



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE ESTUDOS DA LÍNGUA INGLESA SUAS LITERATURAS E
TRADUÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS INGLÊS

FRANCISCA JOSILENE BARBOSA CARNEIRO

ACTIVE ENGLISH - A INTEGRAÇÃO DO STEAM NA RESIDÊNCIA
PEDAGÓGICA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

FORTALEZA

2024

FRANCISCA JOSILENE BARBOSA CARNEIRO

ACTIVE ENGLISH – A INTEGRAÇÃO DO STEAM NA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA:
UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Trabalho de conclusão do curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Letras Inglês, do Centro de Humanidades da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de Licenciada em Letras-Inglês.

Orientador: Prof.^a Dr.^a Lídia Amélia de Barros Cardoso

FORTALEZA

2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

C288a Carneiro, Francisca Josilene Barbosa.
Active English – A integração do STEAM na Residência Pedagógica : um relato de experiência /
Francisca Josilene Barbosa Carneiro. – 2024.
66 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades,
Curso de Letras (Inglês), Fortaleza, 2024.
Orientação: Profa. Dra. Lídia Amélia de Barros Cardoso.

1. metodologias ativas. 2. aprendizagem colaborativa. 3. scaffolding. I. Título.

CDD 420

FRANCISCA JOSILENE BARBOSA CARNEIRO

ACTIVE ENGLISH – A INTEGRAÇÃO DO STEAM NA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA:
UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Trabalho de conclusão do curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Letras Inglês, do Centro de Humanidades da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de Licenciada em Letras-Inglês.

Aprovada em: ___/___/___.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Lídia Amélia de Barros Cardoso (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof.^a Dr.^a Carolina Morais Ribeiro da Silva
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Diego Napoleão Viana Azevedo
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Aos meus pais, Maria Josenilda e José
Francisco e à minha irmã, Josemara Barbosa.

AGRADECIMENTOS

A mim mesma pela dedicação e perseverança.

A toda minha família, em especial meus pais, Maria Josenilda e José Francisco, e à minha irmã, Josemara Barbosa, por todo apoio, incentivo e palavras de conforto durante os momentos difíceis. A quem dedico as minhas conquistas.

Ao Lucas Fonseca pelo apoio, companheirismo e toda ajuda prestada durante os anos de graduação.

Ao preceptor Prof. Jaime Vasconcelos, aos alunos e à escola onde este trabalho foi realizado, pelas colaborações.

Às alunas Brena Santos e Frances Marinho, pela cooperação durante o período da Residência Pedagógica.

Ao Prof. Me. De Assis e Prof. Willian Franco pela correção ortográfica ao meu trabalho.

À Prof.^a Dr.^a. Lídia Amélia de Barros Cardoso, pela excelente orientação.

Aos professores avaliadores Prof. Dr. Diego Napoleão Viana Azevedo e Prof.^a Dr.^a. Carolina Morais Ribeiro da Silva pelo tempo, pelas valiosas colaborações e sugestões.

Ao Programa de Residência Pedagógica.

À todos que contribuíram direta ou indiretamente na realização deste trabalho.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

“Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender.” (FREIRE, 1997, p. 25).

RESUMO

O inglês foi incorporado ao currículo brasileiro durante o período do Brasil Império e, após reformas em 1971 e 1996, tornou-se obrigatório no ensino fundamental II e no ensino médio. Este estudo relata minha experiência no Programa de Residência Pedagógica da UFC, com foco na integração da abordagem STEAM – Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics – com a Educação Física para o ensino de inglês. O projeto foi realizado de novembro de 2022 a abril de 2024, em uma escola pública de Fortaleza, com uma turma de 7º ano e compreendeu três fases: leituras bibliográficas, elaboração e implementação de um projeto de intervenção. Utilizando a abordagem STEAM e metodologias ativas, uma sequência didática foi desenvolvida com planos de aulas que obedeceu três fases didáticas — *Engage, Study and Activate (ESA)* – juntamente com a integração de atividades lúdicas e competitivas. Essas metodologias contribuíram para um maior engajamento dos estudantes e facilitaram a compreensão e prática do inglês de forma mais dinâmica e envolvente. Durante a intervenção, ajustes no cronograma foram necessários, mas o entusiasmo dos alunos nas atividades lúdicas e na metodologia ESA foi notável. No entanto, as limitações tecnológicas e restrições de tempo impactaram a eficácia de algumas atividades, exigindo adaptações para garantir a participação efetiva dos alunos. A principal implicação pedagógica diz respeito à integração da disciplina e a flexibilidade metodológica para superar os desafios, e promover um ambiente de aprendizagem mais produtivo e dinâmico.

Palavras-chave: metodologias ativas; aprendizagem colaborativa; scaffolding.

ABSTRACT

English was incorporated into the Brazilian curriculum during the Imperial Brazil period, and after reforms in 1971 and 1996, it became mandatory in both middle and high school. This study reports on my experience in the Pedagogical Residency Program at UFC, focusing on the integration of the STEAM – Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics – approach with Physical Education for English teaching. The project was carried out from November 2022 to April 2024 at a public school in Fortaleza, with a 7th-grade class, and consisted of three phases: literature review, development and implementation of an intervention project. Using the STEAM approach and active methodologies, a didactic sequence was developed with lesson plans following three didactic phases — Engage, Study, and Activate — along with the integration of ludicity and competitive activities. These methodologies contributed to greater student engagement and facilitated a more dynamic and engaging understanding and practice of English. During the intervention, adjustments to the schedule were necessary, but the students' enthusiasm for the ludicity activities and the ESA methodology was notable. However, technological limitations and time constraints impacted the effectiveness of some activities, requiring adaptations to ensure effective student participation. The main pedagogical implication concerns the integration of the discipline and methodological flexibility to overcome challenges and promote a more productive and dynamic learning environment.

Keywords: active methodologies; collaborative learning; scaffolding.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	REVISÃO DE LITERATURA	13
2.1	STEAM	13
2.2	<i>Second Language Acquisition</i> (SLA)	14
2.3	Aprendizagem Colaborativa e Metodologia Tradicional	15
2.4	Ludicidade	17
2.5	<i>Scaffolding</i>	18
2.6	<i>Engage, Study and Activate</i> (ESA)	19
2.7	Sequenciamento Didático	20
3	METODOLOGIA	22
3.1	Estruturação dos Planos de Aula	23
4	RESULTADO E DISCUSSÃO	26
5	CONCLUSÃO	34
	REFERÊNCIAS	36
	APÊNDICE A – SEQUENCIAMENTO DIDÁTICO	39
	ANEXO A – QUESTIONÁRIO ADAPTADO	65

1 INTRODUÇÃO

No sistema de ensino brasileiro, o inglês foi incluído no currículo durante o período do Brasil Império, mas em 1961 com a publicação da primeira Lei de Diretrizes e Bases (LDB), o inglês não era obrigatório e foi retirado das escolas. Em 1971, o inglês voltou ao currículo e tornou-se obrigatório no ensino médio, principalmente devido à necessidade de desenvolvimento econômico do país. Somente em 1996, com a nova LDB, o ensino de pelo menos uma língua estrangeira moderna tornou-se obrigatório, ficando a critério da escola a escolha do idioma. Portanto, podemos afirmar que o Inglês foi oficialmente incluído como disciplina obrigatória no currículo a partir da publicação da LDB de 1996, no ensino fundamental II e no ensino médio (Brasil, 1996; Rossato, 2012; Polidório, 2014; Lima, 2022).

Desde então, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) foram criados para orientar o ensino de inglês, destacando o desenvolvimento de habilidades de fala, escuta, leitura e escrita. No entanto, o foco principal desses parâmetros é a leitura de textos, detalhando como devem ser trabalhados e os tipos de textos a serem utilizados para uma leitura crítica. Com a orientação dos documentos oficiais voltada majoritariamente para o desenvolvimento da compreensão leitora dos estudantes, observa-se uma continuidade desse padrão nas escolas públicas brasileiras (Archibald; O'Grady, 2001).

A disciplina de Língua Inglesa tem sido explorada em sala quase exclusivamente através do *Grammar-Translation Method*, focado na estrutura gramatical e na tradução de vocábulos. O foco na gramática-tradução proporciona segurança aos professores, mas não é eficaz para um desenvolvimento linguístico completo. Esse modelo de ensino, predominantemente tradicional e expositivo, muitas vezes não desperta o interesse dos alunos. Iniciativas recentes buscam inovar ao combinar o ensino comunicativo da linguagem com a instrução *task-based*, direcionando a prática pedagógica e destacando a importância de usar a língua-alvo em contextos autênticos e funcionais (Brandl, 2008; Estanislau, 2021; Oliveira; Pereira, 2019).

Nesse cenário, os princípios comunicativos de Brandl (2008) são essenciais para a implementação eficaz do *Communicative Language Teaching* (CLT). Entre esses princípios, destaca-se a minimização do foco na gramática, permitindo maior ênfase no desenvolvimento das habilidades comunicativas, com a gramática servindo como suporte para aprimorar a comunicação. A abordagem valoriza o aprendizado pela prática, promovendo um envolvimento cognitivo mais profundo dos alunos, e destaca a importância de um *input* linguístico rico, significativo, compreensível e elaborado para a aquisição efetiva da língua.

A partir do contexto da CLT, é possível integrar outras metodologias e abordagens ao processo de ensino-aprendizagem, como as metodologias ativas e o STEAM. Este último, uma sigla em inglês para Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática, visa integrar conhecimentos e valores através de atividades propositivas, críticas e comunicativas, expandindo o ensino para além do tradicional. Inicialmente conhecida como Educação STEM, abreviação para Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática, a abordagem foi ampliada para STEAM ao incluir o componente de Artes, reconhecendo a importância das Ciências Humanas e Sociais no contexto STEM que anteriormente priorizava predominantemente as Ciências Exatas. Essa expansão busca promover a interdisciplinaridade para uma compreensão mais ampla do mundo e preparar os jovens para as demandas contemporâneas da sociedade (Bacich; Holanda, 2020; Maia; Carvalho; Appelt, 2021).

Implementar o STEAM no ambiente educacional significa promover uma aprendizagem mais envolvente e significativa. Desta forma, as disciplinas não são ensinadas de maneira isolada, pois os professores desenvolvem atividades que conectam conceitos de ciência, tecnologia, engenharia, artes e matemática em projetos reais. Isso proporciona os alunos a verem a relevância do que estão aprendendo e, assim, aplicarem o conhecimento em contextos práticos. Além disso, a abordagem STEAM valoriza a colaboração entre os estudantes, incentivando o trabalho em equipe e a troca de ideias. Esse modelo de ensino também enfatiza a importância da criatividade e da inovação, em que os alunos dispõem de ferramentas necessárias para se tornarem solucionadores de problemas eficazes e pensadores independentes, prontos para contribuir de forma significativa na sociedade (Maia; Carvalho; Appelt, 2021; Bacich; Holanda, 2020).

Com isso, o objetivo deste estudo é relatar a minha experiência como residente no Programa de Residência Pedagógica em Língua Inglesa da Universidade Federal do Ceará (UFC). Mais especificamente, o projeto explorou a abordagem STEAM integrada à disciplina de Educação Física para o ensino de inglês, combinando metodologias convencionais e ativas, além de elementos lúdicos como estratégia de ensino para facilitar a construção do conhecimento. Na sequência, será abordada a fundamentação teórica que sustenta o trabalho, oferecendo uma base conceitual para as práticas e estratégias utilizadas no projeto.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 STEAM

O STEAM, uma sigla em inglês para ciência, tecnologia, engenharia, artes e matemática, se relaciona com a ideia de promover o estudante como um sujeito ativo, independente e criativo. Vale ressaltar que não é uma metodologia, mas uma abordagem que visa "construir um movimento por uma educação básica em que conhecimentos e valores se combinem na realização de atividades propositivas, críticas e comunicativas" (Bacich; Holanda, 2020, p. 1), estando intimamente ligada à diversificação do ensino para além do tradicional.

Essa abordagem era conhecida como Educação STEM, acrônimo para *Science, Technology, Engineering and Mathematics* (Ciências, Tecnologia, Engenharia e Matemática), contudo foi ampliada para STEAM, adicionando recentemente o componente de Artes (representado pela letra A em STEAM). Essa expansão tem como objetivo integrar e incluir as Ciências Humanas e Sociais ao âmbito do STEM, que anteriormente priorizava predominantemente as Ciências Exatas em uma abordagem frequentemente utilitarista. Dessa forma, a abordagem STEAM reforça a importância da interdisciplinaridade para a compreensão do mundo e o pleno exercício da cidadania, além de estabelecer sua relação com a preparação dos jovens para enfrentar as demandas da sociedade contemporânea (Maia; Carvalho; Appelt, 2021).

Tradicionalmente os conhecimentos ligados às Ciências, Tecnologia, Engenharia e Matemática eram associados a habilidades técnicas, enquanto os conhecimentos relacionados às Artes, compreendidas como humanidades e design, destacam a importância de habilidades humanísticas e comportamentais, como criatividade e pensamento crítico. Nesse contexto, a abordagem STEAM facilita uma compreensão abrangente dos conceitos das diversas componentes que a integram (Maia; Carvalho; Appelt, 2021).

Desta forma, não há uma definição própria para o que seria o STEAM. Bacich e Holanda (2020) nos dizem que o seu conceito vai além de ser apenas uma metodologia ou prática de sala de aula que envolve a criação de artefatos ou a fabricação de itens. O STEAM é fundamentado na realização de projetos, utilizando a metodologia de aprendizado baseada em projetos (ABP), e promove o pensamento crítico e a valorização dos conhecimentos científicos adquiridos na educação básica. Não é de hoje que a educação anseia que o aluno esteja no papel de investigador, o STEAM pode contribuir para essa formação em que o

estudante seja capaz de desenvolver a criatividade, o pensamento crítico, a criação e a colaboração. Assim, o professor pode agregar diversas disciplinas com o ensino da língua inglesa. No próximo tópico, será explorado o processo de aquisição de um idioma.

