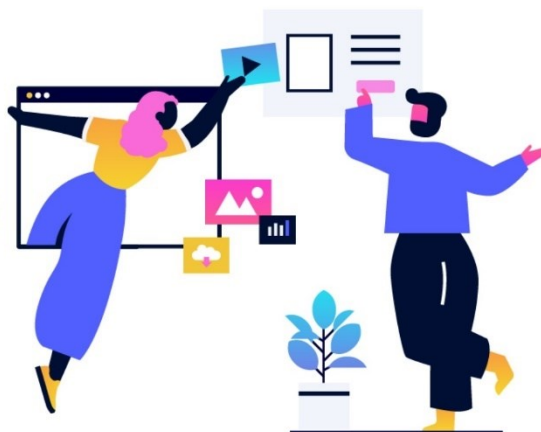
O manual do professor foi desenvolvido na plataforma Genially em razão das suas características de interatividade com os diversos recursos digitais utilizados nesta oficina, de modo que se recomenda o acesso ao Teacher's Guide através deste link: <https://bit.ly/idioms2goTG> ou deste QR-Code:



Inobstante, o manual se apresenta nas imagens que seguem.

Idioms2Go Workshop - Teacher's Guide

Manual do Professor para a
oficina Idioms2Go



Fellow teacher,

Na sua prática de sala de aula, na educação básica ou em cursos livres, certamente você já identificou alunos de nível intermediário de inglês como LA que não percebem seu progresso, apesar da prática e dos esforços. É o fenômeno chamado "intermediate plateau" ou "temporary fossilization".

Segundo a BNCC, o aprendizado do inglês deve ocorrer em face da fluidez e dinamicidade da língua, identificando-se suas singularidades. Essa oficina foi desenhada para demonstrar que o uso de expressões idiomáticas como elemento de comunicação autêntica permite superar essa percepção e motivar o aluno na sua caminhada.

São quatro módulos, com atividades de exploração de vocabulário através de diferentes plataformas online, o que permite, ainda, fomentar o desenvolvimento de habilidades no uso de ferramentas digitais para a produção de conteúdo digital.

Este manual contém sugestões de como realizar esse workshop online, com a indicação das ferramentas e atividades para cada módulo, assim como a forma de avaliação dos alunos. Break a leg!



“São as expressões idiomáticas na língua que lhe conferem um sentido natural, conversacional e criativo. Então, se você quer falar inglês fluentemente, como um falante nativo, é importante que você aprenda expressões idiomáticas em inglês.”

CARO, 2009

"Bird's-eye view" - Visão geral do projeto -



Tema	Público-alvo	Duração e Etapas
Objetivos de Ensino	Objetivos de Aprendizagem	Avaliação
Recursos e Ferramentas	Hands on	Referências

Tema

"Como o uso de expressões idiomáticas interfere na fluência do inglês como língua estrangeira?"

Público-alvo

Estudantes de nível intermediário de inglês como língua adicional (B1)



Duração e Etapas

São quatro módulos, com previsão de 60 minutos de duração para cada um.



Objetivos de ensino

1. Aguçar a curiosidade dos estudantes	2. Oferecer exploração orientada sobre expressões idiomáticas	3. Explorar a multimodalidade	4. Desenvolver habilidades para a produção de conteúdo digital

