

MOACIR JOSÉ DE ALMEIDA MORAES FILHO

S.O.S - STIMULATE OUR SKILLS



FICHA TÉCNICA

ELABORAÇÃO E AUTORIA

Moacir José de Almeida Moraes Filho

ORIENTAÇÃO

Profa. Dra. Marianne Kogut Eliasquevici

COORIENTAÇÃO

Prof. Dr. Marcus de Souza Araújo

IDENTIDADE VISUAL

Aida Monteiro

ILUSTRAÇÕES

<https://br.freepik.com/>

DIAGRAMAÇÃO

Aida Monteiro

REVISÃO TEXTUAL

Talita Pinheiro Gomes Banhos e Souza

Universidade Federal do Pará (UFPA)

Núcleo de Inovação em Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão (NITAE²)

Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES)



Esta obra está licenciado com uma Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional.

Este guia de estratégias didáticas criativas, do discente Moacir José de Almeida Moraes Filho, sob orientação da Profa. Dra. Marianne Kogut Eliasquevici e coorientação do Prof. Dr. Marcus de Souza Araújo, surge como produto do Mestrado Profissional em Ensino vinculado ao Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES), do Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão (NITAE²), da Universidade Federal do Pará (UFPA).

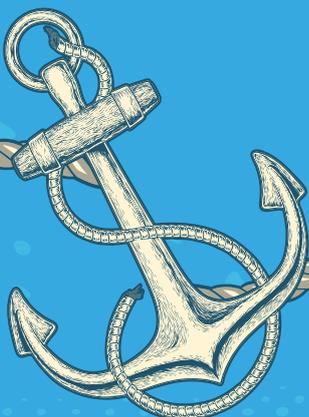
1ª versão.

Belém – UFPA – 2021

LEME do NAVIO



TODOS A BORDO!	5
<i>FINALIDADE</i>	11
<i>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</i>	11
PROGRAMAÇÃO	12
ANTES DO EMBARQUE	14
DURANTE A VIAGEM	18
<i>Mapa Semântico redacional</i>	20
<i>Tradução Intersemiótica</i>	25
<i>Party Catch Phrase Free</i>	29
<i>Dominó Vocabular</i>	34
<i>True Confessions</i>	38
<i>Debate tecnolúdico</i>	43
<i>Caça ao tesouro tecnológica</i>	49
<i>Projeto Social</i>	53
<i>Vision board digital</i>	57
<i>Dramatização dirigida</i>	61
DESEMBARQUE	65
QUILHA	67
CASCO	72
ANEXO A – Códigos de correção de texto	73
ANEXO B – História da Chapeuzinho Vermelho	74
ANEXO C – História Cachinhos Dourados	76
HÉLICE	78
APÊNDICE A – Tradução Intersemiótica	79
APÊNDICE B – Dominó Vocabular	81
APÊNDICE C – True Confessions	83
APÊNDICE D – Caça ao tesouro tecnológica	84
APÊNDICE E – Projeto Social	90
APÊNDICE F – Vision Board	95
APÊNDICE G – Dramatização dirigida	96





1

TODOS A BORDO!



20

21

SOS - STIMULATE OUR SKILLS

TODOS A BORDO!

Entende-se que o Mestrado Profissional possui caráter de especificidade, visando ao desenvolvimento de pesquisa voltada para a aplicação profissional (UFPA, 2009). Sendo assim, este texto dedica-se à apresentação do **S.O.S. – Stimulate Our Skills**, produto educacional final, resultado da pesquisa de mestrado pertencente ao Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES), mais especificamente à linha de pesquisa Criatividade e Inovação em Processos e Produtos Educacionais (CIPPE), que tem como objetivo

[...] conceber e desenvolver processos e produtos criativos para o ensino-aprendizagem, configurados a partir de demandas das diferentes áreas do conhecimento. Para tanto, os recursos comunicacionais, educacionais e os das Tecnologias da Informação e Comunicação serão explorados na geração de soluções inovadoras e factíveis. Os processos e produtos desenvolvidos serão avaliados por pesquisas qualitativas e/ou quantitativas orientadas às testagens e validações das soluções (PPGCIMES, 2021).

Sendo assim, o produto aqui elaborado, bem como seus objetivos traçados são o fruto de pouco mais de dez anos de experiência como aluno do Ensino Superior e da experiência como professor de Língua Inglesa, desde 2012. Em 2010, quando iniciei os estudos no Ensino Superior, no curso de Bacharelado em Letras com Habilitação em Tradutor e Intérprete, percebi, através de experiências empíricas, que havia uma desmotivação por parte de vários discentes, em relação às habilidades linguísticas, tanto **produtivas** quanto **receptivas**.

É válido lembrar que, de acordo com Brown (2001), compreendem-se as habilidades produtivas como sendo aquelas em que há produção oral ou escrita, enquanto as habilidades receptivas englobam a recepção de texto, via leitura e/ou audição.

No entanto, pesquisas mais contemporâneas, como as de Araújo (2015) e Pileggi (2015) apontam para a utilização das habilidades linguísticas de maneira integrada, ou seja, indissociável umas das outras. Sendo assim, o produto educacional em questão utiliza os cânones literários Oxford (1990), Brown (2001) e Nunan (2003) como base teórica, a fim de que seja mais fácil visualizar em que momento da aula será mais propícia a adoção das estratégias propostas.

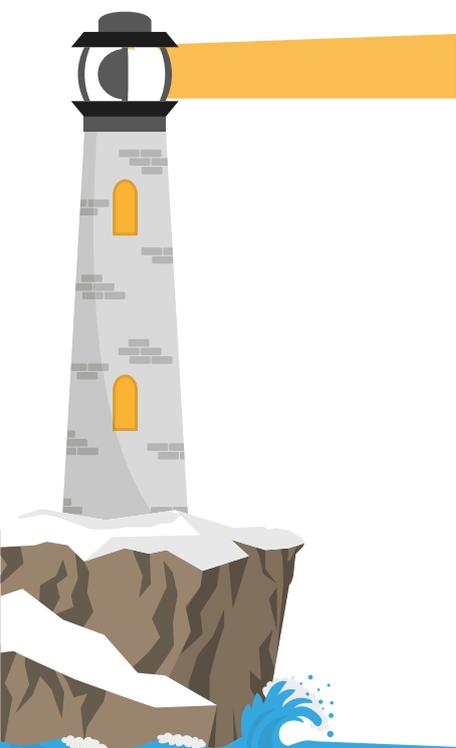
Em 2015, ao retomar os estudos em outra graduação, desta vez, no curso de Licenciatura em Letras Português-Inglês e suas respectivas Literaturas, a situação não foi diferente. Eu não percebia que as atividades que nos eram propostas pelos professores tinham como fundamento um processo dialógico de ensino e aprendizagem, ou seja, nos tornar responsáveis pela aprendizagem, ou até mesmo compartilhar este processo conosco, construindo uma trilha acadêmica juntos, motivados, engajados em falar e/ou escrever em inglês, mesmo que uma das características fundamentais dos dois cursos estivesse voltada à utilização das habilidades linguísticas produtivas. É importante frisar que as demais habilidades – de escuta e leitura – também fizeram parte deste processo de ensino e aprendizagem, mas estas eram bem mais utilizadas e desenvolvidas em nós, haja vista que a maioria das aulas tinham os professores como principais propagadores do conhecimento, ou seja, eles falavam e nós escutávamos. Eles passavam textos e nós os líamos.

Após as leituras de Abreu (2009), Mohammadi (2013), Souza (2014), Andrade (2015), Quisen (2015), Almeida e Castro (2018), Barbosa (2018) e Oliveira (2019), vi que as minhas inquietações, para além de noções abstratas e pessoais, também são objetos de discussão e produções acadêmicas em diversas conjunturas de ensino e aprendizagem pelo Brasil desde antes da minha percepção. Assim, não parece improcedente inferir que este mesmo contexto, vivenciado por mim desde 2010, também deva ocorrer em outros lugares do Brasil, mas com outros alunos e olhares, tendo em comum a desmotivação dos alunos de Letras Língua Inglesa em relação ao seu processo de ensino e aprendizagem.

Este cenário do processo de ensino e aprendizagem de LI no Ensino Superior nos remete à um pensamento tradicionalista. Se apropriando dos termos de Bergmann e Sams (2018), é como se estivéssemos na era da Revolução Industrial:

Os alunos são educados como em linha de montagem, para tornar eficiente a educação padronizada. Sentam-se em fileiras de carteiras bem arrumadas, devem ouvir um “especialista” na exposição de um tema e ainda precisam se lembrar das informações recebidas em um teste avaliativo (BERGMANN; SAMS, 2018, p. 6).

Seguindo a linha de pensamento metafórico, é como se o desenvolvimento das habilidades linguísticas produtivas em LI fosse uma tão sonhada viagem de cruzeiro à um lugar belíssimo, e o processo de ensino e aprendizagem atual como se estivéssemos neste navio, porém em condições que necessitam ser melhoradas e passar por renovação. Neste sentido, fazendo um paralelo com a náutica apresentada, no início do século XX, quando um



navio estava em situação de perigo, o comandante emitia um sinal de socorro, em código Morse, que poderia ser traduzido como “S.O.S.” ou “Save Our Ship” (“salve o nosso navio”, em uma tradução livre). Neste direcionamento, a proposta é contribuir com o processo de ensino e aprendizagem de Língua Inglesa no Ensino Superior, a partir do fomento à atuação ativa dos discentes, no que tange a utilização da criatividade, as Metodologias Ativas e a Abordagem Comunicativa como princípios norteadores. Como tentativa de ajudar os professores em meio a este contexto, dez atividades didática criativas, desenvolvidas a partir dos estudos de Metodologias Ativas e da Abordagem Comunicativa, foram criadas. Estas atividades supracitadas compõem o produto educacional **S.O.S. – Stimulate Our Skills**.

Para melhor entendimento deste produto, é preciso compreender melhor as bases teóricas que o suportam. Desta maneira, entende-se Metodologias Ativas como processos que compreendem o aluno como protagonista do seu processo de aprendizagem, bem como parte de uma colaboração pautada em ação-reflexão (FILATRO, CAVALCANTI, 2018). Estas mesmas características podem ser associadas à Abordagem Comunicativa, em se tratando do processo de ensino e aprendizagem de LI, já que Nunan (2003, p. 330) define esta abordagem como “um método de ensino de línguas baseado no conceito de que a interação é a chave para o aprendizado e que os alunos devem ter oportunidades para se comunicarem durante as aulas”.

Sendo assim, é possível conjecturar que os alunos, ao serem expostos à atividades que possuam características que interseccionem tanto os ensinamentos previstos pelas Metodologias Ativas quanto pela Abordagem Comunicativa, possam vir a desenvolver suas habilidades linguísticas produtivas de maneira mais significativa. Foi pensando nesta área de interseção entre as teorias que o **S.O.S. – Stimulate Our Skills (S.O.S., daqui em diante)** foi desenvolvido.

Tendo em mente a metáfora náutica que permeia a criação deste produto, optei por utilizar uma linguagem diferenciada, assim, os termos adotados não são neologismos, mas sim advindos da **criatividade lexical**.

Segundo Turazza (2005, p. 16), a criatividade lexical pode ser entendida como “a capacidade de atribuir relevos ou de cancelá-los, (re)categorizando as coisas do mundo pela fluidez”. Em outras palavras, dar uma nova roupagem à termos já conhecidos.



A linguagem criativa não é sinônimo de imaginação ou originalidade, mas é aquela que possui caráter ilimitado, independência do controle de estímulos e adequação à situação. Sendo assim, é necessário esclarecer a linguagem metafórica empregada no produto **S.O.S.**

Primeiramente, entendo o professor como sendo o comandante do navio, pois, em concordância com as ideias de Harmer (2007), é ele quem exerce autoridade durante o seu trabalho. No entanto, é necessário frisar que, mesmo o professor estando em posição de autoridade, é importante que os alunos assumam um papel mais ativo em sala de aula, haja vista que, de acordo com Moran (2018), para uma aprendizagem mais significativa, é necessário que se dê maior importância ao protagonismo do aluno. Isso se dá, segundo este autor, “através de situações práticas, produções individuais e de grupo e sistematizações progressivas” (MORAN, 2018, p. 13-14).

Assim como “comandante”, termos como “mares”, “turbulências” e “maresias” também precisam ser compreendidos, antes do início da nossa viagem. Os “mares” compreendem as grandes áreas a serem navegadas durante o processo de ensino e aprendizagem. Aqui, este termo está sendo utilizado para se referir ao nível do Ensino Superior. Por outro lado, as “turbulências” e “maresias” são entendidas como os contratempos encontrados durante a navegação, ou seja, são os problemas a serem superados e/ou corrigidos pelos comandantes.

Em se tratando dos problemas a serem enfrentados pelos comandantes, durante suas viagens, é importante ressaltar que a maneira com qual eles lidam com estes contratempos impacta diretamente no aproveitamento da excursão, ou seja, da aula, em si. Um desses contratempos é o processo de correção a ser adotado. Brown (2001) sugere que as correções realizadas pelos professores sejam encorajadoras o suficiente para que os alunos continuem tentando alcançar a comunicação, porém não tão recorrentes a ponto de inibir qualquer tentativa de produção do aluno. Segundo o autor,

muito feedback cognitivo negativo – uma enxurrada de interrupções, correções e atenção excessiva à malformação – muitas vezes leva os alunos a interromperem suas tentativas de comunicação. Eles percebem que há tanta coisa errada com sua produção que há pouca esperança de fazer algo certo. Por outro lado, muito feedback cognitivo positivo – disposição do professor-ouvinte de deixar que os erros não sejam corrigidos, para indicar a compreensão quando a compreensão pode não ter ocorrido – serve para reforçar os erros do falante-aluno. O resultado é a persistência e talvez a eventual fossilização de tais erros (BROWN, 2001, p. 289, tradução nossa)¹.

¹ Do original “Too much negative cognitive feedback - a barrage of interruptions, correction and over attention to malformation - often lead learners to shut off their attempts at communication. They perceive that so much is wrong with their production that there is little hope of getting anything right. On the other hand, too much positive cognitive feedback - willingness of the teacher-hearer to let errors go uncorrected, to indicate understanding when understanding may not have occurred - serves to reinforce the errors of the speaker-learner. The result is the persistence, and perhaps the eventual fossilization of such errors (BROWN, 2001, p. 289).”



Sugere-se, então, que, no decorrer das atividades aqui apresentadas, o professor tome nota dos possíveis desvios linguísticos (as “turbulências”) para que, colaborativamente, os alunos consigam refletir e, eventualmente, corrigir o que haviam errado antes, de modo que a aprendizagem seja compartilhada e não centrada no professor. Por exemplo, se um aluno diz a frase *“We normally put the presents on the table that have in the living room”*, seria interessante que o professor anotasse esta frase e, em um momento oportuno, ele a escrevesse no quadro, para que, colaborativamente, os alunos pudessem chegar à conclusão de que o verbo *“have”* poderia ser substituído por *“there is”* ou precedido pelo sujeito *“we”*, para obter, respectivamente, o sentido de existência ou pertencimento necessário para que a frase esteja gramaticalmente correta, sem que a intenção do enunciado fosse perdido.

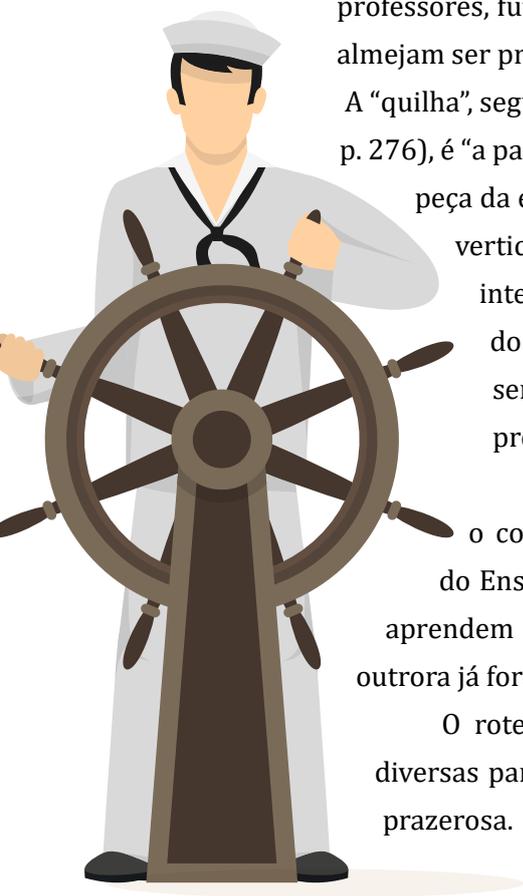
Ainda sobre o erro, é importante frisar que o aluno precisa estar motivado e se sentir confortável para produzir. As estratégias aqui propostas contam com a correção do professor, em determinados momentos, mas espera-se que este comandante saiba cuidar de seus passageiros com maestria, uma vez que, ao utilizar a Abordagem Comunicativa como abordagem para as suas aulas, tanto o aluno quanto o professor precisam ter ciência de que o a aprendizagem é um processo de construção criativa e envolve tentativa e erro (RICHARDS; RODGERS, 2001).

Além destes termos, há, ainda, que distinguir a “tripulação” dos “marinheiros” e “passageiros”. “Tripulação” faz referência a todos os indivíduos a bordo do navio, enquanto “marinheiros” trata da parte da tripulação interessada em aprender com o comandante, a fim de que, um dia, possam ser os comandantes dos seus próprios navios – são os alunos que almejam ser professores, futuramente. Por fim, “passageiros” remete aos alunos – tanto os que almejam ser professores quanto os que não possuem tal desejo.

A “quilha”, segundo o minidicionário escolar da Língua Portuguesa Scottini (2017, p. 276), é “a parte inferior do navio, parte que suporta a estrutura do barco”. É uma peça da estrutura da embarcação à qual se prendem todas as grandes peças verticais da ossada que estruturam o casco. Em outras palavras, para uma interpretação mais precisa, a quilha serve como base para a construção do nosso navio – o nosso produto, o **S.O.S. – Stimulate Our Skills**. Ela servirá como as referências, das quais pude me embasar, construir o produto e lançá-lo ao mar do Ensino Superior.

Partindo de diversas inquietações pessoais e profissionais, o comandante do **S.O.S** convida vocês, professores de Língua Inglesa do Ensino Superior, a embarcarem em uma viagem atípica, na qual vocês aprendem a navegar por águas diferentes, visitando lugares fascinantes, que outrora já foram visitados, mas nem sempre descritos e registrados.