2.2 *Second Language Acquisition (SLA)*

A aquisição de um segundo idioma (SLA) é uma área de estudo complexa e multifacetada, que busca compreender como as pessoas alcançam a proficiência em uma língua estrangeira. Este campo de pesquisa abrange uma ampla gama de contextos, desde indivíduos que estão aprendendo um idioma pela primeira vez até aqueles que já dominam vários idiomas e estão adquirindo um novo em uma fase avançada da vida. Além disso, também inclui crianças que, ao se mudarem para um novo país, aprendem a língua local como parte de sua adaptação cultural. Ao longo dos anos, diferentes abordagens têm sido desenvolvidas para explorar esses processos de aprendizado. Durante as décadas de 1950 e 1960, os estudos focavam predominantemente no aspecto pedagógico, concentrando-se no papel do professor e em como o ensino do idioma era estruturado. Contudo, na década de 1970, houve uma mudança significativa, com as investigações voltando-se para o aprendiz, enfatizando a gramática mental do falante em vez de se aterem apenas às descrições das estruturas linguísticas da língua alvo (Ellis, 1997; Archibald; O’Grady, 2001).

Sabemos que o ser humano nasce com uma predisposição natural para a linguagem, ou seja, possuímos um sistema especializado para esse fim desde o nascimento. No entanto, a linguagem vai além de ser apenas um meio de comunicação; ela é fundamental para o pensamento e a expressão. Em um mundo sem essa interação, seria extremamente difícil viver em sociedade. A linguagem é essencial para a convivência, e com o tempo, ela se desenvolve, estabelecendo padrões que facilitam a aprendizagem de uma segunda língua. Esses padrões, que podem ser identificados nas gramáticas, compartilham normas essenciais para a formação de frases, servindo como ponto de partida para uma comunicação eficaz (Archibald; O’Grady, 2001).

Na ordem natural de aquisição de L1, a gramática é internalizada por meio de observação de padrões. Isso pode ser comprovado pela análise de erros linguísticos registrados em crianças ainda desenvolvendo domínio na sua língua nativa. Por exemplo, em português, a mudança de tempo verbal em verbos com terminação “-er” constrói um padrão: entender/entendeu - comer/comeu - correr/correu. Portanto, é notoriamente comum se observar crianças aplicarem esse padrão a verbos com a mesma terminação, ainda que se

tratam de exceções, como é o caso do verbo *caber*, que pode ser erroneamente pronunciado como “cabeu.” Isso mostra que há a capacidade inata nos seres humanos de preencher lacunas gramaticais a respeito de qualquer língua com base em um padrão apreendido nesta. Essa predisposição genética diante da linguagem é o objeto principal da Teoria Gerativa de Noam Chomsky, onde argumenta a existência de uma “gramática universal” (GU), uma base de dados linguísticos com a qual os falantes já nascem, tornando-os mais do que observadores passivos em interações linguísticas (Oliveira; Pereira, 2019).

A evolução dos estudos em SLA, que inicialmente focava no ensino e, posteriormente, no aprendiz, demonstra que o processo de aprendizagem de uma segunda língua está profundamente enraizado em nossa habilidade natural de reconhecer e aplicar padrões gramaticais, o que facilita a comunicação eficaz em diferentes contextos culturais e linguísticos. Assim, o conhecimento sobre essa predisposição inata é crucial para o desenvolvimento de métodos pedagógicos que melhor atendam às necessidades dos aprendizes de línguas ao redor do mundo (Ellis, 1997; Archibald & O’Grady, 2001). A seguir, será explorada a comparação entre a Aprendizagem Colaborativa e o método tradicional de ensino, destacando como essas abordagens distintas impactam o processo de aprendizagem de uma segunda língua e suas respectivas vantagens e limitações.

2.3 Aprendizagem Colaborativa e Metodologia Tradicional

A Aprendizagem Colaborativa é uma abordagem pedagógica que coloca o aluno no centro do processo educacional, promovendo a interação ativa entre os estudantes para o desenvolvimento do conhecimento. Diferente do método tradicional, no qual o professor é a principal fonte de informação, a Aprendizagem Colaborativa incentiva os alunos a trabalharem em conjunto, compartilharem ideias e resolverem problemas coletivamente. Johnson, Johnson e Smith (2008) argumentam que essa abordagem não apenas melhora o aprendizado, mas também desenvolve habilidades sociais e promove um senso de responsabilidade compartilhada. A colaboração entre os alunos leva a uma maior retenção de informações, pois eles aprendem através do engajamento direto com o conteúdo e com os colegas.

No método tradicional de ensino, o foco está na transmissão de conhecimento do professor para o aluno, com pouca ênfase na interação entre os estudantes. Essa abordagem, frequentemente caracterizada por aulas expositivas e avaliações individuais, tende a tratar o aprendizado como um processo passivo, onde o aluno é visto como um receptor de

informações. Paulo Freire (2014) criticou esse modelo, referindo-se a ele como a "educação bancária", onde o conhecimento é depositado nos estudantes sem a devida valorização de suas experiências e contribuições. Embora o método tradicional possa ser eficaz para a transmissão de grandes quantidades de informações, ele muitas vezes falha em engajar os estudantes de maneira significativa ou em promover habilidades críticas e criativas.

Por outro lado, a Aprendizagem Colaborativa transforma a sala de aula em um espaço dinâmico e interativo, onde os alunos assumem um papel ativo na construção do conhecimento. Slavin (1995) aponta que essa abordagem é particularmente eficaz na promoção de habilidades de pensamento crítico, pois os estudantes são desafiados a considerar diferentes perspectivas e a justificar suas opiniões. Além disso, a colaboração permite que os alunos aprendam uns com os outros, explorando novas ideias e construindo um entendimento mais profundo do conteúdo. Esse processo não apenas enriquece o aprendizado, mas também prepara os alunos para o trabalho em equipe, uma habilidade essencial no mundo moderno.

A Aprendizagem Colaborativa é crucial na aquisição de uma segunda língua (SLA), pois promove um ambiente de aprendizado centrado no aluno, incentivando a interação e colaboração entre os estudantes. Esse método se destaca por sua capacidade de desenvolver habilidades orais, como *listening* e *speaking*, ao envolver os alunos em atividades práticas e de comunicação em grupo. Diferentemente da abordagem tradicional, que tende a focar predominantemente na leitura e em métodos expositivos, a Aprendizagem Colaborativa integra práticas que permitem aos alunos aplicar ativamente o idioma dentro da sala de aula em atividades interativas (Polidório, 2014; Torres & Irala, 2021).

Em contraste, o método tradicional de ensino, caracterizado pela exposição direta do conteúdo pelo professor e a ênfase na leitura crítica, pode limitar a participação ativa dos alunos e a prática das habilidades orais. A abordagem expositiva, muitas vezes empregada devido à dificuldade de gerenciar grandes turmas e ao tempo reduzido de aula, pode resultar em uma aprendizagem mais passiva e menos engajada. Libâneo (2013) destaca que métodos alternativos, como o trabalho independente e a elaboração conjunta, oferecem maior potencial para a participação ativa dos alunos e o desenvolvimento de habilidades críticas. A integração da Aprendizagem Colaborativa, que promove a interação e o trabalho em grupo, pode superar as limitações do método tradicional, proporcionando um aprendizado mais dinâmico e eficaz na SLA (Ferreira et al., 2015; Fatehi, 2023).

Apesar das vantagens da Aprendizagem Colaborativa, é importante reconhecer que ela exige uma mudança significativa na prática docente e na estrutura das aulas. Os

professores precisam desenvolver novas estratégias para facilitar a colaboração e garantir que todos os alunos participem ativamente. Além disso, a avaliação do aprendizado deve ser adaptada para refletir o trabalho em grupo e as contribuições individuais. Como sugerem Barkley, Cross e Major (2005), a implementação bem-sucedida da Aprendizagem Colaborativa requer um planejamento cuidadoso e uma disposição para experimentar novas abordagens pedagógicas.

Embora o método tradicional continue a ter seu lugar, a integração de práticas colaborativas pode enriquecer o ambiente educacional e melhorar os resultados de aprendizagem. Dado o papel fundamental da Aprendizagem Colaborativa, é também relevante considerar outras abordagens que contribuem para um ensino mais dinâmico, como a ludicidade, que será discutida a seguir.

2.4 Ludicidade

O termo "ludicidade" é amplamente empregado no âmbito educacional, porém seu significado não consta nos dicionários da língua portuguesa nem em outras línguas, e não há outra palavra que abarque todos os seus significados atribuídos (Massa, 2015). Segundo Huizinga (2004 *apud* Massa, 2015), considerando sua origem semântica, "ludicidade" deriva do latim "ludus", que engloba jogos infantis, recreação, competições, representações litúrgicas e teatrais, além de jogos de azar, abarcando ações tanto infantis quanto adultas. O termo "lúdico" também provém do radical latino "In lusio", significando "em jogo" ou "ilusão", o que pode explicar a ideia de representação implícita ao conceito.

De acordo com Luckesi (2004 *apud* Leal; Teixeira, 2013), a participação em atividades lúdicas proporciona à pessoa uma sensação de liberdade, plenitude e total entrega para essa experiência. Ele destaca que a ludicidade apresenta uma novidade ao ser humano, uma vez que, ao agir ludicamente, vivencia uma experiência completa. Nesse sentido, as atividades lúdicas podem ser vistas como facilitadoras no processo de ensino-aprendizagem e na interação entre professor, aluno e conteúdo, ao estimular no aluno a participação ativa na aquisição de conhecimento e despertar interesse em estudar, especialmente em disciplinas como o inglês.

A motivação no aprendizado de línguas deve ser cultivada em sala de aula de modo a garantir o completo envolvimento e engajamento do aluno. Isso pode ser alcançado por meio de atividades lúdicas que promovem, nas crianças, o desenvolvimento de sua personalidade integral e o progresso de todas as suas funções psicológicas, intelectuais e

morais. Além disso, essa influência também traz diversos benefícios aos adultos, pois é possível aprender enquanto se distraem (Figueira; Gualandi; Souza, 2019; Richards; Farrell, 2011).

Dessa forma, os jogos, enquanto atividades lúdicas, ganham destaque como a ferramenta ideal para o processo de aprendizagem. Eles têm o propósito de estimular o interesse dos alunos de todas as idades, ajudando-os a compreender os diversos papéis sociais, aumentar a autoconfiança em si mesmos e em suas habilidades, e desenvolver sua percepção sobre seu papel e seu lugar no contexto social e histórico (Ogawa, 2007). A seguir, será abordado o conceito de *scaffolding*, uma abordagem que complementa o uso dos jogos e outras práticas pedagógicas, oferecendo suporte adicional para facilitar a aquisição de conhecimentos e habilidades durante o processo de aprendizagem.

2.5 Scaffolding

No Brasil o termo *scaffolding* foi traduzido como “andaime” como uma analogia à construção por meio de andaimes. Ou seja, o aluno que está aprendendo é considerado um edifício em construção, sendo o andaime indispensável para a “construção do próximo andar.” Assim, durante o processo de desenvolvimento da habilidade, o professor vai utilizar andaimes para ajudar o aluno no processo inicial até que ele não precise mais dele e tenha autonomia para seguir sozinho (Gibbons, 2002).

A concepção do *scaffolding* como uma metáfora para o processo de ensino-aprendizagem foi originalmente proposta por Woods, Bruner e Ross (1976 *apud* Wilson; Devereux, 2014), fundamentada no trabalho de Vygotsky (1978, 1987 *apud* Wilson; Devereux, 2014) em que defendeu que o aprendizado ocorre dentro de contextos sociohistóricos, à medida que nos envolvemos com colegas e indivíduos mais experientes. Em outras palavras, o aprendizado é um processo social, não meramente individual. Gibbons (2002), por sua vez, nos diz um pouco mais sobre a natureza do *scaffolding*, identificando dois tipos de apoio: apoio planejado e apoio contingente. O andaime planejado envolve principalmente a seleção cuidadosa e a sequência de subtarefas dentro do contexto de uma tarefa principal desafiadora, enquanto o apoio contingente implica na interação dos professores com os alunos no local, na sala de aula e/ou online, fornecendo feedback sobre o trabalho deles.

Assim como a última fase do método ESA, a abordagem *Scaffolding* visa desenvolver o senso investigativo do estudante, sua independência na resolução de problemas

e seu pensamento crítico. O objetivo é que o estudante precise cada vez menos da orientação do professor, tornando-se gradativamente mais confiante em realizar as atividades propostas de maneira independente. A seguir, será explorado o método ESA em mais detalhes.

2.6 Engage, Study and Activate (ESA)

O método *ESA (Engage, Study and Activate)* foi desenvolvido por Harmer J. (1998 *apud* Capa, 2021), propõe ciclos para o ensino, nos quais, primeiramente, o conteúdo é introduzido com uma palavra tema para envolver o aluno e despertar-lhe o interesse, em seguida estruturas do idioma são ensinadas e, por último, são aplicadas atividades que propiciem o desenvolvimento comunicativo dos alunos, em que serão reproduzidos o que foi aprendido na segunda parte do processo.

No primeiro estágio, a critério do professor, a estratégia para gerar o engajamento dos estudantes pode ir além do que apenas citar uma palavra como tema, como a apresentação de um vídeo, música, o início de uma discussão, uma pergunta estratégica etc. O objetivo principal neste primeiro estágio é chamar a atenção dos alunos, despertando seu senso investigador de uma maneira criativa que permita uma assimilação do conteúdo de forma mais espontânea e motivada, além de, quando possível, associar o conteúdo com o conhecimento prévio e as experiências dos estudantes. Tendo em vista a noção de que o conhecimento é construído socialmente entre interações interpessoais, esse primeiro estágio dá ênfase ao processo de *meaningful learning*, pois reconhece e valida experiências prévias de cada aluno como sendo de suma importância ao processo de aprendizagem e assimilação, preparando-os para o segundo estágio do método (Capa, 2021).

No segundo estágio do método, há a exposição efetiva do conteúdo. É o momento de aprofundar o tema, sanar dúvidas, trabalhar com informações de maneira guiada pelo professor. É a fase em que o professor trabalha com o método expositivo para aprofundar o conteúdo trabalhado (Capa, 2021).

