



2018

**FUN & ENGLISH: UMA PRÁTICA EDUCATIVA NO ENSINO DE INGLÊS PARA ALUNOS DO
CICLO I**

**NOME DO AUTOR: ANDREA GABRIEL
PAULA SOUZA SANTOS**

**CENTRO DE ESTUDOS UNIFICADOS
BANDEIRANTE - SANTOS – SP**

UNIVERSIDADE METROPOLITANA DE SANTOS
MESTRADO PROFISSIONAL
PRÁTICAS DOCENTES NO ENSINO FUNDAMENTAL

ANDRÉA GABRIEL PAULA SOUZA SANTOS

FUN & ENGLISH



UMA PRÁTICA EDUCATIVA

NO ENSINO DO INGLÊS PARA ALUNOS DO 2º ANO DO CICLO I

SANTOS

2018

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO	3
2.OBJETIVOS.....	5
3.METODOLOGIA	6
4. A CONSTRUÇÃO DAS ATIVIDADES	8
5. AVALIAÇÃO	12
6. DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES.....	13
7. REFERÊNCIAS.....	53

1.INTRODUÇÃO

A minha pesquisa foi fomentada devido às dificuldades que encontrei no início do exercício da função de professora de Língua Inglesa para crianças do Ensino Fundamental, ciclo I, na rede pública de ensino do município de Santos.

A falta de experiência em lidar com este perfil de aluno levou-me a uma reestruturação na forma de ensinar, adotando um olhar mais crítico em relação ao meu trabalho. Busquei empregar ferramentas pedagógicas adequadas. Ainda assim, sentia a falta de um aspecto essencial, por se tratar de ensino para crianças, ou seja, a motivação para o aprendizado.

A expectativa de melhor compreender o universo lúdico, assim como observar o desenvolvimento cognitivo da ação lúdica, pode vir a favorecer a ampliação da interação do aluno com o processo de ensino.

As diversas leituras realizadas de Vygotsky, Morin, Huizinga, Friedmann e Kishimoto, forneceram uma fundamentação teórica condescendente para as hipóteses levantadas. A pesquisa qualitativa realizada forneceu dados importantes para realizar as análises das categorias: A escola e seus espaços, O corpo e O brincar, que resultaram na elaboração do projeto de intervenção.

O projeto de intervenção consiste na construção do plano de ensino ***FUN & ENGLISH: Uma Prática Educativa no Ensino do Inglês para alunos do 2º ano do Ciclo I***, direcionado a atender à implementação do ensino de Língua Inglesa junto aos alunos do Ensino Fundamental, ciclo I, 2º ano, por meio de uma prática de ensino que proporcione a interação com o lúdico. A finalidade do projeto é apresentar um material que possa favorecer o desenvolvimento de atividades de forma prática. Como consequência, houve a reelaboração de minha prática didática, no intuito de favorecer os alunos dos anos iniciais, visando a uma forma de se socializar com a utilização de jogos e brincadeiras passíveis de uso em qualquer espaço da escola, fora e/ou dentro da sala de aula.

Não há a pretensão de se apresentar uma solução definitiva, mas sim, de se dar o primeiro passo para a realização de pesquisas desta natureza, socializando um formato de atividades a serem aplicadas em sala de aula,

levando os alunos à consolidação do aprendizado de maneira prazerosa e significativa. Tenho convicção de que este material irá me ajudar a ampliar e melhorar o meu trabalho didático em sala de aula.

Ao estudar o elemento lúdico, compreendi que este traz várias contribuições para o processo de ensino de uma segunda língua, pois auxilia a criança a alcançar um nível de desenvolvimento real, sendo capaz de socializar e interagir com seus pares. Esta ação pode ser conseguida por meio do lúdico (brinquedo, jogo, brincar) como um suporte para o processo de aprendizado.

A relação professor-aluno no processo de ensino pode ocorrer de forma colaborativa, pois o brincar torna-se um elemento de interação para o ensino.

Ao identificar o lúdico como uma ferramenta adequada à prática didática do ensino de Língua Inglesa, considero essencial uma adaptação coerente com o que se pretende ensinar e a quem se quer ensinar, para criar condições de desenvolvimento das habilidades comunicativas na Língua Inglesa.

No entanto, para o desenvolvimento das habilidades comunicativas no ensino de LI, espera-se que o uso de atividades lúdicas por parte do educador seja adequado para a criança a partir dos seis anos de idade.

Assinalo que na fase de aprendizado do aluno, é importante que ocorra uma ação favorável ao processo de ensino, observando que as interações e/ou as mediações devem ser adequadas.

Nesse sentido, podemos afirmar que: “[...] A disposição para a aprendizagem não depende exclusivamente do aluno, demanda que a prática didática garanta condições para que essa atitude favorável se manifeste e prevaleça [...]” (PCN, 1997, p.65).