O roteiro é focado em um destino principal, mas também conta com diversas paradas obrigatórias, necessárias para que a viagem seja completa e prazerosa.



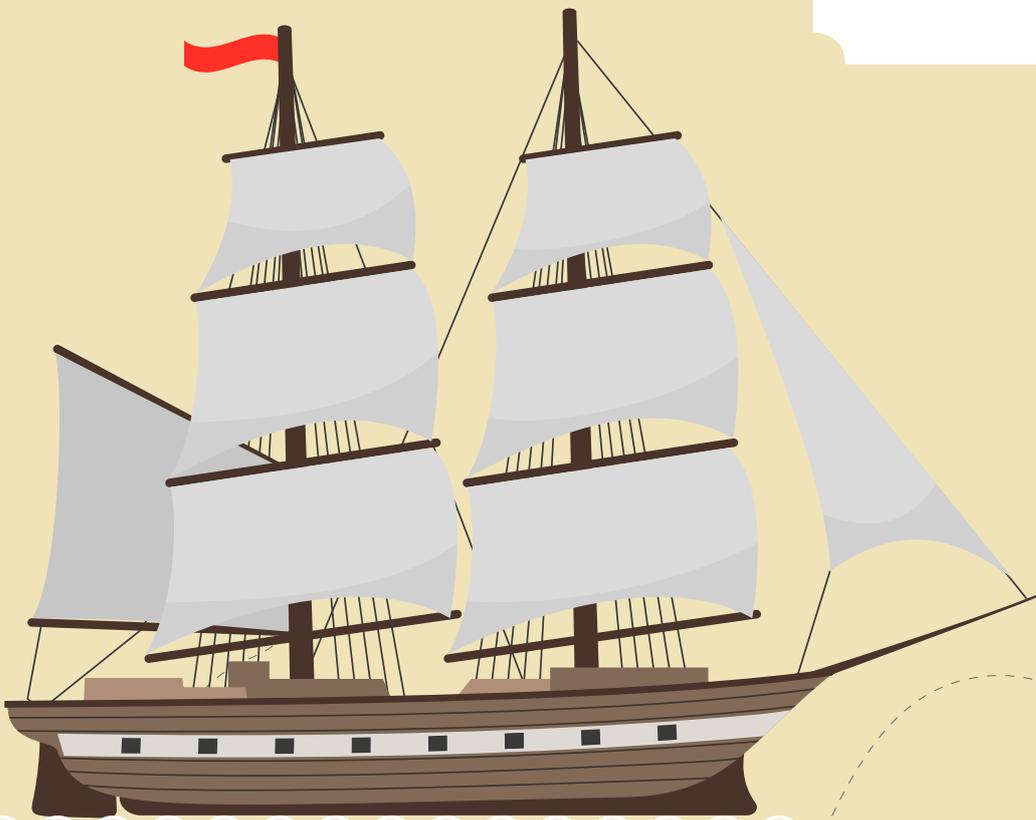


FINALIDADE

- Criar oportunidades para que os comandantes que estejam navegando pelos mares do Ensino Superior ajudem seus passageiros a utilizarem a Língua Inglesa de maneira produtiva, didática e criativa, norteados pelos estudos das Metodologias Ativas e da Abordagem Comunicativa.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Disponibilizar dez itinerários para viagens cujo destino seja a produção oral ou escrita dos passageiros.
- Deixar a tripulação ciente de que a colaboração e participação ativa contribuem para uma viagem significativa.
- Dividir experiências de viagens já realizadas, bem como expedições ainda a serem realizadas.
- Motivar marinheiros que aspiram ser comandantes a reproduzir as viagens aqui relatadas.



2

PROGRAMAÇÃO

20

NOSSA
VIAGEM

VAI
COMEÇAR

21

PRONTOS PARA PARTIR?



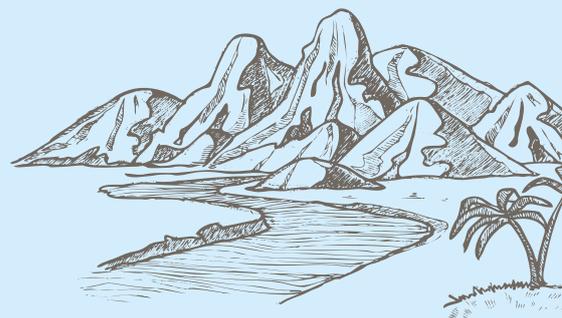
Prontos para partir? Nossa viagem está prestes a iniciar. Nossa bússola será o roteiro sugerido por Brown (2001), que entende que há variados tipos de viagens, com diversas rotas, mas também entende que os comandantes mais experientes concordam em elementos essenciais que tornam esta viagem mais prazerosa, sem muitas maresias e outros contratempos.

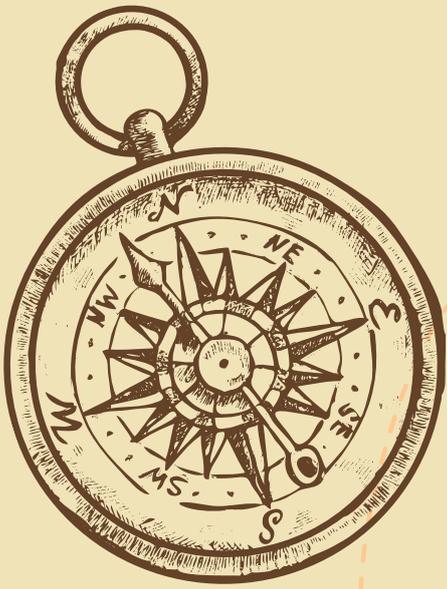
Este roteiro aponta elementos que norteiam todos os marinheiros para uma viagem mais tranquila, quais sejam: destino, paradas obrigatórias, checklist náutico, itinerário e vistoria e reparos. Os passos apontados por Brown (2001, p. 149-151), para a criação de um plano de aula, no idioma original, são: *goal, objectives, materials and equipment, procedures, evaluation e extra-class work*. Para este trabalho, utilizaremos apenas os cinco primeiros, pois entendemos o trabalho extraclasse – o sexto passo, caracterizado pela atribuição de atividades complementares à aula – como um passo a ser avaliado após a “viagem”, logo, não cabe, dentro deste contexto, sugerir atividades que venham a ser utilizadas depois de findada a viagem.

Sendo assim, sugerimos que o **S.O.S** seja entendido como uma programação a ser

realizada dentro do navio, durante a viagem. Esta programação deve ser complementar aos destinos almeçados, de modo que estas atividades propostas funcionem como uma alternativa para as aulas. Em algumas viagens, para que o comandante conduza a embarcação ao seu destino com fluidez e segurança, o processo de armação será melhor explicitado. Durante nossa viagem rumo à aulas mais produtivas e **significativas**, preparei uma programação que oferece a vocês, os passageiros do navio **S.O.S. – Stimulate Our Skills**, dez atividades didáticas criativas pautadas nos estudos de Metodologias Ativas e da Abordagem Comunicativa.

Aulas significativas são aquelas em que “o aluno pode experimentar motivações à participação e engajamento nas atividades propostas, não só obtendo aprendizagem, mas também somando ao grupo na resolução do problema.” (SOARES et al, 2019, p. 112)





Destino

É o nosso principal objetivo, o lugar de chegada, ou o fim da viagem. No entanto, mesmo que o objetivo de uma viagem seja a chegada no destino principal, as paradas obrigatórias são elementos indispensáveis para que a viagem seja memorável e significativa.

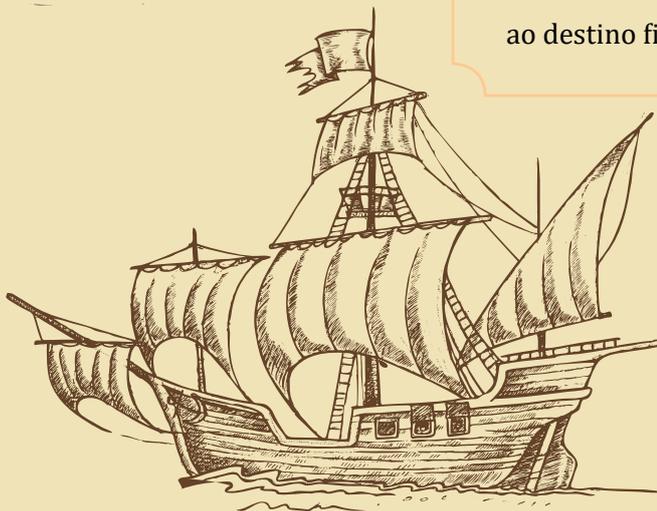
ANTES DO EMBARQUE

Para melhor atender nossa tripulação, é necessário apresentar alguns termos que serão essenciais para a viagem.



Paradas Obrigatórias

Durante a viagem, as paradas obrigatórias oferecem à tripulação outros atrativos, que vão além do destino principal. São nestas paradas que os passageiros têm a oportunidade de conhecer novos lugares e vivenciar realidades distintas, tendo em mente os diferentes níveis de conhecimento que cada passageiro traz consigo, além da vontade em comum: chegar ao destino final.





Checklist náutico

Antes do embarque, os marinheiros precisam verificar se todos os itens necessários para o percurso estão prontos para a viagem. Este *checklist* engloba diversos itens, essenciais, que não podem ser esquecidos ou deixados em terra. São os elementos que tornam a viagem segura para a tripulação, além de serem materiais fundamentais para o bom andamento da viagem.



Armação

Segundo o *site* da Marinha do Brasil (2021), a armação é o processo que “consiste em uma inspeção do navio para ver se está tudo em ordem, de acordo com a encomenda”. Para algumas das nossas viagens, será importante detalhar o processo de preparação do navio para melhor receber a tripulação. Trata-se das atividades pré-embarque, extremamente necessárias para a segurança e a fluidez da viagem.



Itinerário

É a viagem, em si. O passo a passo a ser seguido para que a programação ocorra como planejada, sem maiores contratemplos. É essencial que o itinerário seja pensado de acordo com o destino da viagem, bem como as paradas obrigatórias. Ademais, é indispensável que as viagens preparadas ofereçam as melhores experiências possíveis aos passageiros. Para tal, como sugerido por Brown (2001), é preciso haver (1) um evento de abertura, que engaje os passageiros e os deixem confortáveis para o restante da viagem; (2) práticas que possibilitem a interação entre os passageiros, a fim de que estes possam se conhecer e trocar vivências, permitindo que haja (3) a produção de novos conhecimentos, memórias e experiências significativas.



Vistoria e reparos

Ao fim da viagem, faz-se imperativo que o comandante do navio realize uma vistoria em toda a embarcação, procurando por possíveis problemas e, por consequência, soluções para os mesmos. Sabendo destes, o comandante pode, então, analisá-los e fazer reparos que busquem evitar reincidências em suas próximas viagens. No entanto, nada impede que a vistoria ocorra no decorrer da viagem. Na verdade, ao sinal de problemas, o comandante precisa agir com precisão e cautela, a fim de tentar ajudar seus passageiros a solucioná-los, tentando não causar desconforto ou desmotivação nesses passageiros.

Apresento, então, o **Quadro 1**, que simplifica a leitura da programação dos passageiros desta grande jornada rumo às aulas comunicativas, que desenvolvam as habilidades produtivas dos alunos de LI, pautados em estudos de Metodologias Ativas e da Abordagem Comunicativa.

Quadro 1 - Termos de linguagem criativa utilizados

<i>Linguagem Náutica</i>	<i>Linguagem Acadêmica</i>
Armação	Preparação anterior à aula
Bússola, norteado	Inspirador, alguém que embasa
Categoria	Nível, de acordo com o <i>Common European Framework of Reference for Languages</i> (CEFR), utilizado para estabelecer um padrão internacionalmente reconhecido ao descrever a proficiência em um idioma.
<i>Checklist</i> náutico	Materiais necessários
Comandante	Professor
Destino	Objetivo geral de cada atividade.
Embarque	Leitura, , introdução às atividades.
Hélice	Apêndices
Itinerário	O termo “ <i>procedure</i> ” (BROWN, 2001), que engloba as partes detalhadas do plano de aula.
Leme	Sumário.
Mares	Grandes áreas do processo de ensino e aprendizagem, em especial o Ensino Superior.
Marinheiros	Alunos que aspiram a docência.
Paradas obrigatórias	Objetivos específicos de cada atividade.
Passageiros	Alunos, de maneira generalizada
Programação	Contextualização teórica das sequências didáticas das atividades presentes no produto.
Quilha	Referências bibliográficas
Rotas	Abordagens de ensino
Tripulação	Todas as personagens no processo de ensino e aprendizagem.
Turbulências, maresias	Contratempos, dificuldades encontradas no processo de ensino e aprendizagem.
Viagem, expedição	Aula
Vistorias e reparos	<i>Feedback</i>

Fonte: Elaborado pelo autor.

Por fim, é necessário reforçar que as atividades aqui apresentadas não funcionam de maneira independente. Elas complementam um trabalho que deve ser realizado desde antes do embarque, ou seja, desde antes da viagem. Em outras palavras: as atividades que serão descritas no S.O.S. devem complementar uma aula ministrada anteriormente e não ser a aula, em si. Desta maneira, estas atividades são um adicional à prática do professor de LI no Ensino Superior, já que foram desenvolvidas com o intuito de oferecer possibilidades de práticas docentes para este contexto de ensino e aprendizagem.



DURANTE A VIAGEM

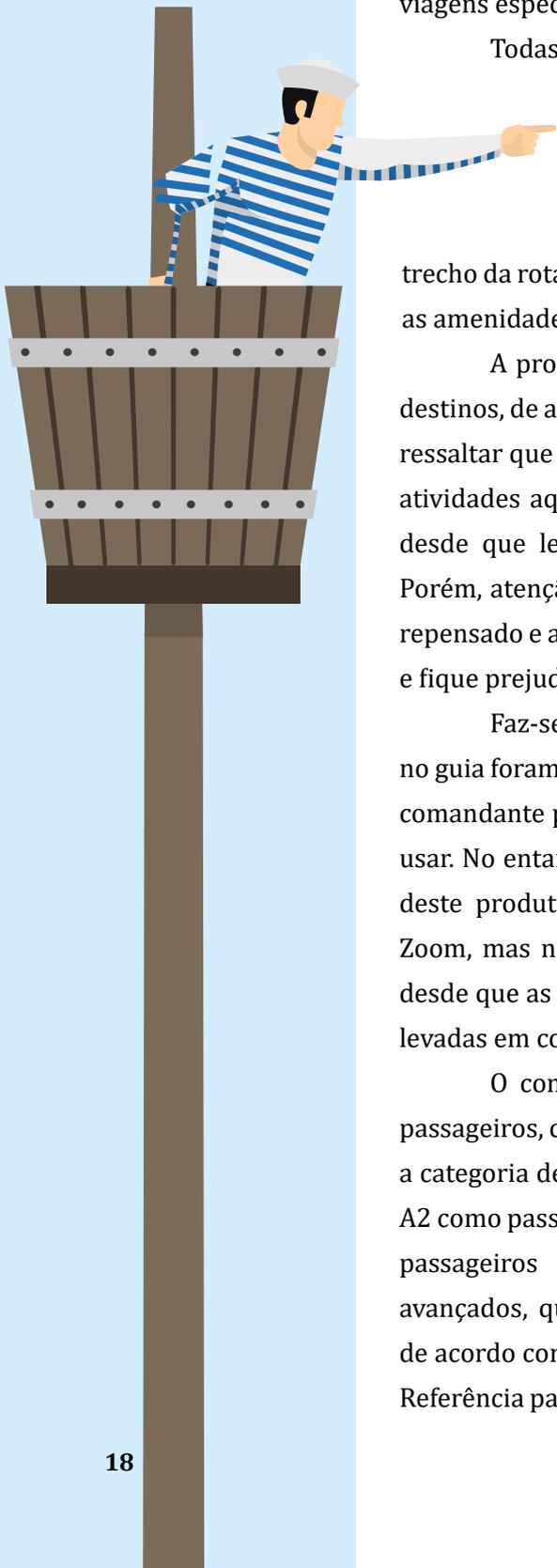
É com imensa honra que compartilho a programação da nossa viagem rumo à aulas mais significativas de Língua Inglesa no Ensino Superior. Preparem-se para vivenciar aventuras e conhecer novas rotas. Em mãos, vocês têm o guia com atividades preparadas especialmente para vocês. Para cada atividade, os planos de aula também serão disponibilizados, de modo que você, passageiro deste cruzeiro, só precisa adaptá-los de acordo com suas viagens específicas.

Todas as rotas foram pensadas para serem realizadas em um único dia. A duração de cada aventura tem duração máxima de 240 minutos, para o melhor conforto da tripulação. Caso não seja possível realizar a viagem em apenas um dia, é de responsabilidade do comandante decidir em qual trecho da rota será melhor para atracar a embarcação, a fim de que todas as amenidades presentes nas viagens sejam aproveitadas.

A programação aqui proposta pode ser adaptada para diversos destinos, de acordo com a preferência de cada comandante. É importante ressaltar que esta programação não segue uma ordem lógica. Ou seja, as atividades aqui explicitadas podem ser utilizadas em qualquer ordem, desde que levem em consideração os passageiros e o destino final. Porém, atenção: ao trocar algum destino, o *checklist* náutico deverá ser repensado e adaptado, para que a tripulação não venha a ter dificuldades e fique prejudicada durante o percurso.

Faz-se importante ressaltar que algumas das viagens propostas no guia foram pensadas para o contexto de aula remota. Para tais aulas, o comandante pode ficar à vontade para escolher qual plataforma prefere usar. No entanto, cabe indicar que as atividades testadas para a criação deste produto foram todas realizadas por intermédio da plataforma Zoom, mas nada impede o comandante de escolher outra plataforma, desde que as alterações necessárias para o andamento da viagem sejam levadas em consideração.

O comandante do **S.O.S.** avisa que, para melhor conforto dos passageiros, cada atividade da programação está dividida de acordo com a categoria de proficiência em LI na qual o passageiro se encontra: A1 e A2 como passageiros de proficiência mais básica; B1 e B2 caracterizando passageiros mais experientes; e C1 são passageiros proficientes, avançados, quase como marujos! Estas categorias foram selecionadas de acordo com as descrições disponíveis no Quadro Europeu Comum de Referência para Línguas (CEFR), órgão regulamentador responsável pela



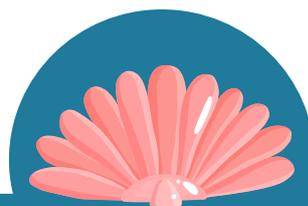
garantia de uma viagem segura e confortável, para todos.

