



**INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ARTE,
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)**

**ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO-
APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS ADICIONAIS**

UNIDADE DIDÁTICA REGRAS DE JOGOS
UMA INTRODUÇÃO AO LETRAMENTO DIGITAL NO ENSINO DE INGLÊS

ALLISON RAMIREZ

Foz do Iguaçu
2021



**INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ARTE,
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)**

**ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO-
APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS ADICIONAIS**

UNIDADE DIDÁTICA REGRAS DE JOGOS

UMA INTRODUÇÃO AO LETRAMENTO DIGITAL NO ENSINO DE INGLÊS

ALLISON RAMIREZ

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Ensino-Aprendizagem de Línguas Adicionais.

Orientador: Profa. Dra. Jorgelina Tallei

Foz do Iguaçu
2021

ALLISON RAMIREZ

UNIDADE DIDÁTICA REGRAS DE JOGOS
UMA INTRODUÇÃO AO LETRAMENTO DIGITAL NO ENSINO DE INGLÊS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Ensino-Aprendizagem de Línguas Adicionais.

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Profa. Dra. Jorgelina Tallei
UNILA

Prof. Dra. Iandra Maria Weirich da Silva Coelho
IFAM

Prof. Dra. Dra. Julia Granetto
UNILA

Prof. Dra. Laura Fortes
UNILA
(suplente)

Foz do Iguaçu, 20 de novembro de 2021.

TERMO DE SUBMISSÃO DE TRABALHOS ACADÊMICOS

Nome completo do autor(a): Allison Ramirez

Curso: Especialização em Ensino-Aprendizagem em Línguas Adicionais

Tipo de Documento	
(.....) graduação	(.....) artigo
(X) especialização	(X) trabalho de conclusão de curso
(.....) mestrado	(.....) monografia
(.....) doutorado	(.....) dissertação
	(.....) tese
	(.....) CD/DVD – obras audiovisuais
	(.....) _____

Título do trabalho acadêmico: Unidade Didática Regras de Jogos: Uma Introdução ao Letramento Digital no Ensino de Inglês.

Nome do orientador(a): Professora Doutora Jorgelina Tallei

Data da Defesa: 20/11/2021

Licença não-exclusiva de Distribuição

O referido autor(a):

a) Declara que o documento entregue é seu trabalho original, e que o detém o direito de conceder os direitos contidos nesta licença. Declara também que a entrega do documento não infringe, tanto quanto lhe é possível saber, os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade.

b) Se o documento entregue contém material do qual não detém os direitos de autor, declara que obteve autorização do detentor dos direitos de autor para conceder à UNILA – Universidade Federal da Integração Latino-Americana os direitos requeridos por esta licença, e que esse material cujos direitos são de terceiros está claramente identificado e reconhecido no texto ou conteúdo do documento entregue.

Se o documento entregue é baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não a Universidade Federal da Integração Latino-Americana, declara que cumpriu quaisquer obrigações exigidas pelo respectivo contrato ou acordo.

Na qualidade de titular dos direitos do conteúdo supracitado, o autor autoriza a Biblioteca Latino-Americana – BIUNILA a disponibilizar a obra gratuitamente e de acordo com a licença pública *Creative Commons Licença 3.0 Unported*.

Foz do Iguaçu, 20 de novembro de 2021.

Assinatura do Responsável

Dedico este trabalho à minha esposa,
Professora Maria Eugênia Miskalo e meus
filhos, Francisco e Antonio.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço a minha professora orientadora, não só pela constante orientação neste trabalho, mas sobretudo pela sua paciência, carisma e atenção despendida durante essa jornada.

Aos professores(as) do curso de Especialização em Ensino-Aprendizagem de Línguas Adicionais pelas orientações e conhecimentos compartilhados que culminaram na produção deste trabalho.

Aos colegas de curso que foram essenciais para a finalização deste ciclo.

*Ainda há muito trabalho a fazer
Porque sucesso é caminhada
E não a linha de chegada.*
Kamau

RAMIREZ, Allison. **Unidade Didática Regras de Jogos**: Uma introdução ao letramento digital no ensino de inglês. 2021. 56 páginas. Trabalho de conclusão do Curso de Especialização em Ensino-Aprendizagem em Línguas Adicionais – Universidade Federal de Integração Latino-Americana, Foz do Iguaçu, 2021.

RESUMO

A proposta apresentada neste trabalho é uma unidade didática, destinada para docentes de inglês como língua adicional, onde o objetivo principal é apresentar um material didático, reutilizável a partir da filosofia de Recursos Educativos Abertos (REA), com base em pesquisas bibliográficas e documentais, tendo como alicerce teórico, autores que se ocupam em explicar sobre a criação de materiais didáticos, o letramento digital e a gamificação, com foco no ensino de línguas. Assim, esse trabalho baseia-se em pesquisa exploratória e descritiva aplicada desta unidade didática, que foi inspirada em um trabalho apresentado na disciplina: “Seleção de Materiais e Estratégias no Ensino de Línguas Adicionais”, do curso de especialização. Visando atender o objetivo principal analisarei e descreverei qualitativamente a unidade elaborada, devido seu caráter subjetivo. Assim, pretende-se que professores sejam inspirados positivamente a adaptarem e utilizarem REA, além de introduzirem noções sobre o letramento digital em suas práticas pedagógicas de ensino-aprendizagem de línguas adicionais.

Palavras-chave: unidade; didática; letramento; digital; gamificação.

RAMIREZ, Allison. **Unidad didáctica Reglas de juego**: Introducción a la literacidad digital en la enseñanza del inglés. 2021. 56 páginas. Trabalho de conclusão do Curso de Especialização em Ensino-Aprendizagem em Línguas Adicionais – Universidade Federal de Integração Latino-Americana, Foz do Iguaçu, 2021.

RESUMEN

La propuesta que se presenta en este trabajo es una unidad didáctica, destinada a profesores de inglés como lengua adicional, donde el objetivo principal es presentar un material didáctico, reutilizable desde la filosofía de los Recursos Educativos Abiertos (REA), basado en la investigación bibliográfica y documental, teniendo como fundamento teórico, autores que se ocupan de explicar sobre la creación de materiales didácticos, la alfabetización digital y la gamificación, con un enfoque en la enseñanza de idiomas. Así, este trabajo se basa en una investigación exploratoria y descriptiva aplicada a esta unidad didáctica, que se inspiró en un trabajo presentado en la asignatura: “Selección de materiales y estrategias en la enseñanza de lenguas adicionales”, del curso de especialización. Para cumplir con el objetivo principal, analizaré y describiré cualitativamente la unidad elaborada, debido a su carácter subjetivo. Así, se pretende que los profesores se inspiren positivamente en la adaptación y el uso de REA, además de introducir nociones de alfabetización digital en sus prácticas pedagógicas de enseñanza-aprendizaje de lenguas adicionales.

Palabras clave: unidad; didáctica; alfabetización; digital; gamificación.

RAMIREZ, Allison. **Didactic Unit Game Rules**: An introduction to digital literacy in English language teaching. 2021. 56 páginas. Trabalho de conclusão do Curso de Especialização em Ensino-Aprendizagem em Línguas Adicionais – Universidade Federal de Integração Latino-Americana, Foz do Iguaçu, 2021.

ABSTRACT

The proposal presented in this work is a didactic unit, intended for teachers of English as an additional language, where the main objective is to present a didactic material, reusable from the philosophy of Open Educational Resources (OER), based on bibliographic and documental researches, having as theoretical foundation, authors who are concerned in explaining about the creation of didactic materials, digital literacy and gamification, with a focus on language teaching. Thus, this work is based on exploratory and descriptive research applied to this didactic unit, which was inspired by a paper presented in the course: "Selection of Materials and Strategies in the Teaching of Additional Languages", in the specialization course. In order to meet the main objective, I will analyze and describe qualitatively the unit elaborated, due to its subjective character. Thus, it is intended that teachers will be positively inspired to adapt and use OER, as well as introduce notions of digital literacy in their pedagogical practices of teaching-learning additional languages.

Key words: unity; didactics; literacy; digital; gamification.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Capa da unidade didática	25
Figura 2 – 1ª página da unidade didática	27
Figura 3 – 2ª página da unidade didática	28
Figura 4 – 3ª página da unidade didática	29
Figura 5 – 4ª página da unidade didática	31
Figura 6 – 5ª página da unidade didática	32
Figura 7 – 6ª página da unidade didática	34
Figura 8 – 7ª página da unidade didática	35
Figura 9 – 8ª página da unidade didática	37

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABP	Aprendizagem Baseada em Projetos
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CC	<i>Creative Commons</i>
EA	Ensino Aberto
EEALA	Especialização em Ensino-Aprendizagem em Línguas Adicionais
ILAACH	Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História
LA	Línguas Adicionais
ODS	Objetivos de Desenvolvimento Sustentável
ONU	Organização das Nações Unidas
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais
PNLD	Programa Nacional do Livro Didático
PNE	Plano Nacional de Educação
PROEX	Pró-Reitoria de Extensão
REA	Recursos Educacionais Abertos
TDIC	Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação
UNILA	Universidade Federal da Integração Latino-Americana
UNIOESTE	Universidade Estadual do Oeste do Paraná

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 MATERIAL DIDÁTICO.....	14
2.1 RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS.....	14
2.2 MULTIMODALIDADE	16
2.3 MULTILETRAMENTOS.....	18
2.3.1 Letramento digital	20
2.3.2 Games.....	21
3 A UNIDADE DIDÁTICA	23
3.1 PROPOSTA PRÁTICA.....	24
3.1.1 Aula 1	25
3.1.1.1 A Capa	25
3.1.1.2 Atividade 1.....	26
3.1.1.3 Atividade 2.....	26
3.1.1.4 Atividade 3.....	27
3.1.2 Aula 2	28
3.1.2.1 Atividade 4.....	28
3.1.2.2 Atividade 5.....	28
3.1.3 Aula 3	29
3.1.3.1 Atividade 6.....	29
3.1.3.2 Atividade 7.....	30
3.1.3.3 Atividade 8.....	31
3.1.4 Aula 4	32
3.1.4.1 Atividade 9.....	32
3.1.4.2 Atividade 10.....	33
3.1.5 Aula 5	34
3.1.5.1 Atividade 11.....	34
3.1.6 Aula 6	35
3.1.6.1 Atividade 12.....	35
3.1.6.2 Atividade 13.....	36
3.1.7 Aula 7	37
3.1.7.1 Atividade 14.....	37

3.1.7.2 Atividade 15.....	38
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	39
REFERÊNCIAS.....	41
APÊNDICES	45
APÊNDICE A – UNIDADE DIDÁTICA REGRAS DE JOGOS.....	46
ANEXOS.....	56
ANEXO A – COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE LÍNGUA INGLESA BNCC ENSINO FUNDAMENTAL	57

1 INTRODUÇÃO

Sou egresso do Curso de Bacharel em Turismo pela UNIOESTE (campus Foz do Iguaçu), por anos atuei nessa área, que o contato com outras línguas e culturas é inerente. A busca pelo conhecimento, como o aprendizado e a ensinância de outras línguas é o que me guiou até o curso de Especialização em Ensino-Aprendizagem em Línguas Adicionais (EEALA) da Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA). A especialização trouxe novas perspectivas do ensino de línguas, aquele em que o discente é o protagonista da própria aprendizagem, diferentemente do ensino tradicional, aquele em que fui educado.