Por fim, no último estágio, há o momento de fixar o conteúdo estudado por meio de atividades lúdicas que não só evidenciem falhas no aprendizado como também possibilitem uma compreensão mais efetiva através da prática do que foi aprendido em teoria, estimulando o pensamento crítico dos estudantes na transição conhecimento-aplicação e incentivando seu senso investigador na resolução de problemas. Novamente, o professor tem liberdade para escolher a melhor maneira de fixar e, ao mesmo tempo, avaliar a assimilação do conteúdo, seja ela por meio de jogos, perguntas, ou qualquer outra atividade de segmento

lúdico (Capa, 2021). A seguir, discutirei como o sequenciamento didático pode ser planejado para maximizar os resultados educacionais a partir da perspectiva de Brandl (2008).

2.7 Sequenciamento Didático

O conceito de sequenciamento didático, conforme discutido por Brandl (2008) em "*Instructional Sequencing and Task Design*", envolve a organização sistemática de atividades e conteúdos de ensino para facilitar o aprendizado eficaz. Brandl enfatiza que o sequenciamento não é apenas sobre a ordem em que os tópicos são apresentados, mas também sobre como as tarefas são estruturadas para promover a construção gradual do conhecimento. Ele sugere que um bom sequenciamento deve considerar o nível de dificuldade das tarefas, começando com atividades mais simples e progredindo para tarefas mais complexas, para que os alunos possam construir suas habilidades de forma incremental.

Além disso, Brandl (2008) destaca a importância de incluir uma variedade de atividades que atendam a diferentes estilos de aprendizagem e mantenham os alunos engajados. O uso de tarefas autênticas, que refletem situações da vida real, é crucial para garantir que o aprendizado seja relevante e aplicável. O autor também discute a necessidade de criar oportunidades para os alunos praticarem novas habilidades em contextos variados, o que reforça a retenção do conhecimento e promove a transferência de habilidades para novas situações. Em resumo, o sequenciamento didático eficaz deve ser cuidadosamente planejado para garantir que os alunos desenvolvam habilidades de maneira progressiva, mantendo o engajamento e aplicando o que aprenderam em contextos práticos.

Desta forma, para garantir uma dinâmica eficiente no aprendizado, as aulas de idiomas devem ser organizadas em diferentes segmentos. Assim, a estrutura pode começar com uma fase de aprendizagem não-comunicativa, seguida pela fase de introdução, assimilação dos conteúdos e, finalmente, a aplicação de atividades práticas. Vale ressaltar que isso pode ser realizado em um único plano de aula ou distribuído ao longo de várias aulas, onde cada fase é abordada individualmente em uma aula específica (Brandl, 2008).

Brandl (2008) estabelece uma ligação clara entre o conceito de sequenciamento didático e as abordagens pedagógicas de *scaffolding*, conforme Gibbons (2002), e o método *Engage, Study, and Activate* (ESA) de Harmer (1998), conforme discutido por Capa (2021). No *scaffolding*, o aluno é comparado a um edifício em construção, onde o professor fornece suporte temporário para o desenvolvimento do conhecimento. Esse suporte, semelhante aos andaimes, é gradualmente removido à medida que o aluno se torna mais confiante e autônomo

em sua aprendizagem. O sequenciamento didático de Brandl reflete essa ideia ao organizar as atividades de ensino de maneira progressiva, onde as tarefas mais simples fornecem a base necessária para que os alunos enfrentem desafios mais complexos, com o suporte do professor diminuindo conforme o aluno avança.

Além disso, o método ESA, que se desdobra em três fases — *Engage, Study and Activate* —, também complementa a visão de Brandl (2008) sobre o sequenciamento didático. O foco inicial em engajar os alunos, seguido pelo estudo aprofundado e, finalmente, pela ativação do conhecimento em contextos práticos, alinha-se perfeitamente com a proposta de Brandl de um ensino estruturado em fases que promovem o desenvolvimento gradual das habilidades. A seguir, serão detalhados o material e métodos deste trabalho.

3 METODOLOGIA

Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência, realizado a partir da minha vivência como residente do Programa de Residência Pedagógica (RP) em Língua Inglesa, da Universidade Federal do Ceará (UFC). A experiência aconteceu entre novembro de 2022 a abril de 2024, em uma escola pública municipal de Anos Finais de tempo integral, localizada na cidade de Fortaleza – CE, na turma B de 7º ano em que estavam regularmente matriculados 35 alunos, com idade de 11 anos.

Durante o período da RP, foi necessário desenvolver um projeto de intervenção para aplicar na escola onde eu estava atuando. O período foi dividido em três etapas: 1) leituras bibliográficas; 2) redação do projeto de intervenção; e 3) implementação da intervenção. Nos primeiros seis meses, o foco foi nas leituras para fundamentar teoricamente a elaboração do projeto, além das observações na turma alvo. As observações foram sistemáticas, registradas em blocos de papel, e permitiram analisar as aulas de inglês para determinar a abordagem mais adequada para a intervenção, assim como a escolha da disciplina a ser integrada ao STEAM. Para identificar a disciplina a ser integrada, foi aplicada aos alunos uma pesquisa por meio de questionário (Anexo A) sobre os hábitos de estudo e qual disciplina eles mais gostavam, sendo a Educação Física a mais escolhida. Assim, o projeto de intervenção, intitulado *Active English: Learn & Play*, foi escrito e desenvolvido a partir da integração do ensino de Inglês por meio da Educação Física.

Nos seis meses subsequentes, foi elaborado o projeto de intervenção, com o desenvolvimento de uma sequência didática (SD) e planos de aula para aplicação prática. Assim, foram elaborados dez planos de aula, abrangendo os tópicos das habilidades da BNCC, objetivos de aprendizagem, conteúdo, local de aplicação, metodologias, atividades propostas, recursos, avaliação, apêndices e anexos. A aplicação seguiu o cronograma previamente acordado com o professor preceptor da escola, ocorrendo uma vez por semana, com duração de 2 horas, totalizando 10 semanas de intervenção. A SD foi baseada na disciplina de Educação Física e integrou uma combinação de metodologias tradicionais e ativas, além de incorporar as abordagens STEAM, *scaffolding* e ESA.

O desenvolvimento da aula do plano foi organizado em três momentos, visando maximizar a eficácia do aprendizado dos alunos. Primeiramente, o momento *Engage*: uma dinâmica inicial era realizada com o objetivo de despertar o interesse e engajar os alunos desde o início da aula. Em seguida, o momento *Study* que focava na explicação do conteúdo programático de forma clara e acessível, garantindo que os alunos compreendessem não

apenas os conceitos teóricos, mas também a aplicação prática desses conhecimentos. Durante essa fase, eram utilizadas diversas estratégias pedagógicas para assegurar que todos os alunos acompanhassem e entendessem o material apresentado. Finalmente, no momento *Activate*, os alunos tinham a oportunidade de colocar em prática o que haviam aprendido no momento anterior. Esse estágio envolvia a ativação do conhecimento adquirido por meio de quizzes online e jogos lúdicos, ferramentas que incentivavam uma maior absorção das informações.

A análise dos dados foi realizada de forma qualitativa buscando a análise descritiva das ações realizadas durante o período da intervenção pedagógica.

3.1 Estruturação dos Planos de Aula

A SD (Apêndice A) foi desenvolvida para um período de 10 semanas, com duas horas semanais de aula. Este planejamento visou criar uma estrutura lógica e coerente para o aprendizado dos alunos, garantindo que cada aula seguisse uma progressão gradual e bem definida dos temas abordados. A abordagem permitiu que os estudantes construíssem seu conhecimento de maneira contínua e integrada, refletindo um desenvolvimento educacional sólido e gradual.

Para cada aula, um plano específico foi desenvolvido com base no tema a ser abordado. Este plano detalhou as habilidades da BNCC a serem trabalhadas, os objetivos de conhecimento que se pretendia alcançar ao final de cada aula, o local onde a aula seria realizada e as metodologias a serem empregadas, separando a aula em momentos de ESA. O plano incluiu uma descrição de como o *scaffolding* seria aplicado para apoiar o desenvolvimento gradual das habilidades dos alunos, proporcionando suporte conforme necessário para garantir a compreensão dos conteúdos. Além disso, a metodologia STEAM foi integrada, destacando como elementos da disciplina de Educação Física seriam utilizados para enriquecer o aprendizado.

Para aumentar o engajamento dos alunos, a integração da Educação Física foi projetada de maneira a incluir uma competição dentro da turma. O conceito de "competição", fortemente associado ao esporte, foi adotado para incentivar a participação ativa dos estudantes. Incorporar elementos esportivos e competitivos na atividade pedagógica não apenas promoveu uma maior motivação, mas também aproveitou a familiaridade dos alunos com o contexto esportivo para estimular seu interesse. Segundo Costa et al. (2017), a inclusão de elementos competitivos e relacionados ao esporte pode ter um impacto positivo significativo no envolvimento e na dinâmica de aprendizagem, facilitando um ambiente mais

interativo e participativo.

A primeira aula foi estruturada para estabelecer as bases do projeto e iniciar o engajamento dos alunos. O foco principal foi a apresentação do projeto, seguida pela divisão da turma em equipes de três alunos. Cada equipe foi incumbida de escolher um nome criativo e elaborar um desenho que refletisse a identidade do grupo. Para monitorar o progresso e a participação, foi criado um quadro de líderes (Figura 1), projetado para acompanhar a movimentação das equipes conforme acumulassem pontos ao longo das aulas.

Figura 1 – Quadro de líderes confeccionado pelos alunos.



Fonte: Autora, 2024.

Para a dinâmica de pontos, foi utilizado um quiz desenvolvido na plataforma *Wordwall*, acessado on-line. A escolha dessa ferramenta digital foi estratégica, pois permitiu a criação de quizzes interativos que se alinham diretamente com os conteúdos abordados nas aulas. A plataforma *Wordwall* proporcionou uma experiência de aprendizado mais dinâmica, permitindo que os alunos participassem de forma ativa e colaborativa, o que contribuiu para um ambiente de aprendizagem mais estimulante.

Além de servir como um mecanismo de pontuação, o quiz também funcionou como uma ferramenta de revisão e reforço dos conteúdos estudados. Esse método de avaliação não só facilitou a integração das tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem, mas também promoveu uma abordagem competitiva e motivadora para o aprendizado, estimulando os alunos a se envolverem mais profundamente com os conteúdos.

As aulas seguintes foram planejadas com base nos conteúdos que o professor iria trabalhar com os alunos.

Na sequência deste trabalho, apresentarei os resultados obtidos e discutirei as implicações das observações e dados coletados durante a intervenção. Essa análise detalhada permitirá uma compreensão mais profunda dos impactos da metodologia adotada, das estratégias utilizadas e das dificuldades enfrentadas, fornecendo insights valiosos para a melhoria contínua da prática educativa.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesta seção, serão apresentados os resultados. A intervenção foi realizada no contexto de uma disciplina par, com o objetivo de avaliar o impacto da metodologia adotada nos resultados de aprendizagem. A seguir, serão discutidos os aspectos educacionais e apresentado o relato de experiência.

A escola onde foi realizado o período de residência foi inaugurada em 2022 e é de tempo integral. Ela conta com três laboratórios (ciências, matemática e informática) e uma sala de inovação tecnológica do *Google for Education*. A instituição oferece o Ensino Fundamental II (6º ao 9º ano) para turmas de 35 a 40 alunos, com idades variando de 11 a 14 anos. Os alunos possuem uma rotina onde inicia na quadra com informações sobre o dia e seguem para as salas com os professores. Isso também acontece após o almoço para as aulas do período da tarde.

As aulas do professor são ministradas em português devido à aceitação limitada dos alunos ao inglês. Do ponto de vista cognitivo, misturar a língua materna com a língua-alvo não prejudica significativamente a aquisição da segunda língua, pois permite que os alunos reconheçam padrões gramaticais (Marcelino; Weissheimer, 2022). O conteúdo é baseado no livro didático, com explicações iniciais e reflexões sobre textos, seguidas de atividades de interpretação textual. O professor também apresenta vocabulário novo para auxiliar na compreensão dos alunos. Essa abordagem didática incentiva o interesse dos alunos, promovendo interação e participação nas atividades.

A implementação da intervenção ocorreu conforme o cronograma estabelecido para as aulas e os conteúdos planejados. No entanto, devido a imprevistos que surgiram durante a fase de elaboração do cronograma, as datas originalmente previstas foram ajustadas. Esses ajustes foram essenciais para garantir que as atividades fossem realizadas de forma eficaz e no momento adequado.

Assim, o calendário do cronograma foi modificado para refletir as datas reais das atividades. Isso permitiu que o planejamento se ajustasse à realidade do dia a dia escolar, mantendo a continuidade e a relevância das intervenções. Apesar dos desafios, essas modificações foram fundamentais para assegurar que a intervenção fosse implementada de maneira eficiente e alinhada com as necessidades do momento.

Durante os dias de implementação, os alunos mostraram um alto nível de engajamento e entusiasmo. Eles participaram ativamente das atividades propostas, se voluntariando para discussões e se envolvendo de forma significativa com o conteúdo

apresentado. Esse período foi particularmente produtivo, pois os alunos se encorajavam mutuamente a participar, seja por meio da fala, escrita ou em jogos educativos.

A sala de aula frequentemente se tornava bastante animada, o que exigia intervenção ocasional para restabelecer a ordem e garantir que todos mantivessem o foco nas atividades. Esse clima de interação e entusiasmo foi um indicador positivo do envolvimento dos alunos com o processo de aprendizagem, demonstrando que estavam realmente comprometidos e motivados com as atividades realizadas.

As atividades de "*activate*" foram realizadas sempre ao final de cada aula. Os alunos eram incentivados a participar ativamente, aprimorando suas habilidades de expressão oral ao responderem questionamentos relacionados ao conteúdo abordado. Essa prática se revelou altamente eficaz, proporcionando oportunidades para que os alunos falassem sem constrangimento. A preocupação principal dos alunos era comunicar suas respostas de forma clara, em vez de se preocupar excessivamente com a correção gramatical.