Ressaltamos, ainda, que a programação presente visa a prática das habilidades linguísticas produtivas, ou seja, a fala e a escrita. Para cada viagem, diversas funções comunicativas serão trabalhadas, a fim de que seus passageiros cheguem ao destino desejado com tranquilidade. Cabe aos comandantes adaptarem as viagens aqui propostas de acordo com suas realidades e aspirações.



Estrela do mar

O símbolo da estrela do mar – *starfish*, em inglês – indica que a atividade em questão focará no desenvolvimento da habilidade oral. A estrela, *star*, em inglês, é a sigla *Speaking Tasks as an Academic Resource*, ou, em português, Tarefas de Fala como um Recurso Acadêmico.



Concha

Por outro lado, uma concha – *shell*, em inglês – ilustrará a habilidade da escrita como objetivo a ser alcançado, representando a sigla para *Shared Essays for Language Learning* ou Redações Compartilhadas para o Aprendizado de Línguas, em uma tradução livre.

Além do mais, há dois símbolos que representam qual habilidade será trabalhada, em cada atividade. Estes símbolos foram selecionados por representarem siglas que resumem suas funções, nas atividades.

A maioria das atividades disponibilizadas aponta para uma viagem integrada, ou seja, que utiliza mais de uma habilidade linguística durante seu trajeto. No entanto, faz-se necessária esta classificação, para que seja mais simples identificar quais rotas são mais viáveis para o mar a ser navegado, visando facilitar a leitura da programação a seguir.

Desejo à todos uma excelente estadia no navio **S.O.S. – Stimulate Our Skills**.

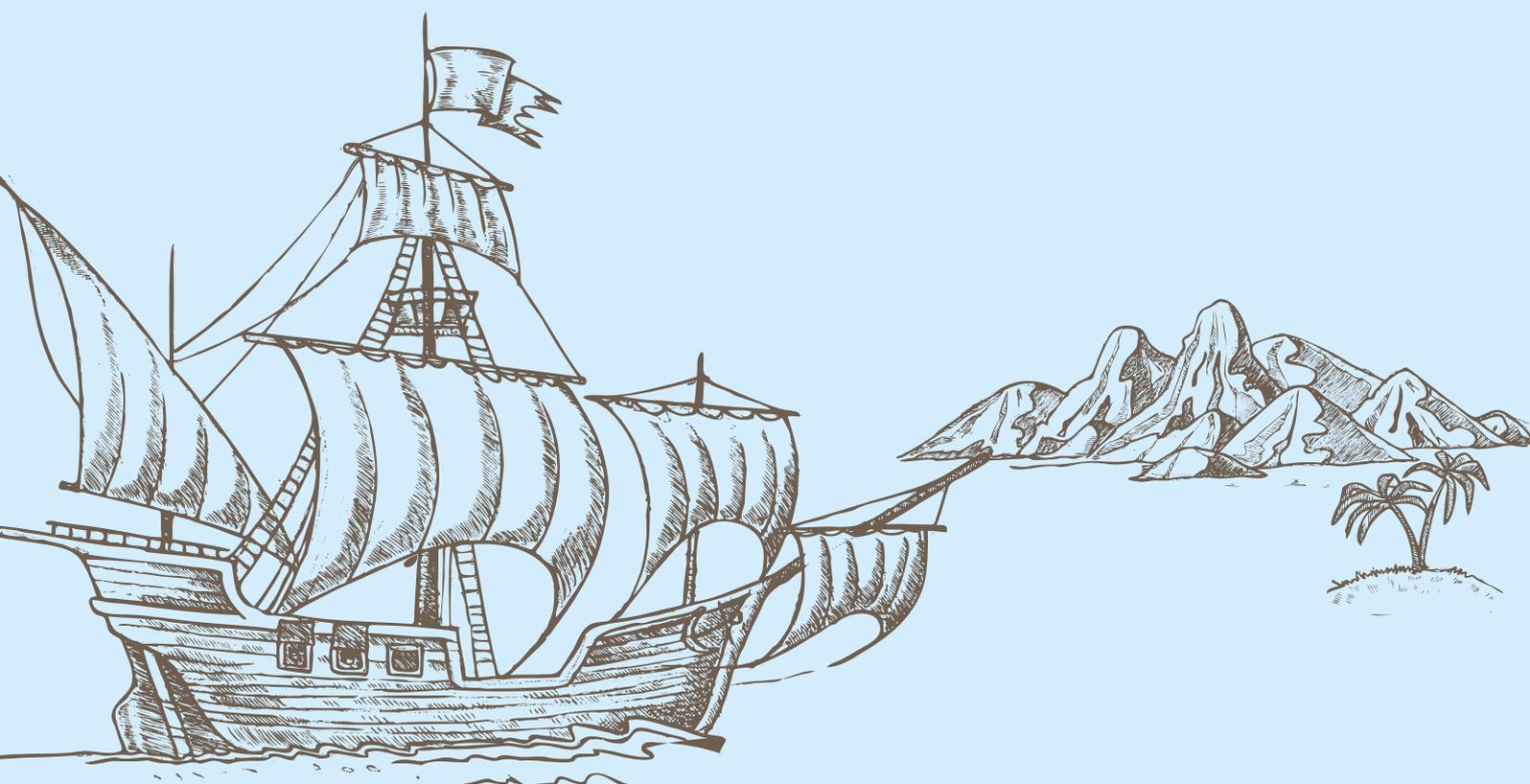
Have a nice trip!

O comandante.



Proposta de escrita colaborativa, pautada na **Aprendizagem Baseada em Tarefas**. Os alunos trabalham colaborativamente criando um elemento gráfico e, como resultado, escrevem um texto que englobe todos os elementos presentes no mapa, desenvolvendo a habilidade de construção textual baseada em palavras pré-estabelecidas. Em adição, os alunos desenvolvem a criatividade textual, de modo que eles deverão achar maneiras de escrever o texto com todas as palavras levantadas por eles.

A Aprendizagem Baseada em Tarefas (TBL, do inglês Task-Based Learning) tem como principal objetivo a utilização da língua como forma de aprendizagem. Durante uma aula TBL, a linguagem deve vir dos próprios alunos, não do professor. O que conta é a resolução dos problemas que a própria tarefa proporciona (COOK, 2008).





CATEGORIA:
B1

Tempo de viagem: 135 minutos

Destino:

- Trabalhar a escrita colaborativa, em um contexto de aula remota, por meio de um **mapa semântico** como ferramenta para o desenvolvimento das habilidades linguísticas produtivas.

Mapas Semânticos, segundo Oxford (1990), são diagramas no qual os conceitos-chave (expressos em palavras) são destacados e ligados a conceitos relacionados por meio de linhas ou setas. Basicamente, essa estratégia é utilizada para demonstrar como as ideias se encaixam visualmente.



Paradas Obrigatórias

- Discutir, em grupos, sobre feriados²;
- Elaborar um mapa semântico;
- Escrever um texto baseado neste mapa semântico.



Checklist náutico

- Computador com acesso à internet e webcam.
- Dicionários bilíngues ou dispositivos eletrônicos com conexão à internet.
- Temporizador.
- 1 enfeite de Natal.
- 1 chapéu de palha.
- 1 flor.

² A temática “feriados” fez parte do livro *Touchstone Student Book 1*, livro utilizado na disciplina Língua Inglesa II, ofertada pela Faculdade de Letras Estrangeiras Modernas (FALEM), na Universidade Federal do Pará (UFPA) – na qual participei realizei o Estágio Supervisionado. A atividade foi testada e avaliada pelos alunos da turma. Os dados podem ser obtidos ao ler a Dissertação que aborda o processo de concepção do produto.



Itinerário

- Apresentação (20 minutos)

- Mostrar a flor, o chapéu de palha e enfeite de Natal para os alunos.
- Perguntar o que os objetos têm em comum.
- Solicitar que os alunos relacionem os objetos à algum feriado comemorado no cotidiano deles.
- Discutir quais feriados são comemorados nos cotidianos dos alunos;
- Solicitar aos alunos que elenquem quais destes feriados são mais relevantes para eles;
- Pedir aos alunos que justifiquem, verbalmente, a escolha destes feriados;
- Pedir aos alunos que selecionem um feriado de suas preferências para a produção do mapa semântico.

Idealmente, esperaríamos que os alunos falassem estas palavras no idioma de chegada, ou seja, o Inglês. Caso haja um déficit vocabular, o professor pode anotar as palavras em Português. Para este estágio, é importante que os alunos não sejam tolhidos por não se comunicarem no idioma de chegada, haja vista que a colaboração é a estratégia a ser trabalhada.

- Prática (40 minutos)

- Ao compartilhar uma espécie de “quadro branco” (utilizando o programa Paint, por exemplo), fazer um círculo e escrever o feriado selecionado previamente dentro deste círculo.
- Configurar o temporizador para 2 minutos.
- Explicar aos alunos que eles terão 2 minutos para **falar** palavras que estejam relacionadas ao feriado selecionado.
- Anotar estas palavras ao redor do círculo, até o término dos 2 minutos.
- Após o término dos 2 minutos, eliminar possíveis palavras repetidas.
- Caso haja palavras em português, perguntar aos alunos se alguém sabe como traduzi-las. Se a resposta for negativa, informar que os alunos podem utilizar os dicionários ou aparelhos eletrônicos para a pesquisa. Em último caso, traduzir as palavras para os alunos.
- Pedir aos alunos que categorizem palavras semelhantes em grupos.



- **Pedir sugestões** de como introduzir um texto sobre o feriado selecionado, tendo em vista os diversos grupos semânticos.
- Iniciar o texto, escrevendo as sugestões de construções levantadas pelos alunos.
- Corrigir, verbalmente, os possíveis erros de construções textuais sugeridas pelos alunos, à medida que eles os cometerem, tomando cuidado para não desencorajar os alunos durante a correção.
- Solicitar que os alunos elenquem quais grupos de palavras serão introdução, desenvolvimento e conclusão.
- Repetir o mesmo processo para cada grupo de palavras e parágrafo, até a conclusão do **texto**.

É sugerido que cada grupo semântico seja transformado em um parágrafo do texto, para melhor visualização dos vocabulários em texto.

Em uma situação de dúvidas em relação à construção do texto, é importante repassar essas perguntas para outros alunos. Os alunos precisam perceber que sabem construir textos e pôr em prática o que sabem. Em último caso, auxiliar os alunos com as frases.

- *Produção (60 minutos)*

- Dividir os alunos em grupos, de no máximo 4 pessoas, dependendo da quantidade de alunos em sala.
- Pedir que cada grupo escolha um feriado, diferente do feriado utilizado na prática.
- Para não haver coincidência de feriados e para que haja a possibilidade de cada grupo aprender sobre um feriado diferente, tomar nota do feriado que cada grupo selecionou.
- Configurar o temporizador para 2 minutos.
- Repetir o mesmo processo utilizado na Prática, com o novo feriado escolhido.
- Auxiliar a produção dos textos dos alunos, ajudando quando necessário, lembrando os alunos de que, como estão em grupos, eles poderão se ajudar nas construções textuais, além de poderão utilizar os dicionários ou aparelhos eletrônicos com conexão à internet.
- Recolher os textos finalizados.



Vistoria e reparos

- *Tempo: 15 minutos*

- Repassar os textos recolhidos para outros grupos, de modo que nenhum grupo fique com seu próprio texto.
- Solicitar ao grupo que leia o texto e marque as possíveis falhas encontradas, bem como a correção para estes, de acordo com a **Figura 5** (Anexo A).
- Solicitar que os grupos retornem os textos aos seus grupos de origem, para que o grupo possa ler a correção sugerida pelo outro grupo e possa ponderar acerca da correção.
- Reforçar a correção, com cada grupo, dos textos escritos e corrigidos previamente por eles.
- Caso mais nenhum problema seja encontrado, encerrar a atividade.





Atividade pautada na Aprendizagem Baseada em Tarefas. Os alunos exercitam a habilidade da escrita, por meio da **Tradução Intersemiótica**, ao transpor um texto em uma história em quadrinhos. Saber ler, interpretar e trabalhar diferentes gêneros textuais são importantes funções para uma comunicação mais significativa, que permitem a ampliação dos vocabulários e conhecimentos a respeito de diferentes textos.

A tradução intersemiótica se concretiza em livros, quando se tornam filmes, em músicas quando transformadas em videoclipes, poemas em quadrinhos, quadrinhos convertidos em filmes, portanto, a mudança entre signos (ALVES, 2011).





**CATEGORIA:
B1-B2**

Tempo de viagem: 150 minutos

Destino:

- Trabalhar, em um contexto de aula presencial, o **gênero textual** história em quadrinhos como estratégia para o desenvolvimento da habilidade escrita.

Marcuschi (2002, p. 22-23) define a ideia de gêneros textuais como “materializações que encontramos em nossa vida diária e que apresentam características sócio-comunicativas definidas por conteúdos, propriedades funcionais, estilo e composição característica”



Paradas Obrigatórias

- Identificar elementos presentes em histórias em quadrinhos.
- Entender como se configuram os elementos das histórias em quadrinhos.
- Criar uma história em quadrinhos.



Checklist náutico

- 1 computador com acesso à internet.
- 1 projetor.
- Cópias da História em Quadrinhos “Retail Comic Goes Anti-MLM” (**Figura 6**) com o exercício, disponível no Apêndice A, página 81.
- Lápis de cor.
- Celulares, *tablets* ou computadores com acesso à internet, para os alunos. Esta atividade foi pensada para alunos com acesso à um laboratório de informática, porém caso não seja viável, há também a possibilidade de êxito ao utilizar o celular, ao invés de um computador.



Itinerário

- Apresentação (15 minutos)

- Distribuir as cópias da história em quadrinhos “Retail Comic Goes Anti-MLM” (Figura 6) para os alunos.
- **Conversar** com os alunos para checar as referências que eles têm em relação ao gênero em questão.
- Pedir que os alunos leiam a história em quadrinhos e façam, em pares ou individualmente, a questão 1 do exercício disponível no Apêndice A (p. 56).
- Corrigir, com todos os alunos, pedindo que eles expliquem como chegaram em suas respostas.

Algumas possíveis perguntas a serem feitas são:

- *Do you like to read comic strips? Why (not)?*
- *How often do you read them?*
- *What are the pros of reading comic strips?*



- Prática (45 minutos)

- Pedir que os alunos façam a questão 2 da atividade disponível no Apêndice A (p. 56).
- Corrigir com os alunos o exercício, pedindo que eles expliquem como chegaram àquela conclusão.
- Pedir que os alunos façam a questão 3 do exercício, também disponível no Apêndice A (p. 56), deixando os lápis de cor à disposição dos alunos, para que possam usar em momento posterior.
- Corrigir com os alunos, pedindo que eles expliquem como chegaram àquela conclusão.
- Informar que cada um deles irá **criar** uma história em quadrinhos, baseados em uma história engraçada ou inusitada que tenha acontecido com eles.
- Pedir que eles relatem, por meio da escrita, esta história.
- Monitorar a atividade, auxiliando os alunos com possíveis vocabulários que eles não conheçam, mas sem antes instigá-los a pesquisar sozinhos, utilizando os celulares, tablets ou computadores com acesso à internet.

Há diversos sites gratuitos nos quais os alunos podem criar histórias em quadrinhos. Deixo dois como sugestão, o < <https://www.makebeliefscomix.com/>> e o < <https://www.storyboardthat.com/pt>>.



- Produção (80 minutos)

- Após o término da escrita dos textos, **projetar** os sites do *Make Beliefs Comix* e *Storyboard That* para criar familiaridade com a produção das histórias em quadrinhos.
- Informar aos alunos que eles devem utilizar, pelo menos, 4 dos 6 elementos estudados na questão 3, durante a prática, para a confecção das suas histórias em quadrinhos;
- Informar que, para a confecção de suas histórias em quadrinhos, os alunos estão **livres** para escolher qualquer assunto a ser abordado.
- Monitorar os alunos em suas produções, auxiliando com expressões e vocabulários, caso seja necessário, bem como com dicas de edição e utilização da plataforma escolhida.
- Após o término das criações, pedir que os alunos enviem as histórias em quadrinhos criadas para o seu e-mail;

- Ler e anotar os possíveis erros de vocabulários e construção textual cometidos por eles.

O professor pode, neste momento, mostrar como os alunos podem inserir personagens, cenário, balões e outros elementos presentes nas Histórias em Quadrinhos. Os dois sites sugeridos são autoexplicativos, mas caberá ao professor analisar se sua turma precisa deste direcionamento.



No entanto, é indicado sugerir inspirações, como letras de músicas que eles gostem, suas rotinas, histórias engraçadas ou inusitadas que possam ter acontecido com eles, ou até mesmo um texto do material didático.



Vistoria e reparos

- Tempo: 10 minutos

- Junto com os alunos, mostrar os erros que foram cometidos nas histórias em quadrinhos, de modo que os alunos consigam propor correções para tais falhas, prezando sempre pela preservação da identidade do aluno que cometeu estes erros, haja vista que o foco aqui é a percepção e correção destas falhas encontradas, de maneira colaborativa.

Party Catch Phrase



Atividade pautada na Aprendizagem Baseada em Tarefas e na **Gamificação**. Os alunos competem em um jogo para descrever vocabulários, evitando que o tempo acabe enquanto estão em suas rodadas. Ao descrever palavras, os alunos desenvolvem uma estratégia comunicativa importante: em uma futura situação na qual o aluno venha a esquecer como se fala determinado vocabulário, ele poderá utilizar-se da descrição deste, a fim de que sua linha de raciocínio não seja perdida e a conversa não seja interrompida por uma falha vocabular.

A gamificação compreende utilizar, em outros contextos, “elementos da linguagem dos jogos, como regras, desafios, níveis, narrativa de fundo, ranqueamento, etc.” (FILATRO, CAVALCANTI, 2018, p. 257).





CATEGORIA:
B1-B2

Tempo de viagem: 50 minutos

Destino:

- Trabalhar a habilidade oral, em contexto de sala de aula presencial, por meio do aplicativo *Party Catch Phrase Free* e da descrição de vocabulários, sem a utilização de gestos para auxílio, durante a tarefa.

Aplicativo gratuito desenvolvido pela *DreamTheory Development*, disponível para os smartphones que tenham o sistema operacional Android. É essencialmente o popular jogo *CatchPhrase™*, mas em formato eletrônico. O objetivo é fazer com que sua equipe adivinhe a pista descrevendo-a sem usar a própria palavra ou qualquer parte da palavra, em si.