Ao se ponderar sobre a razão de se ensinar uma LE aos alunos dos anos iniciais, deve-se levar em consideração o fato de que, nesta fase, as crianças estão mais propensas psicológica e cognitivamente ao aprendizado devido a dois fatores: curiosidade e motivação.

Quando a criança aprende em clima de “diversão”, estimula-se o desenvolvimento da concentração, dando-lhe uma nova vazão à criatividade e à curiosidade. Entretanto, não se pode esquecer que o fator a merecer primordial

atenção no ensino de LE nas séries iniciais é o vocabulário. Visto como elemento essencial da linguagem, o vocabulário favorece a organização e o planejamento do pensamento como função social e comunicativa. A questão da motivação nesta fase de aprendizado surge como fator importante no desenvolvimento da criança.

A motivação pode ser definida como o conjunto de fatores circunstanciais e dinâmicos que determinam a conduta de um indivíduo. Entretanto, esta motivação deve ser ativada por fatores internos e externos.

No caso do fator interno, parte-se do pressuposto do desejo de satisfazer necessidades, pelo fato do ser humano ser naturalmente social, com a necessidade de se relacionar com os outros e seu ambiente. Desse modo, se o ser humano está em um ambiente em que precise se comunicar em uma LE, esta motivação será a ferramenta que o impulsionará a aprender.

A motivação externa é acionada nos espaços frequentados pelo indivíduo. No caso do ensino de uma LE, a sala de aula é a representação deste espaço, desde que, para a finalidade de ensino, esteja marcada pela presença da cultura estrangeira.

Assim, como idealizadora do projeto, preciso ser a primeira a acreditar e a abordar a utilização do lúdico como recurso para o ensino de uma LE, com seu devido fundamento. Ao utilizar esta ferramenta, acredito conseguir criar um vínculo afetivo com os alunos e ganhar a sua confiança. Além disso, o uso do lúdico também valoriza e resgata o conhecimento já adquirido por parte da criança e é possível fazer com o brincar se torne parte da rotina escolar.

Há duas formas possíveis de se implementar uma ação lúdica em sala de aula, fortemente utilizadas no plano de curso ***FUN & ENGLISH: Uma Prática Educativa no Ensino do Inglês***, que serão abordados na metodologia.

2.OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Implementar um trabalho pedagógico lúdico, viabilizando aulas mais dinâmicas e utilizando diferentes espaços escolares no processo de ensino de língua inglesa para alunos do 2º ano do Ciclo I de uma escola municipal de Santos-SP com o intuito de tornar os conteúdos do plano de curso de inglês mais atraentes e envolventes para todos os alunos a fim de que haja um conhecimento mais significativo da língua inglesa.

2.1 Objetivo Específico

Propor diversas atividades lúdicas nas séries iniciais do Ensino Fundamental I, ciclo I, que envolva o movimento corporal, o uso dos diversos espaços da escola, de diversos tipos de jogos e brincadeiras para tornar o ensino de língua inglesa mais envolvente, dinâmico e efetivo para a faixa etária dos alunos do curso (7 anos).

3.METODOLOGIA

Na busca de ampliar a ação lúdica em sala de aula, o plano de curso elaborado apresenta como uma das ações mais evidentes o uso das brincadeiras no processo de ensino, assim como aponta outras ferramentas com base na construção da didática da aula.

Porém, particularmente, entendo a brincadeira como uma das principais ferramentas que enriquecem a experiência sensorial, estimulando a criatividade e desenvolvendo as habilidades, Além disso, estreita a relação com o faz de conta, transformando as construções em temas para brincadeiras, o que favorece o desenvolvimento da criança (KISHIMOTO, 2014):

A brincadeira pode ser embasada em três diferentes concepções, mas , no geral, traz a ideia de que atividade é um elemento pertencente à natureza da criança e até mesmo do adulto que estabelece para si os momentos de envolver-se em algo que lhe traga algum tipo de ludicidade como, por exemplo, o

momento de futebol com os amigos e o bingo com as amigas. O brincar no universo infantil faz parte da rotina, pois a criança geralmente encontra-se imersa em uma brincadeira, seja tradicional, de faz de conta ou de construção.

Brunner (1978-1983) *apud* Kishimoto (1998) pontua a importância das brincadeiras para a aquisição das regras da linguagem e para o desenvolvimento cognitivo. Afirma, ainda, que as brincadeiras envolvem a interatividade e ajudam na comunicação, permitindo a decodificação do contexto e o aprender a falar, fazendo com que a aprendizagem da língua materna seja mais rápida (KISHIMOTO, 1998, p.142).