Objetivos de Aprendizagem



Listen



Identificar expressões idiomáticas em letras de música ao realizar as atividades



Check



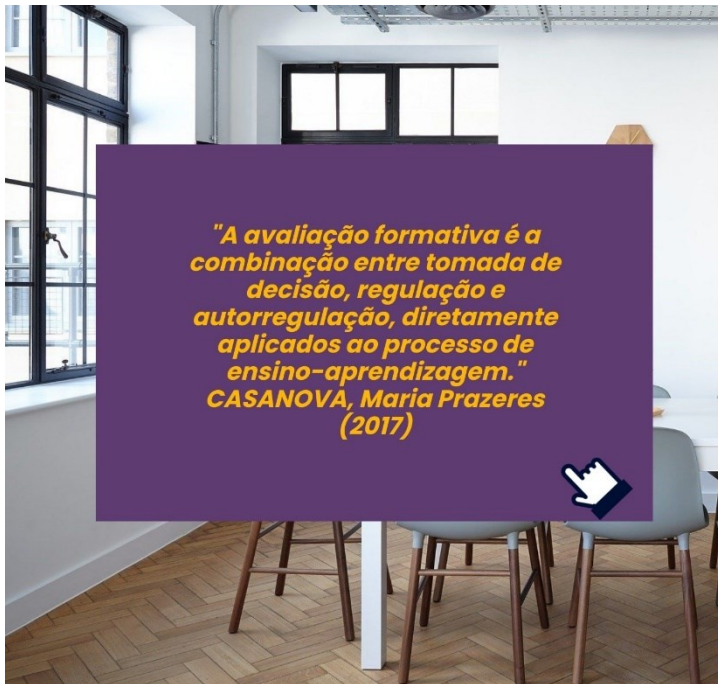
Relacionar o uso das expressões ao real significado, em exercícios de fixação



Create



Utilizar as expressões aprendidas, de maneira contextualizada, criando uma conversa informal



Componentes da Avaliação

- SRS - Student Response System - correção automática
- Autoavaliação ao final dos módulos 1 e 4
- Avaliação por rubrica em cada módulo
- Contribuição em pesquisas e discussões

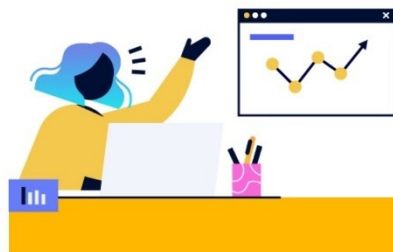


Correção Automática

Acontece em quatro atividades distintas da oficina, abaixo destacadas.



Autoavaliação



Ao final de cada módulo, o estudante fará uma autoavaliação, com o intuito de torná-lo consciente de que ele é parte integrante e responsável pelo processo de ensino-aprendizagem.



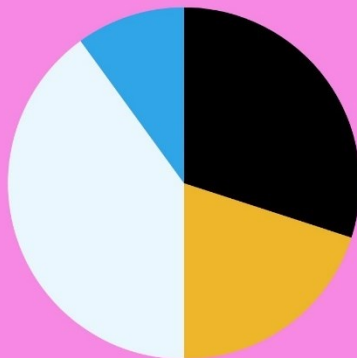


Avaliação por Rubrica

A avaliação por rubrica permite descrever dados mais detalhados sobre o desempenho do aluno que, por sua vez, pode perceber de maneira mais clara o que deve fazer para atingir determinado ideal.



Composição da Nota Final



realização das atividades nas plataformas Nearpod e Planilhas Google - 30%



contribuição para as discussões/pesquisas - 20%



aplicação prática das expressões na criação dos diálogos - 40%



autoavaliação - 10%

Recursos e Ferramentas

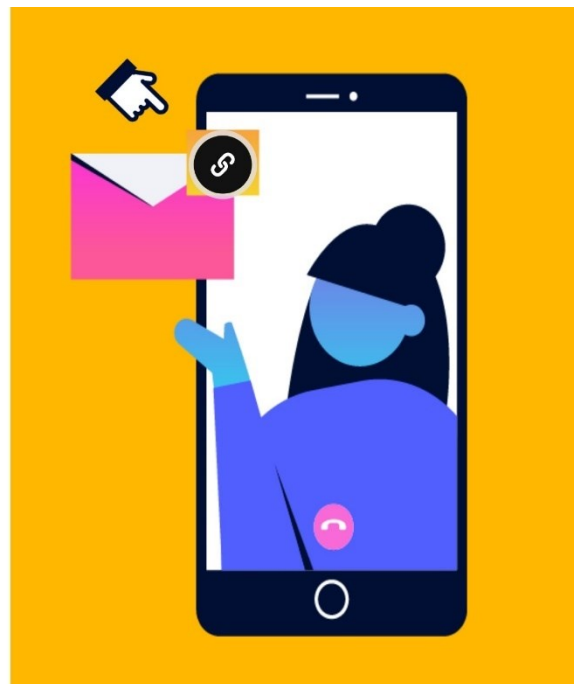


Nearpod



Essa ferramenta permite ao professor utilizar-se de diversas atividades interativas que estimulem o estudante a engajar-se na exploração do conteúdo abordado, de modo que a plataforma seja apenas um andaime no decorrer do aprendizado de expressões idiomáticas.