Paradas Obrigatórias

- Assistir ao vídeo que descreve as regras do jogo *“Catchphrase with First Lady Michelle Obama, Dave Chappelle and Jerry Seinfeld”*³.
- Discutir as regras do jogo, apresentadas no vídeo referenciado.
- Descrever vocabulários relacionados à comida⁴, oralmente, sem a utilização de gestos para facilitação do entendimento.



Checklist náutico

- 1 quadro branco.
- 1 projetor.
- 1 computador.
- 1 celular, com o aplicativo *Party Catch Phrase Free*.
- 1 caixa de som.
- 1 cabo P2-P2, caso a caixa de som não tenha a tecnologia bluetooth.
- 1 pincel para quadro branco.
- 1 apagador para quadro branco.
- 1 folha de papel.
- 1 caneta.
- 1 mesa.
- 1 prêmio a ser dado à turma.

³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uQVmXh6uVeo.>, Acesso em: 02 mai. 2021.

⁴ É válido lembrar que os temas aqui propostos poderão ser mudados, de acordo com a necessidade do professor.

⁵ Disponível para download em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mycompanyname.ryanparise.partycatchphrase&hl=pt_BR. Acesso em: 02 mai. 2021.



Armação

- Baixar o aplicativo *Party Catch Phrase Free*⁵.
- Listar as palavras a serem descritas durante a aula. Na exemplificação desta viagem, utilizaremos o vocabulário de comida.
- **Abrir o aplicativo** e clicar na opção *"Add My Own Clues"* (**Figura 1**);
- No campo *"Enter new clue"*, digitar as palavras levantadas, uma à uma, clicando em *"add clue"* (**Figura 1**).

No jogo, há seis categorias de pistas para escolher - *Entertainment, Sports, The World, Everyday Life & Food, Miscellaneous* e *My Extra Clues* - e para cada jogo, é possível escolher apenas uma, todas ou uma variedade dessas categorias, além de dicas personalizadas, caso seja desejado (KAZANDZHY, 2017).



Figura 1 - Telas do aplicativo *Party Catch Phrase Free*



Fonte: Fonte: aplicativo Party Catch Phrase Free.



Itinerário

- Apresentação (10 minutos)

- Projetar o vídeo “Catchphrase with First Lady Michelle Obama, Dave Chappelle and Jerry Seinfeld”.
- Pedir que os alunos elenquem, oralmente, as regras do jogo.
- Anotar no quadro as regras do jogo apresentadas pelos alunos após assistirem ao vídeo sugerido pelo professor.
- Informar que, diferente do vídeo, eles não poderão usar gestos durante a produção oral, já que o objetivo é a prática da oralidade.
- Informar que, diferente do vídeo, eles concorrerão à uma premiação. A equipe vencedora ganhará um prêmio a escolha do professor da turma.
- Pedir que os alunos se **dividam em grupos**, para que as rodadas de eliminação possam acontecer.

Por exemplo, em uma turma com 16 alunos, o professor poderá dividir a turma em 4 grupos, com 4 alunos cada. Dois grupos disputarão uma vaga na final. Após essas disputas, ocorre a final, com os dois grupos que venceram anteriormente.

- Prática (10 minutos)

- Selecionar, no mínimo 2 pessoas de cada grupo, para a rodada teste.
- Organizar estes alunos ao redor da mesa do professor, indicando as equipes às quais eles pertencerão, durante a rodada teste.
- Realizar rodada teste, selecionando apenas a categoria “My Extra Clues” (**Figura 2**).
- Reduzir para 3 o número de pontos para vencer, na opção “Points to Win” (**Figura 2**).
- Clicar no comando “Play Game” (**Figura 2**).
- Clicar no comando “Start” (**Figura 2**).
- Monitorar a atividade, assegurando que as regras estipuladas estejam sendo seguidas.
- Corrigir quaisquer ações que não sigam as regras levantadas.



Figura 2 - Telas do aplicativo *Party Catch Phrase Free*



Fonte: Fonte: aplicativo Party Catch Phrase Free.

- Produção (20 minutos)

- Sortear os grupos que se enfrentarão, nas semifinais.
- Dispor os grupos ao redor da mesa, de modo que os integrantes das equipes estejam frente à frente, nas extremidades da mesa.
- Configurar o aplicativo para que o jogo seja disputado em 3 rodadas.
- Monitorar a atividade, assegurando que as regras estipuladas previamente estejam sendo seguidas.
- Anotar possíveis erros de pronúncia e/ou erros de descrição dos alimentos, cometidos pelos alunos.



Vistoria e reparos

- Tempo: 10 minutos

- Compartilhar com os alunos as palavras anotadas, pedindo que eles pronunciem as palavras anotadas.
- Repetir a pronúncia adequada para as palavras possivelmente pronunciadas incorretamente.
- Mostrar a descrição adequada das palavras possivelmente descritas incorretamente.
- Premiar a equipe vencedora.

Dominó Vocabular



Atividade desenvolvida com base nos estudos de Gamificação e Aprendizagem Baseada em Tarefas. Os alunos exercitam a habilidade oral por meio do jogo de dominó, fazendo conexões entre substantivos, verbos e adjetivos. Ao jogar o dominó vocabular, os alunos desenvolvem a habilidade de conectar vocabulários de modo que, peça a peça, eles consigam criar orações que façam sentido, seguindo um conteúdo gramatical. Nesta demonstração, o tempo verbal é o futuro com **going to**.

A atividade aqui proposta terá como base gramatical o tempo verbal future with going to, mas ela pode ser adaptada para outros tempos verbais.





CATEGORIA:
A2-B1

Tempo de viagem: 100 minutos

Destino:

- Exercitar, em um contexto de aula presencial, a habilidade oral por meio de um jogo de dominó com peças criadas pelos próprios alunos.



Checklist náutico

- Folhas A4 cortadas ao meio, horizontalmente.
- Canetas hidrocor coloridas.
- Lápis de cor.
- Tesouras.
- 1 mesa.
- 1 quadro branco.
- 1 pincel para quadro branco.
- 1 apagador para quadro branco.

Consiste em uma atividade onde os alunos são expostos à, geralmente, um grupo de quatro ou cinco palavras. Uma destas palavras não pertence ao grupo. O objetivo da atividade é identificar qual destas palavras é a “intrusa” e explicar o porquê de sua diferença.



Paradas Obrigatórias

- Relembrar conceitos básicos de verbo, substantivo e adjetivos.
- Estabelecer, oralmente, conexões entre verbos, substantivos e adjetivos, utilizando o futuro com *going to* como base para as conexões.
- Fazer perguntas de aprofundamento a respeito das conexões feitas.



Itinerário

- *Apresentação (20 minutos)*

- Realizar a atividade **Odd One Out**, escrevendo no quadro as listas com as palavras (Apêndice B).
- Explicar que os alunos devem, em pares ou trios, conversar e identificar qual das palavras não pertence àquele grupo.
- Pedir que os alunos expliquem o porquê daquela palavra não pertencer ao grupo;
- Reforçar a diferença entre substantivos, verbos e adjetivos.

- Prática (10 minutos)

- Aproveitar a última palavra da atividade (domino) para perguntar se eles sabem jogar dominó.
- Solicitar que os alunos ditem as regras do jogo dominó.
- Reforçar ou corrigir as regras levantadas pelos alunos, caso haja necessidade.
- Informar que os alunos jogarão dominó, como ferramenta para a prática da habilidade oral e aquisição vocabular.
- Explicar que o dominó que eles vão jogar será **diferente** do tradicional.
- Distribuir os materiais sobre a mesa.
- Pedir que os alunos criem suas peças utilizando os materiais disponíveis, em 15 minutos.
- Criar, enquanto os alunos preparam as deles, 1 peça, que servirá de exemplo para o jogo.
- Após a criação das peças dos alunos, pedir que eles formem um círculo ao redor da sala, deixando um espaço no meio para disporem as peças.
- Dispor sua peça sobre o chão, produzindo uma frase conectando as duas ideias;
- Pedir que os alunos façam perguntas de aprofundamento, de acordo com a oração dita, como sugerido no exemplo.

- Responder às perguntas realizadas pelos alunos, corrigindo algum problema de pronúncia ou construção textual que possa vir a ocorrer.

Para o nosso Dominó Vocabular, cada aluno deverá criar 3 peças, com duas faces, cada. Cada face deverá ser preenchida com um substantivo, um verbo ou um adjetivo, de modo que não haja duas categorias iguais em uma peça. Para tal, o aluno deverá desenhar ou escrever nas faces do nosso dominó (veja o exemplo no Apêndice B). O objetivo do jogo é ser o primeiro a dispor todas as peças no chão. Os alunos podem passar a vez apenas em 1 rodada. Durante a primeira rodada, o professor coloca a peça no chão e produz uma frase conectando as duas ideias. Os alunos deverão, então, fazer perguntas de aprofundamento sobre essa frase. Veja o exemplo:

Peça do dominó: jog - baseball

Professor: I'm going to play some baseball. Then, I'm going to jog with my wife.

Student 1: When are you going to jog?

Student 2: Why are you going to jog after you played baseball?



- *Produção (40 minutos)*

- Após o término da primeira rodada, explicar que o aluno à sua esquerda deverá dar continuidade ao jogo, configurando o jogo no sentido horário.
- Explicar que este aluno à sua esquerda deverá conectar uma face da peça dele à uma face de sua peça, estabelecendo uma **conexão** que faça sentido (**Figura 8 e Figura 9**).
- Explicar que os demais alunos serão responsáveis por fazer as perguntas de aprofundamento para este primeiro aluno, bem como avaliar se a conexão estabelecida pelos colegas de classe faz sentido. Caso a conexão estabelecida pelo aluno não faça sentido, ele passa a vez para o próximo aluno à sua esquerda.
- Explicar que, caso o aluno não se sinta seguro em dispor sua peça para estabelecer conexão, ele pode passar sua vez para o próximo aluno à esquerda.
- Explicar que o primeiro aluno a dispor todas as suas peças na partida vence o jogo e pode, então, ajudar os colegas a criar conexões para que eles consigam dispor as peças restantes. Uma variação desta atividade, é fazer com que os alunos da turma joguem em duas equipes. Eles podem, individualmente, estabelecer as conexões com o

vocabulário e, assim que alguém dispor todas as suas peças, esse aluno poderá, então, ajudar seus companheiros de equipe.

- Monitorar a atividade, assegurando que as regras estipuladas estejam sendo seguidas. Neste momento, monitore e interfira na criação das conexões, caso ache necessário.

Seguindo o exemplo anterior, se sua peça foi *jog – baseball* e o aluno possuir, por exemplo, a peça *watch – intelligent*, o aluno pode conectar a palavra *watch* à *baseball*, formando a frase “*I’m going to watch a baseball match this Friday*”.



Vistoria e reparos

- *Tempo: 10 minutos*

- Escrever no quadro as palavras que, possivelmente, foram pronunciadas incorretamente.
- Pedir que os alunos sugiram a pronúncia adequada para estas palavras.
- Corrigir, no quadro, junto com os alunos, as perguntas e respostas realizadas de maneira incorreta. Os alunos podem sugerir as correções, de modo que esta responsabilidade também seja deles.

True Confessions



Atividade pautada nos estudos da Aprendizagem Baseada em Tarefas e na estratégia do **role-play**. Os alunos assumem o papel de investigadores e interrogam o colega de classe, a fim de que consigam julgar se ele está dizendo a verdade ou mentindo. Atividades de entrevistas beneficiam os alunos com experiências em utilizarem o conteúdo aprendido de maneira real, desenvolvendo a habilidade oral por meio da criação de perguntas e sabendo elaborar as respostas para tais.

O *role-play*, ou jogo de papéis, tem como proposta envolver os alunos e as alunas, tornando-os atores principais de seu processo de ensino-aprendizagem (SOUZA, CASA NOVA, 2019).





CATEGORIA:
A2-B1

Tempo de viagem: 90 minutos

Destino:

- Exercitar, em um contexto de ensino remoto, a habilidade oral dos alunos por meio do jogo de papéis, ao utilizar o tempo verbal passado simples para criação de perguntas e respostas.



Checklist náutico

- 1 computador ou celular com acesso à internet.
- 1 webcam.
- 1 bloco de notas.
- 1 caneta.



Paradas Obrigatórias

- Instigar os alunos para que utilizem frases no tempo verbal passado simples.
- Relembrar, em conjunto com os alunos, a estrutura e as características do tempo verbal passado simples.
- Revisar a estrutura de frases interrogativas do tempo verbal Passado Simples de maneira colaborativa.



Armação

- Baixar o vídeo *"The Reason"*, da banda Hoobastank⁶.
- Baixar o vídeo *"True Confessions with Martin Short and Steve Martin"*⁷.
- Preparar slide com estrutura de frases interrogativas do tempo verbal Passado Simples (Apêndice C).

⁶Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fV4DiAyExN0>. Acesso em: 03 mai. 2021.

⁷Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=f7Vw61dFhj8&t=16s>. Acesso em: 03 mai. 2021.



Itinerário

- Apresentação (20 minutos)

- Compartilhar o vídeo da canção ***"The Reason"*** e pedir que os alunos prestem atenção na história.
- Pausar o vídeo em alguns trechos, como por exemplo nos frames 1:00, 1:04, 1:22, 2:04, entre outros, perguntando para os alunos o que aconteceu no videoclipe.
- Auxiliar os alunos com possíveis erros de pronúncia, falta de vocabulário específico relacionado aos elementos do vídeo e/ou problemas com a conjugação do verbo no tempo verbal passado simples.
- Enquanto os alunos descrevem oralmente o que aconteceu no vídeo, anotar algumas frases ditas por eles para servir de contextualização posteriormente.
- Após o término do vídeo, escrever no quadro as frases anotadas.
- Perguntar para os alunos se as frases em questão estão relacionadas ao presente, ao passado ou ao futuro.
- Após discussão acerca do tempo verbal, pedir que os alunos relembrem e expliquem algumas características deste

tempo em questão.

- Corrigir possíveis erros de pronúncia ou de conceito, provenientes da explicação dos alunos.
- Após a compreensão e revisão do passado simples, compartilhar o vídeo *"True Confessions with Martin Short and Steve Martin"*, no qual os atores em questão, um de cada vez, confessam uma determinada ação e reforçam sua história, respondendo ao interrogatório realizado pelo apresentador do programa.
- Informar os alunos que prestem atenção nas regras explicitadas durante a atividade e nos papéis adotados pelas pessoas, presentes no vídeo.

A música foi lançada em 2003 e foi indicada, na categoria Música do Ano, na 47ª edição do Grammy Awards. No videoclipe, é contada a história de um acidente que aconteceu em frente à uma joalheria. Há diversas ações acontecendo, simultaneamente, no decorrer do vídeo, que acaba com um final surpreendente.



- Solicitar explicação dos papéis assumidos pelas pessoas no vídeo.
- Pedir que os alunos identifiquem a razão pelo qual as pessoas do vídeo estão sendo interrogadas e o que acontece após o interrogatório.
- Quando os alunos entenderem o motivo do interrogatório, compartilhar o slide com a explicação das frases interrogativas (Apêndice C).

Diferente do vídeo, durante esta atividade, não será possível ter dois envelopes, que contém uma informação falsa e outra verdadeira. Esta atividade terá como base apenas uma frase, que o aluno deverá criar e saber responder com respaldo, durante o interrogatório.



- Prática (30 minutos)

- Após revisão das frases, bem como o entendimento do vídeo, pedir que os alunos identifiquem as **regras** da atividade, de acordo com o vídeo.
- Corrigir possíveis mal-entendidos em relação às regras da atividade de *role-play*.
- Criar uma frase, no passado simples, parecida com o exemplo demonstrado no vídeo, ou seja, seguindo a estrutura “sujeito, verbo e complemento”.
- Informar os alunos que, como investigadores, eles deverão interrogar você, levando em consideração a frase que você montou.
- Após o interrogatório, pedir para os investigadores (os alunos) decidirem se você estava falando a verdade ou mentindo.
- Anotar o nome dos alunos que acertarem o palpite.
- Pedir aos alunos que acertaram explicarem como chegaram àquela conclusão.
- Pedir para que cada aluno crie uma frase, no passado simples, parecido com o exemplo demonstrado no vídeo e no que foi praticado com você.
- Reforçar que cabe a eles decidirem se vão falar a verdade ou mentir. Eles devem saber responder às possíveis perguntas a serem feitas com base em suas frases.

- Produção (30 minutos)

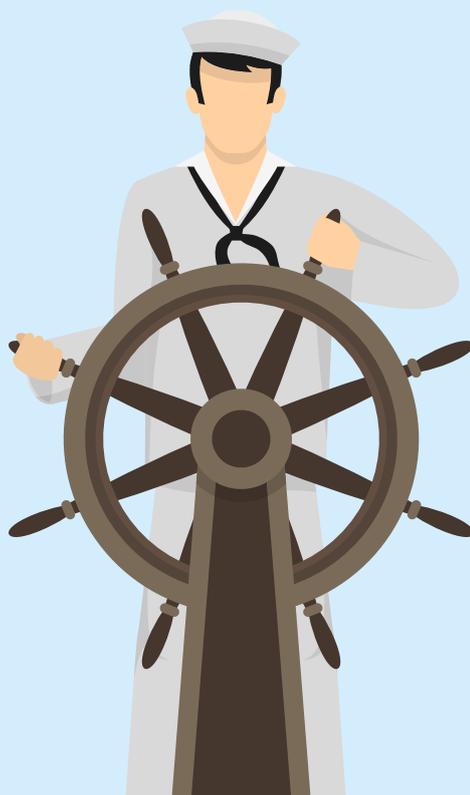
- Assim que terminarem de criar as frases, escolher um aluno para falar sua frase e ser o primeiro interrogado.
- Informar que o aluno está pronto para o interrogatório.
- Monitorar enquanto os demais alunos interrogam o colega de classe.
- Anotar possíveis erros de pronúncia ou construções textuais falhas que ocorrerem durante o interrogatório e negociá-los com os alunos durante a correção.



Vistoria e reparos

- Tempo: 10 minutos

- Escrever no quadro as palavras que, possivelmente, foram pronunciadas incorretamente.
- Pedir que os alunos sugiram a pronúncia adequada para estas palavras.
- Corrigir, junto com os alunos, as perguntas e respostas realizadas de maneira incorreta no decorrer do interrogatório. Os alunos podem sugerir as correções, de modo que esta responsabilidade também seja deles.