Segundo Abreu (2023), sua pesquisa sobre o uso de recursos lúdicos no ensino e aprendizagem de inglês revela que jogos e brincadeiras são ferramentas pedagógicas essenciais para o ensino de uma segunda língua. Os jogos desempenham um papel crucial ao transformar o processo educativo em uma experiência mais envolvente e interativa, permitindo que os alunos assumam um papel ativo em sua própria aprendizagem. Quando os alunos se engajam em atividades lúdicas, eles não apenas melhoram suas habilidades linguísticas de forma mais eficaz, mas também se envolvem em um processo cognitivo que estimula o raciocínio, a imaginação e a criatividade. A integração desses elementos lúdicos no ensino de inglês facilita a aquisição do conhecimento e promove um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e produtivo.

Além das atividades lúdicas, a estruturação da aula desempenhou um papel crucial no processo de ensino-aprendizagem. Em vez de simplesmente repassar o conteúdo e seguir com atividades, a metodologia ESA (*Engage, Study and Activate*) foi essencial para criar uma abordagem mais engajadora e interativa. Essa metodologia me permitiu envolver os alunos desde o início da aula, explicando os conteúdos de forma clara e específica e promovendo a ativação das habilidades de escuta, leitura e fala.

Foram fornecidos comandos em inglês, e os alunos foram incentivados a responder às perguntas, mesmo que suas respostas fossem curtas ou simples. Esse processo não só exigiu que os alunos utilizassem o inglês ativamente, mas também incluiu momentos de leitura durante a criação de frases. Houve trabalho direto com os alunos para construir suas respostas, o que ajudou a reforçar a prática do idioma e a promover uma participação mais

ativa e colaborativa.

Paredes (2018) destaca que a metodologia ESA desempenha um papel crucial no desenvolvimento das habilidades comunicativas dos alunos, contribuindo significativamente para a melhoria e adaptação do processo de ensino e aprendizagem do inglês. De acordo com a pesquisa, essa metodologia se destaca por sua capacidade de tornar o ensino mais compreensível, viável e interativo. Utilizando uma ampla gama de materiais e atividades interativas, a metodologia ESA facilita a participação ativa dos alunos. Essa abordagem permite que os alunos não apenas adquiram conhecimento, mas também desenvolvam a capacidade de expressar ideias e pensamentos de maneira fluente e natural na língua-alvo.

Essa constatação está em consonância com as conclusões deste estudo, que evidenciam a eficácia da metodologia ESA na prática educativa. Embora o objetivo principal do uso dessa metodologia seja aprimorar a fluência e a expressão oral dos alunos em inglês, foi percebido que sua aplicação se revelou essencial para o desenvolvimento didático dentro da sala de aula.

A metodologia ESA proporcionou uma estrutura que adapta o ensino ao nível de cada aluno, utilizando materiais didáticos variados e atividades lúdicas interativas para atender às diferentes necessidades de aprendizado. Isso garantiu que os alunos tivessem a oportunidade de se engajar ativamente com o conteúdo, explorando-o de maneiras que se ajustam ao seu ritmo e estilo de aprendizagem. Como resultado, o processo educativo foi enriquecido, favorecendo um desenvolvimento mais eficaz e abrangente das habilidades comunicativas (Paredes, 2018).

A elaboração das atividades de forma estruturada, que visa construir gradualmente o aprendizado, desempenhou um papel crucial no processo de assimilação do conteúdo pelos alunos. Essa abordagem estruturada é fundamentada na estratégia de *scaffolding*, descrita por Gibbons (2002), e aplicada por Brayan (2019). O *scaffolding* envolve a criação de um suporte temporário e ajustável para ajudar os alunos a alcançar um nível mais elevado de compreensão e habilidades. Brayan (2019) utilizou essa estratégia para aprimorar as atividades, focando especialmente em aspectos como pronúncia, proficiência na fala e desenvolvimento da expressão oral. A metodologia comprovou ser eficaz, resultando em melhorias significativas nas competências linguísticas analisadas.

Os resultados positivos observados por Brayan (2019) também foram evidentes entre os alunos que participaram da intervenção. Durante a aplicação de atividades lúdicas e interativas, especialmente nas sessões de *activate*, os alunos foram desafiados a usar o inglês de maneira ativa e prática. Esse envolvimento direto com a língua permitiu que eles

desenvolvessem suas habilidades de expressão oral de forma mais eficaz. O progresso na habilidade oral foi notável, com os alunos demonstrando um avanço significativo ao aplicar o que foi aprendido em momentos de fala em inglês. O uso do *scaffolding* e a estruturação das atividades contribuíram para um ambiente de aprendizagem em que os alunos puderam construir e consolidar suas habilidades linguísticas de maneira progressiva e eficiente.

A abordagem STEAM, quando integrada com a Educação Física como disciplina complementar, possibilitou a realização de aulas mais interativas, descontraídas e criativas. Essa combinação transformou o ambiente de aprendizado em um espaço dinâmico, onde os alunos puderam se engajar ativamente nas atividades, explorando conceitos de forma lúdica e prática. A inclusão de atividades físicas não apenas aumentou o interesse dos alunos, mas também proporcionou uma oportunidade para aplicar teorias científicas em contextos reais, reforçando o entendimento dos conteúdos de maneira mais significativa (Maciano; Lima; Maciel, 2022).

Colocando o aluno no centro do processo de ensino-aprendizagem, essa abordagem permitiu que os estudantes se tornassem ativos na sua própria educação. Com as orientações do residente, eles puderam descobrir conhecimentos e desenvolvê-los de maneira criativa, utilizando suas próprias experiências e interesses como base para o aprendizado. Isso não apenas aumentou a motivação e o engajamento dos alunos, mas também promoveu o desenvolvimento de habilidades essenciais como pensamento crítico, resolução de problemas e colaboração (Maciano; Lima; Maciel, 2022).

Além disso, a integração entre a abordagem STEAM e a Educação Física possui um grande potencial para enriquecer a compreensão dos alunos sobre si mesmos e sobre o mundo que os cerca. A combinação dessas metodologias permite que os estudantes explorem suas capacidades físicas e intelectuais de uma maneira holística e abrangente. Ao integrar a criatividade estimulada pela abordagem STEAM com as atividades práticas da Educação Física, os alunos têm a oportunidade de experimentar um aprendizado interconectado que promove uma visão mais ampla e integrada do conhecimento (Maciano; Lima; Maciel 2022).

Esse tipo de aprendizagem permite que os alunos identifiquem e compreendam as inter-relações entre diferentes áreas do saber, aplicando conceitos e habilidades adquiridos em contextos variados. Ao visualizar e aplicar essas conexões, eles conseguem enriquecer seu entendimento global e desenvolver uma perspectiva mais profunda e contextualizada sobre o mundo. A abordagem STEAM, ao estimular a criatividade e a inovação, combinada com as práticas da Educação Física, ajuda a formar estudantes mais completos e bem-preparados para enfrentar desafios diversos. Assim, a integração dessas disciplinas não apenas promove o

desenvolvimento acadêmico, mas também contribui para a formação de um entendimento mais integrado e dinâmico da realidade (Maciano; Lima; Maciel 2022).

Embora não utilizem explicitamente a abordagem STEAM, a literatura acadêmica inclui diversos estudos sobre a integração do ensino de Inglês com outras disciplinas, como a Educação Física. Coral e Arribas (2013) realizaram uma pesquisa significativa sobre essa integração em uma turma de 5ª série do ensino fundamental em uma escola pública localizada na periferia da Catalunha. Utilizando o CLIL (*Content and Language Integrated Learning*), os pesquisadores investigaram como a combinação das disciplinas de Educação Física e Inglês poderia influenciar o processo de aprendizagem dos alunos.

O estudo teve como objetivo identificar e analisar atividades que favorecem o aprendizado integrado dessas duas disciplinas, destacando métodos e estratégias que facilitam essa integração. Os resultados obtidos foram reveladores: eles sublinharam a importância do engajamento ativo dos estudantes nas atividades propostas, bem como a eficácia do estudo cooperativo no desenvolvimento das habilidades orais. Além disso, a pesquisa destacou o papel crucial do suporte linguístico, que contribui para tornar as aulas mais dinâmicas e menos expositivas, proporcionando um ambiente de aprendizado mais interativo e envolvente. A implementação de atividades que unem Inglês e Educação Física ajudou a criar uma experiência educacional mais rica e multifacetada, promovendo não apenas a aquisição de competências linguísticas, mas também a aplicação prática do conhecimento em contextos variados. Esse estudo oferece insights valiosos sobre como a integração de disciplinas pode enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais eficaz e adaptado às necessidades dos alunos (Coral; Arribas, 2013).

Garijo, Alcalá e Pueyo (2018) conduziram uma investigação aprofundada sobre a integração das disciplinas de Educação Física e Inglês em escolas secundárias públicas de Castilla y León, utilizando a abordagem CLIL (*Content and Language Integrated Learning*). No estudo, a disciplina de Educação Física foi ministrada exclusivamente em inglês, com o objetivo de promover a aprendizagem dos conteúdos específicos dessa área enquanto se praticava a língua estrangeira. A pesquisa focou em avaliar como essa integração afetava o desenvolvimento das habilidades linguísticas dos alunos e a compreensão dos conteúdos de Educação Física.

Os resultados obtidos indicaram que, embora o uso intensivo do inglês nas aulas de Educação Física não garantisse um desenvolvimento equilibrado das quatro habilidades linguísticas — ouvir, falar, ler e escrever —, ele não prejudicou o entendimento dos alunos sobre os conteúdos específicos de Educação Física. De fato, o ensino em inglês não teve um

impacto negativo na compreensão dos temas abordados nas aulas de Educação Física. Pelo contrário, a experiência revelou que os alunos foram capazes de aprender os conceitos e realizar as atividades propostas de maneira eficaz, mesmo quando a instrução foi dada em inglês. Essa integração demonstrou que é possível aplicar a língua estrangeira em contextos específicos de aprendizagem sem comprometer a qualidade da educação recebida nos conteúdos especializados. O estudo sugere que a aplicação do CLIL em contextos como o de Educação Física pode ser benéfica, fornecendo uma alternativa viável para a prática de línguas estrangeiras enquanto se mantém a efetividade no ensino dos conteúdos disciplinares (Garijo; Alcalá; Pueyo, 2018).

Oliveira e Cavalcante (2020) conduziram um estudo mais recente, implementando um projeto piloto que integrava as disciplinas de Inglês e Educação Física no curso Técnico Integrado do Instituto Federal de Mato Grosso do Sul, campus Campo Grande. O projeto, realizado através dos encontros do English Club, visava explorar a eficácia da integração dessas duas disciplinas e proporcionar uma experiência de aprendizado enriquecedora. O objetivo principal foi apresentar um relato de experiência baseado nas percepções e feedbacks dos alunos envolvidos, examinando como a combinação de Inglês e Educação Física poderia impactar o processo de aprendizagem. Os autores concluíram que a metodologia adotada se mostrou extremamente vantajosa, destacando-se como significativa e proveitosa para o desenvolvimento dos alunos.

Apesar dos resultados positivos alcançados durante a intervenção, é crucial destacar algumas dificuldades observadas, especialmente no que diz respeito ao impacto da escolha de disciplinas pares. A combinação das disciplinas, especificamente a integração da metodologia STEAM com a Educação Física para o ensino de inglês, mostrou-se eficaz na promoção de um aprendizado interdisciplinar. No entanto, a natureza distinta dessas áreas de conhecimento e as diferentes competências exigidas em cada uma delas representaram um desafio significativo.

Essa especificidade tornou difícil aplicar o modelo de intervenção em outros contextos, nos quais as mesmas disciplinas e metodologias poderiam não se adequar da mesma forma. Foi percebido que essa situação exigiu adaptações substanciais, pois a integração de áreas tão diversas demandou ajustes constantes e uma abordagem flexível para atender às necessidades específicas de cada disciplina e garantir a eficácia do ensino.

Outra limitação significativa enfrentada foi a restrição de tempo disponível para a execução da intervenção. O tempo reduzido impactou diretamente a profundidade com que os conteúdos puderam ser abordados, limitando a capacidade dos alunos de internalizar

plenamente os conceitos apresentados. Essa limitação temporal forçou a simplificação ou aceleração de determinados conteúdos para cumprir os prazos estabelecidos, o que, infelizmente, restringiu as oportunidades para uma exploração mais aprofundada dos tópicos.

Como resultado, embora a intervenção tenha alcançado seus objetivos principais, observou-se que as restrições de tempo comprometeram o potencial de um aprendizado mais profundo e duradouro para os alunos envolvidos. Esse desafio destacou a importância de um planejamento mais flexível e da necessidade de ajustes contínuos para otimizar o processo de ensino, mesmo diante das limitações temporais.

Outro ponto crucial que preciso destacar são as limitações tecnológicas presentes na escola, que exerceram um impacto significativo na aplicação do quiz ao final das aulas. A atividade, que havia sido inicialmente planejada para ser realizada de forma online, enfrentou grandes desafios devido ao acesso limitado à internet. Muitos alunos tiveram dificuldades para participar de maneira efetiva, o que acabou comprometendo meu objetivo de avaliar o aprendizado individualmente.

Essa limitação evidenciou a disparidade tecnológica existente no ambiente escolar, destacando a necessidade de uma infraestrutura mais robusta para apoiar atividades pedagógicas que dependem de recursos digitais. Sem uma base tecnológica adequada, a implementação de determinadas estratégias educativas torna-se bastante limitada, exigindo adaptações constantes e soluções alternativas para assegurar a efetividade do ensino.

Diante dessas dificuldades, foi identificada a necessidade de adaptar o plano inicial para mitigar os impactos negativos. O quiz, que havia sido planejado para ser realizado de forma individual, precisou ser reorganizado para ser feito em equipes. Essa mudança de estratégia não apenas garantiu que todos os alunos pudessem participar da atividade, mesmo com as restrições tecnológicas, mas também abriu espaço para uma experiência de aprendizado mais colaborativa.

Ao trabalhar em grupo, os alunos tiveram a oportunidade de compartilhar conhecimentos e se apoiar mutuamente, o que resultou em uma dinâmica mais inclusiva e enriquecedora. Apesar das limitações impostas pelo acesso à internet, essa adaptação permitiu que o objetivo pedagógico fosse alcançado, promovendo um ambiente onde a troca de ideias e o suporte mútuo se destacaram como elementos fundamentais do processo de aprendizagem.