Quando as crianças de diferentes idades são envolvidas em atividades lúdicas para o ensino com a mediação dos adultos, a brincadeira pode apresentar duas características divergentes: ser opressora e/ou estimular a criatividade (KISHIMOTO, 1998, p.143). A ação opressora pode ser encontrada nas regras para estar em um jogo, por exemplo. Já a ação criativa é a maneira como a criança, a partir das mesmas regras, pode alterá-las para que a brincadeira traga algum tipo de prazer e, assim, solucionar um problema.

Nesse aspecto, é possível verificar que as variações de muitas brincadeiras, como proposto no projeto de intervenção, ocorrem com a intenção de adaptar a atividade ao que a criança deseja, para que ela possa se sentir envolvida e ter prazer no brincar: Quando uma criança está envolvida em suas brincadeiras, é possível perceber que o prazer e a motivação da ação a leva a explorar mais a liberdade que o momento proporciona

O brincar na infância ativa vários aspectos de forma positiva, auxilia no desenvolvimento oral, elabora a função imaginária, estimula a criatividade e desenvolve habilidades. Contudo, é importante um aprofundamento na questão do faz de conta para o desenvolvimento da criança e do jogo simbólico (PIAGET, 2002; VYGOTSKY, 1998; BOMTEMPO, 1998; OLIVEIRA e RUBIO, 2013).

Dessa maneira, o jogo funciona como elemento importante na manifestação cultural, refletindo o que cada sociedade lhe atribui e, de acordo com o lugar e época, assume significados diferentes. Entre os autores que discutem a natureza do jogo, é possível identificar a abordagem do aspecto

cultural em Edgar Morin (1998), *O Paradigma Perdido: a natureza Humana*, e em Huizinga (2014), *Homo Ludens*.

Apesar de existirem várias significações do termo *jogo*, segundo Kishimoto (2014,p.18), é imprescindível que tenha três características, ou seja, que seja visto como “o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro do contexto social, como um sistema de regras e com um objetivo”

4. A CONSTRUÇÃO DAS ATIVIDADES

Na estrutura do plano de curso “**FUN & ENGLISH: Uma Prática Educativa no Ensino do Inglês do Ciclo II**”, elaborei oito blocos de aulas com diferentes temas baseados em vocabulários, oralidade e escrita, totalizando novecentos e quarenta minutos, divididos em 23 aulas, o que corresponde a pouco mais de um trimestre.

A minha principal ação como professora consiste em:

1. acompanhar a evolução do processo de aprendizagem;
2. observar as dificuldades possíveis durante o processo de ensino;
3. proporcionar a integração professor e aluno como um ato de amor, ou seja, dar condições, ao direcionar o educando, auxiliando-o no que esteja especificamente precisando;
4. manter uma ação acolhedora, integrativa e inclusiva, ou seja, aconselhar, coordenar, dirigir, encorajar, animar, estimular, partilhar, aceitar, escutar, respeitar e compreender o aluno, assim como propiciar a autocompreensão, motivar o crescimento, aprofundando e auxiliando a aprendizagem.

4.1 Abordagem de ensino

1. Abordagem comunicativa: o processo de ensino e aprendizagem está focado na forma como o aluno aprende e não somente como o professor ensina, ou seja, a escolha do expoente linguístico (temas) ficará a cargo do falante, pois o contexto deve estar relacionado às características intelectuais, afetivas e à linguagem adequada aos participantes. Observa-se que a abordagem comunicativa defende a aprendizagem centralizada no aluno, não só em termos de conteúdo, mas também de técnicas usadas em sala de aula.

2. Coparticipação social: o ensino da LE é mediado pela interação, meios simbólicos como jogos e brincadeiras. A mediação neste caso denomina-se Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), espaço caracterizado pelas interações entre aprendizes e parceiros mais competentes, explorando o nível real em que o aluno está e o seu nível em potencial para aprender sob orientação.

4.2 Técnicas para o uso em sala de aula

Feedback: é o momento em que o aluno recebe uma resposta ou reação àquilo que desenvolveu durante a participação das aulas; assim como o professor na retomada de atividades trabalhadas com os alunos. O feedback é válido nas ações comunicativas durante a aula.

Activity paper: material preparado por mim, independente do material didático, com atividades específicas para serem realizadas em sala de aula, referentes ao conteúdo, como palavras cruzadas, caça palavras, entre outros.

Brainstorm: conhecida como tempestade de ideias, essa técnica pode auxiliar de forma objetiva a conduzir e a buscar a participação do aluno durante a construção do conhecimento sobre o conteúdo proposto.

Listening: estratégia usada para desenvolver habilidade de identificar palavras do tópico principal do conteúdo trabalhado em sala de aula. Com essa técnica, os alunos podem se concentrar em informações específicas.

Speaking: o aluno deve adquirir confiança na repetição das palavras que aprender. Esta técnica é incentivada por meio das atividades propostas no plano de curso.

Reading: Consiste na identificação das palavras escritas, usadas em sala de aula. Esta técnica é trabalhada por meio do uso dos flashcards e leitura do registro de vocabulário utilizado no plano de curso. Este material, se usado com frequência, favorece o exercício de repetição, leitura e construção da linguagem escrita.