Debate tecnolúdico



Atividade elaborada com referências aos estudos de Aprendizagem Baseada em Tarefas, do Debate como ferramenta educacional e o **Conectivismo**. Os alunos exercitam a habilidade oral debatendo sobre Arte, utilizando vocabulário específico da área e defendendo seus pontos de vista. O debate, como defendido por Moura, Pereira e Sousa (2019, p. 57) tem como objetivo “desenvolver nos alunos a argumentação fundamentada, bem como a contra-argumentação, a agilidade mental, o exercício do confronto intelectual e lógico, a autoconfiança e o exercício de aprender a aceitar a opinião mais consistente”.

“O Conectivismo é uma abordagem teórica que embasa a adoção de metodologias ativas na educação, especialmente aquelas mediadas por recursos digitais” (FILATRO, CAVALCANTI, 2018).





**CATEGORIA:
B2-C1**

Tempo de viagem: 90 minutos

Destino:

- Exercitar, em um contexto de aula presencial, as habilidades de fala, por meio de um debate sobre Artes, mediado pelo professor, com auxílio da ferramenta **Efeitos Sonoros**⁸.

Aplicativo com vasta biblioteca de sons e facilidade de utilização, que conta com um teclado de atalhos que possibilita a organização dos seus sons favoritos, permitindo acesso rápido a estes sons. Este aplicativo só está disponível para sistemas Android. Há outros aplicativos semelhantes, para outras lojas de aplicativos, mas não tive acesso à eles.



Paradas Obrigatórias

- Entender vocabulários relacionados à Arte.
- Explicar pontos de vistas pessoais relacionados à temática.
- Responder à pontos de vistas pessoais relacionados à temática.



Checklist náutico

- 1 celular *smartphone*.
- 1 computador com acesso à internet.
- 1 projetor.
- Folhas de papel A4.
- 2 envelopes.
- 1 caneta hidrocor.
- Aplicativo Efeitos Sonoros.
- 1 caixa de som.
- 1 cabo P2-P2.
- 1 objeto de pelúcia.

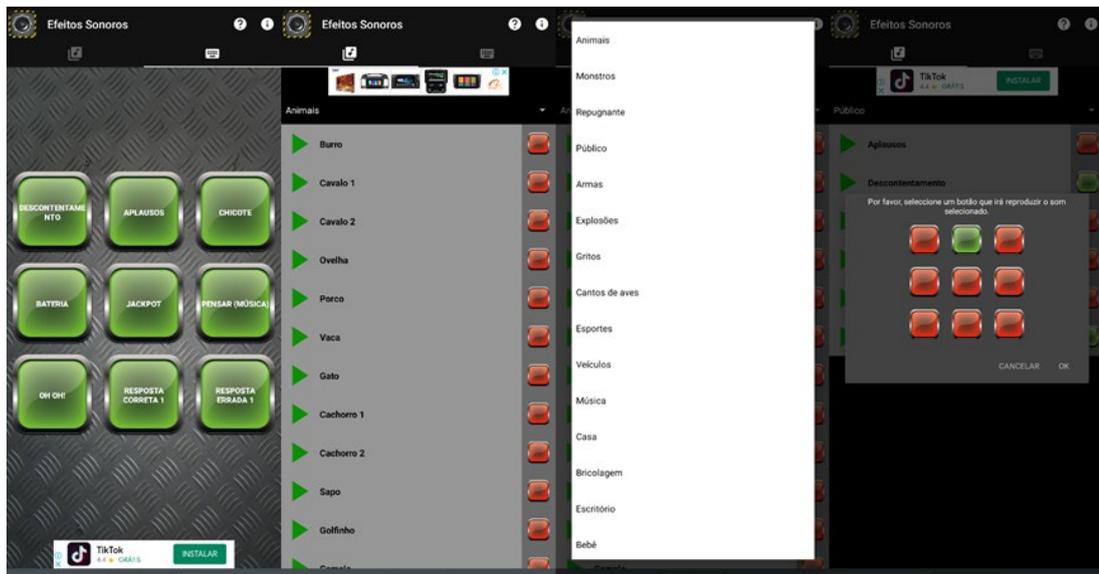
⁸Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.boukhatem.app.android.soundeffects&hl=en_US&gl=US. Acesso em: 05 mai. 2021.



Armação

- Fazer o *download* do aplicativo Efeitos Sonoros no celular *smartphone*.
- Abrir o aplicativo Efeitos Sonoros (**Figura 3**).
- Clicar na biblioteca de sons, ícone abaixo do nome do aplicativo (**Figura 3**).
- Selecionar, na biblioteca, os tipos de sons desejados (“descontentamento”, “aplausos”, “chicote”, “bateria”, “jackpot”, “pensar (música)”, “oh oh!”, “resposta correta 1” e “resposta errada 1”) (**Figura 3**).
- Clicar no ícone vermelho ao lado do som (**Figura 3**).
- Selecionar o melhor atalho para o som.

Figura 3 - Telas do aplicativo Efeitos Sonoros



Fonte: aplicativo Efeitos Sonoros.

- Baixar fotos de escultura, pintura, dança, grafitti, circo, entre outros tipos de arte.
- Numerar os envelopes com a caneta hidrocor.
- Escrever “*Art is a fantastic way of expressing one’s feelings and intentions. It’s the door to the soul*” em uma folha de papel, guardando dentro do envelope 1.
- Escrever “*Art is a waste of time. No one truly understands the purpose or the amount of money spent on it*” na outra folha de papel, guardando dentro do envelope 2.



Itinerário

- Apresentação (15 minutos)

- Projetar as fotos dos tipos de arte.
- Pedir para que os alunos nomeiem os tipos de arte exemplificados nas fotos.
- Ajudar com possíveis vocabulários desconhecidos por eles.
- Perguntar qual o tipo de arte mais comum e presente na vida dos alunos.
- Caso os alunos apresentem dificuldades na hora de elencar o tipo de arte mais comum e presente na vida deles, sugerir os seguintes tipos: arquitetura, dança e grafitti.
- Pedir que os alunos ranqueiem, de maneira escrita, alguns tipos de arte (filmes, música, pintura, dança, etc.).
- Pedir que os alunos deem exemplos dos tipos de arte que eles ranquearam, oralmente, perguntando o motivo pelo qual eles escolheram aquele exemplo.

- Prática (25 minutos)

- Pedir que os alunos escrevam (ou digam) um conceito pessoal de “arte”.
- Pedir que eles procurem pela sala outros alunos com definições similares às suas;
- Mostrar o vídeo “*What is Art?*”⁹.
- Pedir que, caso necessário, os alunos reformulem seus conceitos previamente escritos de acordo com o que ouviram dos colegas e assistiram no vídeo.
- Informar que eles serão separados em dois grupos e que cada grupo deverá escolher um envelope.
- Após a seleção dos envelopes, pedir que os alunos abram o envelope e leiam as frases que estão dentro dele.
- Informar que os alunos participarão de um debate sobre arte, no qual eles precisam defender o ponto de vista levantado nos envelopes.
- Pedir que os alunos, em seus respectivos grupos, discutam e preparem argumentos que deem credibilidade para as frases presentes dentro dos envelopes. Se preferirem, os alunos podem escrever seus argumentos nas folhas de papel.

⁹Disponível em: : <https://www.youtube.com/watch?v=QZQyV9BB50E>. Acesso em: 05 mai. 2021.

- *Produção (40 minutos)*

- Enquanto os alunos preparam seus argumentos, monitorar a produção deles, assegurando de que eles estejam se comunicando em inglês, observando, ouvindo, participando das conversas que eles estão tendo.
- Propor alguns argumentos, caso haja necessidade. Por exemplo, para o grupo 1, sugerir o argumento *“Charles Chaplin could make us laugh without saying any word. His acting did all the job!”*. Para o grupo 2, o argumento pode ser *“Music is a type of art and art is an expression of intention and feelings. So, how do songs that objectify women’s body should be perceived?”*
- Informar que todos os alunos precisam ter, pelo menos, um argumento para ser defendido;
- Informar que eles precisam preparar possíveis **respostas** aos contra-argumentos que o outro grupo possa fazer.
- Após a preparação dos argumentos, iniciar o debate.
- Usar o aplicativo Efeitos Sonoros para **“ilustrar”** o debate.
- Tomar notas dos vocabulários e/ou construções textuais utilizados erroneamente durante o debate.

Use a pelúcia para decidir quem terá a vez da fala. É importante que os alunos entendam que, se eles não estiverem com a pelúcia em mãos, eles não podem falar, para não atrapalhar o pensamento dos demais colegas de sala.



A cada resposta interessante, estimulante, usar o som “aplausos”; para argumentos polêmicos e negativos, usar o som “descontentamento”. Caso o argumento ou resposta do aluno seja um tanto sagaz, beirando o “maldoso”, o professor pode tocar o som “chicote”. Caso a resposta seja engraçada, o professor pode tocar o som “bateria”. Se o comentário for muito pertinente, o professor pode tocar *“jackpot”*. Por outro lado, se o aluno estiver demorando demais para pensar em um argumento, o professor pode tocar o som “pensar (música)”. Caso o argumento esteja parcialmente incorreto, tocar “oh oh!”, porém se estiver muito incorreto, tocar “resposta errada 1”. Por fim, se o argumento estiver correto e o professor quiser enfatizar este acerto, tocar “resposta correta 1”.





Vistoria e reparos

- Tempo: 10 minutos

- Escrever no quadro as palavras e/ou construções textuais que, possivelmente, foram pronunciadas ou utilizadas incorretamente.
- Pedir que os alunos sugiram a pronúncia adequada para estas palavras.
- Corrigir, no quadro, junto com os alunos, as perguntas e respostas realizadas de maneira incorreta no decorrer do debate. Os alunos podem sugerir as correções, de modo que esta responsabilidade também seja deles.





Atividade pautada nos estudos de Gamificação, Aprendizagem Baseada em Tarefas e **Aprendizagem Móvel**. Os alunos competem, em grupos, tentando ser o primeiro grupo a encontrar o tesouro escondido no prédio do Instituto onde será implementada a atividade. Jogos, tecnologia e trabalho colaborativo são elementos fundamentais para uma aprendizagem significativa e atrativas para uma sociedade acadêmica cada vez mais jovem. Segundo Moura, Pereira e Sousa (2019, p. 55), “o avanço tecnológico e as fortes alterações comportamentais, sobretudo dos jovens, aumentam a tensão na busca de alternativas metodológicas que possam atrair os estudantes para o ensino”. Sendo assim, acredita-se que uma caça ao tesouro tecnológica beneficiaria os alunos e os professores, ao mesmo tempo.

Mobile Assisted Language Learning, o MALL o é caracterizado pelo aprendizado móvel. Segundo Healy (2002), o MALL melhora a mobilidade e o dinamismo dos processos de aprendizagem e o fluxo de informação. Novos modelos educacionais como o aprendizado personalizado, centrado no aprendiz, colaborativo, entre outros, podem ser alcançados através do aprendizado móvel, porém, sem ignorar os recursos e atividades da pedagogia e o fato de que a tecnologia proporciona uma riqueza de recursos e potenciais, mas não é, sozinha, uma solução (HEALEY, 2002).





CATEGORIA:
B1

Tempo de viagem: 90 minutos

Destino:

- Trabalhar as habilidades de escrita e fala, por meio do aplicativo *WhatsApp* e *QR Code Reader*, em um contexto de aula presencial onde seja possível a prática *MALL*.



Checklist náutico

- 1 celular com acesso à internet, ao aplicativo *WhatsApp* e/ou com qualquer leitor de código *QR* instalado. Em alguns celulares mais modernos, não se faz necessário o *download* de um aplicativo para que seja possível a leitura deste código.
- 5 folhas de papéis coloridos, de diferentes cores.
- 1 rolo de fita *craft*.
- 1 prêmio a ser decidido pelo professor.



Paradas Obrigatórias

- Revisar, de maneira indireta, por meio de mensagens de conversas instantâneas, o vocabulário relacionado à caça ao tesouro.
- Engajar os alunos à aprendizagem colaborativa, por meio de um caça ao tesouro, realizado em equipes.
- Estimular a participação ativa de todos os alunos envolvidos, a fim de que suas habilidades de fala e escrita sejam trabalhadas.
- Oportunizar o aprendizado móvel em um contexto de Ensino Superior.



Armação

- Baixar 4 fotos para o celular: um baú, um pirata, um mapa e uma ilha.
- Criar grupo no *WhatsApp* com os alunos.
- Imprimir e recortar as dicas disponíveis no Apêndice D.
- Designar lugares conhecidos, no prédio onde será realizada a atividade.
- Colar estes papéis com dicas nos lugares designados.



Itinerário

- Apresentação (30 minutos)

- Informar os alunos que serão enviadas ao grupo do *WhatsApp* fotos cortadas que caracterizam elementos importantes para a aula do dia.
- Pedir que os alunos adivinhem o conteúdo dessas fotos e escrevam suas sugestões utilizando o modelo “*It could be a/an _____*”, no aplicativo.
- Corrigir os possíveis erros de grafia cometidos pelos alunos, no aplicativo, já que, em muitos casos, o corretor automático do aluno configura o idioma para o Português e, conseqüentemente, interfere do texto em Inglês.
- Instigar os alunos a pesquisarem, com auxílio da internet, os vocabulários que possam não conhecer. Caso esta ação seja necessária, indicar o site www.linguee.com.br para a pesquisa vocabular.
- Quando acertarem os elementos – um pirata, um baú, um mapa e uma ilha –, perguntar como eles estão relacionados.
- Instigar os alunos a responderem que os elementos em questão estão relacionados à **caça ao tesouro**.
- Eliciar as regras para o jogo caça ao tesouro, anotando no quadro

as regras ditas pelos alunos.

- Dividir/sortear os alunos em 4 grupos, denominados por cores.
- Pedir que o grupo eleja um representante do grupo, responsável por estabelecer a comunicação via *WhatsApp* com o professor.
- Explicar que, de acordo com as cores que eles escolherem, cada grupo irá para um local diferente, mas que todos farão as mesmas atividades, de modo que ninguém sairá prejudicado.
- Reforçar que o grupo só poderá fazer as atividades relacionadas à sua cor específica.
- Explicar que os grupos serão atendidos por ordem de envio de mensagens, ou seja, quem mandou a mensagem primeiro será respondido primeiro.

No jogo Caça ao Tesouro, o objetivo é encontrar um tesouro escondido, utilizando pistas que levem os piratas ao local correto. Na nossa versão do jogo, as pistas serão interativas, de modo que elas dependem da interação com o professor para serem disponibilizadas. Os piratas (alunos) encontram as pistas, realizam as tarefas nelas presentes e recebem outras pistas via *WhatsApp*.



- Checar entendimento dos direcionamentos por meio de **ICQ's**.

Sigla para *Instruction Checking Questions*, referem-se à perguntas realizadas pós-direcionamento de atividades, normalmente utilizadas para evitar mal-entendidos. As ICQs devem ser simples, curtas e inequívocas. Muitas vezes, é uma ótima ideia usar uma combinação de perguntas certas e erradas durante sua execução. Para esta atividade, as sugestões de ICQ's são:

- *Are you going to play alone or in teams?*
- *How are you going to be divided?*
- *Can you do a task of a different color?*
- *How are we going to communicate?*
- *Who am I going to respond first?*



- Produção (20 minutos)

- Monitorar se os alunos estão seguindo as atividades conforme lhes foi repassado nas dicas espalhadas pelo prédio.
- Anotar os possíveis erros de construção textual verbal ou escrito cometidos durante a atividade e corrigi-los juntamente com os alunos no quadro em sala de aula, posteriormente, encorajando-os a identificar os erros.
- Parabenizar a equipe que voltar à sala antes das demais.

- Prática (30 minutos)

- Distribuir a primeira dica, de acordo com as equipes e suas cores (Apêndice D).
- Estabelecer comunicação direta com os representantes de cada equipe, à medida que eles encontram uma nova dica e cumprem a tarefa designada nesta dica (Apêndice D).
- Monitorar o andamento da caça ao tesouro, checando com os alunos onde eles estão, acompanhando o cronograma disponível no Apêndice D.



Vistoria e reparos

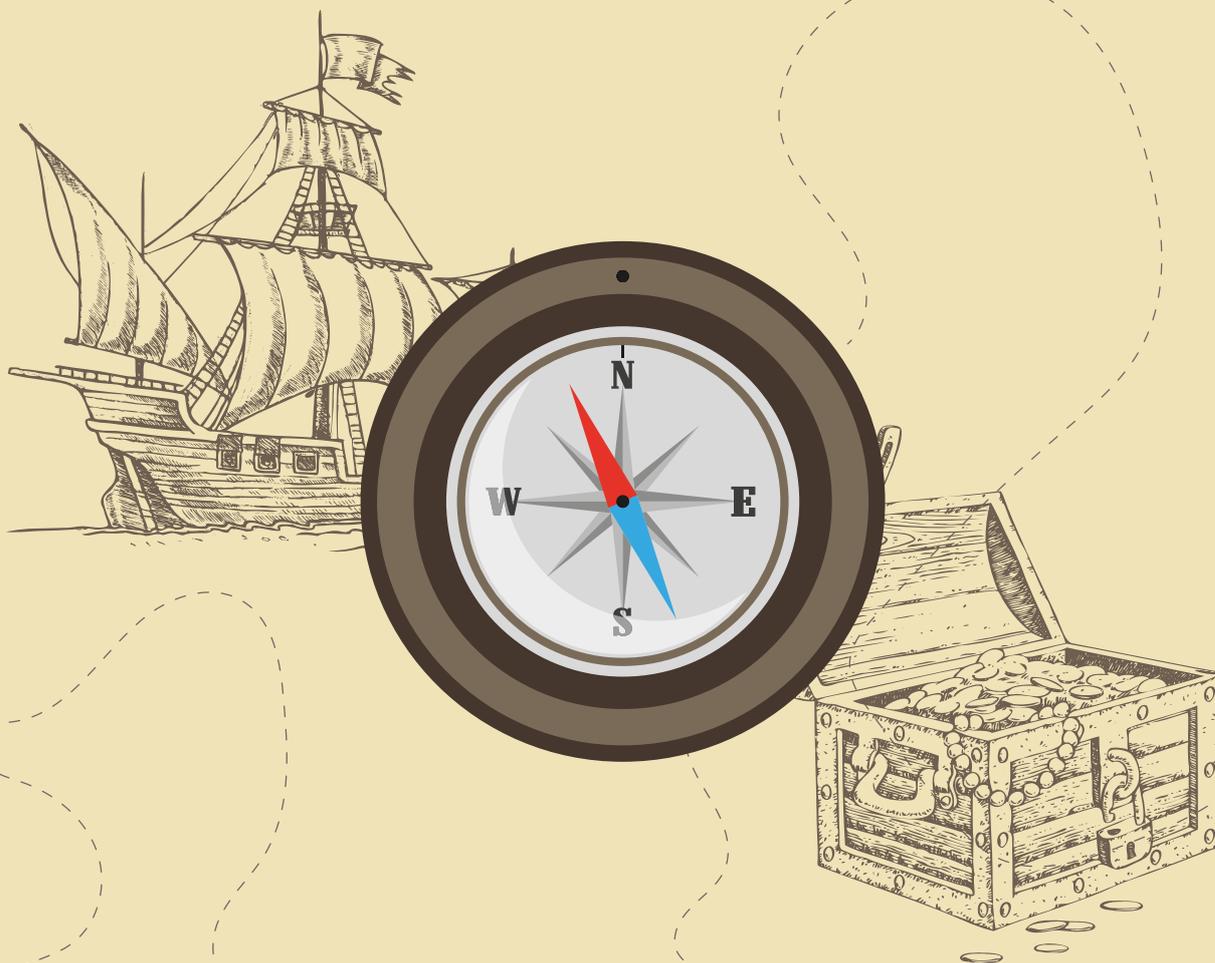
- Tempo: 10 minutos

- Esperar as demais equipes retornarem à sala.
- Escrever no quadro as palavras que, possivelmente, foram pronunciadas incorretamente no decorrer da atividade.
- Pedir que os alunos sugiram a pronúncia adequada para estas palavras. Os alunos podem sugerir as correções, de modo que esta responsabilidade também deles.
- Revisar possíveis erros de construções gramaticais cometidos durante a realização das tarefas.
- Premiar a equipe vencedora com o prêmio escolhido pelo professor.