Durante o percurso do curso de especialização, estudei os diferentes tipos de letramentos envolvidos no ensino de línguas. Em 2020, tive a oportunidade de participar como colaborador do curso de extensão denominado “Curso Online de Espanhol/Inglês Para Profissionais do Turismo” — Pró-Reitoria de Extensão (PROEX) — UNILA, onde o objetivo do grupo de estudos era desenvolver um aplicativo/jogo voltado para ensino de línguas (espanhol e inglês) para profissionais do trade turístico, com foco inicialmente na tríplice fronteira (Brasil, Paraguai e Argentina). Participar deste grupo multidisciplinar ampliou minha compreensão sobre os multiletramentos, em especial o letramento digital, bem como questões que envolvem principalmente a gamificação do ensino de línguas. Ainda, durante a carreira, cursei a disciplina denominada: “Uso das tecnologias no ensino e aprendizagem de línguas adicionais” que me impactou positivamente na escolha do tema deste trabalho.

A partir da perspectiva teórica da educação aberta e da multimodalidade, este trabalho se trata de uma pesquisa bibliográfica, documental, que está voltada para a construção de uma unidade didática com o objetivo de apresentar esse recurso didático como proposta de ensino-aprendizagem de inglês como língua adicional (LA)¹. Embasada em autores como COSCARELLI, CANDAU, ROJO, VIEIRA, entre outros, a unidade didática foi inteiramente construída para

¹ “[...] o entendimento para LA refere-se aos conhecimentos que diferentes idiomas podem oferecer aos aprendizes, considerando que a educação em línguas é um veículo por excelência para a formação como cidadão do mundo, já que envolve a comunicação em diferentes línguas e culturas, além de ser uma exigência no mundo atual. Assim, é compreendida como uma língua de acréscimo a outras línguas que o aprendiz já possui em seu repertório linguístico [...]” (COELHO *et al.*, 2019, p.4).

atender os preceitos que norteiam os REA, onde contempla conteúdos curriculares com vistas aos multiletramentos, em especial o letramento digital, tendo como base o gênero games com uma abordagem multimodal. Dessa forma, pretende-se que o material seja adaptado por docentes, que possa vir contribuir para a aquisição do inglês como língua adicional e para o desenvolvimento do letramento digital dos aprendizes.

Para apresentar o trabalho, discorrerei e conceituarei, conforme bibliografias pertinentes, sobre materiais didáticos, Recursos Educacionais Abertos (REA), multimodalidade, letramento digital e jogos. Posteriormente, apresentarei a unidade didática, apontando detalhes da escolha de cada atividade proposta e descreverei como o docente poderá aplicá-las ou adaptá-las. Ao final, farei um apanhado geral da proposta, tendo como orientação o caminho teórico metodológico e o conhecimento empírico adquirido durante o trajeto.

2 MATERIAL DIDÁTICO

É muito comum que os autores dos jogos eletrônicos e virtuais originalmente lancem os games em língua inglesa, percebe-se isso quando observa-se expressões e palavras presentes nesse tipo de jogo, que inclusive é trazida na sua forma literal, sem ser traduzida, diretamente para o português. Essa peculiaridade dos games abre um leque de possibilidades a serem trabalhadas com os aprendizes de inglês como língua adicional, dentre elas, a oportunidade do planejamento de atividades com materiais autênticos. Os materiais autênticos referem-se aqueles textos que não são produzidos com finalidade didática, mas sim com propósito comunicativo real, permitindo ao aprendiz vislumbrar a língua-alvo em sua essência, o menos artificial possível, constituindo-se numa fonte considerável de insumo para os aprendizes (VIEIRA, 2012). Além disso, os games veiculam aspectos sócio-histórico-culturais da comunidade *gamer* que podem ser um instrumento valioso de ensino-aprendizagem. Para os alunos, os *inputs* genuínos de um material autêntico contribuirão para o desenvolvimento do processo de cognição e suas habilidades, além de proporcionar uma efetiva aproximação com a cultura dos falantes nativos da língua-alvo (VIEIRA, 2012).

Assim, fica claro o importante papel dos materiais ditos autênticos para o ensino-aprendizagem de línguas adicionais. Entretanto, esses materiais por si só não garantem que o discente irá de fato adquirir ou aprender um novo idioma, é necessário que este esteja atrelado a uma tarefa, e que essa tarefa seja ao mesmo tempo desafiadora e motivante. Logo, o desafio aqui é fazer a conexão desse tipo de material com atividades que sejam significativas, as atividades e abordagens devem ser tanto ou mais interessantes do que os próprios “games”, tornando-o acessível e compreensível a partir de tarefas elaboradas que possam ir ao encontro dos interesses e necessidades dos aprendizes, de modo que promova, além do desenvolvimento das competências comunicativas, como: escrever, falar, ler e ouvir, outras habilidades na língua-meta.

2.1 RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS

Essa unidade didática está pautada nos Recursos Educacionais Abertos (REA). Consideram-se REA os materiais destinados à aprendizagem, ensino e pesquisa de domínio público ou licenciado de forma aberta, neste caso, permitindo ao usuário compartilhar o material em qualquer suporte ou formato, adaptar e/ou criar a partir do material disponibilizado, para qualquer finalidade que desejar, mesmo que comercial. Esses materiais (digitais) podem ser encontrados em diversos repertórios na internet e tem como finalidade a disseminação e ampliação da educação e da cultura, em um formato colaborativo de produção. Os REA são parte de uma tendência global, dentro das práticas do Ensino Aberto (EA), que facilitam o acesso ao conhecimento por meio da internet, beneficiando um grande número de pessoas.

Os materiais de ensino, aprendizagem e investigação em quaisquer suportes, digitais ou outros, que se situem no domínio público ou que tenham sido divulgados sob licença aberta que permite acesso, uso, adaptação e redistribuição gratuitos por terceiros, mediante nenhuma restrição ou poucas restrições. O licenciamento aberto é construído no âmbito da estrutura existente dos direitos de propriedade intelectual, tais como se encontram definidos por convenções internacionais pertinentes, e respeita a autoria da obra (UNESCO, 2012).

Portanto, o uso e criação de REA amplia a liberdade de ensino, facilitando o acesso de todas as pessoas ao conhecimento, fortalecendo a democratização do acesso à educação, além de colocar o educador e o aprendiz em uma posição de coautores, incentivando práticas colaborativas e participativas de forma compartilhada e adequada à realidade local. Ainda, é importante frisar que os materiais denominados REA trabalham sob dois princípios: (1) abertura legal e (2) abertura técnica, pilares para facilitar seu uso e reuso.

práticas de colaboração que incluem a criação, utilização e reutilização de RCE e práticas pedagógicas que empregam tecnologias participativas, aprendizagem entre pares, criação e partilha de conhecimentos, e capacitação dos estudantes. (CRONIN, CATHERINE, 2017, p.4, tradução nossa).²

² “collaborative practices that include the creation, use, and reuse of OER, as well as pedagogical practices employing participatory technologies and social networks for interaction, peer-learning, knowledge creation, and empowerment of learners”. (Cronin, Catherine. Openness and praxis: exploring the use of open educational practices in higher education. The International Review of Research in Open and Distributed Learning, 2017, p.4)

Por sua vez, as licenças abertas são ferramentas legais baseadas em leis de direitos autorais em vigor. Neste trabalho, utilizarei uma licença aberta da *Creative Commons (CC)*, uma organização não governamental sem fins lucrativos que permite o compartilhamento e uso da criatividade e do conhecimento através de instrumentos jurídicos gratuitos ([website CC-BR](#)). A *Creative Commons* é uma empresa voltada para o fomento de produção de obras criativas, através de suas licenças que possibilitam a cópia e compartilhamento com menos restrições, garantindo a possibilidade do acesso universal à educação. Usualmente os REA são distribuídos através de uma licença CC que concede ao usuário direitos e permissões específicas; conforme explicita o site [opencontent.org](#), o recurso precisa permitir cinco direitos mínimos (5R): reter, revisar, remixar, reutilizar e redistribuir. Assim, possibilita ao usuário, adaptar, aprimorar, adequar o REA ao contexto educativo ao qual ele será aplicado, além da importância em compartilhá-lo para que mais pessoas tenham acesso, e ainda, garantir os direitos autorais.

Apesar de existir desde 2002, o conceito e *modus operandi* dos Recursos Educacionais Abertos são muito inovadores e está alinhado com as novas demandas globais da educação inclusiva, equitativa e de qualidade, em consonância com o que aponta o 4º objetivo, dos “17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)” da Organização das Nações Unidas (ONU), a partir do plano instituído “Agenda 2030”: “Assegurar a educação inclusiva e equitativa de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos” (ONU, 2015).

No Brasil, em 2014, o conceito de REA aparece nos debates no âmbito do Plano Nacional de Educação (PNE), sendo incluído na meta estratégica número sete que versa: “7.11) Selecionar, certificar e divulgar tecnologias educacionais para a Educação Infantil, o Ensino Fundamental e o Ensino Médio, assegurada a diversidade de métodos e propostas pedagógicas, com preferência para softwares livres e recursos educacionais abertos, bem como o acompanhamento dos resultados nos sistemas de ensino em que forem aplicadas”. Isso demonstra a intenção e preocupação do governo brasileiro, naquela época, em criar políticas públicas que objetivam o fomento e difusão da educação aberta de qualidade, além de tornar os recursos públicos acessíveis.

2.2 MULTIMODALIDADE

Multimodalidade é como a autora Roxane Rojo (2012) admite os textos contemporâneos que se integram às diferentes formas de linguagem, quer seja verbal, textual e visual, com o intuito de difundir informações capazes de gerar sentimentos, transformar ideias, modificar comportamentos e transpor significados. Segundo Rojo (2012)³ “a multimodalidade não é apenas a soma de linguagens, mas a interação entre linguagens diferentes em um mesmo texto”. Os gêneros multimodais são intrínsecos às nossas relações comunicativas com o mundo atual, estamos diante desse fenômeno praticamente todo o tempo, principalmente por causa da internet e as novas formas de comunicação intermediáticas.

Esses “novos escritos”, obviamente, dão lugar a novos gêneros discursivos, quase diariamente: chats, páginas, tweets, posts, ezines, funclips, etc. E isso se dá porque hoje dispomos de novas tecnologias e ferramentas de “leituraescrita”, que, convocando novos letramentos, configuram os enunciados/textos em sua multissemiose ou multimodalidade. (ROJO, 2012)⁴

Além disso, como mencionado anteriormente, a leitura multimodal está estreitamente ligada ao sentido que o sujeito dá a essas diferentes e integradas formas de linguagem, interpeladas pela sua experiência de vida, conhecimento prévio, juízo de valor, etc. Nos ambientes hipertextuais e intermediáticos, em que estamos introduzidos, os textos multimodais geram um processo de recombinação de conteúdos, uma vez que elementos gráficos, sonoros e textuais são combinados por exemplo, gerando novos sentidos, resultando em uma leitura e produção multissemiótica.