A maior parte das atividades será desenvolvida nesta plataforma e o link ao lado traz um tutorial, em português, sobre como usar e quais as funcionalidades do Nearpod.





COCA - Corpus of Contemporary American English

Ferramenta usada no Módulo 2.
O vídeo ao lado apresenta um tutorial, em inglês, da ferramenta.

Outras ferramentas

Tocadores de Música



Google Planilhas



Canva





HANDS ON!

É hora de por a mão na massa! Nas próximas páginas você terá acesso à descrição de cada módulo da oficina, com o uso das ferramentas correspondentes e recursos exclusivos.

We've got your back!

Session 1

Ao lado está a primeira sessão, com as etapas e atividades. Clique na seta azul para visualizá-la.

O link para explorá-la é:
<https://bit.ly/idioms2gosession1>



Session 1

No primeiro módulo serão desenvolvidas atividades gamificadas para revisão de vocabulário sobre as partes do corpo.



Task 1

Ouvir uma música popular e nela identificar as partes do corpo que compõem a letra.



Task 2

Dividem-se em trios para jogar "Matching Pairs" e associar o nome escrito da parte do corpo com a respectiva imagem.



Task 3

Realizar a dinâmica "Time to Climb" e responder às perguntas sobre as partes do corpo.



Task 4

Dividem-se em dois grupos e sobem imagens de partes do corpo para o grupo oposto adivinhar; vence quem adivinhar mais partes mais rápido.



Task 5

Realizar autoavaliação.

Session 1 - Homework

Como tarefa de casa, para consolidar a prática de vocabulário sobre partes do corpo e, para instigar como ele aparece em diferentes contextos, os alunos devem selecionar 3 músicas que tenham diferentes partes do corpo na letra.

Para tanto, podem utilizar tocadores de música de sua preferência.



Rubrica

Esta é a rubrica a ser utilizada para avaliação deste módulo:

CRITÉRIO	Excelente	Bom	Satisfatório	Precisa melhorar
Identificação de Partes do Corpo na Música	Identificou todas as partes do corpo corretamente e com precisão.	Identificou a maioria das partes do corpo corretamente.	Identificou algumas partes do corpo corretamente.	Teve dificuldade em identificar as partes do corpo.
“Matching Pairs”	Associou todas as imagens às palavras corretamente e com rapidez.	Associou a maioria das imagens às palavras corretamente.	Associou algumas imagens às palavras corretamente.	Teve dificuldade em identificar as partes do corpo.
“Time to Climb”	Respondeu a todas as perguntas rapidamente e corretamente.	Respondeu a maioria das perguntas corretamente e dentro do tempo.	Respondeu algumas perguntas corretamente e dentro do tempo.	Teve dificuldade em responder corretamente e rapidamente.

CRITÉRIO	Excelente	Bom	Satisfatório	Precisa melhorar
"Draw it"	Desenhou e adivinhou com precisão e rapidez. Contribuiu ativamente para o grupo.	Desenhou e adivinhou corretamente na maioria das vezes. Participou bem no grupo.	Teve alguma dificuldade em desenhar ou adivinhar, mas participou.	Teve dificuldade significativa em desenhar ou adivinhar.
"Autoavaliação"	Demonstrou alta consciência e reflexão sobre o próprio aprendizado.	Demonstrou boa consciência e reflexão sobre o próprio aprendizado.	Demonstrou alguma consciência sobre o próprio aprendizado.	Demonstrou pouca ou nenhuma reflexão sobre o próprio aprendizado.
“Homework”	Pesquisou e encontrou músicas com partes do corpo de forma completa e detalhada.	Pesquisou e encontrou músicas com partes do corpo de forma adequada.	Pesquisou, mas encontrou músicas com pouca relação.	Teve dificuldade em realizar a tarefa de casa.

Session 2

No segundo módulo os alunos se familiarizarão com o COCA – *Corpus of Contemporary American English*.



Session 2 – Tasks

Os alunos farão, individualmente, a sequência a seguir para todas as partes do corpo que pesquisaram na tarefa de casa.