Writing: Registro e estruturação do vocabulário utilizado em sala, enfatizado nas atividades de activity paper.

Backyard: Espaços escolares disponíveis para o desenvolvimento das brincadeiras e jogos propostos no plano de curso. Consiste no conjunto de espaços abertos e fechados como quadra, pátio, sala de informática, biblioteca.

Brincadeiras: Consistem em atividades que envolvem brincadeiras especificamente adaptadas para dinamizar as aulas e atender ao nível de idade e aprendizado dos alunos, assim como consolidar o conteúdo trabalhado, envolvendo também o *listening* e o *speaking*.

HOT POTATO	As crianças são posicionadas em círculo e o professor deve explicar aos alunos as regras do jogo. Esta atividade é utilizada como forma de interação do aluno com o professor e como uma preparação para as próximas brincadeiras. Habilidades contempladas: lateralidade, (listening) ouvir, reconhecer e repetir as palavras corretamente.
INTRODUCE YOURSELF	Os alunos são colocados em círculo, sendo que um deles fica no centro. O professor faz a pergunta: <i>What is your name?</i> O aluno deve se apresentar, dizendo o seu nome e, em seguida, jogar uma bola (como se fosse uma batata quente) para um colega, que fará a mesma dinâmica.

	Habilidades desenvolvidas: (speaking) pronúncia correta das palavras, relação interpessoal, movimento corporal.
COLORS	A atividade é desenvolvida com o uso de folhas coloridas de E.V.A distribuídas em um espaço aberto, onde as crianças possam caminhar livremente para que não haja o perigo de encontrarem obstáculos. Sob orientação do professor, as crianças devem ser distribuídas sobre as peças coloridas e espaços livres. O professor deve citar o nome de uma das cores, por exemplo: <i>red</i> , e todas as crianças devem correr para a peça da cor vermelho. As crianças devem se agrupar sobre a peça indicada. É importante que ninguém fique de fora. Na continuidade do jogo, a cor citada será retirada para a próxima rodada. Habilidades contempladas: relação interpessoal, listening.
PLAY RING-AROUND-THE-NUMBER: (dança circular)	A atividade é desenvolvida com a formação de dois círculos: meninos e meninas. O grupo menor forma o círculo de dentro e o maior, o de fora. As crianças giram contando (<i>one, two</i>) para a direita (<i>right</i>), (<i>three, four</i>) para a esquerda (<i>left</i>). Habilidades contempladas: lógico-matemática, relação interpessoal, listening and speaking.
CATCH ONE, CATCH ALL (FRUITS):	Os alunos devem ser posicionados em círculo. Um aluno deve ser escolhido como o pegador, sendo incumbido de pegar o aluno que não se abaixar ao citar o nome de uma fruta em inglês. Habilidades contempladas: pronúncia correta das palavras, relação interpessoal, movimento corporal.
TOUCH YOUR BODY	A atividade é desenvolvida a partir do vocabulário previamente trabalhado com os alunos em sala de aula. Na brincadeira, os alunos são colocados em duplas, um de frente para o outro. Como item de disputa entre ambos, é colocado o estojo de material de um dos pares. O professor indica o início do jogo contando até três em Inglês. Citando as partes do corpo em Inglês, o aluno deve se tocar, indicando as partes mencionadas, por exemplo: <i>mouth, eyes, ear, hand, arms etc.</i> Para concluir a jogada, o professor deve falar o nome do objeto estojo: <i>ball</i> (ou <i>pencilcase</i>) . O primeiro a pegar o objeto de disputa vence a rodada. Habilidades contempladas: ouvir, atenção, relação interpessoal, movimento corporal.

Playkids Box: Consiste em uma caixa de jogos elaborada especificamente para atender aos alunos envolvidos no plano **FUN & ENGLISH: Uma Prática Educativa no Ensino do Inglês**. A caixa contém nove jogos de Língua Inglesa que atendem aos requisitos referentes à idade, ao material adequado para manuseio e ao nível de aprendizado. DOMINÓ: as crianças, durante o processo

do aprendizado da Língua Inglesa, percebem as letras iniciais dos nomes de objetos conhecidos e, assim, podem aprender com este jogo testando suas hipóteses. PUZZLE (Quebra Cabeça): favorece o aprendizado de grupos de palavras e/ou palavras simples com tradução para o português. MEMORY GAME (Jogo de Memória): o jogo favorece o reconhecimento e a memorização das palavras.

5. AVALIAÇÃO

A avaliação por rubrica deverá ser realizada ao final de duas aulas, propostas nos blocos de aula, por meio de observação no quadro organizado de acordo com as seguintes categorias: Escrita, Oralidade e Lúdico. Notas distribuídas na escala de quatro a dez.