A linguagem verbal e escrita sempre foram consideradas como o modo mais significativa da comunicação, principalmente no contexto de ensino-aprendizagem, porém, no conceito de multimodalidade os gestos, os sons, a postura e as imagens constituem elementos multimodais, assim como a fala e a escrita, e não meramente como recursos de apoio à linguagem, que integrados formam um conjunto multimodal. Com o surgimento e difusão desses textos multimodais na sociedade

³ ROJO, Roxane. A Teoria dos Gêneros Discursivos do Círculo de Bakhtin e os multiletramentos: desafios do texto contemporâneo: textos/enunciados multissemióticos. 2012, p.19.

⁴ Ibid.

atual, que é materializado tanto por gêneros digitais quanto impressos, é necessário pensar numa formação contínua, para docentes e discentes, que desenvolva a competência para ler e interpretar esses recursos semióticos. Portanto, a escola precisa:

[...]reestruturar seus processos de ensino-aprendizagem às novas configurações que se apresentam no mundo contemporâneo e globalizado e [...] tomar para si a tarefa de trabalhar com esses novos modos de ver/sentir/agir e de significar o mundo e a realidade social (ROJO, 2012 apud. ELICKER, 2019, p.33).

A multimodalidade, portanto, é uma característica básica dos textos, entretanto, por um longo período a educação fundamental pública não deu o real valor na abordagem de textos multimodais e suas possibilidades, pautada no ensino tradicionalista e padronizador, preocupava-se com a forma muito mais do que com o sentido produzido.

2.3 MULTILETRAMENTOS

A pedagogia dos multiletramentos surge em um cenário sociocultural denominado pós-moderno, marcado pelo avanço tecnológico e conseqüentemente a globalização, com a intenção de incorporar nas práticas escolares as diversas mídias, linguagens e culturas emergentes das novas Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDIC). Segundo Coscarelli (2019, p.61-77), “essas ações buscam contribuir para a formação de cidadãos preparados para lidar com as demandas da sociedade do século XXI, assim como preparar professores capazes de trabalhar com uma concepção mais contemporânea da sociedade”. A autora também defende uma educação colaborativa, que desenvolva a autonomia dos aprendizes, e materiais didáticos que tem como objetivo auxiliar os professores a colocarem em prática atividades contextualizadas com diversos gêneros textuais. Diferentemente da alfabetização, o letramento significa dominar os usos sociais do sistema alfabético e suas convenções, desenvolvendo habilidades envolvidas no uso da leitura e da escrita.

Ao abordar as relações entre educação e cultura, nos diferentes contextos sociopolíticos, Candau (2008) relembra sobre a necessidade emergente em

reinventar a educação escolar, a fim de que a escola possa proporcionar espaços e tempos de ensino-aprendizagem significativos e desafiadores para os dias atuais (CANDAUI, 2005). Ela afirma que a educação está imersa nos processos culturais do contexto em que está situada, de forma que não se pode dissociá-los. Embora as escolas tendem a padronizar e homogeneizar a cultura e as práticas educacionais, esse espaço é onde deve ocorrer a mediação reflexiva das múltiplas influências que as distintas culturas e tecnologias exercem de forma imutável sobre as novas gerações, concebendo as práticas pedagógicas como um processo de negociação cultural. Assim, conforme pondera Rojo (2013), a escola deve então incorporar o repertório do mundo do aluno nas práticas pedagógicas.

[...] pensando na questão da formação para o trabalho, para a cidadania, para a vida pessoal, enfim. Portanto, funcionar, primeiro colaborativamente, segundo “protagonistamente” implicaria em uma pedagogia de projeto e não em uma pedagogia de conteúdos (ROJO, 2013, p.2).

O ensino de línguas adicionais exerce papel fundamental no processo de integração social, cultural, política e econômica e não se deve ater meramente a decodificação do código escrito, pois para uma comunicação eficiente é necessário que haja a compreensão, análise crítica e exposição assertiva da forma de pensar, assim, ampliando a participação do indivíduo nas práticas sociais, contribuindo para o desenvolvimento da cidadania e expandindo sua compreensão do mundo. Logo, é possível evidenciar a notoriedade dos multiletramentos no ensino-aprendizagem de línguas, que deve estar focado no aluno, destacando-se aqui o processo investigativo como estratégia de ensino, contemplando as culturas locais, para além das práticas letradas valorizadas. Diante ao exposto, não seria possível pensar em uma educação nessa lógica sem levar em consideração, noções como letramento digital (COSCARRELLI; RIBEIRO, 2005; DIAS; NOVAIS, 2009) e multiletramentos (COPE; KALANTZIS, 2000; KRESS, 2000a, 2000b; NEW LONDON GROUP, 1996; ROJO, 2012)⁵, aqui posto como um conjunto de aptidões no uso da linguagem para comunicação em meios digitais.

Ainda que haja disposições e marcos legais que preconizam a

⁵ APUD. FERRAZ, Obdália (org.). Educação, (multi)letramentos e tecnologias: tecendo redes de conhecimento sobre letramentos, cultura digital, ensino e aprendizagem na cibercultura. EDUFBA, Salvador, 2019, p.64.

educação em seu aspecto multicultural e multimodal, voltado para as novas tecnologias, é responsabilidade da escola, sobretudo do professor, saber identificar, reconhecer e dar voz a essa diversidade, integrando as práticas pedagógicas de forma contextualizada e personalizada. No entanto, essa mudança de percepção no fazer docente requer qualificação contínua, para que esse profissional possa entender os conceitos teóricos que norteiam os multiletramentos, além de levar a constante reflexão e atualização das suas práticas em sala de aula.

“considerar o impacto dos novos suportes e tecnologias de escrita sobre a construção e a reconstrução dos sentidos de um texto; [...] abordar efetivamente os modos de ler e de escrever característicos dos textos multimodais e dos hipertextos, promovendo os diferentes letramentos envolvidos em sua leitura e produção” (PNLD, 2014, p.92-3).

2.3.1 Letramento digital

Pesquisas apontam que a escola sempre privilegiou o letramento impresso, sua forma e escrita, entretanto, com o desenvolvimento das novas tecnologias, entrou no cenário a necessidade de desenvolver outras habilidades, essencialmente aquela do aprendiz de articular os vários elementos presentes em textos e situações de comunicação multimodais. Para fins de estudos e aplicação, como mencionado anteriormente, há distinção entre os vários tipos de letramentos existentes, como por exemplo, o letramento digital que abordarei com maior ênfase neste trabalho. No cenário sócio-educacional atual o letramento digital é componente fundamental para trabalhar o processo formativo dos alunos, uma vez que este componente é concebido, naturalmente, na atualidade, antes mesmo da alfabetização. O letramento digital é composto pelos processos de aprendizagem de leitura, escrita e navegação em ambientes digitais, por isso as práticas curriculares da escola devem trabalhar as habilidades para o uso das tecnologias digitais atuais, e desse modo, formar cidadãos preparados para ler, produzir, pesquisar, consumir e interpretar conteúdos intermediários de forma crítica e responsável. Ser letrado digitalmente implica em dominar ferramentas tecnológicas, produzir conhecimento e saber consumir conteúdos nos ambientes digitais na sociedade moderna, conforme define Coscarelli (2019, p.64):

Entendemos como letramento digital o desenvolvimento de habilidades que vão permitir ao sujeito compreender e produzir diversos gêneros e tipos textuais em ambientes digitais, participando ativa e criticamente deste ambiente (ARAÚJO, 2007; BUZATO, 2007; COIRO, 2011; COSCARELLI, 2012; ITO, 2008; RIBEIRO, 2008; SOARES, 2002).

Conforme proposto por DIAS E NOVAIS (2009, p.7), em uma perspectiva macro das habilidades do letramento digital, o usuário competente é aquele que (1) sabe utilizar diferentes interfaces, (2) sabe buscar e organizar informações em ambiente digital, (3) ler hipertexto digital e (4) sabe produzir textos (orais e escritos) para ambientes digitais. Essas habilidades estão em consonância com os objetivos preconizados pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) para o ensino de línguas: a leitura, a escrita, a oralidade e a reflexão linguística.

Considera-se essa proposta didática como uma ferramenta que contribui para o letramento digital, além do ensino de inglês, no sentido de que ela introduz elementos e atividades que fazem parte da cultura digital, instigando os discentes a explorarem tais componentes em ambientes virtuais por meio de aparatos tecnológicos.

2.3.2 Games

O termo inglês “*games*”, se popularizou no Brasil com o advento da internet e o vasto surgimento de jogos virtuais, e hoje é comumente atrelado aos jogos digitais. Em tradução livre, *games* significa jogos, que por sua vez é oriunda do termo latim “*jocus*”, que significa brincadeira; divertimento, correspondendo a

uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 1993, p.33).

Simplificando o conceito de jogo, podemos inferir que é uma atividade formada por um conjunto de regras onde o objetivo é ser um ganhador, assim, fica evidente que os jogos extrapolam seu caráter de ludicidade, lazer e diversão, pois, possibilitam aos seus *players* espaços de autonomia, interação social, raciocínio ágil

e competitividade. Para Pierre Lévy (1996), o universo virtual é um dos veículos fundamentais para a concepção da realidade e não algo fora dela. O autor afirma que há um deslocamento em direção ao virtual para além do âmbito da informática, que toca amplos e diferentes segmentos sociais e existenciais, “além disso, as formas de jogos são inevitavelmente articuladas a uma determinada cultura, tempo e espaço” (DEMARIA; ANDRADE; 2019, p.340). O gênero games possui características específicas para o desenvolvimento da aprendizagem, além de trabalhar diretamente com o letramento digital pois possui características multimodais de aplicação prática. Logo, trazendo para o âmbito de abordagem do trabalho, acredita-se que os jogos podem ser aproveitados para fins didáticos de aprendizagem em línguas adicionais, neste caso o inglês.

Primeiramente, devemos ressaltar os jogos como fator motivacional na experiência de ensino-aprendizagem, sendo esse fator elemento essencial para o aprendiz na aquisição da língua. Não há uma metodologia ou modelo de ensino suficientemente capaz de ensinar um aluno desmotivado. Concordo com McGonigal (2011), quando afirma que os jogos motivam, de diferentes maneiras, ao avançar em suas etapas recebendo recompensas à medida que os desafios são superados. Os jogos ensinam, envolvem e inspiram de uma maneira que a sociedade não consegue fazer, assim, podemos evidenciar que o gênero e o uso de seus elementos na educação, possibilita maior engajamento dos alunos quando aplicada ao ensino, essencialmente o de línguas.