Atividade pautada dos estudos sobre Aprendizagem Baseada em Projetos e, conseqüentemente, sobre **Aprendizagem Baseada em Problemas**. Os alunos exercitam suas habilidades produtivas por meio da criação e apresentação de um projeto social. Aprender através da elaboração de projetos ou protótipos da solução para um problema, ou até mesmo um plano de ação para ele é benéfico pois estimula a autonomia, responsabilidade e ao compartilhamento de experiências (FILATRO, CAVALCANTI, 2018).

Combinação da aprendizagem baseada em projetos com a aprendizagem baseada em problemas. Nela, os aprendizes estudam um problema real enquanto desenvolvem, de forma colaborativa, um projeto que visa propor uma solução para o problema investigado. (FILATRO, CAVALCANTI, 2018, p. 254)





CATEGORIA:
C1

Tempo de viagem: 240 minutos

Destino:

- Em um contexto de aula remota, exercitar as habilidades de fala e de escrita através de um projeto social que vise solucionar um problema da sociedade levantando pelos alunos.



Paradas Obrigatórias

- Discutir, em grupo, a respeito de um problema que atinja a sociedade na qual os alunos estão inseridos.
- Refletir sobre possíveis soluções para os problemas levantados.
- Escrever, colaborativamente, um projeto que vise solucionar este problema levantado pelos alunos.
- Expor, verbalmente e visualmente, o projeto criado.



Checklist náutico

- 1 bloco de notas.
- 1 caneta.
- 1 computador ou celular com acesso à internet.
- 1 fone de ouvido (opcional).
- 1 câmera para webcam (opcional).
- Programa para criar e editar documentos em texto.
- Programa para criar e editar apresentações de *slide*.



Armação

- Baixar imagem¹⁰ para discussão.
- Preparar *slide* com perguntas e discussão.
- Preparar um slide apresentando o projeto no qual os alunos farão parte, durante a aula.
- Preparar um documento explicando cada passo a ser dado para que o projeto ocorra dentro dos conformes.

¹⁰Disponível em: https://miro.medium.com/max/3002/1*811Ufd-sActh_60aY1om8A.png. Acesso em: 03 mai. 2021.



Itinerário

- Apresentação¹¹ (40 minutos)

- Compartilhar imagem para os alunos e pedir que eles a interpretem e expliquem suas ideias em relação a ela.
- Perguntar se há outra interpretação para a foto e qual seria.
- Compartilhar *slide* com frases (Apêndice E) para discussão acerca do tema *Social Inequalities* (Diferenças Sociais).
- Pedir que os alunos leiam as frases e explicitem suas opiniões a respeito delas.
- Auxiliar alunos com possíveis vocabulários não-familiares.
- Pedir que os alunos exemplifiquem situações de desigualdades sociais presentes na sociedade contemporânea.
- Anotar as situações explicitadas pelos alunos.

- Prática (120 minutos)

- Compartilhar com os alunos as situações anotadas.
- Pedir para que eles elenquem as 5 situações mais agravantes, no contexto em que estão inseridos.
- Informar que eles serão divididos em grupos para a elaboração de um projeto social que vise solucionar estes problemas levantados.
- Compartilhar o slide com as **informações** acerca do projeto que eles devem criar e expor;

Neste momento, é necessário que o professor utilize o *slide* como referência de metalinguagem, à medida que estará apresentando um modelo de projeto ao mesmo tempo em que seus alunos participam de um. É nesta parte da aula que o professor deverá explicar sobre as características de cada componente da apresentação de um projeto – capa, objetivo geral, objetivo específico, metodologia, materiais necessários e possíveis conclusões. Os alunos terão, então, um modelo de apresentação a ser seguido.



¹¹O contexto aqui implícito é o de aula remota por meio da plataforma de reuniões online Meets, desenvolvida pela Google. Esta informação é importante, pois, futuramente, será necessário que os alunos criem salas individuais e forneçam o link para o professor.

- Assim que os grupos estiverem formados, pedir que cada grupo selecione uma das situações para servir de problemática para o projeto a ser criado.
- Pedir que cada grupo selecione um representante para criar uma sala no *Meets* e compartilhar o *link* desta reunião com o professor, de modo que o professor consiga transitar por entre as reuniões, quando necessário. Em um cenário em que a plataforma for o *Zoom*, por exemplo, basta criar diversos *breakout rooms* com os alunos.
- Reforçar que é essencial que os alunos se comuniquem em inglês durante a produção deste projeto.
- Exemplificar a produção colaborativa através da criação de um documento no Google Docs, bem como uma apresentação no Google Slides, de modo que os alunos entendam que é possível escreverem e criarem, juntos e – ao mesmo tempo – de maneira independente, um arquivo de texto online.
- Pedir que cada aluno entre na reunião de seus respectivos grupos e iniciem a produção do projeto social.
- Enviar o modelo de slide para o representante de cada grupo, bem como o modelo de texto a ser redigido pelos grupos.

- *Produção (40 minutos)*

- Auxiliar cada grupo com possíveis vocabulários não-familiares para os alunos.
- Facilitar conversação entre os alunos, à medida que eles escrevem o projeto e criam os *slides* para a apresentação.
- Auxiliar cada grupo com possíveis dúvidas no que diz respeito às ferramentas de produção colaborativa *online*.
- Quando as apresentações estiverem prontas, enviar o *link* do professor, de modo que os alunos possam realizar suas apresentações dentro da sala criada pelo professor.
- Enquanto os alunos apresentam, anotar possíveis erros de pronúncia e construções textuais observados.



Vistoria e reparos

- *Tempo: 10 minutos*

- Repetir a pronúncia adequada para as palavras possivelmente pronunciadas incorretamente.
- Revisar com os alunos as construções textuais falhas observadas durante as apresentações.
- Conversar com os alunos e pedir que façam contribuições a respeito das apresentações dos colegas de classe.
- Pedir que os alunos escolham o projeto mais factível e justifiquem a suas escolhas.



Atividade pautada nos estudos de Aprendizagem Baseada em Tarefas. Os alunos exercitam a habilidade de fala por meio de uma reflexão acerca de suas visões do que seriam as férias perfeitas, selecionando diversos elementos que remetam a este pensamento, além da exposição de suas ideias. Os alunos trabalharão a sintetização de ideias e desenvolverão as funções comunicativas de resumir e interligar elementos verbalmente – habilidades extremamente necessárias para falantes fluentes de Língua Inglesa.

CATEGORIA:
A2-B1

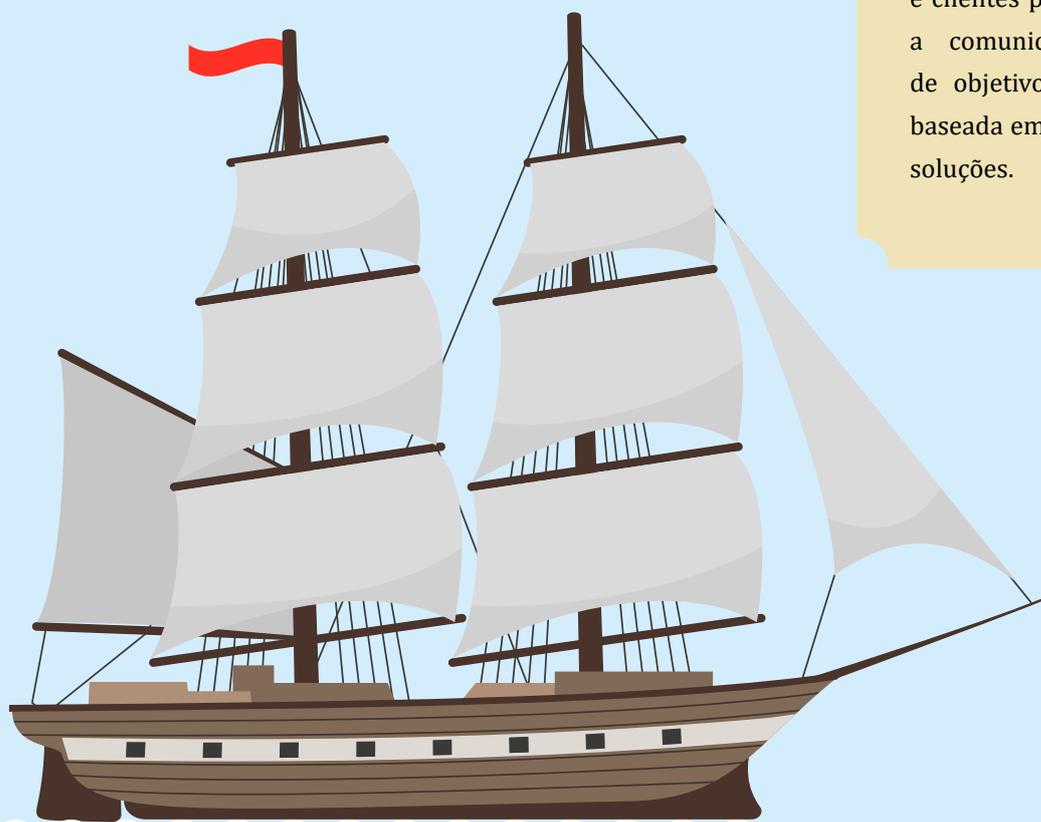


Tempo de viagem: 130 minutos

Destino:

- Exercitar, em um contexto de aula remota, a habilidade da fala, através de um **vision board** construído por meio da ferramenta Apresentações Google.

Vision boards ou painéis de visualização, de acordo com Waalkes et al. (2019), representam uma ferramenta criativa que conselheiros e clientes podem usar para promover a comunicação e a identificação de objetivos futuros de uma forma baseada em pontos fortes e focada em soluções.





Paradas Obrigatórias

- Refletir sobre o que seriam férias perfeitas.
- Selecionar elementos caracterizadores do ideal das férias perfeitas.
- Entender os elementos caracterizadores de um *vision board*.
- Criar seu próprio *vision board*, com base na reflexão sobre a temática férias.

É válido ressaltar que as imagens aqui sugeridas, também disponibilizadas no Apêndice F, podem ser alteradas, de acordo com a visão que o professor tenha sobre “férias perfeitas”. As imagens aqui sugeridas são, segundo o comandante deste navio, mais fáceis de se compreender e relacionar ao tópico.



Checklist náutico

- 1 computador com acesso à internet.
- 1 **imagem** de praia.
- 1 imagem de céu azul.
- 1 imagem de óculos de sol.
- 1 imagem com fundo transparente de bola de vôlei de praia.
- 1 imagem com fundo transparente da tampinha de refrigerante.
- 1 imagem com fundo transparente de um drink.
- 1 imagem com fundo transparente da frase “*beach please*”.
- 1 imagem com fundo transparente de camarão ao alho e óleo.
- 1 imagem com fundo transparente de passaportes.



Armação

- Fazer o *download* das imagens relatadas no *checklist* náutico, para compor um *vision board* sobre o que seriam férias perfeitas. Outra opção, é usar o Vision Board já montado, disponibilizado na **Figura 23**.



Itinerário

- Apresentação (15 minutos)

- Mostrar cada imagem da Armação, de maneira individual, perguntando aos alunos o que eles veem na foto, promovendo **outras perguntas**, a fim de despertar engajamento nos alunos.
- Após o término do engajamento com as imagens, mostrar o vision board completo (Apêndice F).

Exemplos de perguntas que engajam os alunos, ao mostrar a foto da praia:

- *Do you like to go to the beach? Why (not)?*
- *How often do you go to the beach?*
- *What's your favorite beach?*
- *Have you ever been to an international beach?*
- *What's your favorite activity to do there?*

- Prática (65 minutos)

- Pedir aos alunos que identifiquem, no *vision board* disponibilizado, os seguintes elementos: áudio, vídeo, frase, logo, ilustrações, objetos, título, verbos/ações.
- Monitorar as respostas dadas pelos alunos, verificando se estão **corretas ou não**.
- Corrigir as pronúncias ou vocabulários usados incorretamente, caso aconteça.

Em algumas fotos, é normal ter dois ou mais tipos de interpretação. Na foto do *drink*, por exemplo, é possível categorizá-lo como sendo uma ilustração, um objeto (o *drink*, em si) ou uma ação (*drinking*). Ter esse tipo de discussão com os alunos é uma experiência rica, em se tratando da identificação de sentido e relações de comunicação, característica principal da Abordagem Comunicativa.

- Apresentar o *vision board* disponibilizado, utilizando-se de todos os elementos disponíveis nele.
- Informar que os alunos farão seus próprios *vision boards*, por meio da plataforma Apresentações Google.
- Designar um número para cada aluno, de modo que cada um

seja responsável por um *slide* diferente (seguindo a lógica do número).

- Acessar sua conta no Google *drive*.
- Criar uma Apresentação Google.
- Alterar o nome da apresentação para “*Vision Board S.O.S.*”.
- Clicar em *Layout* > Em branco.
- Clicar no slide branco, à esquerda, com o botão direito do mouse > duplicar slide.
- Repetir a ação anterior até que o número de *slides* seja o mesmo número de alunos.
- Clicar em Arquivo > Compartilhar > Alterar > Leitor (trocar para Editor) > Copiar *link*;
- Enviar o *link* para os alunos.
- Mostrar como os alunos podem inserir imagens, vídeos e áudios, através da opção “Inserir”, na plataforma;
- Informar que eles conseguem, também, copiar imagens do Google Imagens diretamente neste *slide*.
- Informar que os alunos terão 30 minutos para criar seus *vision boards* e 10 minutos para prepararem suas apresentações, verbalmente.

- *Produção (30 minutos)*

- Pedir que os alunos, em ordem de *slide*, apresentem seus *vision boards*.
- Engajar a apresentação dos alunos, encorajando os demais a comentarem e/ou fazer perguntas, durante a apresentação dos colegas de classe.
- Anotar possíveis erros de pronúncia e/ou construções textuais que eles venham a cometer e corrigi-los no quadro juntamente com os alunos.



Vistoria e reparos

- *Tempo: 20 minutos*

- Corrigir possíveis erros de pronúncia e/ou construções textuais que os alunos tenham cometido.
- Perguntar aos alunos quais *vision boards* tiveram mais similaridades e quais foram mais originais e diferentes.
- Informar os alunos que, caso queiram, eles podem salvar seus *vision boards* em formato JPEG ou fazer uma cópia para o seu próprio *drive*.

Dramatização dirigida



Atividade baseada em estudos de **Técnica Teatral**, do *role-play*, bem como na Aprendizagem Baseada em Tarefas. Os alunos exercitam a habilidade oral ao dramatizar um *mock trial* ou julgamento simulado. Ao utilizar esta atividade, os professores desenvolverão diversas habilidades e funções comunicativas nos alunos, como o trabalho colaborativo e a criação e justificativa de ações, bem como a habilidade comunicativa de persuasão e envolvimento do ouvinte, durante a dramatização do júri simulado.

A técnica teatral ou dramatização é um recurso técnico fundamentado no psicodrama. Este método busca desenvolver habilidades através do desempenho de atividades semelhantes àquelas que seriam realizadas na vida real (MEDEIROS e QUEIROZ, 2018).



CATEGORIA:
B2-C1



Tempo de viagem: 170 minutos

Destino:

- Exercitar a habilidade oral, em contexto presencial, através da dramatização de um julgamento simulado de um conto infantil.



Checklist náutico

- 1 computador.
- 1 projetor.
- 1 caixinha de som.
- 1 cabo P2-P2.
- Cópias da história *Little Red Riding Hood* (Chapeuzinho Vermelho – Anexo B).
- Cópias da história *Goldilocks* (Cachinhos Dourados – Anexo C).
- Cópias do *mock trial* da Chapeuzinho Vermelho (Apêndice G).
- Cópias do *mock trial* da Cachinhos Dourados (Apêndice G).
- Folhas A4.
- Revistas variadas.
- Canetas hidrocor coloridas.
- Lápis de cor.
- Tesouras.
- Colas.
- 1 mesa.



Paradas Obrigatórias

- Relembrar contos infantis.
- Entender o papel das diversas personagens presentes em um julgamento.
- Preparar, colaborativamente, uma linha de defesa para persuadir o júri.
- Preparar, colaborativamente, uma linha de acusação para persuadir o júri.



Armação

- Baixar imagens da Chapeuzinho Vermelho.



Itinerário

- Apresentação (30 minutos)
- Mostrar imagens da Chapeuzinho Vermelho.
- Perguntar se os alunos a reconhecem.
- Engajar os alunos em dar

o máximo de informações possíveis a respeito da história da Chapeuzinho Vermelho.

- Pedir que os alunos contem a história, utilizando as informações levantadas em sala de aula e as suas memórias de infância.
- Distribuir as cópias com a história da Chapeuzinho Vermelho (Anexo B).
- Pedir que os alunos, em grupos ou pares, leiam a história.
- Pedir que os alunos verifiquem se a história contada nas cópias confirma ou desmente a história que eles haviam contado anteriormente.
- Distribuir as cópias do *mock trial* da Chapeuzinho Vermelho (Apêndice G).
- Passar o vídeo “*What happens when a criminal case goes to court*”¹².
- Pedir que os alunos discutam o que entenderam do vídeo.
- Pedir que os alunos resumam o que acontece em um caso na corte, de acordo com o vídeo.
- Separar a turma em dois grandes grupos: o grupo de acusação e o grupo de defesa.