De modo geral, o quadro de avaliação por rubrica irá auxiliar no desenvolvimento de parâmetros para os alunos, observando os seguintes aspectos:

1. nível de participação na aula;
2. participação nas atividades propostas com base no material didático;
3. desenvolvimento nas atividades dinâmicas orais;
4. desenvolvimento das atividades que envolvem a ação de ouvir o vocabulário indicado pelo professor;
5. pronúncia das palavras ocorreu de forma correta e com a entonação necessária para a comunicação.
6. desenvolvimento das atividades lúdicas.

6. DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES

BLOCO A

GREETINGS

Duração da Aula
2 aulas (90min)

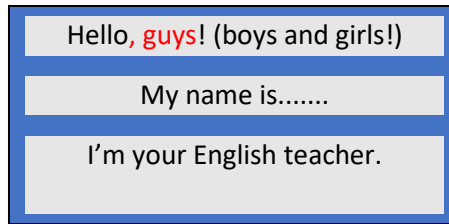
Objetivo	Recursos	Aspectos Lúdicos	Avaliação
Desenvolver a oralidade.	Banner Didático	Desenvolver habilidades corporal e interpessoal.	Aspectos relacionados à oralidade e ao lúdico.
Reconhecer letras e palavras.	Aparelho de som	Ter flexibilidade no uso dos objetos.	
Usar expressões para cumprimentar e apresentar-se em Inglês.	Bola	Socializar positivamente Realizar as atividades propostas	

METODOLOGIA

1ª Aula

Espaço sala de aula: Organizar a sala de forma que os alunos sempre possam estar sentados mais próximos. Por exemplo: colocar as cadeiras e carteiras em formato de L. O aluno da frente sempre deve posicionar sua mesa para o lado esquerdo ou direito, possibilitando que todos trabalhem em dupla.

A) A primeira ação do professor deve ser cumprimentar a turma de alunos, em Inglês, dizendo o seu nome e a sua função. Segue modelo:



B) Afixar na lousa um banner, com o objetivo de proporcionar a visualização da dinâmica da fala do professor.

C) Proporcionar aos alunos a mesma dinâmica para estimular a repetição do cumprimento e da apresentação, usando a seguinte frase: Hello! What is your nome?



Fonte: <http://www.thefrontpageonline.com>

D) Formar um círculo com os alunos (backyard). Utilizar o equipamento de som. Cantar uma música com referência ao conteúdo a ser estudado. Estimular o aluno a perguntar e responder.

Colocar em áudio uma canção.

Sugestões:

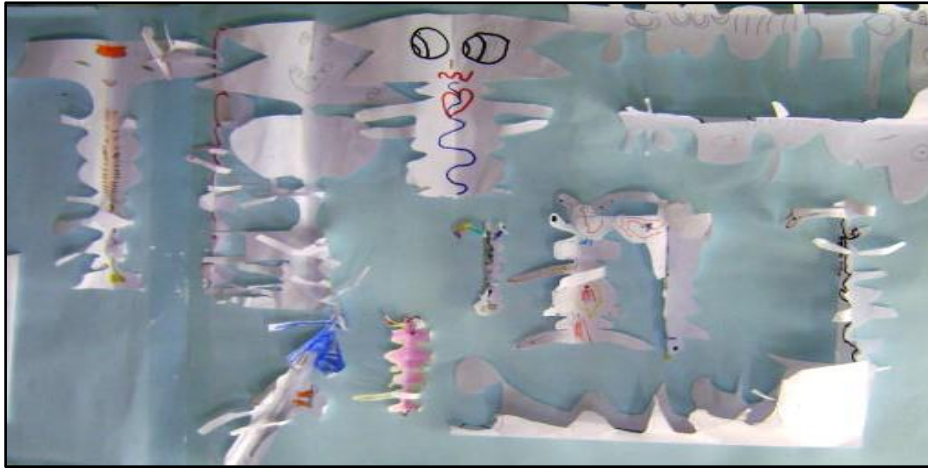
1. <https://www.youtube.com/watch?v=saDkICxEgY>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=zMdq9jSaNLg>



Dinâmica:

Realizar com os alunos a atividade *O meu nome é um monstro!*

1. Cada aluno deverá receber uma folha A4, que deve ser dobrada ao meio (paisagem).
2. O aluno deverá escrever o seu nome em letra cursiva na parte inferior da folha, próximo à parte dobrada, já a parte aberta deverá ficar virada para cima.
3. Em seguida, o aluno deve recortar o contorno do seu nome.
4. O aluno, ao abrir a folha, irá encontrar uma forma que deverá completar a fim de torná-la um personagem;
5. O aluno poderá dar-lhe um nome e apresentar para os colegas o seu “monstro do nome”.
6. Elaborar um mural com os desenhos dos alunos.



fonte: adrianemaseiropedagogia.fles.wordpress.com

2ª Aula

A) Feedback: Retomar alguns aspectos da aula anterior com os alunos para reforçar a base do estímulo da oralidade como cantar uma canção da aula anterior. Estimular os alunos a cantar junto em inglês.