Task 1

Assistir ao tutorial de uso do COCA no link:



Task 2

Feito login no COCA, buscar uma parte do corpo retirada de uma das músicas da tarefa de casa, na seção WORD.



Task 3

Na subseção CLUSTER, localizar a expressões que havia na música.



Task 4

Buscar a expressão na seção LIST e inferir seu significado pelo contexto da frase.



Task 5

Na seção KWIC, buscar outros exemplos com a expressão que não alterem seu significado.

Rubrica

Esta é a rubrica a ser utilizada para avaliação deste módulo:

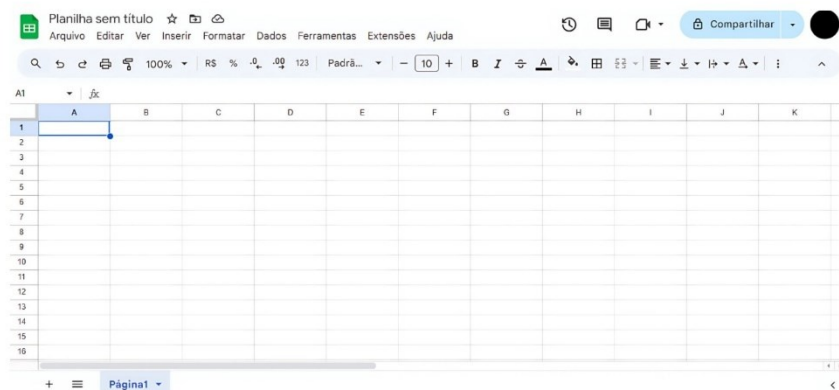
CRITÉRIO	Insuficiente	Satisfatório	Bom	Excelente
Familiaridade com o COCA	Apresentou dificuldades em navegar pela ferramenta.	Utilizou o COCA de forma básica, encontrando as seções solicitadas.	Navegou pelo COCA com autonomia, explorando diferentes funcionalidades.	Demonstrou domínio da ferramenta, utilizando-a de forma eficiente e criativa.
Pesquisa de expressões idiomáticas	Não encontrou as expressões na música ou no COCA.	Encontrou algumas expressões, mas com dificuldades em localizar a seção correta.	Encontrou e localizou as expressões com facilidade, tanto na música quanto no COCA.	Encontrou e analisou um número significativo de expressões, demonstrando proatividade na pesquisa.

CRITÉRIO	Insuficiente	Satisfatório	Bom	Excelente
Inferência de significados	Não conseguiu inferir o significado das expressões.	Inferiu o significado de algumas expressões de forma superficial.	Inferiu o significado da maioria das expressões de forma correta, utilizando o contexto para auxiliar na compreensão.	Demonstrou uma compreensão profunda do significado das expressões, utilizando exemplos e sinônimos para explicá-las.
Identificação de contextos de uso	Não identificou diferentes contextos de uso das expressões.	Identificou alguns contextos de uso, mas de forma limitada.	Identificou diversos contextos de uso, demonstrando a versatilidade das expressões.	Analisou os contextos de uso de forma crítica, comparando diferentes exemplos e nuances.

CRITÉRIO	Insuficiente	Satisfatório	Bom	Excelente
Apresentação dos resultados	Apresentação desorganizada e com pouca clareza.	Apresentação organizada, mas com informações incompletas.	Apresentação clara e organizada, com todas as informações relevantes.	Apresentação criativa e envolvente, demonstrando um aprofundamento no tema.

Session 3

No terceiro módulo, através das Planilhas Google, a turma deve criar seu próprio *corpus*, com a dinâmica que se descreve a seguir.



Session 3 – Tasks

Os alunos farão, em grupos, a sequência a seguir para todas as partes do corpo que pesquisaram na tarefa de casa.



Task 1

Em trios, compilar descobertas da aula anterior em uma Planilha Google.



Task 2

E dois grupos, fazer nova compilação e, por fim, juntar registros e criar um único, com a compilação de toda a pesquisa da turma.



Task 3

Fazer uma análise da frequência das expressões encontradas.

Session 3 – Homework

De volta aos trios, a tarefa de casa é criar diálogo com pelo menos uma das expressões aprendidas para apresentar na última aula da oficina, utilizando uma ferramenta de criação de conteúdo, como o Canva ou o Genially.