3 A UNIDADE DIDÁTICA

Primeiramente, uma unidade didática foi coletivamente construída para a disciplina “Seleção de Materiais e Estratégias no Ensino de Línguas Adicionais” (2019). Na época, a equipe era composta por mim e pelos(as) professores(as) de língua inglesa, pós-graduandos, YOSHIOKA, Jenny M. e PEREIRA, Thiago A. C, e o trabalho apresentado para a turma de EEALA como uma proposta didática voltada ao gênero *games*, proposta que, então, serviu como inspiração para a produção do presente material didático.

Admitindo as orientações da professora daquela disciplina e a partir do conhecimento adquirido cursando as demais matérias do curso de especialização, preconizando contemplar a concepção e o objetivo do projeto, a unidade didática foi inteiramente construída para atender os preceitos que norteiam os REA. Ainda, levando em consideração o cenário de pandemia⁶ em que a humanidade está transpassando, a unidade foi pensada para ser utilizada tanto no ensino presencialmente quanto no remoto, ou até mesmo no formato híbrido de ensino. Tendo como base a multimodalidade, optou-se em abordar questões e elementos mais enfáticos ao letramento crítico e digital, com uma estratégia pós-método de ensino-aprendizagem de inglês.

A construção do material didático foi pensada prioritariamente nos alunos, mas sem abandonar a óptica docente, pois, um bom recurso didático não é aquele que apenas motive os estudantes, mas também desperte a confiança do professor. Espera-se que as atividades propostas na unidade possam contribuir para transformar a prática docente em projetos mais interativos e com maior engajamento dos alunos, com conteúdo significativo e atraente, que desperte a motivação, o senso crítico, colaborativo e criativo, auxiliando para que sejam leitores e produtores em diversas mídias, assim, contribuindo para sua participação ativa na sociedade. Com a finalidade de colaborar para o letramento digital dos alunos e professores, o material desenvolvido aqui traz diferentes recursos digitais, plataformas e aplicativos da

⁶ Contextualizando, pandemia decorrente do vírus denominado COVID-19. Seu surto iniciou no final de 2019, passando para o status de pandemia, após se contaminar milhares de pessoas em todo o mundo. A Covid-19, doença transmitida pelo novo corona vírus, ainda é um risco real.

internet, que implicam na experiência do uso de computadores e *smartphones*. Ainda que de maneira introdutória, a tecnologia digital é posta em várias propostas de exercícios, onde os aprendizes terão que lidar com os distintos recursos para trabalharem com jogos, imagens, vídeos, conferências, nas quais serão instigados a criarem suas próprias produções, assim, apropriando-se do conhecimento por meio do letramento digital e promovendo seu protagonismo no processo de aprendizagem.

A seguir demonstrarei a aplicabilidade da unidade didática, com base na BNCC (Base Nacional Comum Curricular), que pode ser encontrada no link: <https://archive.org/details/rea-unidade-didatica-ensino-ingles-la>, em formato *OpenDocument*⁷, validando seu caráter como REA.

3.1 PROPOSTA PRÁTICA

Para fins de aplicação dessa unidade didática, deve-se buscar promover, sempre que possível, uma interação entre os pares, entendendo que a construção coletiva antecede a construção individual, tendo sempre em conta os conhecimentos prévios dos alunos. Sugere-se, para essa proposta, a aplicação com crianças de nível básico A1 e A2, porém, por se tratar de um REA, poderá ser adaptado para atender outros públicos, sempre optando por temas que sejam do interesse dos educandos. Essa proposta contempla, ou busca contemplar, as habilidades como liderança, autonomia e senso crítico, ainda, habilidades na língua inglesa, tais como, compreensão auditiva, expressão comunicativa oral, leitura e escrita, para o ensino fundamental, no que se refere a BNCC, conforme consta no anexo (EF25LI01, EF25LI02, EF25LI03, EF25LI04, EF25LI05, EF25LI06).

⁷ O formato OpenDocument (ou OpenDocument Format – ODF, no original em inglês), constitui um padrão aberto para o armazenamento de documentos.

Quadro 1 – Cabeçalho da sequência didática

SEQUÊNCIA DIDÁTICA ENSINO FUNDAMENTAL (INFANTIL)		
Professor: Allison Ramirez	Nível: A1/A2	Data: dd/mm/aaaa Duração: ±7 aulas
Área do conhecimento: Linguagens		Componente curricular: Língua inglesa (LA)
Unidade temática: <i>Games</i>		Objeto de conhecimento: Regras de jogos
Autor: Allison Ramirez		Título: Unidade Didática Regras de Jogos

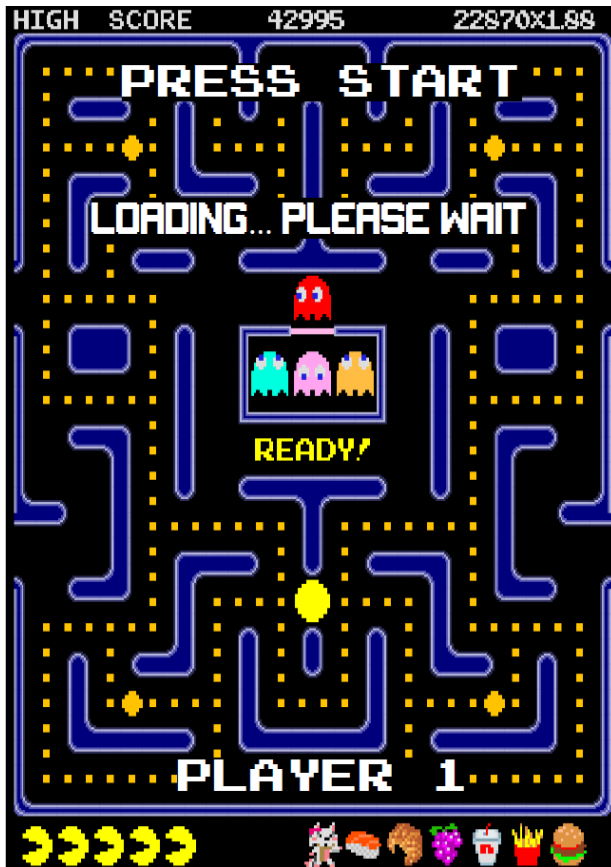
Fonte: Próprio autor, 2021.

3.1.1 Aula 1

3.1.1.1 A Capa

Estrategicamente pensado, o *layout* da capa visa despertar o interesse e a curiosidade dos aprendizes que farão uso da unidade didática. Munida de muitos elementos gráficos e repertório que faz parte da cultura ao qual as crianças estão imersas, a capa é um convite para explorarem o conhecimento por meio da dinâmica de jogos. Além disso, a escolha temática de jogos retrô, como o Pac-Man (1980), leva também em consideração a aproximação do professor nessa temática. Na oportunidade, o professor poderá apresentar brevemente a proposta de trabalho para a classe, comentar sobre as atividades que serão desenvolvidas e aproveitar para realizar um processo de sondagem do conhecimento prévio dos alunos, que será praticado na primeira atividade.

Imagem 1 – Capa da unidade didática



Fonte: próprio autor, 2021.

3.1.1.2 Atividade 1

De certa forma, a capa busca anunciar ao aluno o que encontrará na primeira página de atividades da unidade, porém, para a primeira atividade optou-se em realizar um “*brainstorm*” com a atividade “*What I know*”. Aqui, o professor poderá incentivar os alunos a pensarem e compartilharem nomes de jogos e palavras que conhecem relacionadas ao gênero *games*, preferencialmente na língua-alvo, até que se esgotem as ideias. Essa atividade pode ser desenvolvida virtualmente, por exemplo, em plataforma virtual como Google Classroom (<https://classroom.google.com>) ou em sala de aula presencial, de acordo com o

contexto.

3.1.1.3 Atividade 2

Após o exercício coletivo, de identificar palavras já existentes no repertório dos alunos, segue-se para a atividade que pretende motivar a turma. Em "**Let 's play**" o aluno é instigado em acessar um endereço eletrônico onde poderá jogar o jogo Pac-Man, que aparece na capa da unidade. A aplicação desta atividade no ensino presencial implica no professor levar os alunos à sala de informática, e em pares, solicitar para que acessem o *síte* e joguem o jogo retrô Pac-Man. Essa é uma grande oportunidade de mostrar aos alunos como realizar esse acesso, caso seja identificado alguma dificuldade, por exemplo: a) abrir um navegador; b) digitar na barra de endereço o link; e/ou c) pesquisar no Google. Caso não haja o recurso tecnológico necessário, o orientador poderá sugerir outro jogo ou brincadeira. As orientações da atividade pode ser realizadas via plataformas de encontros síncronos como o Google Meet.

3.1.1.4 Atividade 3

Com os alunos motivados, ainda em processo de sondagem, em "**Let 's talk**", os alunos responderão algumas questões sobre o jogo que jogaram e o gênero textual a ser trabalhado. Recomenda-se que essa atividade seja realizada oralmente, as perguntas são um exercício de compreensão e possibilitam ao professor introduzir o tema de forma mais contextualizada.

Imagem 2 – 1ª página da unidade didática

GAME RULES

REGRAS DO JOGO

 **WHAT I KNOW ABOUT...**

Siga o exemplo e escreva todas as palavras, na ficha abaixo, que lhe vem à mente quando escuta a palavra **GAMES**. Podem ser nomes de jogos que você gosta, palavras/comandos que já ouviu, viu e/ou usa.



 **LET'S PLAY!**

Acesse o endereço eletrônico e jogue **PACMAN**:
<https://www.google.com/logos/2010/pacman10-i.html>

 **LET'S TALK?**

- Você gostou do jogo? Já tinha jogado antes?
- Jogos possuem regras. O que são regras?
- As regras são importantes. Para que elas servem?
- Você lê as regras antes de jogar ou descobre elas durante o jogo?
- No caso de **PACMAN**, saber as regras o teria ajudado na hora de jogar?
- Quando precisa saber os comandos dos jogos, onde você procura?
- Quem escreve as regras? E onde elas podem ser encontradas?
- No jogo que vocês jogaram, o que acontece se não seguirem as regras?

Fonte: Próprio autor, 2021.

3.1.2 Aula 2

3.1.2.1 Atividade 4

Em “**Now it 's your turn**”, os alunos deverão elencar, em inglês ou na língua materna, algumas regras/comandos que os auxiliaram a jogar o jogo da Atividade 2. Apesar de a atividade aparecer em formato de lista, recomenda-se para o ensino remoto, a utilização de plataformas como Google Forms (<https://docs.google.com/forms>) para o desenvolvimento dessa atividade.