B) Fazer referência ao mural com os nomes do aluno, usando a pergunta: What's your name?

Backyard: Propor aos alunos duas atividades que envolvam a participação de todos os alunos. A atividade deverá ser realizada preferencialmente no espaço aberto da escola, quadra e/ou pátio.

HOT-POTATOES:

- I. Organizar o grupo da classe em círculo e sentados.
- II. Utilizar uma bola tipo dente de leite.
- III. Cantar Hot-Potatoes.

INTRODUCE YOURSELF:

- I. Os alunos devem ser posicionados em círculo. Um aluno deverá ficar no centro do círculo. A ação do professor deverá ser perguntar: What is your name?

II. O aluno deve responder dizendo: My name is ..., e depois deverá escolher um amigo para quem jogará a bola, fazendo a mesma pergunta para obter a resposta.

Observação: A atividade deverá ser realizada em sala de aula caso não seja possível um local aberto. Os alunos devem ser colocados sentados e passando uma bola entre eles para fazer a pergunta.

Avaliação	4	5	6-7	/8	10
ORALIDADE	<p>Não desenvolve as atividades dinâmicas orais. Não pronuncia as palavras de forma adequada, sem entonação necessária para a comunicação mesmo com a mediação do professor.</p>	<p>Desenvolve parcialmente as atividades dinâmicas orais, mas pronuncia as palavras sem a entonação necessária para a comunicação mesmo com a mediação do professor.</p>	<p>Desenvolve parcialmente as atividades dinâmicas orais e pronuncia as palavras com a mediação do professor para entonação necessária para a comunicação</p>	<p>Desenvolve satisfatoriamente as atividades dinâmicas orais. Pronuncia as palavras de forma adequada, correta e com entonação necessária para a comunicação com mediação do professor.</p>	<p>Desenvolve de forma plenamente satisfatória as atividades dinâmicas orais. Pronuncia as palavras de forma adequada, correta e com entonação necessária para a comunicação com autonomia.</p>
Avaliação	4	5	6-7	8-9	10
LÚDICO	<p>Não participa de atividades lúdicas para desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos. Não usa o material (cola, tesoura, lápis de cor). Não explora materiais como jogos, brinquedos. Não tem flexibilidade no uso dos objetos. Não interage com a brincadeira ou colegas.</p>	<p>Participa parcialmente das atividades lúdicas para desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos. Usa o material (cola, tesoura, lápis de cor). Não tem flexibilidade no uso dos objetos. Interage parcialmente com a brincadeira ou colegas.</p>	<p>Participa de atividades lúdicas para desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos. Faz uso do material (cola, tesoura, lápis de cor) Apresenta flexibilidade no uso dos objetos. Interage nas brincadeiras e colegas</p>	<p>Participa de forma satisfatória das atividades lúdicas para desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos. Usa o material que esteja ao alcance da mão e explora os restantes. Tem flexibilidade no uso dos objetos. Interage satisfatoriamente com as brincadeiras ou colegas.</p>	<p>Participa de forma plenamente satisfatória de atividades lúdicas para desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos. Usa o material que esteja ao alcance da mão e explora os restantes. Apresenta flexibilidade no uso dos objetos com autonomia. Interage de forma plenamente satisfatória com as brincadeiras e colegas.</p>

BLOCO B

ALPHABET

Duração da aula
2 aulas (90min)

Objetivo	Recursos	Aspecto Lúdico	Avaliação
Compreender as sequências alfabéticas	Áudiovisual Banner didático	Desenvolver habilidades corporal, interpessoal.	Verificar no quadro de avaliação os aspectos relacionados ao lúdico, oralidade.
Reconhecer letras e palavras associadas ao conteúdo.	Flashcards EVA	Ter flexibilidade no uso dos objetos.	
Desenvolver a oralidade e escrita.		Socializar	
Reconhecer letras e palavras.		Realizar as atividades propostas Interação com o espaço.	

METODOLOGIA

1ª aula:

A) Trabalhar com audiovisual (vídeo).

B) Estimular a pronúncia das letras do alfabeto com pausas do vídeo e repetição das palavras.

C) Apresentar o vídeo *Bob, o trem de aventura do alfabeto*.

(https://www.youtube.com/watch?v=gj4Dk89_Zlw&t=1572s)



D) Estimular a identificação das letras do alfabeto com o som linguístico em inglês.



brinksul.com.br

Backyard: Propor aos alunos duas atividades que envolvam a participação de todos . A atividade deve ser realizada preferencialmente no espaço aberto da escola, quadra e/ou pátio. Os alunos devem ser colocados sentados em círculo.