¹²Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UetYqtMzW5I>. Acesso em: 06 mai. 2021.

- *Prática (60 minutos)*

- Pedir que os grupos discutam entre si e tentem conseguir as provas necessárias para cada grupo.
- Monitorar a participação dos alunos, ouvindo e participando dos grupos.
- Auxiliar com possíveis vocabulários desconhecidos, caso seja solicitado pelos alunos.
- Pedir que os alunos apresentem seus planos de defesa e de acusação, envolvendo argumentos e provas que eles usariam para subsidiar suas falas.
- Anotar possíveis erros de pronúncia e construções textuais durante a fala dos alunos.
- Repetir as pronúncias corretas e corrigir as construções textuais errôneas que os alunos tiveram, durante suas falas.
- Informar os alunos de que, então, eles farão seu próprio *mock trial* completo, com todas as personagens.
- Distribuir cópias da história da Cachinhos Dourados (Anexo C).
- Distribuir cópias do *mock trial* da Cachinhos Dourados (Apêndice G).
- Dispor o material de corte e colagem na mesa.
- Pedir que os alunos se organizem, em relação as

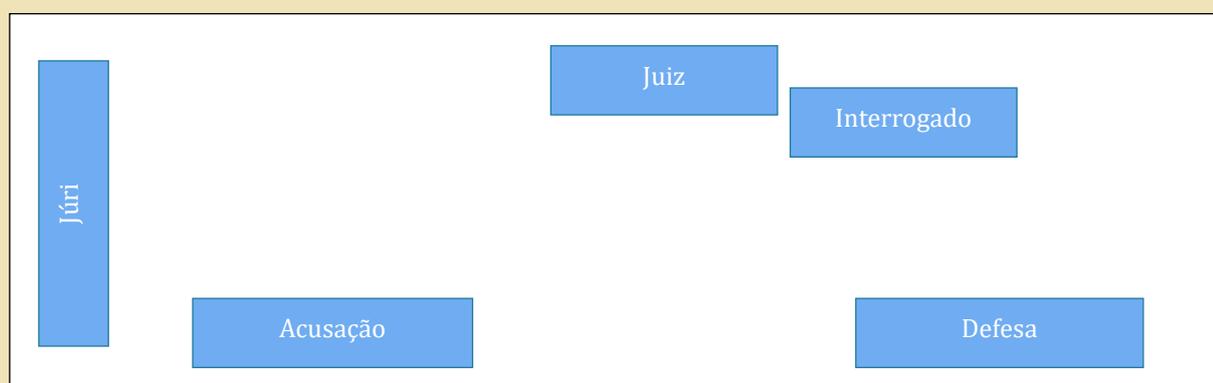
personagens disponíveis, escolhendo quais eles gostariam de interpretar.

- Dividir os alunos em grupos e estações de personagens do *mock trial* (acusação, defesa, júri e juiz).
- Informar que os alunos terão 60 minutos para preparem suas estratégias, bem como seus discursos como juiz e como júri.
- Informar que, caso seja necessário, os alunos poderão confeccionar provas utilizando o material disponibilizado na mesa.

- Produção (80 minutos)

- Organizar a sala de modo que o juiz fique no centro da sala, próximo ao júri, que fica ao lado do juiz, enquanto a defesa e a acusação ficam em lados opostos, de frente para o juiz, como na imagem a seguir. A pessoa interrogada fica ao lado do juiz.
- Pedir que os alunos iniciem com a dramatização, sem sair do seu papel, mantendo a seriedade que um julgamento simulado exige.
- Anotar possíveis erros de pronúncia e/ou construção textual que os alunos possam vir a cometer durante o julgamento.
- Após o término do interrogatório, pedir que cada membro do júri dê sua opinião a respeito do que ouviram.
- Após o término da fala do júri, pedir para o juiz falar sobre o caso, demonstrando se concorda ou não com o veredito sugerido pelo júri.

Figura 4 - Demonstração da organização da sala em um mock trial



Fonte: elaborado pelo autor.



Vistoria e reparos

- Repetir a pronúncia adequada para as palavras possivelmente pronunciadas incorretamente, durante o julgamento.
- Revisar com os alunos as construções textuais falhas observadas durante as apresentações.

3

DESEMBARQUE

20

21

FIM DA NOSSA EXPEDIÇÃO

DESEMBARQUE

Chegamos ao fim da nossa expedição!

É com muito prazer que damos por encerradas as atividades em nosso cruzeiro, o **S.O.S. – Stimulate Our Skills**. Agradecemos pelo interesse em participar dessa viagem e espero que ela tenha sido tão inesquecível para você quanto foi para mim. Antes do desembarque e chegada à terra firme, certifique-se de que nada esqueceu em nossas cabines. Caso seja necessário um contato, fique à vontade para enviar um e-mail diretamente para mim, o comandante do navio. Meu e-mail é moacir.filho@nitae.ufpa.br

Se um dia você optar por experimentar uma das atividades aqui propostas em sua própria excursão, não hesite em me avisar! Envie fotos, vídeos, áudios, comentários, o que você preferir! Ficarei extremamente feliz em ver vocês navegando e proporcionando uma viagem memorável para os seus futuros passageiros.

Agradecemos a preferência!

Moacir José de Almeida Moraes Filho

Moacir José de Almeida Moraes Filho
Comandante do navio **S.O.S. – Stimulate Our Skills**



4

QUILHA

20

21



QUILHA

ABREU, Jorge. Dificuldades encontradas por professores de língua inglesa de instituições privadas de ensino superior. **Revista Semioses**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 05, 2009.

ALMEIDA, Katiane Castro de; CASTRO, Laura Miranda de. **Dificuldades na aprendizagem de Língua Inglesa como Língua Estrangeira na formação inicial do curso de Letras do IEAA1**. Orientadora: Laura Miranda de Castro. 2018. 30 f. TCC (Graduação) – Curso de Letras, Instituto de Educação, Agricultura e Ambiente, Universidade Federal do Amazonas, Humaitá, 2018. Disponível em: <https://edoc.ufam.edu.br/retrieve/757e7382-d2e2-44e1-b89d-d483f4a835dd/TCC-Letras-2018-Arquivo.009.pdf>. Acesso em: 16 jun. 2021.

ALVES, Bruno Fernandes. Histórias em quadrinhos e cinema: um caso de tradução intersemiótica. **1^{as} Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos**, 2011.

ARAÚJO, Alyne Ferreira de. **A integração das quatro habilidades linguísticas no ensino de língua inglesa**. 2015. 65f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Licenciatura Plena em Letras – Língua Inglesa) - Universidade Federal de Campina Grande, Cajazeiras, 2015.

BARBOSA, Jéssica Vilhena. **Aspects in students' demotivation in an English under graduation course**. Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) – Universidade Federal do Pará, Instituto de Letras e Comunicação, Belém, 2014.

BERGMANN, Jonathan; SAMS, Aaron. **Sala de aula invertida: uma metodologia ativa de aprendizagem**; tradução Afonso Celso da Cunha Serra. 1. ed. Rio de Janeiro: TLC, 2018.

BROWN, H. Douglas. **Teaching by Principles: An interactive approach to language pedagogy**. Second edition. New York: Longman, v. 403, 2001.

CONHECENDO o navio. **Marinha do Brasil**, 2021. Disponível em: <https://www.marinha.mil.br/tradicoes-navais/conhecendo-o-navio>. Acesso em: 24 mai. 2021.

COOK, Vivian. **Second Language Learning and Language Teaching**. 4. ed. Londres: Hodder Education, 2008.

FILATRO, Andrea; CAVALCANTI, Carolina Costa. **Metodologias Inov-ativas na educação presencial, a distância e corporativa**. 1. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.

HARMER, Jeremy. **How to teach English: new edition**. Harlow: Pearson Education Limited, 2007.

KAZANDZHY, Liz. **Party Catch Phrase Free**. Children's Book and Media Review, v. 38, n. 1, p. 33, 2017.

MARCUSCHI, Luiz Antônio et al. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. **Gêneros textuais e ensino**. Rio de Janeiro: Lucerna, v. 20, 2002.

MEDEIROS, Cintia Rodrigues de Oliveira; QUEIROZ, Zandra Cristina Lima Silva. Encenando o ambiente de negócios: a representação teatral como técnica pedagógica. In: LEAL; Edvalda Araújo; MIRANDA, Gilberto José; CASA NOVA, Silvia Pereira de Castro. **Revolucionando a sala de aula: como envolver o estudante aplicando as técnicas de metodologias ativas de aprendizagem**. 1. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

MINIDICIONÁRIO ESCOLAR DA LÍNGUA PORTUGUESA / compilado por Alfredo Scottini. – Blumenau, SC: Todolivro Editora, 2017.

MOHAMMADI, Ebrahim Ghorban et al. The relationship between foreign language anxiety and language learning strategies among university students. **Theory and Practice in Language Studies**, v. 3, n. 4, p. 637-646, 2013.

MORAN, José. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. Metodologias ativas para uma educação inovadora uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

Moura, Marcelino Franco de; PEREIRA, Nevison Amorim, SOUZA, Sauloéber Társio de. Debate: uma técnica de ensino voltada à pluralidade de pontos de vista. In: LEAL; Edvalda Araújo; MIRANDA, Gilberto José; CASA NOVA, Silvia Pereira de Castro. **Revolucionando a sala de aula: como envolver o estudante aplicando as técnicas de metodologias ativas de aprendizagem**. 1. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

NUNAN, David. **Practical English Language Teaching**. 1. ed. International edition. New York: McGraw-Hill, 2003.

OLIVEIRA, Flávia Alvarenga. CURSO DE ESCRITA BÁSICA: DIFICULDADES ORTOGRÁFICAS EM INGLÊS COMO SEGUNDA LÍNGUA. **Revista Inventário**, n. 23.2, p. 169-182, 2019.

OXFORD, Rebecca. Language learning strategies. New York, v. 3, 1990.

PILEGGI, Maria Gabriela Silva. **Tarefas integradas nos exames de proficiência CELPE-BRAS e TOEFL iBT**. 2015. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Instituto de Estudos

da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2015. Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/269574>. Acesso em: 02 out. 2021.

QUISEN, Julia Basso Caetano. **Dificuldades de comunicação oral em língua inglesa: uma análise em períodos iniciais de um curso de dupla licenciatura**. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

RICHARDS, Jack C.; RODGERS, Theodore S. **Approaches and Methods in Language Teaching**. New York: Cambridge University Press, 2001.

SOARES et al. Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP) ou Problem-Based Learning (PBL): podemos contar com essa alternativa? In: **Revolucionando a sala de aula: como envolver o estudante aplicando as técnicas de metodologias ativas de aprendizagem**. 1. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

SOUZA, Marcus Alexandre Carvalho de. **Percepções dos alunos sobre sua própria (des) motivação: estudo comparativo em turmas dos cursos extensivo e intensivo de licenciatura em letras língua inglesa**. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Pará, Instituto de Letras e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Letras, Belém, 2014.

SOUZA, Laudicéia Normando de; CASA NOVA, Silvia Pereira de Castro. O role-play (jogo de papéis) aplicado no ensino e aprendizagem. In: **Revolucionando a sala de aula: como envolver o estudante aplicando as técnicas de metodologias ativas de aprendizagem**. 1. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

TURAZZA, Jeni Silva. **Léxico e criatividade**. Annablume, 2005.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ. Conselho Superior de Ensino, Pesquisa e Extensão. **Resolução nº 3.870**, de 1 de julho de 2009. Institui o Regimento Geral dos Cursos de Pós-graduação Stricto Sensu oferecidos pela Universidade Federal do Pará. Belém: Conselho Superior de Ensino, Pesquisa e Extensão, 2009. Disponível em: http://www.propesp.ufpa.br/arquivos/arq_download/documentos/Resolucao_3870_Consepe_ufpa.pdf. Acesso em: 18 mai. 2021.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ. Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias do Ensino Superior, 2021. **Áreas de Concentração e Linhas de Pesquisa**. Disponível em: <https://www.ppgcimes.propesp.ufpa.br/index.php/br/programa/areas-de-concentracao-e-linhas-de-pesquisa>. Acesso em: 18 mai. 2021.

WAALKES, Phillip L.; GONZALEZ, Laura M.; BRUNSON, Crystal N. Vision boards and adolescent career counseling: A culturally responsive approach. **Journal of Creativity in Mental Health**, v. 14, n. 2, p. 205-216, 2019.

WRITING correction code. **Teaching English**. Disponível em: <https://www.teachingenglish.org.uk/sites/teacheng/files/Writing%20correction%20code.pdf>. Acesso em: 14 jun. 2021

5

CASCO

20

S.O.S

21

x x x

x x x

ANEXO A – Códigos de correção de texto

Figura 5 - Código de correção de textos

Code	Use	Example
WW	Wrong word	<i>As our plane flew <u>on</u> the mountains, we saw snow.</i>
WT	Wrong time	<i>As our plane flew over the mountains, we <u>see</u> snow.</i>
WF	Wrong Form	<i>As our plane flew over the mountains, we <u>was seeing</u> snow.</i>
WO	Word order	<i>As our plane over the mountain <u>flew</u>, we saw snow.</i>
SP	Spelling	<i>As our plane <u>flue</u> over the mountains, we saw snow.</i>
P	Punctuation	<i>As our plane flew over the mountains; <u>we</u> saw snow.</i>
X	Extra word	<i>As our plane flew over <u>to</u> the mountains, we saw snow.</i>
M	Missing word	<i>As our plane flew over the mountains <u>saw</u> snow.</i>
R	Register	<i>As our plane flew over the mountains, we <u>observed</u> snow.</i>
?	Not clear	<i>As our plane flew over the mountains we saw snow.</i>
!	Silly mistake!	<i>As our plane flew over the mountains, we <u>seed</u> snow.</i>
RW	Try rewriting	<i>Our vehicle flies, we snow find, over the mountains you saw it.</i>

Fonte: British Council, 2013.

ANEXO B – História da Chapeuzinho Vermelho

Little Red Riding Hood

by Leanne Guenther

Once upon a time, there was a little girl who lived in a village near the forest. Whenever she went out, the little girl wore a red riding cloak, so everyone in the village called her Little Red Riding Hood.

One morning, Little Red Riding Hood asked her mother if she could go to visit her grandmother as it had been awhile since they'd seen each other.

"That's a good idea," her mother said. So they packed a nice basket for Little Red Riding Hood to take to her grandmother.

When the basket was ready, the little girl put on her red cloak and kissed her mother goodbye.

"Remember, go straight to Grandma's house," her mother cautioned. "Don't dawdle along the way and please don't talk to strangers! The woods are dangerous."

"Don't worry, mommy," said Little Red Riding Hood, "I'll be careful."

But when Little Red Riding Hood noticed some lovely flowers in the woods, she forgot her promise to her mother. She picked a few, watched the butterflies flit about for awhile, listened to the frogs croaking and then picked a few more.

Little Red Riding Hood was enjoying the warm summer day so much, that she didn't notice a dark shadow approaching out of the forest behind her..

Suddenly, the wolf appeared beside her.

"What are you doing out here, little girl?" the wolf asked in a voice as friendly as he could muster.

"I'm on my way to see my Grandma who lives through the forest, near the brook," Little Red Riding Hood replied.

Then she realized how late she was and quickly excused herself, rushing down the path to her Grandma's house.

The wolf, in the meantime, took a shortcut...

The wolf, a little out of breath from running, arrived at Grandma's and knocked lightly at the door.

"Oh thank goodness dear! Come in, come in! I was worried sick that something had happened to you in the forest," said Grandma thinking that the knock was her granddaughter.

The wolf let himself in. Poor Granny did not have time to say another word, before the wolf gobbled her up!

The wolf let out a satisfied burp, and then poked through Granny's wardrobe to find a nightgown that he liked. He added a frilly sleeping cap, and for good measure, dabbed some of Granny's perfume behind his pointy ears.

A few minutes later, Red Riding Hood knocked on the door. The wolf jumped into bed and pulled the covers over his nose. "Who is it?" he called in a cackly voice.

"It's me, Little Red Riding Hood."

"Oh how lovely! Do come in, my dear," croaked the wolf.

When Little Red Riding Hood entered the little cottage, she could scarcely recognize her Grandmother.

"Grandmother! Your voice sounds so odd. Is something the matter?" she asked.

"Oh, I just have touch of a cold," squeaked the wolf adding a cough at the end to prove the point.

"But Grandmother! What big ears you have," said Little Red Riding Hood as she edged closer to the bed.

"The better to hear you with, my dear," replied the wolf.

"But Grandmother! What big eyes you have," said Little Red Riding Hood.

"The better to see you with, my dear," replied the wolf.

"But Grandmother! What big teeth you have," said Little Red Riding Hood her voice quivering slightly.

"The better to eat you with, my dear," roared the wolf and he leapt out of the bed and began to chase the little girl.

Almost too late, Little Red Riding Hood realized that the person in the bed was not her Grandmother, but a hungry wolf.

She ran across the room and through the door, shouting, "Help! Wolf!" as loudly as she could.

A woodsman who was chopping logs nearby heard her cry and ran towards the cottage as fast as he could.

He grabbed the wolf and made him spit out the poor Grandmother who was a bit frazzled by the whole experience, but still in one piece."Oh Grandma, I was so scared!" sobbed Little Red Riding Hood, "I'll never speak to strangers or dawdle in the forest again."

"There, there, child. You've learned an important lesson. Thank goodness you shouted loud enough for this kind woodsman to hear you!"

The woodsman knocked out the wolf and carried him deep into the forest where he wouldn't bother people any longer.

Little Red Riding Hood and her Grandmother had a nice lunch and a long chat.

ANEXO C – História Cachinhos Dourados

Goldilocks and the Three Bears

Once upon a time, there was a little girl named Goldilocks. She went for a walk in the forest. Pretty soon, she came upon a house. She knocked and, when no one answered, she walked right in.

At the table in the kitchen, there were three bowls of porridge. Goldilocks was hungry. She tasted the porridge from the first bowl.

“This porridge is too hot!” she exclaimed.

So, she tasted the porridge from the second bowl.

“This porridge is too cold,” she said.

So, she tasted the last bowl of porridge.

“Ahhh, this porridge is just right,” she said happily and she ate it all up.

After she’d eaten the three bears’ breakfasts, she decided she was feeling a little tired. So, she walked into the living room where she saw three chairs. Goldilocks sat in the first chair to rest.

“This chair is too big!” she exclaimed.

So she sat in the second chair.