3.2.2.2 Atividade 5

Familiarizados com a temática, os alunos refletirão sobre outros gêneros de textos que possuem regras, comandos e/ou orientações que ajudam a executar determinada ação, em inglês ou na língua materna. Com o objetivo de ilustrar melhor o modo imperativo, o professor poderá solicitar para que eles procurem na internet ou desenhem, dependendo do contexto, imagens que representam esse conteúdo. A atividade pode ser realizada em sala de aula, na sala de informática ou via internet, por exemplo, por meio da plataforma Jamboard (<https://jamboard.google.com/>). “**Think out the box**” instiga os alunos a “pensarem fora da caixa”, com o intuito que eles possam refletir sobre textos semelhantes ao gênero regras de jogos que permeiam seu cotidiano.

Imagem 3 – 2ª página da unidade didática



NOW IT'S YOUR TURN!

Com base na experiência que teve jogando, vamos escrever as regras do **PACMAN**. Que regras vocês acreditam que o auxiliaram ao jogar? Pode ser em português ou em inglês!

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____



THINK OUT OF THE BOX!

Além dos jogos, quais outros gêneros de texto possuem regras, comandos ou orientações que ajudam a executar determinada ação? Cite 3 exemplos. Agora, pesquise na Internet, copie e cole ou desenhe no quadro abaixo, imagens ou ícones que representam o *imperative*.

Fonte: Próprio autor, 2021.

3.1.3 Aula 3







3.1.3.1 Atividade 6

“**Warm-up**”, como o nome sugere, trata-se de uma atividade onde as crianças irão “aquecer” para uma dinâmica em grupo, conforme Atividade 7. Aqui, os alunos relacionarão os verbos e expressões no imperativo com os *emoticons*. Enquanto realizam a atividade, o professor poderá orientar no que for necessário. A seguir: “**Let ‘s practice!**”, os aprendizes terão a oportunidade de praticar essas ações, em pares ou individualmente, dependendo do contexto aplicado. Essa atividade mira auxiliar na assimilação da forma escrita das palavras com as ações de modo visual. Quando todos compreenderem, poderá passar para o exercício seguinte.

Imagem 4 – 3ª página da unidade didática

 **WARM-UP!**

Oh, no! Que bagunça! Nos ajude a encontrar as **actions** que correspondem com as **imagens**.

a) Walk	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Run			
c) Clap hands	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Get down			
e) Get up	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) Go right			
g) Go left	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h) Stop			
i) Listen			
j) Shake hands			
k) Be quiet			
l) Sit down			

LET'S PRACTICE!

Fonte: Próprio autor, 2021.

3.1.3.2 Atividade 7

Provavelmente, todos ou grande parte das crianças da turma conheçam e/ou já tenham experimentado essa brincadeira. Tecnicamente, esta parte tem o intuito de familiarizar o aluno com o gênero em questão, tendo como enfoque o conteúdo linguístico e como ele pode ser utilizado para atender a uma intenção comunicativa. Além disso, com essa proposta de dinâmica em grupo poderá motivar os alunos, promovendo interação social em um momento de brincadeira, concedendo autonomia para que este possa também desenvolver o espírito de liderança em grupo. “**Getting to know some game rules!**” propõe a brincadeira “*Simon ‘s says*”, que pode ser traduzida livremente para o português como: “O mestre mandou”, que tem uma única e simples regra, seguir as ordens do “mestre”. Indica-se apresentar e realizar a leitura da imagem com os alunos, para auxiliá-los a compreender a dinâmica da atividade. Assim, os participantes devem sempre seguir os comandos do “mestre”, que será escolhido pelo professor ou pelo grupo, por ordem ou aleatoriamente. Será “eliminado” da brincadeira aquele que realizar a ação erroneamente ou não realizar. Como as demais atividades desta unidade didática, essa brincadeira pode ser realizada tanto no ensino presencial quanto no remoto, em encontros síncronos, por meio de plataformas como Google Meet (<https://meet.google.com/>) .

3.1.3.3 Atividade 8

Focada em desenvolver o letramento crítico nos aprendizes, essa atividade busca estabelecer a relação ensino-aprendizagem com a visão e compreensão de mundo das crianças. Em “**Let ‘s think together**”, o professor deverá abordar questões com base no contexto e ambiente de aprendizagem, conforme questões apresentadas na unidade didática, de forma que possibilite a reflexão crítica dos alunos. O professor questionará as compreensões dos alunos acerca do tema abordado, comparando diferentes interpretações, assim ampliando o entendimento para todos os aprendizes.

Imagem 5 – 4ª página da unidade didática



GETTING TO KNOW SOME GAME RULES!

Este jogo é chamado de **SIMON SAYS** (O Mestre Mandou) e tem apenas uma simples **rule!**



LET'S THINK TOGETHER!

Você já experimentou essa brincadeira com seus amigos?

Qual é a regra principal de **SIMON SAYS**?

O que acontece se você não obedece a essa regra?

É importante saber a regra para jogar? Por quê?

Simon Says usa **commands** por uma pessoa escolhida para ser Simon. Que outras pessoas nos dão ordens ou comandos também? Dê um exemplo do que elas dizem!

Pensando no contexto da família e da escola, por que você acha que existem regras? Para que elas servem?

Devemos sempre obedecer às regras, mesmo quando não concordamos?

Fonte: Próprio autor, 2021.

3.1.4 Aula 4

3.1.4.1 Atividade 9

O intuito dessa atividade é, de fato, conceituar o modo imperativo, apresentando os modos positivo e negativo, exemplificando seu uso e assim expondo sua forma gramatical. Aqui, o professor explicará sobre a forma e o emprego deste modo, formulará perguntas aos alunos a fim de avaliar o entendimento geral da turma, considerando aqui a importância da explanação destes aspectos da língua. Como

forma de chamar a atenção, em “**Take a look**” optou-se por utilizar um personagem popular entre as crianças, e também entre os professores, como por exemplo o Pokémon (1996).

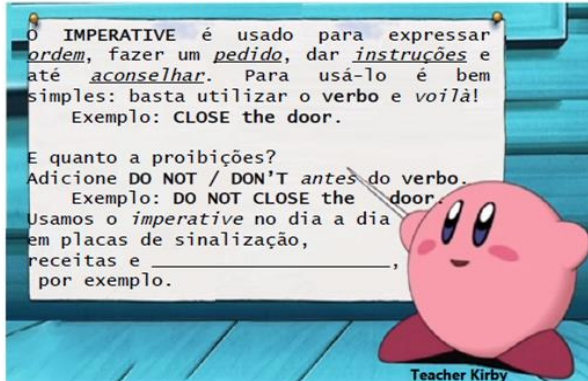
3.1.4.2 Atividade 10

Com o conceito de “*imperative*” em mente, os alunos são convidados a participar de um desafio. No “*post-it*” amarelo encontram-se algumas palavras do universo *gamer* que poderão ser usadas nesse “**Challenge**”. Caso já tenham trabalhado os numerais, a proposta é que contabilizem, preferencialmente em inglês, quantas vezes uma ordem, comando ou proibição apareceu na unidade didática. Essa atividade pode e deve ser adaptada conforme o contexto em que será aplicada, por exemplo, substituindo a unidade didática por outro texto. Essa atividade tem o intuito de mobilizar outras áreas do conhecimento, fixar e ampliar o repertório linguístico na língua-alvo, além de ajudar o professor a avaliar a compreensão da turma sobre este gênero.

Imagem 6 – 5ª página da unidade didática

👁️ TAKE A LOOK!

“OLHE!”, um exemplo de *IMPERATIVE*.



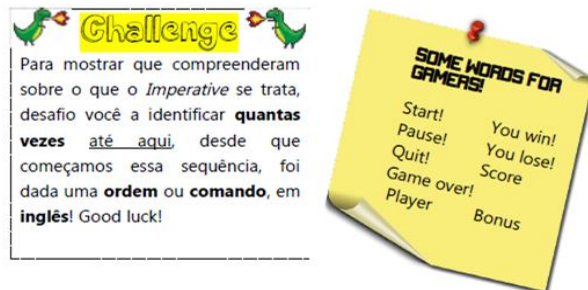
O **IMPERATIVE** é usado para expressar ordem, fazer um pedido, dar instruções e até aconselhar. Para usá-lo é bem simples: basta utilizar o verbo e voilà!
Exemplo: CLOSE the door.

E quanto a proibições?
Adicione **DO NOT / DON'T** antes do verbo.
Exemplo: DO NOT CLOSE the door.

Usamos o *imperative* no dia a dia em placas de sinalização, receitas e _____, por exemplo.

Teacher Kirby

🎮 LET'S THINK TOGETHER!



Challenge

Para mostrar que compreenderam sobre o que o *Imperative* se trata, desafio você a identificar **quantas vezes até aqui**, desde que começamos essa sequência, foi dada uma **ordem** ou **comando**, em **inglês!** Good luck!

SOME WORDS FOR GAMERS!

Start!	You win!
Pause!	You lose!
Quit!	Score
Game over!	
Player	Bonus

Fonte: Próprio autor, 2021.

3.1.5 Aula 5

3.1.5.1 Atividade 11

Para praticar e reforçar o entendimento dos alunos, em “**Let ‘s practice!**” é trabalhada uma tirinha com um personagem de um jogo muito conhecido entre adultos e crianças, o Mario Bros (1983). Mario transpõe gerações, com lançamentos de diferentes versões ao longo de sua história, inclusive no presente ano. Antes de iniciar com as questões acerca do conteúdo, procure iniciar uma conversa com os alunos sobre o personagem, os elementos visuais, as regras deste jogo e sobre a mensagem da própria tirinha. Para trabalhar o caráter crítico deste gênero, busque realizar questões como: a) O que está acontecendo nos quadrinhos?; b) Ele deveria deixar o trabalho, como sugere a tirinha? Por que?; c) Quais as consequências em permanecer fazendo o que não gosta?; d) O que uma pessoa deve fazer para

trabalhar com o que gosta?; e) Por que as pessoas devem trabalhar? Essas perguntas possibilitarão com que as crianças reflitam sobre aspectos reais do mundo físico, por exemplo.

Posteriormente, apresenta-se três questões, sendo duas focadas no conteúdo e outra referente ao gênero textual tirinhas, onde o aluno é motivado a pesquisar tirinhas de outros personagens, contendo ou não o modo imperativo, e compartilhando com a turma por meios digitais, como o Whatsapp, ou como tarefa de casa para a próxima aula.

Imagem 7 – 6ª página da unidade didática



LET'S PRACTICE!

Observe a tirinha abaixo. Você reconhece esse personagem?



Quit your day job and do what makes you happy.
- ZAC GOODMAN

QUIT: desistir **JOB:** emprego **DO:** fazer **MAKE:** fazer



1. Identifique as *duas* ordens que aparecem no texto.
2. Em pares e com base nas imagens e mensagem da tirinha, escrevam *duas* coisas que vocês acham que o personagem deveria fazer. Aproveitem para usar o *Imperative* no positivo e negativo, e não se esqueçam de assinar embaixo.
3. Procure na internet por tirinhas de personagens de jogos que você conhece e compartilhe com a turma no grupo do [Whatsapp](#).

Sugestões de verbos:

GO: ir **BE:** ser/estar **NEED:** precisar **TRY:** tentar **DEFEAT:** derrotar



Fonte: Próprio autor, 2021.