Por fim, ressalta-se a importância da habilidade retórica e do conhecimento prévio na condução da intervenção como residente. A capacidade de comunicação desempenhou um papel crucial na transmissão eficaz dos conceitos, especialmente em um ambiente onde as limitações de tempo e a complexidade dos conteúdos poderiam facilmente causar confusão

entre os alunos. Utilizar a retórica para clarificar, motivar e engajar os alunos foi essencial para o sucesso da intervenção, mesmo diante das diversas restrições enfrentadas.

Além disso, o conhecimento sobre as disciplinas envolvidas permitiu a adaptação dinâmica das estratégias, otimizando o tempo disponível e criando um ambiente de aprendizagem mais produtivo. Apesar das limitações impostas pelo tempo reduzido, foi possível ajustar os planos e aproveitar ao máximo cada oportunidade de ensino, garantindo que os alunos pudessem absorver e compreender os conteúdos propostos.

A experiência relatada sublinha a importância de considerar as limitações que surgem durante o planejamento e a execução de intervenções educacionais, especialmente em contextos onde as restrições de tempo são um desafio. Ao lidar com essas limitações, foi percebido o quanto é essencial manter uma abordagem flexível e adaptativa, permitindo que as dificuldades sejam enfrentadas de maneira criativa. A combinação de disciplinas pares, embora apresente desafios significativos, também oferece uma oportunidade única para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. No caso específico, integrar a metodologia STEAM com a Educação Física para o ensino de inglês foi uma escolha que exigiu um planejamento cuidadoso, mas que também proporcionou um espaço para inovações pedagógicas no ensino do inglês.

Essa abordagem não apenas ajudou a superar os desafios iniciais, mas também transformou as limitações em oportunidades para desenvolver estratégias pedagógicas mais eficazes e alinhadas com as necessidades dos alunos. Utilizando habilidades retóricas e mantendo uma flexibilidade conceitual, as atividades foram adaptadas de forma a maximizar os resultados, mesmo em um ambiente com restrições. Essa experiência demonstrou que, com a postura certa, é possível não só contornar os obstáculos, mas também criar possibilidades de aprendizado, potencializando o desenvolvimento dos alunos e tornando o processo educacional mais dinâmico e envolvente.

5 CONCLUSÃO

Ao analisarmos as informações discutidas neste trabalho, fica evidente que a integração de metodologias ativas, com a abordagem STEAM e a inclusão da Educação Física, parece ser viável e benéfica, desde que acompanhada de um planejamento prévio adequado. A intervenção foi realizada conforme o cronograma estabelecido, mas foi necessário ajustar as datas devido a imprevistos externos que estavam fora do controle inicialmente previsto. Apesar desses desafios, a adaptação das datas garantiu a continuidade e eficácia das atividades propostas.

Durante a intervenção, os alunos demonstraram um alto nível de engajamento e entusiasmo. A participação ativa nas atividades e a demonstração de interesse contribuíram de forma significativa nas discussões em sala de aula. Esse período foi produtivo, com os alunos se incentivando mutuamente a participar através da comunicação oral, escrita e envolvimento em jogos dinâmicos.

As atividades de ativação, realizadas ao final de cada aula, proporcionaram aos alunos a oportunidade de aprimorar suas habilidades de expressão oral ao responder perguntas relacionadas ao conteúdo estudado. Essa prática foi significativa, pois ofereceu um ambiente onde os alunos se sentiram à vontade para se expressar, focando mais na comunicação de suas ideias do que na correção perfeita do inglês.

A utilização de jogos durante as aulas revelou-se uma estratégia eficaz para manter o interesse dos alunos de maneira envolvente e divertida. Esses jogos não apenas incentivaram o aprendizado de forma quase imperceptível, mas também estimularam o pensamento crítico e a criatividade dos alunos. A estruturação das aulas através da metodologia ESA desempenhou um papel vital no desenvolvimento das habilidades comunicativas, facilitando uma abordagem dinâmica e interativa que promoveu tanto a fluência quanto a confiança dos alunos na expressão oral em inglês.

A integração do STEAM, juntamente com a abordagem scaffolding e metodologias ativas, como o ESA, desempenhou papéis fundamentais no ensino de inglês associado à Educação Física. Essa combinação incentivou os alunos a participarem ativamente das atividades, tornando o aprendizado mais dinâmico e significativo. Embora a metodologia tradicional, como o ESA, tenha sido importante para a parte teórica do ensino, as abordagens mais lúdicas e colaborativas demonstraram ter um potencial significativo para promover um aprendizado mais dinâmico e envolvente.

No entanto, a intervenção também evidenciou várias dificuldades. A integração

das disciplinas, especificamente a metodologia STEAM com a Educação Física para o ensino de inglês, mostrou-se eficaz na promoção de um aprendizado interdisciplinar, mas apresentou desafios significativos devido às competências distintas e às necessidades específicas de cada área. Essa complexidade dificultou a aplicação do modelo de intervenção em diferentes contextos, exigindo adaptações constantes para garantir a eficácia do ensino.

Outra limitação crucial foi a restrição de tempo disponível para a execução da intervenção, o que impactou diretamente a profundidade com que os conteúdos puderam ser abordados, limitando a capacidade dos alunos de internalizar plenamente os conceitos. Além disso, a limitação tecnológica comprometeu a aplicação do quiz ao final das aulas, destacando a disparidade tecnológica no ambiente escolar e a necessidade de uma infraestrutura mais robusta. Adaptar o quiz para ser realizado em equipes foi uma solução que não só garantiu a participação de todos, mas também promoveu uma experiência colaborativa enriquecedora. Em suma, essa experiência sublinha a importância de uma abordagem flexível e adaptativa, aproveitando as limitações como oportunidades para desenvolver estratégias pedagógicas mais eficazes e criar um ambiente de aprendizado mais dinâmico e envolvente.

REFERÊNCIAS

- ABREU, A. A. ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA POR MEIO DE RECURSOS LÚDICOS NO ENSINO FUNDAMENTAL II. **Anais do Simpósio Internacional de Ensino de Língua, Literatura e Interculturalidade (SIELLI) e Encontro de Letras**, v. 3, 2023.
- ARCHIBALD, J.; O'GRADY, W. D. (Ed.). **Contemporary Linguistics: An Introduction**. St. Martin's Press, 2001.
- BACICH, L.; HOLANDA, L. **STEAM em sala de aula: a aprendizagem baseada em projetos integrando conhecimentos na educação básica**. Penso Editora, 2020.
- BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, LDB. 9394/1996.
- BRANDL, K. *Communicative language teaching in action*. Upper Saddle River, NJ, 2008.
- BARKLEY, E. F. **Collaborative learning techniques: a handbook for college faculty**. John Wiley & Sons, 2014.
- BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, LDB. 9394/1996.
- BRAYAN, S. C. J. **Scaffolding para el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés**. 2019. Tese de Doutorado. UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR.
- CAPA, B. A. P. **Engage-study-activate method for english language vocabulary development**. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso. Quito: UCE.
- CORAL, J.; ARRIBAS, T. L. Las tareas en el aprendizaje integrado de educación física y lengua extranjera (AICLE). Determinación de las características de las tareas mediante el análisis del diario de clase. **Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación**, n. 24, p. 79-84, 2013.
- COSTA, I. P. et al. Jogos Escolares do Paraná: análise da competição no Município de Curitiba. **Educación Física y Ciencia**, v. 19, n. 1, p. 00-00, 2017.
- ELLIS, Rod. *Second language acquisition*. **The United States: Oxford**, p. 98, 1997.
- ESTANISLAU, R. B. F. Tradução no ensino-aprendizagem da segunda língua. **Revista Interinstitucional Artes de Educar**, v. 7, n. 2, p. 1264-1277, 2021.
- FATEHI, K. Tecnologia educacional e princípios e métodos de ensino de Inglês. **EntreLínguas**, v. 9, p. 1, 2023.
- FERREIRA, A. C. C. *et al.* Experiência prática interdisciplinar do raciocínio computacional em atividades de computação desplugada na educação básica. In: **Anais do XXI Workshop de Informática na Escola**. SBC, 2015. p. 256-265.
- FIGUEIRA, M. B.; GUALANDI, V. D. E.; SOUZA, S. M. F. O ensino de inglês para crianças: a importância da ludicidade e da interdisciplinaridade. **Crátulo**, v. 12, n. 1, p. 150-157, 2019.

GARIJO, A. H.; ALCALA, D. H.; PUEYO, A. P. Bilingual programs coordinators' and Physical Education teachers' perception of bilingual education in the community of Castilla y Leon. **Retos-Nuevas Tendencias en Educacion Fisica Deporte y Recreacion**, n. 33, p. 63-68, 2018.

GIBBONS, P. **Scaffolding language, scaffolding learning**. Portsmouth, NH: Heinemann, 2002.

JOHNSON, R. T.; JOHNSON, D. W. Active learning: Cooperation in the classroom. **The annual report of educational psychology in Japan**, v. 47, p. 29-30, 2008.

LEAL, L. A. B.; TEIXEIRA, C. M. D. A. A ludicidade como princípio formativo. **Interfaces Científicas-Educação**, v. 1, n. 2, p. 41-52, 2013.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. 2 ed. Cortez Editora, 2013.

LIMA, J. R. Reflexões sobre a língua inglesa no currículo escolar contemporâneo. **Babel: Revista Eletrônica de Línguas e Literaturas Estrangeiras**, 2022, v. 12, e13590.

MACIANO, G. D.; LIMA, W. G.; MACIEL, C. Educação STEAM: potencializando o STEM por meio da arte. **Revista UFG**, v. 22, 2022.

MAIA, D. L.; CARVALHO, R. A.; APPELT, V. K. Abordagem STEAM na educação básica brasileira: uma revisão de literatura. **Revista Tecnologia e Sociedade**, v. 17, n. 49, p. 68-88, 2021.

MARCELINO, M.; WEISSHEIMER, J. O que todo professor deveria saber sobre aprendizagem e desenvolvimento linguístico de crianças bilíngues. In: KADRI, M. S. E.; SAVIOLLI, V. B.; MOLINARI, A. C. (org.). Educação de professores para o contexto bi/multilíngue: perspectivas e práticas. Campinas, Sp: Pontes Editores, 2022. p. 19-37

OLIVEIRA, J. R.; CAVALCANTE, L. B. S.; ALENCAR, B. A. Integrando Língua Inglesa e Educação Física. **LínguaTec**, v. 5, n. 2, p. 324-338, 2020.

MASSA, M. S. Ludicidade: da etimologia da palavra à complexidade do conceito. **Aprender-Caderno de filosofia e psicologia da educação**, n. 15, 2015.

OGAWA, A. C. S. Produção e implementação de material didático para o ensino de língua inglesa: o papel da ludicidade no ensino-aprendizagem de Língua Inglesa nas séries finais do Ensino Fundamental. **Gestão escolar**, 2007.

OLIVEIRA, M. V. S.; PEREIRA, J. A. **Teoria gerativa e a aquisição da linguagem**. Anais VI CONEDU. Campina Grande: Realize Editora, 2019. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/62716>>. Acesso em: 28 de mar de 2024.

PAREDES, L. A G. **El método de enseñanza esa (ENGAGE, STUDY, ACTIVATE), en el desarrollo de las destrezas comunicativas del idioma inglés en los estudiantes del segundo año de bachillerato unificado de la Unidad Educativa Juan Benigno Vela, del cantón Ambato**. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Carrera de Idiomas.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. Editora Paz e terra, 2014.

POLIDÓRIO, V. O ensino de língua inglesa no Brasil. **Travessias**, v. 8, n. 2, 2014.

RICHARDS J. C.; FARRELL T. S. C. Developing Learner-Centered Teaching. In: **Practice Teaching: A Reflective Approach**. Cambridge Teacher Training and Development. Cambridge University Press; 2011:120-133.

ROSSATO, V. As diferentes metodologias de ensino da Língua Inglesa em diferentes segmentos de ensino. **Revista Eventos Pedagógicos**, v. 3, n. 1, p. 589-598, 2012.

SLAVIN, R. E. Cooperative Learning Theory Research and Practice. **Bostom: Allin and Bacon**, 1995.

TORRES, P. L.; IRALA, E. A. F. Aprendizagem Colaborativa: Teoria e Prática. In: _____. (org). **Ciência, Inovação e Ética: Tecendo Redes e Conexões para a Produção do Conhecimento**. Curitiba: SENAR AR-PR., 2021. p. 91-126. Disponível em: <<https://sistemafeaep.org.br/wp-content/uploads/2021/06/GR.0040-Ciência-Inovação-e-Ética-Conhecimento-Livro-metodológico.pdf>>. Acesso em: 28 de mar de 2024.

WILSON, K.; DEVEREUX, L. Scaffolding theory: High challenge, high support in Academic Language and Learning (ALL) contexts. **Journal of Academic Language and learning**, v. 8, n. 3, p. A91-A100, 2014.

APÊNDICE A – SEQUENCIAMENTO DIDÁTICO



RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA – PROJETO *ACTIVE ENGLISH* PLANO DE AULA SEMANAL



Modelo de sequenciamento didático aplicado

Residentes:	Brena Maria Lima dos Santos; Frances Rodrigues Marinho; Francisca Josilene Barbosa Carneiro
STEAM:	Inglês e Educação Física
Turma:	7º ano B
Período:	12 de setembro de 2023
Hora/aula:	2 h/a
Aula:	1/10

HABILIDADES (BNCC)

- (EF07LI01) Interagir em situações de intercâmbio oral para realizar as atividades em sala de aula, de forma respeitosa e colaborativa, trocando ideias e engajando-se em brincadeiras e jogos;
- (EF07LI21) Analisar o alcance da língua inglesa e os seus contextos de uso no mundo globalizado.

OBJETIVOS DE CONHECIMENTO

- Ao final da aula os alunos deverão:
- Conhecer o projeto;
 - Realizar o pré-teste;
 - Saber em qual equipe fazem parte;
 - Ter um nome e uma logo para a equipe.