Se usarem mais de 3 expressões ou expressões originalmente encontradas por outro grupo, ganham o bônus *"You're a native"* na avaliação.



Rubrica

Esta é a rubrica a ser utilizada para avaliação deste módulo:

CRITÉRIOS	Excelente	Bom	Regular	Insuficiente
Contribuição individual ao corpus inicial	Levanta múltiplas expressões idiomáticas relevantes e bem documentadas no COCA, com exemplos claros.	Levanta expressões idiomáticas relevantes, mas com exemplos ou documentação parcialmente claros.	Levanta poucas expressões ou exemplos pouco relevantes.	Não contribui significativamente ou apresenta expressões incorretas ou inadequadas.

CRITÉRIOS	Excelente	Bom	Regular	Insuficiente
Colaboração em trios e grupos	Trabalha de forma proativa e respeitosa; organiza eficientemente as contribuições do trio e do grupo.	Participa ativamente com pequenas dificuldades na organização ou comunicação.	Participa com relutância ou tem dificuldades frequentes em colaborar.	Não contribui ou demonstra comportamento desrespeitoso.

CRITÉRIOS	Excelente	Bom	Regular	Insuficiente
Análise de frequência	Identifica tendências de uso com explicações claras e insights úteis.	Identifica tendências de uso com explicações adequadas, mas limitadas.	Reconhece algumas tendências, mas com explicações superficiais ou confusas.	Não apresenta análise significativa.

Session 4

Ao lado está a última sessão, com as etapas e atividades. Clique na seta azul para visualizá-la.

O link para explorá-la é:
<https://bit.ly/idioms2gosession4>



Session 4 – Tasks

Encerramento da oficina na plataforma Nearpod.



Task 1

Realizar a dinâmica “Time to Climb” para revisar expressões idiomáticas do o *corpus* da turma.



Task 2

Apresentar diálogos para os colegas no frame “Collaborate Board”



Task 3

Refletir sobre as novas expressões e seu impacto na fluência, no fórum “Open-ended questions”.

Rubrica Session 4

Esta é a rubrica a ser utilizada para avaliação deste módulo:

CRITÉRIOS	We should talk about it	You can do better	Keep up the good work	Awesome	Outstanding
FORMA PRECISA E CONTEXTO ADEQUADO	Utiliza poucas ou nenhuma expressão.	Usa algumas expressões corretamente, mas com erros de contexto.	Utiliza as expressões de forma adequada na maioria das vezes.	Usa as expressões corretamente e no contexto certo.	Usa todas as expressões de forma precisa e apropriada, demonstrando domínio.

CRITÉRIOS	We should talk about it	You can do better	Keep up the good work	Awesome	Outstanding
IDEIAS QUE FAZEM SENTIDO	O diálogo é confuso.	O diálogo tem partes confusas e falta coesão.	O diálogo é mais lógico, mas com algumas partes confusas.	O diálogo é claro e coeso na maior parte.	As expressões são perfeitamente integradas.
DIÁLOGOS FLUIDOS	O diálogo é fragmentado.	O diálogo tem transições bruscas.	O diálogo flui bem, mas algumas partes parecem caricatas.	O diálogo tem boa fluência entre ideias, como um livro didático.	O diálogo flui com naturalidade, como uma série ou filme.
USO CORRETO DAS REGRAS GRAMATICAIS	Muitos erros de gramática e estrutura, dificultando a compreensão.	Alguns erros de gramática que afetam o sentido.	Poucos erros gramaticais, que não comprometem o sentido.	A gramática está correta na maioria das vezes e a estrutura está bem clara.	Gramática impecável!

CRITÉRIOS	We should talk about it	You can do better	Keep up the good work	Awesome	Outstanding
EMPREGO DE VOCABULÁRIO NÍVEL B1	Utiliza um vocabulário limitado.	Pouca variedade do uso do vocabulário esperado.	Usa algumas expressões diferentes, mas ainda poderia diversificar mais.	Vocabulário variado, dentro do que se espera para o nível B1.	Domínio padrão de vasto vocabulário, apresentando momentos de B2.
O DIÁLOGO É CRIATIVO	O diálogo é repetitivo e sem originalidade.	Diálogo muito simples.	O diálogo é original em alguns momentos.	O diálogo é interessante e bem contextualizado.	O diálogo é criativo, envolvente e bem contextualizado.