3.1.6 Aula 6

3.1.6.1 Atividade 12

Os alunos serão estimulados a acessarem um endereço eletrônico para jogarem, desta vez uma versão *web* de Super Mario Bros (1985). Essa atividade tem como objetivo motivar os alunos, trazendo para o ambiente de aprendizagem um momento de lazer e descontração, sem perder o propósito. Além disso, esse momento poderá, tacitamente, mobilizar os conhecimentos referente ao letramento digital dos aprendizes. Assim como na Atividade 2, é necessário a disponibilidade de recursos tecnológicos como: computadores, *notebooks*, *smartphones* e/ou *tablets*.

3.1.6.2 Atividade 13

Motivados pela atividade anterior, o professor poderá apresentar os novos vocábulos que aparecem nessas atividades. Após, sugere-se solicitar que os alunos relacionem as palavras e expressões em inglês com as imagens do jogo. Nessa atividade objetiva trabalhar a ampliação do repertório do aluno, a significação e o sentido das palavras por meio de imagens.

Imagem 8 – 7ª página da unidade didática

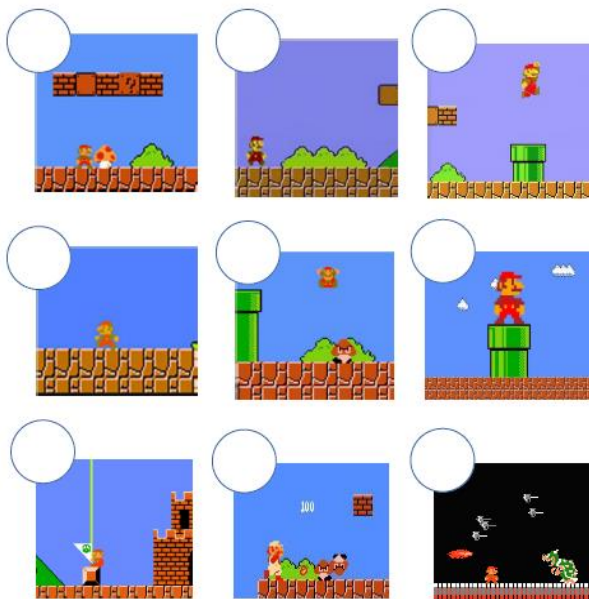
LET'S PLAY!

Acesse o endereço eletrônico e jogue com **SUPER MARIO BROS:**
<https://www.minijogos.com.br/jogo/super-mario-bros>

LET'S PRACTICE!

Agora que conhece o jogo, combine as ações com os comandos:

- | | | |
|----------------------|-----------------------------|---------------------|
| a) Jump! | b) Walk back! | c) Walk forward! |
| d) Eat the mushroom! | e) Don't touch the monster! | f) Defeat the boss! |
| g) Capture the flag | h) Access the tube | i) Throw fireball |



Fonte: Próprio autor, 2021.

3.1.7 Aula 7

Para finalizar a unidade, com alicerce na Metodologia Ativa - Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), nessa aula os aprendizes serão desafiados a elaborar um projeto. Essa abordagem tem como foco central o ensino através de projetos, que tende a conduzir a turma à construção do conhecimento de forma colaborativa e integrada. Assim, pretende-se mobilizar toda a sapiência dos alunos para investigarem, criarem, levantarem hipóteses e trabalharem colaborativamente em grupos. Basicamente, o projeto é o planejamento e produção em grupo de um jogo ou brincadeira, inventada ou sugerida por meio de sorteio. A aula consiste em duas etapas: pré-projeto e projeto final. Conforme demonstrado a seguir.

3.1.7.1 Atividade 14

“Now it 's your turn”, aqui os aprendizes elaborarão em grupo um pré-projeto, onde deverão criar um jogo ou brincadeira, podendo utilizar algum(a) já existente. Assim, por meio da pesquisa, do diálogo e dos respectivos conhecimentos prévios, espera-se que tenham condições de definir, textual e oralmente, as seguintes questões:

- 1) O nome do jogo ou brincadeira;
- 2) Preparação;
- 3) Idade;
- 4) Número de jogadores;
- 5) Regras do jogo ou brincadeira.

A partir das informações dos alunos e do retorno da atividade é possível avaliar, validando ou não questões do planejamento, ou retomar alguns pontos para a compreensão do assunto. Após essa entrega, respeitando a vontade de cada grupo, os trabalhos serão submetidos à votação da turma por meio de grupo do Whatsapp. As três ideias mais votadas farão parte da próxima etapa, conforme Atividade 15, que consiste na finalização e divulgação dos projetos por meio de mural

ou rede social da escola, por exemplo o Facebook.



3.1.7.2 Atividade 15

A habilidade do olhar articulador do aprendiz, pode ser desenvolvida por meio de muitos recursos que podem ajudar os alunos a encontrar formas contemporâneas para expressar suas concepções e entendimentos. Finalmente, nesta etapa os jogos e/ou brincadeiras selecionados serão ajustados e finalizados para então serem divulgados. Os participantes dos projetos que não foram selecionados serão convocados a integrar o grupo dos projetos selecionados, momento em que podem sugerir novas ideias para aprimorar e auxiliar na finalização e apresentação dos mesmos. Para a divulgação, sugere-se a confecção de pôsteres digitais ou físicos, apresentação física ou slides, simulação presencial do jogo/brincadeira e/ou produção e edição de vídeos curtos. Nessa oportunidade, o professor poderá optar realizar um *workshop* de produção de apresentações digitais, para então solicitar a conclusão da tarefa.

Imagem 9 – 8ª página da unidade didática



NOW IT'S YOU TURN!

É hora de produzir! Formem grupos para escrever a primeira versão de um jogo. Vocês poderão ser os programadores de seu próprio jogo ou sortear um jogo sugerido pelo(a) professor(a). Esse jogo será apresentado para a sua turma e deverá ser enviado no grupo do **Whatsapp** , para que todos possam votar naquele que mais gostaram. Os 3 projetos com maior número de votos será exposto no mural e no **Facebook**  da escola. **LET'S GO!**

Lembre-se de descrever:


- 1) O nome do jogo ou brincadeira;
- 2) Preparação;
- 3) Idade;
- 4) Número de jogadores;
- 5) Regras do jogo ou brincadeira.



LOADING... PRESS START!

Com as regras prontas, reescreva o seu texto e confeccione o seu pôster ou apresentação digital, e compartilhe sua produção com a turma. Use imagens, desenhe, enfeite a seu modo e divirta-se com os seus amigos!

**YOU
WIN**

**CLICK HERE TO
PLAY AGAIN** 

Fonte: Próprio autor, 2021.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este apartado expõe as interpretações que finalizam este trabalho de conclusão do Curso de Especialização em Ensino-Aprendizagem em Línguas Adicionais, o qual teve o objetivo de apresentar e analisar uma unidade didática, construída a partir da filosofia REA. Na ocasião, se buscou relatar tópicos relevantes que concernem a construção da unidade, dentre eles, os materiais didáticos, os recursos educacionais abertos, a multimodalidade, os multiletramentos, o letramento digital e os jogos. Dessa forma, o material aqui apresentado, trata-se de uma unidade didática tematizada pelo gênero *games*, voltada para o ensino de inglês que objetiva, além da ensinância do idioma, o desenvolvimento dos multiletramentos com uma introdução ao letramento digital, destinado a aplicação pelo docente da língua inglesa.

Por meio de pesquisas bibliográficas e documentais, essa pesquisa aplicada fundamenta seus princípios com autores no âmbito da elaboração de materiais didáticos, letramentos e gamificação no ensino de inglês, que destacam, dentre outras, a importância de um aprendizado voltado ao letramento crítico, colaborativo, contemporâneo, motivador, transformador e que desenvolva a autonomia dos aprendizes. Além disso, percebe-se um movimento, por parte dos pesquisadores, para que haja uma mudança efetiva das instituições de ensino no que tange às práticas pedagógicas contemporâneas, às mudanças de paradigmas, diante do rápido avanço das TDIC.

Diante disso, a pesquisa assume sua importância, pois, o projeto constituiu-se numa atividade complementar de aprendizagem, agregando novos conhecimentos e possibilitando recorrer a expertises adquiridas durante o curso. Ainda, destaca-se por tentar inspirar docentes em suas práticas de ensino de inglês e de outras línguas que contemple os diferentes letramentos, ao trazer um recurso didático que busca abordar os multiletramentos e distintas habilidades, podendo ainda ser adaptado ao contexto de aplicabilidade, outrossim, o material didático visa motivar os discentes com temas relevantes para seu público alvo.

Entretanto, com base nas considerações estruturadas, diante da impossibilidade de aplicação prática desta unidade didática, em face às novas realidades e limitações geradas pela pandemia (COVID-19), recomenda-se a

aplicação desta de forma prática e ponderada, que poderá ser constituído em um processo de observação, avaliação, reestruturação, adaptação e aprimoramento contínuo, reforçando sua condição como REA.

Diante do exposto, com base na metodologia de pesquisa exploratória e descritiva, considera-se que os conceitos aplicados funcionaram como uma importante e eficiente ferramenta para concretizar a elaboração e a exposição da unidade didática aqui apresentada. Nessa mesma linha, as informações provindas do procedimento de levantamento de dados, permitiram atender aos princípios da elaboração de materiais didáticos, em consonância com a tendência global do Ensino Aberto, como Recursos Educativos Abertos. No tocante a ótica do ensino-aprendizagem de línguas, outro ponto a ser ressaltado é o caráter motivacional que os jogos exercem sobre a aprendizagem de uma nova língua. Assim, espera-se que esse material possa servir de inspiração para a produção de novos materiais, novas pesquisas e novas perspectivas sobre o ensino-aprendizagem de línguas adicionais.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, A. D. GÊNEROS MULTIMODAIS: MAPEANDO PESQUISAS NO BRASIL. **Revista Linguagem em Foco**, Fortaleza, v. 3, n. 5, p. 13–24, 2019. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/linguagememfoco/article/view/1846>. Acesso em: 20 out. 2021.
- BALARDIM, Graziela. **Recursos Educacionais Abertos**. 2018. Disponível em: <https://www.clipescola.com/recursos-educacionais-abertos/>. Acesso em: 22 jul. 2021.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNC_C_20dez_site.pdf. Acesso em: ago. de 2021.
- BRASIL, Ministério da Educação e Cultura. **Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação no contexto escolar: possibilidades**. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/193-tecnologias-digitais-da-informacao-e-comunicacao-no-contexto-escolar-possibilidades?highlight=WyJocSJd>. Acesso em: 02 nov. 2021.
- CABLE GREEN (Eslovênia). Creative Commons. **Compartilhamento livre e legal para uma melhor aprendizagem**. 2017. Disponível em: <https://pt.unesco.org/courier/julio-septiembre-2017/compartilhamento-livre-e-legal-uma-melhor-aprendizagem>. Acesso em: 28 jul. 2021.
- COELHO, Iandra Maria Weirich da Silva *et al.* **As competências básicas no processo de ensino e aprendizagem de línguas: um estudo pautado no domínio comunicativo-digital**. Revista Eletrônica de Educação, Manaus, p. 1-18, 03 nov. 2019. Disponível em: <http://www.reveduc.ufscar.br/index.php/reveduc/article/viewFile/2820/1008>. Acesso em: 12 dez. 2021.
- CONGRESSO MUNDIAL SOBRE RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS (REA, 2012, Paris). **DECLARAÇÃO REA DE PARIS EM 2012**. Paris: Unesco, 2012. 2 p. Disponível em: http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/pdf/Events/Portuguese_Paris_OER_Declaration.pdf. Acesso em: 24 jul. 2021.
- COMARELLA, Rafaela Lunardi; BLEICHER, Sabrina. **Material de Estudos: conhecendo e explorando recursos educacionais**. Conhecendo e explorando recursos educacionais. 2018. Adaptação Douglas Paulesky Juliani. Disponível em: <https://moodle.ead.ifsc.edu.br/mod/book/view.php?id=82391&chapterid=16201>. Acesso em: 20 jul. 2021.
- COSCARELLI, C. V. **Letramentos Digitais (minicurso - aula 3)**. Parábola Editorial, 2020. 1 vídeo (12 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hfLN63figxw>. Acesso em: 14 ago. 2021.
- COSCARELLI, C. V. **Multiletramentos e empoderamento na educação**. In: FERRAZ, O. (Org.) Educação, (multi)letramentos e tecnologias : tecendo redes de