CONTEÚDO

- Introdução ao Projeto de Intervenção *Active English*

LOCAL DE APLICAÇÃO

Sala de aula

METODOLOGIAS

Introdução (20 min): explicação do projeto, nome, objetivo, disciplina a usar no STEAM, quantidade de encontros, aplicação de testes de conhecimento, desenvolvimento das aulas, realização de uma competição onde terá um ranking semanal, será montado um *leaderboard* móvel onde vai ser possível mudar a posição das equipes a cada semana, aplicação do quiz para a pontuação e premiação para quem tiver melhor desempenho.

Finalizar explicando que eles irão formar equipes de três pessoas e criar um nome e logo para sua equipe, mas antes irão fazer o teste de conhecimento.

Pré-teste (10 min): aplicação do pré-teste (Apêndice). Recolher todos ao terminarem.

Desenvolvimento (70 min): montagem das equipes com a ajuda do professor preceptor. Solicitar que eles se reúnam. Após, deve ser entregue para cada um E.V.A, folha de papel ofício, canetinhas, lápis de cor, cola e tesoura. Em seguida explicar que eles deverão primeiramente criar um nome para sua equipe e a partir disso eles deverão criar uma logo.

Atividade final (20 min): reunir as artes criadas e iniciar a montagem do *leaderboard*. O quadro deverá ser colado em um local onde os alunos possam ver sempre.

Aprendizagem colaborativa: Os alunos devem discutir qual nome será o da equipe e como será a logo. Também devem separar as atividades entre os integrantes.

Scaffolding: apresentação inicial do projeto e o que os alunos devem fazer em cada etapa da inicialização do projeto.

STEAM: o problema apresentado foi a criação de um nome e logo pra sua equipe que seja de acordo com o que pretendem desempenhar durante o projeto.

ATIVIDADES PROPOSTAS

Criação do nome e logo da equipe.

RECURSOS

Pré-teste impresso; lousa; pinceis; apagador; E.V.A; folha de papel ofício; papel duplex; velcro; canetinhas; lápis de cor; cola; tesoura.

AVALIAÇÃO

Pré-teste e participação.

APÊNDICE

PRÉ-TESTE 7º ANO



Qual sua turma: () 7 A () 7 B () 7 C

1. Qual o significado de "I used to cycle"?

2. Das opções a seguir qual delas se enquadra em esporte de marca?

() swimming () surf () diving () rowing

3. Qual a tradução para "swimmer"?

4. Qual a tradução para "right arm"?

5. Qual a tradução para "head, shoulders, knees and toes"?

6. Qual a tradução da frase "Let's start stretching"?

7. Qual a tradução de "run"?

8. Qual a tradução de "walk"?

9. Qual a tradução de "jump"?

10. Qual a tradução de "cycling"?

ANEXO



RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA – PROJETO ACTIVE ENGLISH
PLANO DE AULA SEMANAL



Modelo de sequenciamento didático aplicado

Residentes:	Brena Maria Lima dos Santos; Frances Rodrigues Marinho; Francisca Josilene Barbosa Carneiro
STEAM:	Inglês e Educação Física
Turma:	7º ano B
Período:	19 de setembro de 2023
Hora/aula:	2 h/a
Aula:	2/10

HABILIDADES (BNCC)

- (EF07LI01) Interagir em situações de intercâmbio oral para realizar as atividades em sala de aula, de forma respeitosa e colaborativa, trocando ideias e engajando-se em brincadeiras e jogos;
- (EF07LI17) Explorar o caráter polissêmico de palavras de acordo com o contexto de uso;
- (EF07LI20) Empregar, de forma inteligível, o verbo modal *can* para descrever habilidades (no presente e no passado);
- (EF07LI21) Analisar o alcance da língua inglesa e os seus contextos de uso no mundo globalizado.

OBJETIVOS DE CONHECIMENTO

- Ao final da aula os alunos deverão:
- Conhecer o uso do verbo modal *can*;
 - Conhecer algumas comidas em inglês e separar as saudáveis das não saudáveis;
 - Entender a importância de ter uma alimentação saudável e a prática de esportes;
 - Identificar e pronunciar os nomes de comidas em inglês.

CONTEÚDO

- *Modal verb can*;
- *Foods and sports*

LOCAL DE APLICAÇÃO

Sala de aula

METODOLOGIAS

ESA:

Engage (10 min): Jogo *fizzbuzz*: contar de 1 a 10, e quando o número for 2, 4 ou 8, em vez de dizer o número, deve-se dizer "swimming". Repetir a contagem de 1 a 10 até contemplar todos os estudantes. Caso erre, volta pro início da contagem.

Study:

Comidas (25 min): Pedir aos alunos que eles ajudem com exemplos de comidas e anotar no quadro, mesmo que eles digam em português deve-se pedir que seja em inglês, caso não consigam o professor deve dizer o nome e escrever no quadro. É importante fazer uma lista bem grande, em seguida solicite a classificação em comidas saudáveis e não saudáveis.

Esportes (25 min): Conversar sobre a importância de comer saudável e da prática de esportes. Solicitar aos alunos ajuda com exemplos de esportes e seguir a mesma metodologia das comidas. Em seguida explicar o uso do sufixo *-er* e o que ele consegue formar a partir de sua colocação nas palavras.

Verbo modal *can* (25 min): Explicar aos alunos que quando falamos de comidas e esportes podemos utilizar a palavra "pode e não pode" inclusive para a habilidade de saber ou não praticar algum esporte. Usar exemplos com uso de frases.

Activate (25 min): Jogo tic tac toe. No quadro o professor deve desenhar o símbolo do jogo da velha e explicar o jogo. O jogo acontecerá da seguinte forma: a sala será dividida em dois grupos onde um será o "X" e o outro o "O". A cada rodada será feita uma pergunta e a equipe deverá responder, se acertar eles colocam o seu símbolo em um local do jogo. O jogo segue até alguém vencer ou empatar. Serão 5 rodadas.

As perguntas a serem feitas serão: *How can I say "esporte" in english? How can I say "atleta" in english? Healthy food is: comida saudável ou não saudável? Unhealthy food is: comida saudável ou não saudável? Fish is a healthy food. True or false? Pasta and cookies are healthy food. True or false? Rice and beans are healthy foods. True or false? Ice cream is an unhealthy food. True or false? Strawberry is an unhealthy food. True or false? Cherry is cereja in portuguese. True or false? How can I say "natação" in english? How can I say "comida saudável" in english? How can I say "feijão" in english? How can I say "nadador" in english? How can I say "comida não saudável" in english? Rice and beans are unhealthy foods. True or false? Juice and soda are healthy foods. True or false? Salad is a healthy food. True or false? How can I say "leite" in english? How can I say "maçã" in english?*

Quiz (10 min): O momento final da aula será a realização do quiz.

ATIVIDADES PROPOSTAS

Jogo *tic tac toe* e quiz

RECURSOS

Pincel; quadro; apagador; link do quiz; tablet e celular.

AVALIAÇÃO

Quiz e participação.

APÊNDICE

Link: wordwall.net/play/60578/070/988

ANEXO



RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA – PROJETO ACTIVE ENGLISH
PLANO DE AULA SEMANAL



Modelo de sequenciamento didático aplicado

Residentes:	Brena Maria Lima dos Santos; Frances Rodrigues Marinho; Francisca Josilene Barbosa Carneiro
STEAM:	Inglês e Educação Física
Turma:	7º ano B
Período:	26 de setembro de 2023
Hora/aula:	2 h/a
Aula:	3/10

HABILIDADES (BNCC)
<ul style="list-style-type: none"> • (EF07LI01) Interagir em situações de intercâmbio oral para realizar as atividades em sala de aula, de forma respeitosa e colaborativa, trocando ideias e engajando-se em brincadeiras e jogos; • (EF07LI18) Utilizar o passado simples e o passado contínuo para produzir textos orais e escritos, mostrando relações de sequência e causalidade; • (EF07LI21) Analisar o alcance da língua inglesa e os seus contextos de uso no mundo globalizado.
OBJETIVOS DE CONHECIMENTO
<p>Ao final da aula os alunos deverão:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar e pronunciar os nomes das partes do corpo em inglês com esportes; • Conhecer o uso do tempo verbal <i>past continuous</i> com esportes.
CONTEÚDO
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Parts of the body and sports;</i> • <i>Past continuous</i>
LOCAL DE APLICAÇÃO
Sala de aula
METODOLOGIAS
<p><i>ESA:</i></p> <p><i>Engage</i> (10 min): A aula iniciará com o professor reproduzindo em sala a música “head, shoulders, kness and toes”, disponível no seguinte link:</p>

<https://www.youtube.com/watch?v=h4eueDYPTIg>. O professor deve fomentar a identificação de vocabulários pelos estudantes com base na comparação com a música na sua versão brasileira.

Study:

Past of the body (30 min): O professor deverá desenhar no quadro um boneco onde seja possível identificar as partes do corpo (não precisa ser um desenho bonito). Outra possibilidade pode ser o uso de um cartaz e colar no quadro com auxílio de fita (adesiva ou gomada) (Apêndice). Em seguida, o professor deverá apontar para cada parte do corpo e perguntar qual o nome. Seria interessante iniciar pelas partes que foram estudadas com a música do *engage*. Para melhor fixar o conteúdo, apresentar exemplos de partes do corpo relacionadas com atividades esportivas e solicitar à turma exemplos dela a partir de perguntas semelhantes a "*Which sports are the legs used for? What sports do you know that only use your arms?*". Explique que depois de praticar algum esporte você pode sofrer algum tipo de contusão e sentir dores, assim introduza vocabulário relacionado às dores como *headache, stomachache*, entre outras.

Past continuous (50 min): Explique aos alunos que é importante identificar quais partes dos corpo são utilizadas em determinados esportes e que os esportes estão no nosso dia a dia. Quando éramos crianças e atualmente, quando jovens, continuamos a nos exercitar e praticar futebol, por exemplo. Mas quando estamos mais velhos os hábitos costumam mudar e o que fazíamos antes não fazemos atualmente. Desta forma, em inglês usamos o *past continuous* para falar de uma ação contínua no passado. Vamos ver alguns exemplos: *I was cycling in the morning / They were swimming yesterday*. Mas também podemos falar de duas ou mais ações que aconteceram ao mesmo tempo no passado. Nesse caso, é muito comum o uso da palavra *while* (enquanto). Veja alguns exemplos: *While the girls were playing basketball, the boys were playing volleyball. / I was playing soccer while my father was at work*. Para melhor fixação do conteúdo, solicite aos alunos exemplos de frases em português a partir dos exemplos traduzidos. Em seguida peça ajuda para traduzir para o inglês e os alunos deverão perceber o uso do tempo verbal, assim eles serão capazes de criar frases, mesmo que em português.

Activate:

Partes do corpo (10 min): Com o uso de flashcards (Apêndice) contendo vocábulos de partes do corpo humano, os estudantes irão se posicionar em filas e jogar o jogo *Simon Says* (O Mestre Mandou, em português) com base nos flashcards mostrados pelo professor. É indicado que as partes do corpo descritas sejam bem variadas para que os estudantes possam ter muito movimentos e maior necessidade de foco.

Past continuous (10 min): Separe o segundo momento do jogo para praticar a segunda parte da aula. Utilizando, ainda, o *Simon Says* separe a turma em duas equipes e faça alguns comandos que solicite dos alunos criação de frases utilizando o tempo verbal estudado. É importante lembrar que os alunos não estão preparados para responder em inglês, desta forma, diga que pode ser em português e que eles devem anotar no quadro. A partir disso, eles devem lembrar das explicações e tentar passar a frase pro inglês utilizando o *past continuous*. Ganha a equipe que conseguir montar a frase corretamente.

Quiz (10 min): O momento final da aula será a realização do quiz.

Aprendizagem colaborativa: Os alunos devem discutir entre si para identificar qual parte do corpo é utilizada nos esportes e como formam as frases com o uso do tempo verbal estudado na aula.

Scaffolding: apresentação inicial da música e utilização para composição de nomes das partes do corpo no desenho ou cartaz. Apresentação dos esportes e quais partes do corpo são utilizadas. Explicação do uso e formação de frases com o tempo verbal estudado.

STEAM: o problema apresentado foi a identificação de partes do corpo utilizadas em esportes e frases com o tempo verbal estudado com o vocabulário aprendido.

ATIVIDADES PROPOSTAS

Jogo *Simon says* e quiz

RECURSOS

Pincel; quadro; apagador; link do quiz; tablet e celular.

AVALIAÇÃO

Quiz e participação.

APÊNDICE

Parts of the Body



TOUCH YOUR  EYES	TOUCH YOUR  SHOULDER	TOUCH YOUR  FINGERS	TOUCH YOUR  TOES
TOUCH YOUR  EARS	TOUCH YOUR  BELLY	TOUCH YOUR  HAND	TOUCH YOUR  KNEE
TOUCH YOUR  HAIR	TOUCH YOUR  NOSE	TOUCH YOUR  CHEST	TOUCH YOUR  FOOT
TOUCH YOUR  HEAD	TOUCH YOUR  MOUTH	TOUCH YOUR  NECK	TOUCH YOUR  ELBOW

TOUCH YOUR  ARM	TOUCH YOUR  LEG
--	--

Link: wordwall.net/play/60996/329/232

ANEXO



RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA – PROJETO ACTIVE ENGLISH
PLANO DE AULA SEMANAL



Modelo de sequenciamento didático aplicado

Residentes:	Brena Maria Lima dos Santos; Frances Rodrigues Marinho; Francisca Josilene Barbosa Carneiro
STEAM:	Inglês e Educação Física
Turma:	7º ano B
Período:	17 de outubro de 2023
Hora/aula:	2 h/a
Aula:	4/10

HABILIDADES (BNCC)

- (EF07LI01) Interagir em situações de intercâmbio oral para realizar as atividades em sala de aula, de forma respeitosa e colaborativa, trocando ideias e engajando-se em brincadeiras e jogos;
- (EF07LI15) Construir repertório lexical relativo a verbos regulares e irregulares (formas no passado), preposições de tempo (in, on, at) e conectores (and, but, because, then, so, before, after, entre outros);
- (EF07LI18) Utilizar o passado simples e o passado contínuo para produzir textos orais e escritos, mostrando relações de sequência e causalidade;
- (EF07LI21) Analisar o alcance da língua inglesa e os seus contextos de uso no mundo globalizado.