“This chair is too big, too!” she whined.

So she tried the last and smallest chair.

“Ahhh, this chair is just right,” she sighed. But just as she settled down into the chair to rest, it broke into pieces!

Goldilocks was very tired by this time, she went upstairs to the bedroom. She lay down in the first bed, but it was too hard. Then she lay in the second bed, but it was too soft. Then she lay down in the third bed and it was just right. Goldilocks fell asleep.

As she was sleeping, the three bears came home.

“Someone’s been eating my porridge,” growled the Papa bear.

“Someone’s been eating my porridge,” said the Mama bear.

“Someone’s been eating my porridge and they ate it all up!” cried the Baby bear.

“Someone’s been sitting in my chair,” growled the Papa bear.

“Someone’s been sitting in my chair,” said the Mama bear.

“Someone’s been sitting in my chair and they’ve broken it to pieces,” cried the Baby bear.

They decided to look around some more and when they got upstairs to the bedroom,

Papa bear growled,

“Someone’s been sleeping in my bed.”

“Someone’s been sleeping in my bed, too” said the Mama bear.

“Someone’s been sleeping in my bed and she’s still there!” exclaimed the Baby bear.

Just then, Goldilocks woke up. She saw the three bears. She screamed, “Help!” And she jumped up and ran out of the room. Goldilocks ran down the stairs, opened the door, and ran away into the forest. She never returned to the home of the three bears.

THE END

6

HÉLICE



APÊNDICE A – Tradução Intersemiótica

História em Quadrinho “Retail Comic Goes Anti-MLM”

Figura 6 - Retail Comic Goes Anti-MLM



Fonte: Reddit. Disponível em: <https://preview.redd.it/1cak0tvpui31.png?auto=webp&s=2a6914a6995e13050bdff8d48fad44d2bbd6cad5>. Acesso em: 05 mai. 2021.



1. Identify on the comic strip:

- a) The title: _____
- b) The creator: _____
- c) An example of onomatopoeia: _____

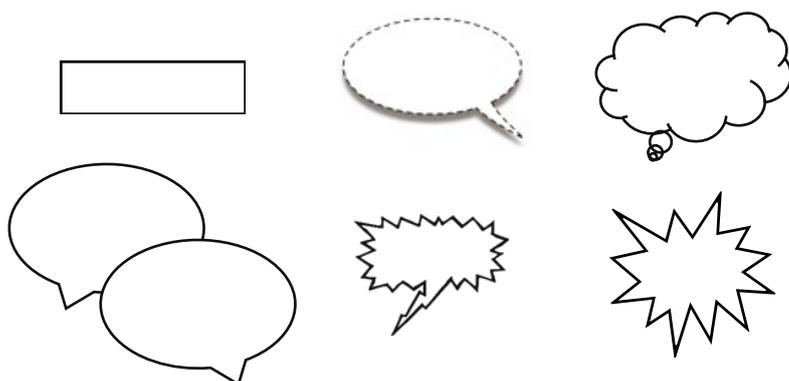
2. Draw the answer for the following questions:

- a) Which balloon do we use to represent speech?
- b) Which balloon do we use to represent thoughts?
- c) How can we represent sounds?
- d) Which element makes it clear the character is moving?

An important characteristic of comics is the speech balloons or speech bubbles. Each one has a specific use and has to look a certain way to reflect the author's intention. Let's put your knowledge of comics to the test. For that, you will need some colored pencils.

3. Follow the directions:

- a) Color green the one used for thinking.
- b) Color yellow the one used for narration.
- c) Color blue the one used for screaming, surprise or onomatopoeia.
- d) Color red the one used to express a whisper.
- e) Color orange the one used to express a transmit/broadcast.
- f) Color brown the ones presenting a simultaneous conversation.



APÊNDICE B – Dominó Vocabular

Odd one out

- a) wear – jeans – necklace – socks – shirt
- b) apple – car – dress – big – table
- c) dance – fantastic – sleep – transform – travel
- d) great – strict – teacher – awful – nice
- e) international – domino – technological – fast – beautiful

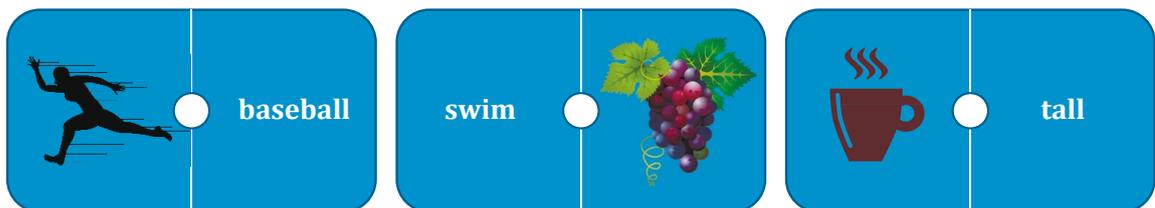
Respostas:

- a) A palavra wear é um verbo e não um substantivo, como os demais.
- b) A palavra big é um adjetivo e não um substantivo, como os demais.
- c) A palavra fantastic é um adjetivo e não um verbo, como os demais.
- d) A palavra teacher é um substantivo e não um adjetivo, como os demais.
- e) A palavra domino é um substantivo e não um adjetivo, como os demais.

Exemplo de peças para o Dominó Vocabular

Ciclo de jogo

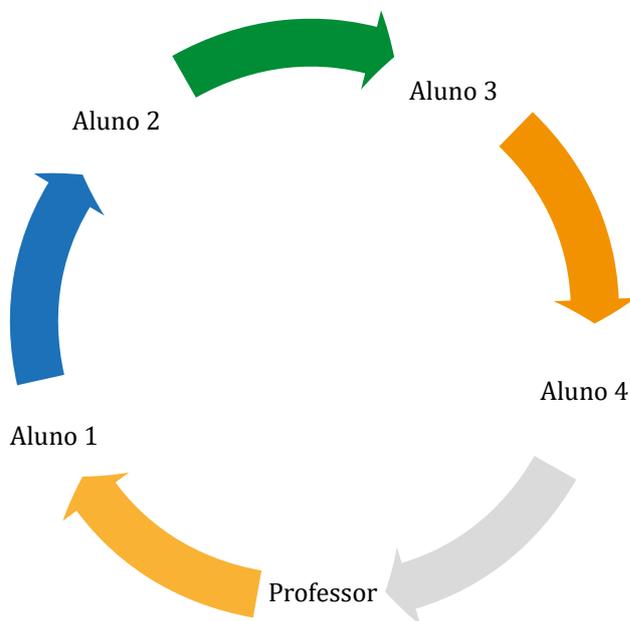
Figura 7 - Exemplo de peças para o Dominó Vocabular



Fonte: Elaborado pelo autor.

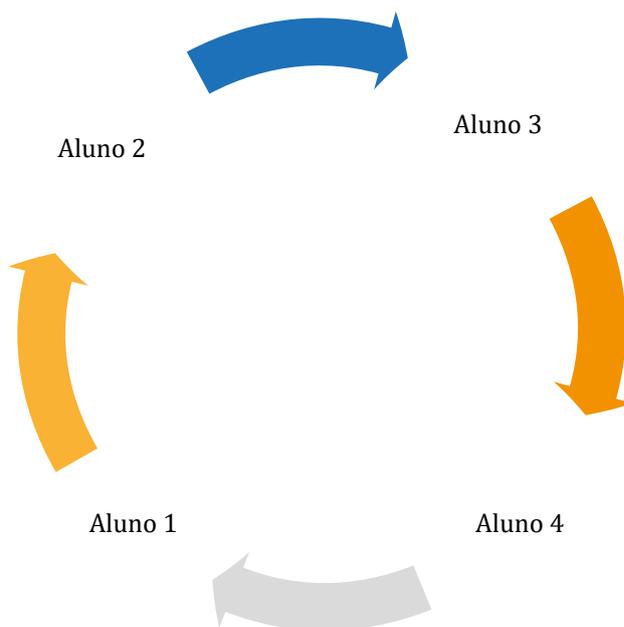


Figura 8 - Ciclo inicial do Dominó Vocabular



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 9 - Segunda rodada do jogo Dominó Vocabular



Fonte: Elaborado pelo autor.

APÊNDICE C – True Confessions

Figura 10 - Slide para lembrar a estrutura do tempo verbal passado simples

NECESSARY STRUCTURE

QUESTION WORD + AUXILIARY VERB + SUBJECT + VERB + COMPLEMENT

- What did you do there?
- When was it?
- Who did you go with?
- How was the experience for you?
- Did you have a good time?

Fonte: elaborado pelo autor. Disponível em:

https://drive.google.com/file/d/1RMKyjWSTXQorZO5T_wAauj8Wpvp4LdYy/view?usp=sharing. Acesso em: 31 mai. 2021.

APÊNDICE D – Caça ao tesouro tecnológica

Quadro 2 - Direcionamentos da Caça ao tesouro tecnológica

 PINK	 GREEN	 BLUE	 ORANGE
Where do students normally attend workshops and presentations? It's on the 1st floor.	Where do you go to solve academic problems?	Where do the professors go to get some documents students might have left for them?	Where do the teachers from the English Language Course get together or stay before their classes start?
Lugar 1	Lugar 2	Lugar 3	Lugar 4
QR CODE 1 Send an audio to the teacher explaining what you did this morning. Your audio must have at least 40 seconds. Make sure to detail the actions.	QR CODE 1 Send an audio to the teacher explaining what you did this morning. Your audio must have at least 40 seconds. Make sure to detail the actions.	QR CODE 1 Send an audio to the teacher explaining what you did this morning. Your audio must have at least 40 seconds. Make sure to detail the actions.	QR CODE 1 Send an audio to the teacher explaining what you did this morning. Your audio must have at least 40 seconds. Make sure to detail the actions.

PINK

GREEN

BLUE

ORANGE

Respond the audios with an audio

Good job! Now, find the next clue at the **Lugar 5**, at the end of the hall.

Good job! Now, find the next clue at the **Lugar 6**.

Good job! Now, find the next clue at the **Lugar 7**.

Good job! Now, find the next clue at the **Lugar 8**.

Lugar 5

Lugar 6

Lugar 7

Lugar 8

3) Send a photo of the group to the teacher, so you can receive the next mission

3) Send a photo of the group to the teacher, so you can receive the next mission

3) Send a photo of the group to the teacher, so you can receive the next mission

3) Send a photo of the group to the teacher, so you can receive the next mission

You look awesome together! Here's the next task:

Text the actions people did last week, according to the numbers.

(Send picture 1)

Text the actions people did last week, according to the numbers.

(Send picture 1)

Text the actions people did last week, according to the numbers.

(Send picture 1)

Text the actions people did last week, according to the numbers.

(Send picture 1)

PINK

GREEN

BLUE

ORANGE

Respond the text with an audio

Good job! You're very close to the final clue. To get there, respond in a text:
When did you go to the beach?
Then, transform the answer into a negative and an interrogative phrase.

Good job! You're very close to the final clue. To get there, respond in a text:
When did you go to the beach?
Then, transform the answer into a negative and an interrogative phrase

Good job! You're very close to the final clue. To get there, respond in a text:
When did you go to the beach?
Then, transform the answer into a negative and an interrogative phrase.

Good job! You're very close to the final clue. To get there, respond in a text:
When did you go to the beach?
Then, transform the answer into a negative and an interrogative phrase.

PINK

GREEN

BLUE

ORANGE

Respond the text with an audio

“Great! Now, wait for the next mission. This is the final clue! Good luck!”

“Go to **Lugar 9!**”

“Great! Now, wait for the next mission. This is the final clue! Good luck!”

“Go to **Lugar 9!**”

“Great! Now, wait for the next mission. This is the final clue! Good luck!”

“Go to **Lugar 9!**”

“Great! Now, wait for the next mission. This is the final clue! Good luck!”

“Go to **Lugar 9!**”

LUGAR 9: QR CODE 2

“Congratulations! You have finished the challenge. Now, return to the class and see if your group was the winner!”

Fonte: Elaborado pelo autor.

Imagens necessárias para a Caça ao Tesouro

Figura 11 - QR Code 1, para a Caça ao Tesouro



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 13 - QR Code 2, para a Caça ao Tesouro



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 12 - Picture 1, para a Caça ao Tesouro

Last week...



Fonte: elaborado pelo autor. Disponível em:

<https://drive.google.com/file/d/1fwLcdVMjIFW3gyIcb-yOf3z9DdkpmkFW/view?usp=sharing>

APÊNDICE E – Projeto Social

Slide para a discussão

Figura 14 - Slide 1 para discussão



Fonte: Canva, elaborado pelo autor.

Figura 15 - Slide 2 para discussão



Fonte: Canva, elaborado pelo autor.

Figura 16 - Slide 3 para discussão



Fonte: Canva, elaborado pelo autor.

Slides para a apresentação do projeto

Figura 17 - Slide 1 para discussão



Fonte: Canva, elaborado pelo autor.

Figura 18 - Slide 1 para a apresentação do projeto

Goal

To exercise the speaking and writing skills of undergraduate students, through the creation and the presentation of a social project in English.



Fonte: Canva, elaborado pelo autor.

Figura 19 - Slide 2 para a apresentação do projeto

Objectives



- Work students' social awareness;
- Work students' group work ability;
- Instigate the feeling of leadership;
- Prepare them to a possible meaningful future situation with English.

Fonte: Canva, elaborado pelo autor.

Figura 20 - Slide 3 para a apresentação do projeto

Procedure/Methodology



Students will be divided into groups and will come up with a social project aiming to help the society where they live. Students will debate in the groups and follow the directions given to them by the teacher. They will have to prepare two elements: a) a written project, based on the directions given, and b) an oral presentation following the model provided by the teacher. They will present their projects in the end of the same class.

Fonte: Canva, elaborado pelo autor.

Figura 21 - Slide 5 para a apresentação do projeto

Materials necessary

- Computer, tablet or a cellphone;
- Internet connection;
- Headset (microphone and headphone)

An illustration showing a hand holding a black tablet with a white screen. Above the tablet is a black headset with silver accents. To the right of the tablet is a black microphone with a silver grille.

Fonte: Canva, elaborado pelo autor.

Figura 22 - Slide 6 para a apresentação do projeto

Possible conclusion

If the students follow the directions given, they will be able to perform one of the most common tasks in college and working environment: presenting a project in English. If not, they will also have the opportunity to see how this type of presentation works. They will benefit in confidence and knowledge, for having had the opportunity to put these skills into practice.

An illustration on a green background showing a white notepad with the word 'CONCLUSION' at the top. A yellow star with radiating lines is in the center of the notepad. To the right of the notepad is a yellow pencil with a pink eraser and a sharpened lead tip.

Fonte: Canva, elaborado pelo autor.

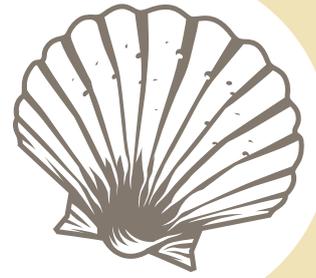
APÊNDICE F – Vision Board
Imagem ilustrativa de um *Vision Board*

Figura 23 - *Vision Board* sugerido



Fonte: elaborado pelo autor. Disponível em:

https://docs.google.com/presentation/d/15rUYMs-plI3agwURZyIGtkLQTW6t_gJ6b9h6dxSIiP0/edit?usp=sharing



Little Red Riding Hood's mock trial

Characters:

1. Mr. Wolf
2. Little Red Riding Hood
3. Red's Grandmother (Red's witness)
4. Red's Mother (Red's witness)
5. Woodsman (Red's witness)
6. Mr. Wolf's attorney
7. Red's attorney
8. Judge
9. Jury 1
10. Jury 2
11. Jury 3
12. Jury 4
13. Jury 5
14. Mr. Wolf's witness 1¹³
15. Mr. Wolf's witness 2
16. Mr. Wolf's witness 3

Situation:

- Mr. Wolf is being accused of trespassing, attempt to murder and identity fraud.
- He claims to be not-guilty.
- After both sides are heard, the jury must decide whether Mr. Wolf is guilty or not-guilty, each member of the jury must explain their point of view.
- The judge then analyzes the whole situation and states if they agree or disagree

¹³ In the original story, there are no witness on the part of Mr. Wolf. This is a great opportunity to use the creativity and think about how these three characters can help the jury and the judge drop the charges against Mr. Wolf.

with the jury.

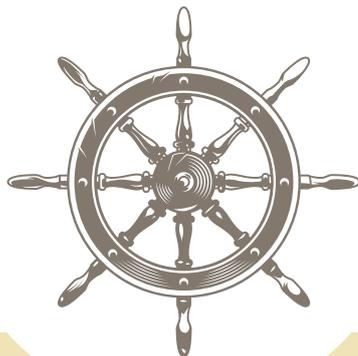
What needs to be done:

Accusation

- Collect proofs that justify why Mr. Wolf is guilty.
- Prepare for possible questions of the defense team.
- Interrogate Mr. Wolf's witnesses.
- Make sure your witness have the same story.

Defense

- Collect proofs that justify why Mr. Wolf is not-guilty.
- Point out another suspect.
- Prepare for possible questions of the accusation team.
- Interrogate Red's witnesses.



- Make sure your witnesses back up your story.

Goldilock's mock trial

Characters:

1. Goldilocks
2. Goldilocks's mom (Goldilocks's witness)¹⁴
3. Goldilocks's attorney
4. Papa Bear
5. Mama Bear
6. Baby Bear
7. Bears' attorney
8. Judge
9. Jury 1
10. Jury 2
11. Jury 3
12. Jury 4
13. Jury 5
14. Police officer (Bears' witness)



Situation:

- After Miss Goldilocks ran away from the Bears' house, they asked for help and a police officer passing by heard the family. Then, the police officer went after the little girl and end up finding her with her mother, at their house. Miss Goldilocks looked very scared.
- Miss Goldilocks is being accused of trespassing and material damages, including food and furniture damages.
- She claims to be not-guilty.
- After both sides are heard, the jury must decide whether Miss Goldilocks is guilty or not-guilty, each member of the jury must explain their point of view.
- The judge then analyzes the whole situation and states if they agree or

disagree with the jury

What needs to be done:

Accusation

- Collect proofs that justify why Miss Goldilocks is guilty.
- Prepare for possible questions of the defense team.
- Interrogate Miss Goldilocks's witnesses.
- Make sure your witness have the same story.

Defense

- Collect proofs that justify why Miss Goldilocks is not-guilty.
- Point out another suspect.
- Prepare for possible questions of the accusation team.
- Interrogate the family Bears' witnesses.
- Make sure your witness backs up your story.