conhecimento sobre letramentos, cultura digital, ensino e aprendizagem na cibercultura. Salvador: EDUFBA, 2019. p. 61-77. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/30951/3/ed-multiletramentos-tecno-miolo-RI.pdf#page=62>.

CREATIVE COMMONS. **Atribuição 3.0 Brasil (CC BY 3.0 BR)**. 2001. Disponível em: <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/br/>. Acesso em: 22 jul. 2021.

CREATIVE COMMONS. **Defining the "Open" in Open Content and Open Educational Resources**. Disponível em: <https://opencontent.org/definition/>. Acesso em: 28 jul. 2021.

CREATIVE COMMONS (Estado Unidos da América). **Open Education**. Disponível em: <https://creativecommons.org/about/program-areas/education-oer/>. Acesso em: 29 jul. 2021.

DEMARIA, C. O.; STENGEL, M.; ANDRADE, V. F. de. **Processos de subjetivação em jogos virtuais: um estudo sobre corpo e estratégia no jogo League of Legends**. In: HRENECHEN, V. C. de A. T. (Org.). Comunicação, mídias e educação [recurso eletrônico]. Ponta Grossa, PR: Atena Editora, 2019. p. 339-351. Disponível em: <https://www.atenaeditora.com.br/wp-content/uploads/2019/05/e-book-Comunicacao-Midias-e-Educacao.pdf>. Acesso em 30 jun 2021.

DIGITAL, Sae. **Games na sala de aula e seu papel na BNCC**. 2021. Disponível em: <https://sae.digital/games-na-sala-de-aula/>. Acesso em: 05 ago. 2021.

ELICKER, Ana Teresinha. **PRÁTICA PEDAGÓGICA INTERDISCIPLINAR PARA (MULTI)LETRAMENTO EM ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**. 2019. 84 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Letras, A Universidade Feevale, Novo Hamburgo, 2019. Cap. 84. Disponível em: <https://biblioteca.feevale.br/Vinculo2/000019/000019d6.pdf>. Acesso em: 13 dez. 2021.

ESPANHA. Cedec - Centro Nacional de Desarrollo Curricular En Sistemas no Proprietarios. Ministerio de Educación y Formación Profesional. **Una infografía en muchos idiomas para explicar qué son los REA**. 2021. Disponível em: <https://cedec.intef.es/una-infografia-en-muchos-idiommas-para-explicar-que-son-los-rea/>. Acesso em: 23 jul. 2021.

"Estrangeirismos na Língua Portuguesa" em Só Português. Virtuoso Tecnologia da Informação, 2007-2021. Disponível em: <https://www.soportugues.com.br/secoes/estrangeirismos/estrangeirismos4.php>. Acesso em: 21 jul. 2021.

LEFFA, Vilson J. **Como produzir materiais para o ensino de línguas**. In: LEFFA, Vilson J. (Org.). Produção de materiais de ensino: teoria e prática. 2. ed. Pelotas: EDUCAT, 2008, p. 15-37. Disponível em http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/prod_mat.pdf. Acesso em 30/06/2021

RIO DE JANEIRO. FUNDAÇÃO OSWALDO CRUZ (FIOCRUZ). **Recursos Educacionais Abertos: Guia Completo**. 2019. Disponível em: <https://campusvirtual.fiocruz.br/portal/guiarea/OpenEducation.html>. Acesso em: 27 jul. 2021.

ROSSINI, Carolina. **Recursos educacionais abertos: conheça o Projeto REA.br.** EBC, 2015. 1 vídeo (3 min). Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=CaPO3-t53Bk&t>. Acesso em: 28 jul. 2021.

TOLOMEI, Bianca Vargas. **A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação.** Ead em Foco, v. 7, n. 2, Niterói, p. 145-156, 03 abr. 2017. Disponível em:
https://www.researchgate.net/publication/319868333_A_Gamificacao_como_Estrategia_de_Engajamento_e_Motivacao_na_Educacao. Acesso em: 30 jul. 2021.

PLAN INTERNACIONAL. **Conheça Os 17 Objetivos De Desenvolvimento Sustentável.** 2017. Disponível em: <https://plan.org.br/conheca-os-17-objetivos-de-desenvolvimento-sustentavel/>. Acesso em: 30 jul. 2021.

SOARES, Neiva. **O que é multimodalidade?? Profa. Dra. Neiva M M Soares-UEA.** UEA - Universidade do Estado do Amazonas, 2020. 1 vídeo (6 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fC6CGF3DTq8>. Acesso em: 31 jul. 2021.

VIEIRA, Daniela Aparecida. **A didatização de materiais autênticos para o ensino do italiano língua estrangeira.** 2012. 278 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Letras, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012. Disponível em:
https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8148/tde-10122012-095442/publico/2012_DanielaAparecidaVieira_VCorr.pdf. Acesso em: 05 ago. 2021.

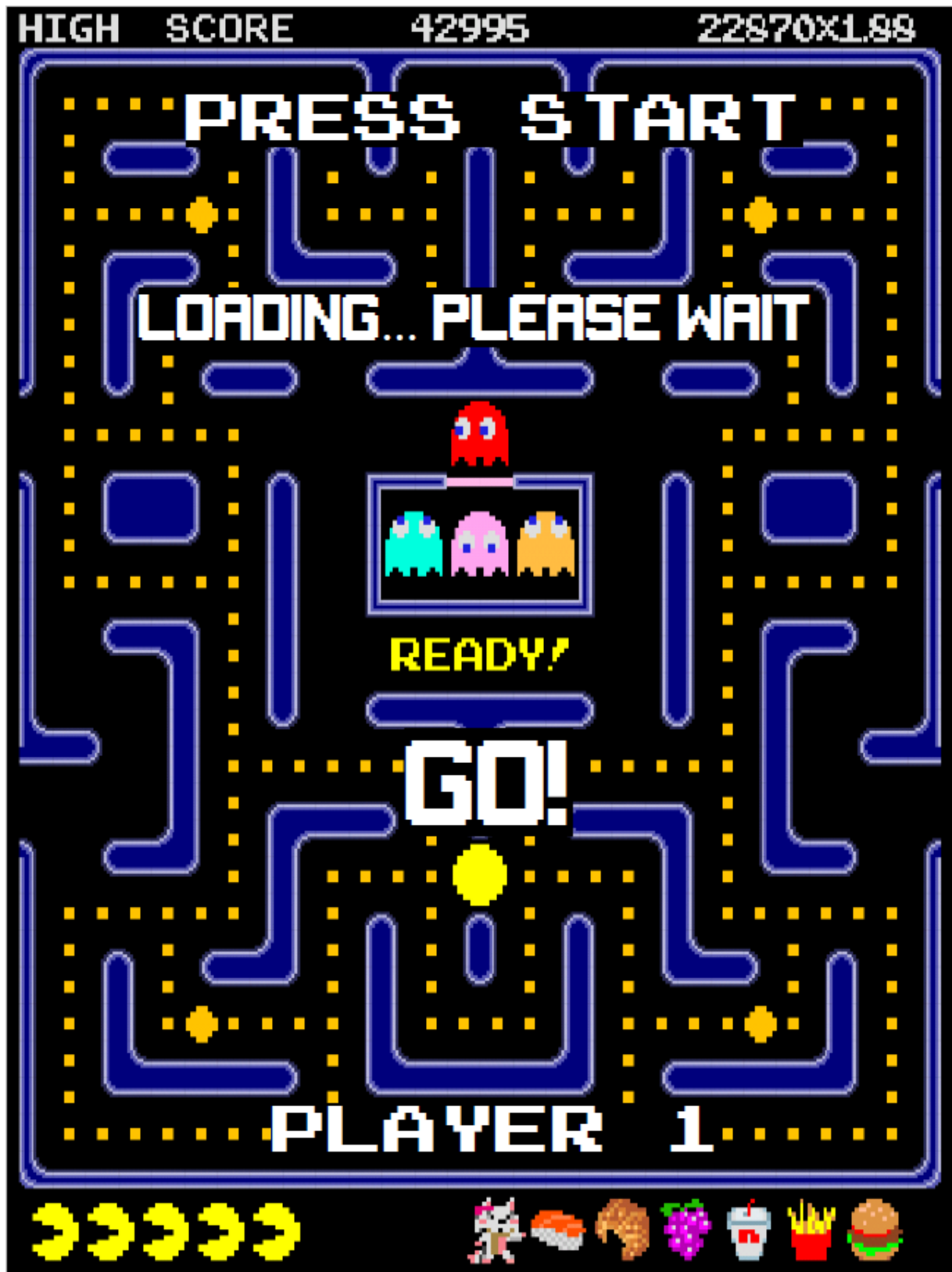
ROJO, R.; MOURA, E.. **Multiletramentos na escola.** São Paulo: Parábola Editorial, 2012. 264 p.

ROJO, R. **Entrevista: Multiletramentos, multilinguagens, novas aprendizagens.** Universidade Federal do Ceará/Grupo de Pesquisa da Relação Infância, Adolescência e Mídia; 2013. Disponível em:
http://www.grim.ufc.br/index.php?option=com_content&view=article&id=80:entrevista-com-roxane-rojo-multiletramentos-multilinguagens-e-aprendizagens&catid=8:publicacoes&Itemid=19. Acesso em: 29 out. 2021.