OBJETIVOS DE CONHECIMENTO

- Ao final da aula os alunos deverão:
- Entender o uso do *used to*;
 - Identificar a estrutura das frases;
 - Associar o *used to* com esportes.

CONTEÚDO

- *Used to and sports*

LOCAL DE APLICAÇÃO

Sala de aula

METODOLOGIAS

ESA:

Engage (10 min): Converse com os alunos sobre coisas que eles costumavam fazer e hoje não fazem mais. Anote no quadro o que os alunos disseram e passe para o inglês e forme frases usando o *used to* e peça para que digam novamente as coisas que costumavam fazer só que em inglês.

Study (35 min): Diga aos alunos que em inglês usamos o *used to* é frequentemente utilizado para expressar hábitos que tínhamos no passado e não temos mais. A sua equivalência com o português ele equivale ao “costumava(m) + infinitivo”. Desta forma, quando expressamos hábitos no passado, devemos empregar a estrutura *used to*. O *used to* segue as mesmas regras do *simple past*, ou seja, em frases negativas e interrogativas é preciso colocar na frase o verbo auxiliar *did* e o verbo *use* fica na sua forma infinitiva. Vejam os exemplos: *I didn't use to play soccer when I was young / Did you use to play soccer when you were young?* Em frases afirmativas, usa *used to + main verb*. Veja o exemplo: *My sister used to go swimming when she has a very short hair.*

Activate (20 min): Após a explicação, forme frases com os alunos usando o *used to*, mesmo que eles formem em português, durante o momento de passar para o quadro os ajude a passar a frase para o inglês e anote. Assim, nos próximos exemplos eles irão formar as frases em inglês de acordo com a estrutura ensinada.

Activate:

Jogo desembaralhando frases (30 min): Para isso o professor deverá ter em mãos as frases a seguir impressas e recortadas:

1. *My brother used to play soccer with my boyfriend every weekend*
2. *We used to play volleyball with the boys*
3. *We used to do judo when we were young*
4. *I used to yoga everyday to relax*
5. *Did you use to go swimming?*
6. *They used to go fishing every weekend*
7. *I used to go cycling every Friday*
8. *Did you use to play soccer in your childhood?*
9. *Did your father use to play tennis with your boyfriend?*
10. *My dad didn't use to play tennis with my boyfriend*

Para o jogo divida a turma em duas equipes e prepare a sala para que fique duas mesas uma do lado da outra. Cada equipe deverá escolher 5 jogadores para competirem, cada aluno jogará duas vezes. O objetivo é desembaralhar a frase e ganha quem fizer em menos tempo. Será dado 2 min, o cronômetro para quando o aluno disser que finalizou. O professor deverá fazer a correção, caso esteja errado o cronômetro deve continuar até completar os 2 min ou o aluno consertar a frase ou o oponente sinalizar que concluiu. Ao finalizar e contabilizar os pontos, o professor deverá corrigir as frases no quadro para que todos os alunos possam ver. Vale ressaltar que nesse momento a equipe não poderá ajudar o aluno que está jogando.

Jogo da venda (15 min): O professor deverá ter em mãos uma venda e as frases a seguir impressas e recortadas:

1. *I used to go boxing when I was a child*
2. *We love used to do karate when we were young*
3. *He used to do yoga everyday to relax*

4. *Did you use to go swimming?*

5. *Bruno didn't use to play handball when he was a kid*

As frases devem ser coladas no quadro com fita (adesiva ou gomada) de forma que fique um espaço para completar com o *use to* ou *used to*.

Para o segundo jogo use as mesmas equipes e eles devem escolher apenas 1 jogador para a atividade. O jogador escolhido deverá por a venda e ser girado três vezes. Em seguida ele pegará uma palavra que complete alguma frase e mostrar para sua equipe, assim a equipe deverá dar coordenadas para que ele cole a palavra no lugar certo. Nesse jogo o tempo não é o importante, pois vencerá quem tiver o maior número de acertos. Ao finalizar o jogo e dizer a equipe campeã, corrija as frases e explique novamente o que erraram, caso tenha havido erro.

Quiz (10 min): O momento final da aula será a realização do quiz.

Aprendizagem colaborativa: Os alunos devem discutir entre si sobre a formação das frases, ajudando o colega caso ele erre e dando dicas sobre vocabulário e também devem trabalhar em equipe para dar as coordenadas corretas para o colega no jogo da venda.

Scaffolding: apresentação inicial sobre a estruturação de uma frase com o *used to* e a partir disso os alunos constroem suas próprias frases.

STEAM: o problema apresentado foi criação de frases sobre hábitos passados que tinham e hoje não tem mais e autocorreção.

ATIVIDADES PROPOSTAS

Jogo desembaralhe e complete a frase e quiz

RECURSOS

Pincel; quadro; apagador; link do quiz; tablet e celular.

AVALIAÇÃO

Quiz e participação.

APÊNDICE

Link: wordwall.net/play/62185/475/499

ANEXO



RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA – PROJETO ACTIVE ENGLISH
PLANO DE AULA SEMANAL



Modelo de sequenciamento didático aplicado

Residentes:	Brena Maria Lima dos Santos; Frances Rodrigues Marinho; Francisca Josilene Barbosa Carneiro
STEAM:	Inglês e Educação Física
Turma:	7º ano B
Período:	24 de outubro de 2023
Hora/aula:	2 h/a
Aula:	5/10

HABILIDADES (BNCC)

- (EF07LI01) Interagir em situações de intercâmbio oral para realizar as atividades em sala de aula, de forma respeitosa e colaborativa, trocando ideias e engajando-se em brincadeiras e jogos;
- (EF07LI21) Analisar o alcance da língua inglesa e os seus contextos de uso no mundo globalizado.

OBJETIVOS DE CONHECIMENTO

Ao final da aula os alunos deverão:

- Nomear os esportes e dizer quais são os favoritos;
- Entender o uso dos verbos *go*, *to* e *play* para esporte.

CONTEÚDO

- *Verbs: go, to, play, and sports*

LOCAL DE APLICAÇÃO

Sala de aula

METODOLOGIAS

ESA:

Engage (10 min): Faça a seguinte pergunta aos alunos “*What’s your favorite sport?*” e espere que eles respondam. Anote no quadro os esportes que responderam, seja ele em inglês ou português. Faça a pergunta novamente individualmente e escolha alguma forma de pontuar os esportes mais citados e converse sobre o esporte que eles mais gostam.

Activate (15 min): Em seguida forme frases com os alunos sobre os esportes citados como por exemplo, *I play soccer every day, I go swimming every Sunday, I do judo in my school*. Solicite mais exemplos a partir das frases que eles estão vendo, instigue que eles criem em inglês e caso errem o verbo corrija na hora que estiver escrevendo no quadro. Depois, chame um aluno para escrever as frases dos colegas no quadro. Ao finalizar, corrija as frases se estiverem erradas, principalmente os verbos.

Study (35 min): Diga aos alunos que para dizer que fazemos algum esporte em inglês temos verbos específicos para cada tipo de esporte ou jogo. Assim, peça para que eles observem as frases que eles formaram e circule o verbo *play* e os esportes em que ele foi usado. Explique que esse verbo é usado para esportes que usam objetos, como bola, cartas ou similares. Em seguida faça o mesmo com o verbo *go* e que ele é usado para falar sobre atividades esportivas que possuem terminação *-ing* em seu nome. A mesma coisa deve ser feita com o verbo *do* e que ele é usado para esportes que não seguem as regras anteriores. Nesse momento abra um parêntese e lembre os alunos que existe uma exceção e para *video game* é usado o *play* e não o *do*.

Activate:

Complete com o verbo (25 min): Para essa atividade o professor deverá ter em mãos os números de 1 a 5 impressos de acordo com a quantidade de alunos que tenha em sala de forma que consiga formar equipes de 5 alunos, cards com os nomes de diversos jogos (Apêndice), fita (adesiva ou gomada) e 5 pinceis para quadro branco. Com o auxílio da fita cole os cards no quadro formando 5 grupos com 10 jogos (imprima a quantidade suficiente de imagens, mesmo que repita) e entregue os números para os alunos. Solicite que os alunos que tenham o número 1 formem uma equipe e assim sucessivamente. Em seguida, entregue 1 pincel para cada equipe e explique que a atividade vai ser de completar com o verbo, ou seja, antes de cada card eles devem colocar o verbo correspondente de acordo com o que foi estudado. Explique que o vencedor não será quem terminar primeiro e sim quem obtiver o maior número de acertos, desta forma os alunos terão 5 min para completar a atividade. Ao finalizar, revise card por card e anote os erros e explique novamente o uso dos verbos.

Cartazes (25 min): Para essa atividade o professor deverá continuar com as mesmas equipes e entregar para cada uma cartolina, lápis de cor e pinceis. Explique que eles deverão criar um cartaz com pelo menos cinco dos esportes que estão no quadro, desta forma eles deverão criar uma frase com os verbos estudados e fazer um desenho que represente a prática daquele esporte. Veja se as frases criadas estão certas e corrija se for necessário. Ao finalizar, cole os cartazes produzidos na parede com o auxílio da fita que usou nas atividades anteriores.

Quiz (10 min): O momento final da aula será a realização do quiz.

Aprendizagem colaborativa: Os alunos devem discutir entre si sobre a formação das frases, ajudando o colega caso ele erre e dando dicas sobre vocabulário e também devem trabalhar em equipe para a utilização dos verbos na atividade sugerida.

Scaffolding: apresentação inicial sobre o uso dos verbos e a partir disso os alunos constroem suas próprias frases.

STEAM: o problema apresentado foi criação de frases e utilização dos verbos para os esportes.

ATIVIDADES PROPOSTAS

Complete com o verbo, cartaz e quiz

RECURSOS

Pincel; quadro; apagador; fita (adesiva ou gomada); cards impressos; números impressos; cartolina; lápis de cor; pinceis; link do quiz; tablet e celular.

AVALIAÇÃO

Quiz e participação.

APÊNDICE



Link: <https://wordwall.net/play/71632/310/169>

ANEXO



RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA – PROJETO ACTIVE ENGLISH
PLANO DE AULA SEMANAL



Modelo de sequenciamento didático aplicado

Residentes:	Brena Maria Lima dos Santos; Frances Rodrigues Marinho; Francisca Josilene Barbosa Carneiro
STEAM:	Inglês e Educação Física
Turma:	7º ano B
Período:	07 e 14 de novembro de 2023
Hora/aula:	2 h/a
Aula:	6 e 7/10

HABILIDADES (BNCC)

- (EF06LI17) Construir repertório lexical relativo a temas familiares (escola, família, rotina diária, atividades de lazer, esportes, entre outros);
- (EF06LI18) Reconhecer semelhanças e diferenças na pronúncia de palavras da língua inglesa e da língua materna e/ou outras línguas conhecidas;
- (EF06LI25) Identificar a presença da língua inglesa na sociedade brasileira/comunidade (palavras, expressões, suportes e esferas de circulação e consumo) e seu significado;
- (EF07LI01) Interagir em situações de intercâmbio oral para realizar as atividades em sala de aula, de forma respeitosa e colaborativa, trocando ideias e engajando-se em brincadeiras e jogos.

OBJETIVOS DE CONHECIMENTO

- Ao final da aula os alunos deverão:
- Identificar semelhanças e diferenças de pronúncia e escrita dos vocábulos estudados entre a L1 e L2;
 - Ampliar seu repertório vocabular concernente a esportes;
 - Compreender e produzir oralmente comandos em língua inglesa com base nas estruturas trabalhadas em sala de aula.

CONTEÚDO

- Produção de jogos pelos alunos com base nos conteúdos trabalhados

LOCAL DE APLICAÇÃO

Sala de aula

METODOLOGIAS

ESA:

Engage (10 min): Para fomentar a criatividade dos estudantes, apresente modelos de jogos prontos através de uma apresentação de slides ou distribuição de cópias com imagens para que consigam compreender melhor o objetivo da aula e os produtos que dela devem resultar.

Study (20 min): Faça uma revisão rápida dos principais tópicos estudados para se assegurar de que os estudantes têm um repertório suficientemente completo para realizar a atividade proposta.

Activate (1h e 10min): Organize os alunos em pequenos grupos e oriente-os para a criação de jogos de tabuleiro de sua escolha, cujos comandos e design devem estar na língua inglesa (starting point, go, roll the dice, etc). Os jogos devem conter algum dos conteúdos trabalhados em sala de aula, podendo abordar o léxico (memory games, spelling games) ou as estruturas gramaticais (quizzes, tabletop games) previamente estudadas.

Scaffolding: O professor deve auxiliar os estudantes ao longo do processo de criação, orientando-os quando necessário e dando-lhes liberdade criativa para usarem seus conhecimentos em prol da atividade proposta da maneira que preferirem até que, gradativamente, tornem-se mais confiantes e menos dependentes do auxílio do professor em sala.

STEAM: Os estudantes devem, com o uso de sua criatividade e capacidade de resolução de problemas, criar, planejar e confeccionar um produto concreto com base no conhecimento construído a partir das aulas assistidas. Não há um produto ideal a se alcançar, portanto seu trabalho deve derivar de decisões responsáveis para o planejamento do que vão fazer e atividades em grupo organizadas para sua efetiva produção.

ATIVIDADES PROPOSTAS

Criação dos jogos

RECURSOS

Projetor, quadro, notebook, E.V.A., cartolinas, tesoura, cola, fita adesiva, lápis de cor, pinceis, tinta guache.