Referências

ALAWADHI, A.; THABET, R.A. Using Nearpod to Promote Engagement in Online ESL Classes: A Mixed-Methods Study in the Context of Higher Education. In: Al Marri, K., Mir, F., David, S., Aljuboori, A. **BUID Doctoral Research Conference 2022**. Lecture Notes in Civil Engineering, vol 320, 2023. Springer. DOI 10.1007/978-3-031-27462-6_11

BNCC – Base Nacional Comum Curricular. **Ministério da Educação**. Brasília, DF. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em 20 out. 2024.

BRAGA, J.; RACILAN, M. (2020). Games and Gamification. **Rev. Bras. Linguíst. Apl.**, v. 20, n. 4, p. 693–702, 2020

CARO, E. E. The Advantages and Importance of Learning and Using Idioms in English. **Cuad. Lin. Hisp.** n.º 14, p. 121–136, jul./dic. 2009.

Referências

CARVALHO, L. M.; MARTINEZ, C.L. Avaliação formativa: a auto-avaliação do aluno e a autoformação de professores. **Ci. Educ.**, Bauru, v.11, n. 1, p. 133–44, 2005. DOI 10.1590/S1516-73132005000100011. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ciedu/a/KM5pNgvBFLwHGCHsxdqwn6w/#> 

CASANOVA, M. P. **Avaliação formativa digital: um estudo sobre perspectivas de alunos**. 2017. 65 p. (Relatório de pós-doutoramento na Especialidade: Educação a Distância e Elearning), Universidade Aberta. Disponível em: <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/14944> Acesso em 03 nov. 24 

CIVELEK, M; KARATEPE, Ç. "The Impact of Student-Paced Pragmatics Instruction through Nearpod on EFL Learners' Request Performance" **Adv. Lang. Lit. Stu.** v. 12, n. 6, p. 67–78, dez. 2021.

FIGARI, G. Prefácio. Em T. Vilhena, **Avaliar o extracurricular**. Porto: Asa. 1999

Referências

HERWAWAN, N. M. ; PANJAITAN, N. B. . The Influence Of Using Nearpod To Improve Student's Vocabulary In Learning English As Foreign Language. **JPDK**, [S. l.], v. 4, n. 6, p. 6076–6081, 2022. DOI: 10.31004/jpdk.v4i6.9261. Disponível em: <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9261> Acesso em: 22 nov. 2024. 

Le, H. H. V., & Doan, T. K. O. (2023). EFL Students' Perceptions of Using Nearpod in Online English Learning. **ICTE Conference Proceedings**, 3, 98–117. ISSN: 2834-0000. ISBN: 979-8-9870112-2-5 Disponível em: <https://doi.org/10.54855/ictcp.2338> Acesso em: 19 nov. 2023. 

MARCZEWSKI, A. (2015). User Types. In *Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design* (1st ed., pp. 65–80). CreateSpace Independent Publishing Platform. Disponível em: <https://www.gamified.uk/user-types/>. Acesso em: 07 dez. 2024 

Referências

MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática [recurso eletrônico]** / Organizadores: Lilian Bacich, José Moran. – Porto Alegre: Penso, 2018 e-PUB.

OSIPOVA, E. Corpus linguistic technology as a digital tool in teaching idioms' interpretation to EFL students. **IOP Conf. Ser.: Mater. Sci. Eng.** out, 2020. DOI: 10.1088/1757-899X/940/1/012135. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/346137653_Corpus_linguistic_technology_as_a_digital_tool_in_teaching_idioms'_interpretation_to_EFL_students/citations. Acesso em: 20 out. 2024 

PYSHKIN, E.; BLAKE, J.; BOGACH, N. Moving Beyond the Plateau with Computer-Assisted Pronunciation Mediation, **IJIET** Vol.14(6): 890–897, 2024, DOI: 10.18178/ijiet.2024.14.6.2115. Acesso em: 06 out. 2024.