GARCIA, Clarisse de Paiva et al. Multiletramentos no ensino público: desafios e possibilidades. **Revista Práticas de Linguagem:** Escrita discente, Juiz de Fora, v. 6, p. 123-134, 2016. Disponível em:
<https://www.ufjf.br/praticasdelinguagem/files/2017/01/11-multiletramentos.pdf>. Acesso em: 10 out. 2021.

APÊNDICES

APÊNDICE A – UNIDADE DIDÁTICA REGRAS DE JOGOS



GAME RULES

REGRAS DO JOGO

WHAT I KNOW ABOUT...

Siga o exemplo e escreva todas as palavras, na ficha abaixo, que lhe vem à mente quando escuta a palavra **GAMES**. Podem ser nomes de jogos que você gosta, palavras/comandos que já ouviu, viu e/ou usa.



LET'S PLAY!

Acesse o endereço eletrônico e jogue **PACMAN**:

<https://www.google.com/logos/2010/pacman10-i.html>



LET'S TALK?

Você gostou do jogo? Já tinha jogado antes?

Jogos possuem regras. O que são regras?

As regras são importantes. Para que elas servem?

Você lê as regras antes de jogar ou descobre elas durante o jogo?

No caso de **PACMAN**, saber as regras o teria ajudado na hora de jogar?

Quando precisa saber os comandos dos jogos, onde você procura?

Quem escreve as regras? E onde elas podem ser encontradas?

No jogo que vocês jogaram, o que acontece se não seguirem as regras?



NOW IT'S YOUR TURN!

Com base na experiência que teve jogando, vamos escrever as regras do **PACMAN**. Que regras vocês acreditam que o auxiliaram ao jogar? Pode ser em português ou em inglês!

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____



THINK OUT THE BOX!

Além dos jogos, quais outros gêneros de texto possuem regras, comandos ou orientações que ajudam a executar determinada ação? Cite 3 exemplos. Agora, pesquise na Internet, copie e cole ou desenhe no quadro abaixo, imagens ou ícones que representam o *imperative*.



WARM-UP!

Oh, no! Que bagunça! Nos ajude a encontrar as **actions** que correspondem com as **imagens**.

a) Walk







b) Run

c) Clap hands

d) Get down

e) Get up

f) Go right

g) Go left

h) Stop

i) Listen

j) Shake hands

k) Be quiet

l) Sit down



















LET'S PRACTICE!



GETTING TO KNOW SOME GAME RULES!

Este jogo é chamado de **SIMON SAYS** (O Mestre Mandou) e tem apenas uma simples **rule!**



LET'S THINK TOGETHER!

Você já experimentou essa brincadeira com seus amigos?

Qual é a regra principal de **SIMON SAYS**?

O que acontece se você não obedece a essa regra?

É importante saber a regra para jogar? Por quê?

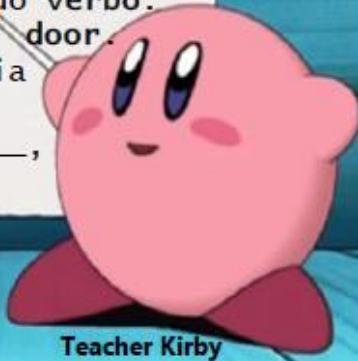
Simon Says usa **commands** por uma pessoa escolhida para ser Simon. Que outras pessoas nos dão ordens ou comandos também? Dê um exemplo do que elas dizem!

Pensando no contexto da família e da escola, por que você acha que existem regras? Para que elas servem?

Devemos sempre obedecer às regras, mesmo quando não concordamos?

TAKE A LOOK!

“OLHE!”, um exemplo de *IMPERATIVE*.





O **IMPERATIVE** é usado para expressar ordem, fazer um pedido, dar instruções e até aconselhar. Para usá-lo é bem simples: basta utilizar o verbo e *voilà!*
Exemplo: **CLOSE** the door.

E quanto a proibições?
Adicione **DO NOT / DON'T** antes do verbo.
Exemplo: **DO NOT CLOSE** the door.

Usamos o *imperative* no dia a dia em placas de sinalização, receitas e _____, por exemplo.

Teacher Kirby

LET'S THINK TOGETHER!

 **Challenge** 

Para mostrar que compreenderam sobre o que o *Imperative* se trata, desafio você a identificar **quantas vezes até aqui**, desde que começamos essa sequência, foi dada uma **ordem** ou **comando**, em **inglês**! Good luck!





LET'S PRACTICE!

Observe a tirinha abaixo. Você reconhece esse personagem?




Quit your day job and do what makes you happy.

-ZAC GORMAN

QUIT: desistir **JOB:** emprego **DO:** fazer **MAKE:** fazer



1. Identifique as *duas* ordens que aparecem no texto.
2. Em pares e com base nas imagens e mensagem da tirinha, escrevam *duas* coisas que vocês acham que o personagem deveria fazer. Aproveitem para usar o *Imperative* no positivo e negativo, e não se esqueçam de assinar embaixo.
3. Procure na internet por tirinhas de personagens de jogos que você conhece e compartilhe com a turma no grupo do **Whatsapp**. 

Sugestões de verbos:

GO: ir **BE:** ser/estar **NEED:** precisar **TRY:** tentar **DEFEAT:** derrotar



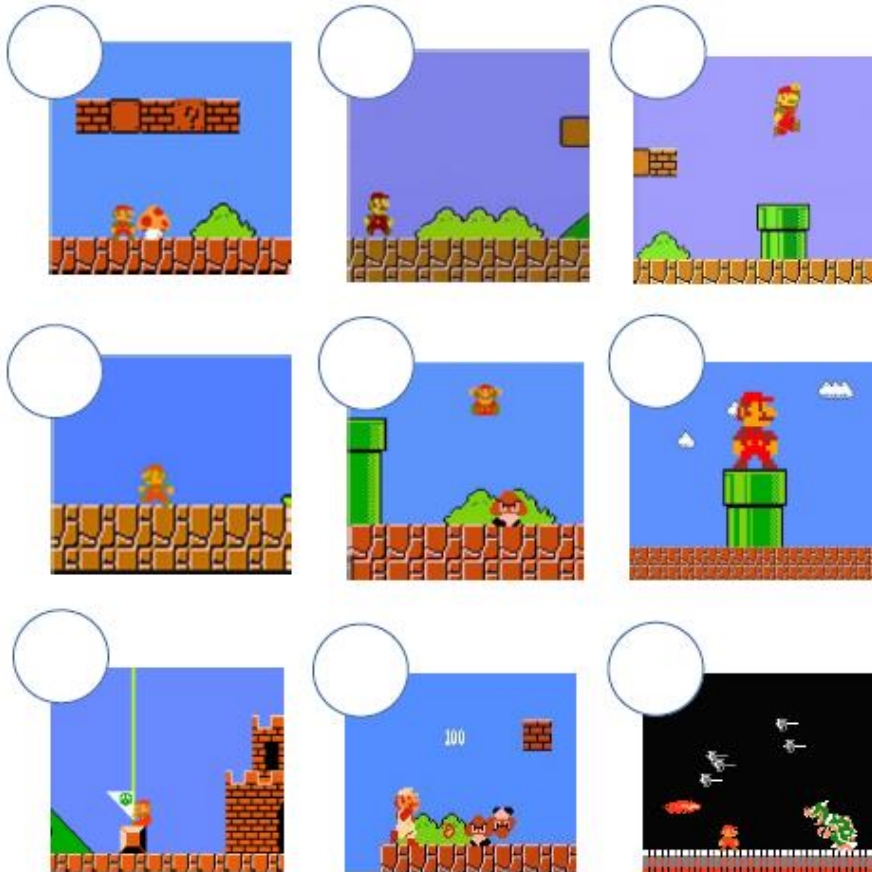
▶ LET'S PLAY!

Acesse o endereço eletrônico e jogue com **SUPER MARIO BROS:**
<https://www.minijogos.com.br/jogo/super-mario-bros>

★ LET'S PRACTICE!



Agora que conhece o jogo, combine as ações com os comandos:

- | | | |
|----------------------|-----------------------------|---------------------|
| a) Jump! | b) Walk back! | c) Walk forward! |
| d) Eat the mushroom! | e) Don't touch the monster! | f) Defeat the boss! |
| g) Capture the flag | h) Access the tube | i) Throw fireball |





NOW IT'S YOUR TURN!

É hora de produzir! Formem grupos para escrever a primeira versão de um jogo. Vocês poderão ser os programadores de seu próprio jogo ou sortear um jogo sugerido pelo(a) professor(a). Esse jogo será apresentado para a sua turma e deverá ser enviado no grupo do **Whatsapp** , para que todos possam votar naquele que mais gostaram. Os 3 projetos com maior número de votos será exposto no mural e no **Facebook**  da escola. **LET'S GO?**

Lembre-se de descrever:

- 1) O nome do jogo ou brincadeira;
- 2) Preparação;
- 3) Idade;
- 4) Número de jogadores;
- 5) Regras do jogo ou brincadeira.



LOADING... PRESS START!

Com as regras prontas, reescreva o seu texto e confeccione o seu pôster ou apresentação digital, e compartilhe sua produção com a turma. Use imagens, desenhe, enfeite a seu modo e divirta-se com os seus amigos!

 YOU
WIN

**CLICK HERE TO
PLAY AGAIN**



ANEXOS

ANEXO A – COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS DE LÍNGUA INGLESA BNCC ENSINO FUNDAMENTAL



MINISTÉRIO DA
EDUCAÇÃO

Competências específicas de Língua Inglesa

1. Identificar o lugar de si e o do outro em um mundo plurilíngue e multicultural, refletindo, criticamente, sobre como a aprendizagem da língua inglesa contribui para a inserção dos sujeitos no mundo globalizado, inclusive no que concerne ao mundo do trabalho.
2. Comunicar-se na língua inglesa, por meio do uso variado de linguagens em mídias impressas ou digitais, reconhecendo-a como ferramenta de acesso ao conhecimento, de ampliação das perspectivas e de possibilidades para a compreensão dos valores e interesses de outras culturas e para o exercício do protagonismo social.
3. Identificar similaridades e diferenças entre a língua inglesa e a língua materna/outras línguas, articulando-as a aspectos sociais, culturais e identitários, em uma relação intrínseca entre língua, cultura e identidade.
4. Elaborar repertórios linguístico-discursivos da língua inglesa, usados em diferentes países e por grupos sociais distintos dentro de um mesmo país, de modo a reconhecer a diversidade linguística como direito e valorizar os usos heterogêneos, híbridos e multimodais emergentes nas sociedades contemporâneas.
5. Utilizar novas tecnologias, com novas linguagens e modos de interação, para pesquisar, selecionar, compartilhar, posicionar-se e produzir sentidos em práticas de letramento na língua inglesa, de forma ética, crítica e responsável.
6. Conhecer diferentes patrimônios culturais, materiais e imateriais, difundidos na língua inglesa, com vistas ao exercício da fruição e da ampliação de perspectivas no contato com diferentes manifestações artístico-culturais.

Fonte: BRASIL, Ministério da Educação - BNCC - v.2.4-62 (adaptado pelo autor, 2021).