AVALIAÇÃO

Produto final dos jogos e participação

APÊNDICE

ANEXO



RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA – PROJETO ACTIVE ENGLISH
PLANO DE AULA SEMANAL



Modelo de sequenciamento didático aplicado

Residentes:	Brena Maria Lima dos Santos; Frances Rodrigues Marinho; Francisca Josilene Barbosa Carneiro
STEAM:	Inglês e Educação Física
Turma:	7º ano B
Período:	21 de novembro de 2023
Hora/aula:	2 h/a
Aula:	8/10

HABILIDADES (BNCC)

- (EF06LI17) Construir repertório lexical relativo a temas familiares (escola, família, rotina diária, atividades de lazer, esportes, entre outros);
- (EF06LI18) Reconhecer semelhanças e diferenças na pronúncia de palavras da língua inglesa e da língua materna e/ou outras línguas conhecidas;
- (EF07LI01) Interagir em situações de intercâmbio oral para realizar as atividades em sala de aula, de forma respeitosa e colaborativa, trocando ideias e engajando-se em brincadeiras e jogos.

OBJETIVOS DE CONHECIMENTO

Ao final da aula os alunos deverão:

- Identificar semelhanças e diferenças de pronúncia e escrita dos vocábulos estudados entre a L1 e L2;
- Ampliar seu repertório vocabular concernente a esportes e profissões;
- Compreender e produzir oralmente e fisicamente comandos em língua inglesa com base nas estruturas trabalhadas em sala de aula.

CONTEÚDO

- *Occupations* com desinência -er (runner, farmer, player)

LOCAL DE APLICAÇÃO

Sala de aula

METODOLOGIAS

ESA:

Engage (20 min): Inicie a aula com um *brainstorm* de profissões em língua portuguesa e registre as respostas dos alunos no quadro; feito isso, volte a pedir por exemplos de profissões, desta vez, porém, em inglês. Se houver mais respostas em português do que inglês, inclua algumas palavras em inglês, repetindo-as em voz alta para que os estudantes escutem a pronúncia. Uma vez que ambos os grupos de palavras estejam registrados no quadro, peça aos alunos para que tentem ligar uma profissão à sua respectiva tradução em português, motivando-os a explorarem as semelhanças e diferenças entre as formas de ambas as línguas. Chame atenção para profissões em que usamos o mesmo vocábulo da língua inglesa (designer, gamer, coach, personal trainer) e incite uma rápida discussão a respeito do porquê dessa ocorrência.

Study (40 min): Após revisar algumas das palavras estudadas em aulas anteriores, demonstre, através de uma apresentação em slides, algumas profissões e suas semelhanças com verbos (play - player/ run - runner/ teach - teacher), formando frases com vocábulos familiares, assim como alguns novos, dos quais, os alunos se basearão tanto na forma das palavras, caso sejam cognatas, como também no contexto geral da frase. Tendo identificado as profissões, peça aos alunos para descrevê-las, perguntando quais objetos estão associados com elas.

Activate (40 min): Minefield- Campo Minado. Distribua pontos pelo chão (círculos ou quadrados feitos de cartolina, E.V.A., ou algum outro material que sirva ao propósito do jogo) em que os estudantes deverão pisar para que cheguem ao outro lado do campo no lado oposto ao que iniciaram. Mapeie previamente os pontos que “explodirão”, comunicando ao jogador da vez quando pisar em um deles. Após pisar num ponto minado, o jogador deve voltar ao final da fila e a vez passa para o próximo que seguirá as mesmas orientações. Para poderem jogar, uma pergunta referente ao conteúdo deve ser respondida ou um comando obedecido (*How do you call someone who runs? Lift a foot, etc*).

Scaffolding: Os estudantes passam de precisar do auxílio do professor para tradução e explicação durante a aula expositiva e começam a produzir eles mesmos as respostas, físicas ou verbais, por meio da identificação de vocábulos e estruturas estudadas e da dedução de conteúdos não contemplados através da interpretação do contexto, tornando-os mais independentes no seu processo de aprendizagem.

TPR: Os estudantes expressam através de movimentos corporais e respostas verbais sua compreensão do conteúdo trabalhado em interações em sala de aula. Quando apresentam dificuldade, recomenda-se que o professor também utilize movimentos corporais ou expressões na língua inglesa que o aluno compreenda para explicar o assunto, mantendo o ambiente de aprendizagem com base na interação, e não na tradução.

Aprendizagem Cooperativa: A atividade proposta, Minefield, deve ser jogada pelos estudantes quando estes estiverem organizados em grupos, promovendo uma rede de suporte dentro de cada grupo no que tange a possíveis dúvidas e dificuldades, assim como à motivação de possuir um objetivo em comum como origem de engajamento nas atividades.

ATIVIDADES PROPOSTAS

Atividade lúdica por meio do jogo Minefield e quiz

RECURSOS
Quadro, E.V.A., pinceis, apagador.
AVALIAÇÃO
Quiz e participação.
APÊNDICE
wordwall.net/play/64230/503/239
ANEXO



RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA – PROJETO ACTIVE ENGLISH
PLANO DE AULA SEMANAL



Modelo de sequenciamento didático aplicado

Residentes:	Brena Maria Lima dos Santos; Frances Rodrigues Marinho; Francisca Josilene Barbosa Carneiro
STEAM:	Inglês e Educação Física
Turma:	7º ano B
Período:	28 de novembro de 2023
Hora/aula:	2 h/a
Aula:	9/10

HABILIDADES (BNCC)

- (EF07LI01) Interagir em situações de intercâmbio oral para realizar as atividades em sala de aula, de forma respeitosa e colaborativa, trocando ideias e engajando-se em brincadeiras e jogos;
- (EF07LI03) Solicitar esclarecimentos em língua inglesa sobre o que não entendeu e o significado de palavras ou expressões desconhecidas.

OBJETIVOS DE CONHECIMENTO

Ao final da aula os alunos deverão:

- Revisar o conteúdo trabalhado ao longo da aplicação do projeto;
- Solidificar seu repertório vocabular concernente a esportes e profissões;
- Compreender e produzir oral e fisicamente comandos em língua inglesa com base nas estruturas trabalhadas em sala de aula.

CONTEÚDO

- Revisão de verbos e vocabulário concernentes a esportes e as estruturas *used to*, *past continuous* e *simple past*.

LOCAL DE APLICAÇÃO

Sala de aula

METODOLOGIAS

ESA:

Engage (20 min): Inicie a aula fazendo perguntas e comandos com uso do conteúdo já trabalhado (*What did you do last weekend? Did you play any games? Get up from your*

seats and point to the person to your right, etc). A reação dos estudantes vai mostrar quais conteúdos foram dominados e quais precisam ser revisados. Lembre-se de usar movimentos corporais como auxílio nos comandos e perguntas, trabalhando a interpretação do contexto e a capacidade de dedução dos alunos.

Study (40 min): Concluída a primeira parte da aula, faça uma revisão dos tópicos que os estudantes demonstraram dificuldade em compreender ou se expressar.

Activate (40 min): Jogo de perguntas - Nesta fase da aula, apresente, por meio de uma projeção de slides no Powerpoint ou programa semelhante, um jogo de perguntas a respeito do conteúdo estudado. Varie nas questões apresentadas aos alunos, não se prendendo a questões de tradução (*What is the meaning of running? How can I say I played soccer in Portuguese?*), mas também apresentando perguntas em que a tradução é apenas parte do processo cognitivo requerido aos estudantes. Apresente imagens e alternativas com possíveis descrições para questões de tradução, questões de desembaralhar letras para a escrita correta das estruturas e jogos de memória, por exemplo, para trabalhar vocabulário.

QUIZ (20 min): O momento final da aula será a realização do quiz.

Scaffolding: Os estudantes passam de precisar do auxílio do professor para tradução e explicação durante a aula expositiva e começam a produzir eles mesmos, na fase *activate* da aula, as respostas, físicas ou verbais, por meio da identificação de vocábulos e estruturas estudadas e da dedução de conteúdos não contemplados através da interpretação do contexto, tornando-os mais independentes no seu processo de aprendizagem.

TPR: Os estudantes expressam através de movimentos corporais e respostas verbais sua compreensão do conteúdo trabalhado em interações em sala de aula. Quando apresentam dificuldade, recomenda-se que o professor também utilize movimentos corporais ou expressões na língua inglesa que o aluno compreenda para explicar o assunto, mantendo o ambiente de aprendizagem com base na interação, e não somente na tradução.

Aprendizagem Cooperativa: A atividade proposta, Jogo de perguntas, deve ser jogada pelos estudantes com a possibilidade de discussão entre eles para a resolução dos problemas apresentados no jogo, promovendo uma rede de suporte dentro de cada grupo no que tange a possíveis dúvidas e dificuldades, assim como a motivação de possuir um objetivo em comum como origem de engajamento nas atividades.

STEAM: Os estudantes deverão utilizar os conhecimentos previamente adquiridos para resolver problemas apresentados por meio do Jogo de perguntas, fazendo uso da interação entre si e da capacidade lógica de dedução com base no contexto das perguntas.

ATIVIDADES PROPOSTAS

Atividade lúdica por meio de jogo de perguntas no Powerpoint e quiz

RECURSOS

Quadro, pinceis, apagador, projetor, notebook.

AVALIAÇÃO

Quiz e participação no jogo de perguntas
APÊNDICE
wordwall.net/play/63745/961/818
ANEXO



RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA – PROJETO ACTIVE ENGLISH
PLANO DE AULA SEMANAL



Modelo de sequenciamento didático aplicado

Residentes:	Brena Maria Lima dos Santos; Frances Rodrigues Marinho; Francisca Josilene Barbosa Carneiro
STEAM:	Inglês e Educação Física
Turma:	7º ano B
Período:	12 de dezembro de 2023
Hora/aula:	2 h/a
Aula:	10/10

HABILIDADES (BNCC)

- (EF07LI15) Produzir textos escritos em língua inglesa (histórias em quadrinhos, cartazes, *chats*, blogues, agendas, fotolegendas, entre outros), sobre si mesmo, sua família, seus amigos, gostos, preferências e rotinas, sua comunidade e seu contexto escolar;
- (EF07LI18) Reconhecer semelhanças e diferenças na pronúncia de palavras da língua inglesa e da língua materna e/ou outras línguas conhecidas;
- (EF06LI21) Reconhecer o uso do imperativo em enunciados de atividades, comandos e instruções.

OBJETIVOS DE CONHECIMENTO

Ao final da aula os alunos deverão:

- Produzir atividades com uso do conteúdo apreendido;
- Aplicar seu repertório vocabular concernente a esportes e profissões;
- Compreender e produzir oral e fisicamente comandos em língua inglesa com base nas estruturas trabalhadas em sala de aula.

CONTEÚDO

- Apresentação dos jogos produzidos nas aulas anteriores

LOCAL DE APLICAÇÃO

Sala de aula

METODOLOGIAS

ESA:

Engage (20 min): Inicie a aula com a apresentação em slides da trajetória didática dos estudantes até então, isto é, uma retrospectiva dos conteúdos estudados por eles e das atividades realizadas, mostrando-lhes o avanço de seu desempenho desde a aplicação da primeira aula e discutindo os possíveis desafios enfrentados. Isso tem por objetivo fortalecer a confiança dos alunos quanto ao domínio do conteúdo e também gerar discussão sobre as dificuldades encontradas e como foi possível contorná-las, salientando a importância de seu engajamento e responsabilidade em realizar tarefas propostas.

Study (40 min): Solicite aos estudantes que apresentem os jogos criados para a classe, explicando seu processo criativo e também as orientações para jogá-lo. Apresente um feedback aos estudantes a respeito dos trabalhos apresentados.

Activate (40 min): Revele o resultado do pódio para a classe, atualizando o *leaderboard* e premiando os grupos vencedores. Premie, também, os outros grupos por sua participação e esforço.

QUIZ (20 min): O momento final da aula será a realização do quiz.

Scaffolding: Os estudantes passam de precisar do auxílio do professor para tradução e explicação durante a aula expositiva e começam a produzir eles mesmos respostas físicas ou verbais, por meio da identificação de vocábulos e estruturas estudadas e da dedução de conteúdos não contemplados através da interpretação do contexto, tornando-os mais independentes no seu processo de aprendizagem e aptos a aplicarem, independentemente, seu conhecimento a situações práticas.

Aprendizagem Colaborativa: A apresentação dos jogos, assim como sua produção, possibilita o uso da interação em sala para a tomada de decisões, desde a discussão para a criação de jogos entre os indivíduos de cada grupo até a interação por meio da apresentação dos jogos e resposta a perguntas sobre estes entre os diferentes grupos formados.

STEAM: Os estudantes deverão utilizar os conhecimentos previamente adquiridos para produzir e apresentar jogos com o uso do conteúdo trabalhado em sala, solucionando desafios apresentados para esse objetivo através de discussões em grupo e tomada de decisões, fazendo uso de sua criatividade e de sua resolução de problemas para concluir a atividade proposta.

ATIVIDADES PROPOSTAS

Apresentação de jogos.

RECURSOS

Quadro, pinceis, apagador, projetor, notebook.

AVALIAÇÃO

Participação

APÊNDICE

ANEXO

ANEXO A – QUESTIONÁRIO ADAPTADO

→ HÁBITOS DE ESTUDO

1. Quais são seus hábitos de estudo?

também estudo em casa estudo somente na escola

2. Com que frequência você para em casa para fazer as tarefas?

nunca raramente às vezes frequentemente sempre

3. Qual a sua matéria favorita? Pode marcar mais de uma opção.

Inglês Arte Matemática Ciências
 Educação física Português História Geografia

4. Como você se prepara para as provas?

para para estudar em casa não costumo estudar

→ ESTUDANDO INGLÊS

5. Estudar inglês é diferente de estudar para outras disciplinas como, por exemplo, matemática?

Sim Não

→ PREPARAÇÃO PARA AS PROVAS DE INGLÊS

6. Como é seu desempenho nas provas de inglês?

péssimo ruim razoável bom ótimo

7. Acha as provas de inglês difíceis?

não, pois são fáceis sim, pois são difíceis de entender mais ou menos

→ ESFORÇO PESSOAL DOS ALUNOS

8. Você está satisfeito com seu desempenho na disciplina de inglês?

sim não não sei mais ou menos

9. Você acha que o tempo que dedica a disciplina é suficiente?

sim não mais ou menos

10. Quais são as suas maiores dificuldades com a disciplina?

O que acha que pode ser feito para melhorar o seu desempenho na disciplina de inglês?