QIAN, M.; XIAO, Z. Strategies for Preventing and Resolving Temporary Fossilization in Second Language Acquisition. **E. L. T.** v. 3, n. 1. p. 180. mar. 2010. Disponível em: <https://ccsenet.org/journal/index.php/elt/issue/view/219>. Acesso em: 06 out. 2024. 

Referências

QUEIROZ, A. R. **Aprendizagem ativa de língua inglesa e sala de aula invertida: tecnologias no Ensino Médio Integrado**. 2023. 138p. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos) - Instituto de Letras e Linguística, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2023.

RAVELA, P.; PICARONI, B.; LOUREIRO, G. **¿Cómo mejorar la evaluación en el aula?** Montevideu: Magro, 2017.

TOMENCHUK, M. Using the Corpus Approach in Teaching English Idioms. **SBUU**, n. 2, p 431-438, 2023
Disponível em: https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=ru&user=1yITcA8AAAAJ&sortby=pubdate&citation_for_view=1yITcA8AAAAJ:Zph67rFs4hoC. Acesso em: 20 out. 2024



VEIGA, A. M.; CAETANO, L. M.; NASCIMENTO, M. M. Metodologias Ativas no Ensino Médio: experiência com sala de aula invertida e aprendizagem a pares. **InfEduTeoPrat**, Porto Alegre, v. 23, n. 2, p. 177-194, maio/ago. 2020.

Acknowledgment



Fellow Teacher,

Espero que a experiência dessa oficina traga novos estímulos aos seus alunos, para que continuem na incrível jornada que é aprender inglês.

Que sejam capazes de descobrir novas fontes de conhecimento, de usar ferramentas digitais, de desenvolver inferências e de reconhecer aspectos culturais da língua adicional.

Eu ficaria muito satisfeita em receber um e-mail com seu comentário sobre essa oficina. belamlima209@gmail.com



Yours,
Bel Lima

7 REFERÊNCIAS

ALAWADHI, A.; THABET, R.A. Using Nearpod to Promote Engagement in Online ESL Classes: A Mixed-Methods Study in the Context of Higher Education. In: Al Marri, K., Mir, F., David, S., Aljuboori, A. **BUID Conference Doctoral Research 2022**. Lecture Notes in Civil Engineering, vol 320, 2023. Springer. DOI 10.1007/978-3-031-27462-6_11

AYTO, J. **Oxford Dictionary of Idioms (Oxford Quick Reference)**. 4^a ed. Oxford: Oxford University Press, 2020.

BNCC - Base Nacional Comum Curricular. **Ministério da Educação**. Brasília, DF. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em 20 out. 2024.

BRAGA, J.; RACILAN, M. (2020). Games and Gamification. **Rev. Bras. Linguíst. Apl.**, v. 20, n. 4, p. 693-702, 2020

CARO, E. E. The Advantages and Importance of Learning and Using Idioms in English. **Cuad. Lin. Hisp.** n.º 14, p. 121-136, jul./dic. 2009.

CARVALHO, L. M.; MARTINEZ, C.L. Avaliação formativa: a auto-avaliação do aluno e a autoformação de professores. **Ci. Educ.**, Bauru, v.11, n. 1, p. 133–44, 2005. DOI 10.1590/S1516-73132005000100011. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ciedu/a/KM5pNgvBFLwHGCHsxdqwn6w/#>

CASANOVA, M. P. **Avaliação formativa digital: um estudo sobre perspectivas de alunos**. 2017. 65 p. (Relatório de pós-doutoramento na Especialidade: Educação a Distância e Elearning), Universidade Aberta. Disponível em: <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/14944> Acesso em 03 nov. 24

CIVELEK, M; KARATEPE, Ç. “The Impact of Student-Paced Pragmatics Instruction through Nearpod on EFL Learners’ Request Performance” **Adv. Lang. Lit. Stu.** v. 12, n. 6, p. 67-78, dez. 2021.