Gift Box: O aluno deverá ser estimulado a participar da atividade, interagir com os colegas, além de identificar os objetos e desenvolver a pronúncia.



Fonte: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images>

- I. Confeccionar uma caixa de presente, de tamanho médio, com abertura na parte superior.
- II. Colocar no fundo da caixa algo que provoque uma sensação como, por exemplo, areia.
- III. A criança deve retirar um único objeto da caixa.
- IV. A ação do professor consiste em utilizar a abordagem comunicativa com a questão: *What is the letter?*
- V. O aluno deverá identificar a letra, dando uma resposta em inglês.

2ª aula

A) Feedback: Retomar um dos recursos da aula anterior que tenha agradado mais aos alunos.. Por exemplo: *The Gift Box*.

B) Brincadeira: *Pulando as Letras*.

I. Levar os alunos a um espaço aberto.

II. Formar grupos de 4 alunos.

III. Desenhar/distribuir no chão 4 jogos completos do alfabeto. Reproduzir a canção *A, B, C - The Alphabet*.

A	B	C	D	E	F
G	H	I	J	K	L
M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X
Y	Z				

IV. Solicitar que as crianças pulem sobre as letras de acordo com a música. Usar a canção: <https://www.youtube.com/watch?v=sJ-AaxC7Wg4>



fonte: youyube.com/watch

Avaliação	4	5	6-7	8-9	10
ORALIDADE	Não desenvolve as atividades dinâmicas orais. Pronúncia as palavras de forma inadequada, sem a entonação necessária para a comunicação, mesmo com a mediação do professor.	Desenvolve parcialmente as atividades dinâmicas orais. Pronúncia as palavras sem a entonação necessária para a comunicação, mesmo com a mediação do professor.	Desenvolve parcialmente as atividades dinâmicas orais. Pronúncia as palavras somente com a mediação do professor para entonação necessária para a comunicação	Desenvolve satisfatoriamente e as atividades dinâmicas orais. Pronúncia as palavras de forma adequada, correta e com entonação necessária para a comunicação com mediação do professor.	Desenvolve de forma plenamente satisfatória as atividades dinâmicas orais. Pronúncia as palavras de forma adequada, correta e com entonação necessária para a comunicação com autonomia.

Avaliação	4	5	6-/	8-9	10
LÚDICO	Não participa de atividades lúdicas para desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos. Não usa o material (cola, tesoura, lápis de cor). Não explora materiais como jogos, brinquedos. Não tem flexibilidade no uso dos objetos. Não interage com a brincadeira ou colegas.	Participa parcialmente das atividades lúdicas para desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos. Usa o material (cola, tesoura, lápis de cor). Não tem flexibilidade no uso dos objetos. Interage parcialmente com a brincadeira ou colegas.	Participa de atividades lúdicas para desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos. Faz uso do material (cola, tesoura, lápis de cor) Apresenta flexibilidade no uso dos objetos. Interage nas brincadeiras e colegas	Participa de forma satisfatória das atividades lúdicas para desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos. Usa o material que esteja ao alcance da mão e explora os restantes. Tem flexibilidade no uso dos objetos. Interage satisfatoriamente com as brincadeiras ou colegas.	Participa de forma plenamente satisfatória de atividades lúdicas para desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos. Usa o material que esteja ao alcance da mão e explora os restantes. Apresenta flexibilidade no uso dos objetos com autonomia. Interage de forma plenamente satisfatória com as brincadeiras e colegas.

BLOCO C

COLORS

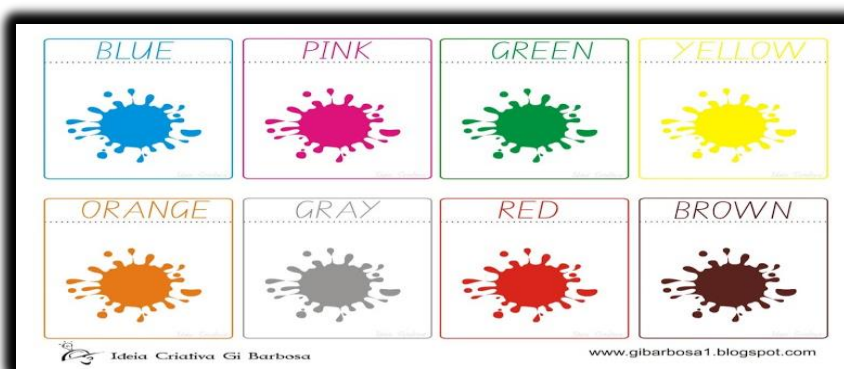
Duração da Aula
4 aulas (180 min)

Objetivo	Recursos	Aspecto Lúdico	Avaliação
Compreensão das cores. Reconhecer letras e palavras associadas ao conteúdo. Desenvolver a oralidade e a escrita Reconhecer letras e palavras,	Livro didático Audiovisual Banner didático Flashcards EVA	Desenvolver habilidades corporal e interpessoal. Ter flexibilidade no uso dos objetos. Socializar. Realizar as atividades propostas.	Verificar no quadro de avaliação os aspectos relacionados ao lúdico, oralidade e escrita.