FIGARI, G. Prefácio. Em T. Vilhena, **Avaliar o extracurricular**. Porto: Asa. 1999

FREYN, A. L.; GROSS, S. An Empirical Study of Ecuadorian University EFL Learners’ Comprehension of English Idioms Using a Multimodal Teaching Approach. **Theo. Prac. Lang. Stu.**, v. 7, n. 11, p. 984-989, nov. 2017 DOI: <http://dx.doi.org/10.17507/tpls.0711.06>

GEE, J. P. Learning by Design: Good Video Games as Learning Machines. **E-Learning and Digital Media**, [S.l.], v. 2, n. 1, P. 5-16, 2005. DOI: 10.2304/ elea.2005.2.1.5

HERWAWAN, N. M. .; PANJAITAN, N. B. . The Influence Of Using Nearpod To Improve Student's Vocabulary In Learning English As Foreign Language. **JPDK**, [S. l.], v. 4, n. 6, p. 6076–6081, 2022. DOI: 10.31004/jpdk.v4i6.9261. Disponível em: <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9261> Acesso em: 22 nov. 2024.

LARSON, M. **Meaning-based translation: A guide to cross language equivalence**. New York: University Press of America, 1984.

LE, H. H.; DOAN, T. K. O. EFL Students' Perceptions of Using Nearpod in Online English Learning. **ICTE Conference Proceedings**, 3, 2023. 98-117.ISSN:2834-0000. ISBN: 979-8-9870112-2-5 Disponível em: <https://doi.org/10.54855/ictep.2338> Acesso em: 19 nov. 2023.

LEFFA, V. J. Gamificação no ensino de línguas. **Rev. Cent. Ci. Educ.** v.38, n. 2, p. 01 – 14, abr./jun. 2020. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5007/2175-795X.2020.e66027> Acesso em: 07 dez.2024.

MARCZEWSKI, A. User Types. In: **Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design**. 1st ed., pp. 65-80, 2015. CreateSpace Independent Publishing Platform. Disponível em: <https://www.gamified.uk/user-types/>. Acesso em: 07 dez.2024

MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática** [recurso eletrônico] / Organizadores: Lilian Bacich, José Moran. – Porto Alegre: Penso, 2018 e-PUB.

OSIPOVA, E. Corpus linguistic technology as a digital tool in teaching idioms' interpretation to EFL students. **IOP Conf. Ser.: Mater. Sci. Eng.** out, 2020. DOI: 10.1088/1757-899X/940/1/012135. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/346137653_Corpus_linguistic_technology_as_a_digital_tool_in_teaching_idioms'_interpretation_to_EFL_students/citations Acesso em: 20 out. 2024

PIMENOVA, N. **Idiom comprehension strategies used by English and Russian language learners in a think-aloud study**. Tese de Doutorado, Faculty of Purdue University, West Lafayette, Indiana. 2011.

PYSHKIN, E.; BLAKE, J.; BOGACH, N. Moving Beyond the Plateau with Computer-Assisted Pronunciation Mediation, **IJIET** v. 14, p. 890-897, 2024, DOI: 10.18178/ijiet.2024.14.6.2115 Acesso em: 06 out. 2024.

QIAN, M.; XIAO, Z. Strategies for Preventing and Resolving Temporary Fossilization in Second Language Acquisition. **E. L. T.** v. 3, n. 1. p. 180. mar. 2010. Disponível em: <https://ccsenet.org/journal/index.php/elt/issue/view/219> Acesso em: 06 out. 2024.

QUEIROZ, A. R. **Aprendizagem ativa de língua inglesa e sala de aula invertida: tecnologias no Ensino Médio Integrado**. 2023. 138p. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos) - Instituto de Letras e Linguística, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2023.

RAVELA, P.; PICARONI, B.; LOUREIRO, G. **¿Cómo mejorar la evaluación en el aula?** Montevideu: Magro, 2017.

TOMENCHUK, M. Using the Corpus Approach in Teaching English Idioms. **SBUU**, n. 2, p. 431-438, 2023 Disponível em: https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=ru&user=1y1TcA8AAAAJ&sortby=pubdate&citation_for_view=1y1TcA8AAAAJ:Zph67rFs4hoC Acesso em: 20 out. 2024

VEIGA, A. M.; CAETANO, L. M.; NASCIMENTO, M. M. Metodologias Ativas no Ensino Médio: experiência com sala de aula invertida e aprendizagem a pares. **InfEducTeoPrat**, Porto Alegre, v. 23, n. 2, p. 177-194, maio/ago. 2020.

WHITTON, N. **Digital Games and Learning: Research and Theory**. New York: Routledge, 2014. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780203095935>.