METODOLOGIA

1ª Aula

Listar o vocabulário com a identificação das cores em flashcards.



Fonte: i.piniming.com/original

A) Brainstorming: elaborar com os alunos um quadro de palavras. Conduzi-los na leitura e escrita, estimulando-os a expandir vocabulário em português e inglês.

B) Televisonar um videoclipe com música que aborde o conteúdo.

<https://www.youtube.com/watch?v=SLZcWGQQsmg>



2ª aula

A) Feedback: Retomar alguns aspectos da aula anterior como, por exemplo, lembrar aos alunos da canção abordando as cores.

B) Estimular a fala em Inglês, com a abordagem comunicativa por meio da pergunta: What color is it? Utilizar banner didático ou flashcards

C) Brincadeira: Gift Box

I. Condicionar objetos de diferentes formas e cores, como letras do alfabeto, números ou frutas plásticas. Importante observar que o enfoque das atividades são as cores.

II. Na dinâmica, a criança deve retirar um único objeto e ser abordada com a pergunta: What is the color?

Avaliação	4	5	6-7	8-9	10
ORALIDADE	Não desenvolve as atividades e dinâmicas orais. Não pronuncia as palavras de forma adequada, sem a entonação necessária para a comunicação, mesmo com a mediação do professor.	Desenvolve parcialmente as atividades dinâmicas orais, mas não pronuncia as palavras com a entonação necessária para a comunicação, mesmo com a mediação do professor.	Desenvolve parcialmente as atividades dinâmicas orais e pronuncia as palavras com a mediação do professor para chegar à entonação necessária para a comunicação	Desenvolver satisfatoriamente as atividades dinâmicas orais. Apresenta a pronúncia das palavras de forma adequada, correta e com a entonação necessária para a comunicação, com mediação do professor.	Desenvolve de forma plenamente satisfatória as atividades dinâmicas orais. Apresenta a pronúncia das palavras de forma adequada, correta e com a entonação necessária para a comunicação com autonomia.

3ª aula

A) Televisonar *Learn Colors - Color for Kids - Aprender cores* – Moana Disney. O vídeo está disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=h3Sqr-4puH0&list=PLgXLndGuhDs0-dyvc9VsBXtRgd0B3ga-d&index=4>.



B) Por meio da ação de desenvolver as habilidades de comunicação, o professor possibilitará a participação dos alunos nos momentos de interação com o

episódio, fazendo pausas para identificação das informações fornecidas no audiovisual e pronúncia das palavras, respondendo à questão: What color is it?

C) Desenvolver listening e speaking, trabalhando partes do episódio.

D) Desenvolver a atividade *Activity Paper*: pintar, recortar e colar.

4ª aula

A) Retomar alguns aspectos das aulas anteriores para que os alunos possam fixar o conteúdo abordado. Por Exemplo: Assistir ao vídeo da aula anterior: Moana, da Disney.

B) Estimular os alunos a falarem em Inglês, por meio da abordagem comunicativa utilizando a frase: What is the color? (Utilizar banner didático ou flashcards)

C) Brainstorming do vocabulário.

Brincadeira: COLORS

I. A atividade deverá ser desenvolvida com o uso de folhas de E.V.A coloridas, distribuídas em um espaço aberto, onde as crianças possam caminhar livremente para que não haja perigo de encontrarem obstáculos.

II. Sob orientação, as crianças devem ser distribuídas sobre as peças e espaços livres. Para iniciar a brincadeira, o professor deve citar o nome de uma das cores, por exemplo - red, e as crianças devem correr para a peça da cor indicada.

As crianças devem se agrupar sobre a peça indicada. É importante que ninguém fique fora. Na continuidade do jogo, a cor citada será retirada para a realização da próxima rodada.

Avaliação	4	5	6-7	8-9	10
LÚDICO	<p>Não participa de atividades lúdicas para desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos.</p> <p>Não usa o material (cola, tesoura, lápis de cor) ao alcance da mão. Não explora materiais como jogos, brinquedos.</p> <p>Não tem flexibilidade no uso dos objetos</p> <p>Não interage com a brincadeira ou colegas.</p>	<p>Participa parcialmente das atividades lúdicas para desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos.</p> <p>Usa o material (cola, tesoura, lápis de cor) que esteja ao alcance da mão.</p> <p>Não tem flexibilidade no uso dos objetos.</p> <p>Interage parcialmente com a brincadeira ou colegas.</p>	<p>Participa de atividades lúdicas para desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos.</p> <p>Usa o material que esteja ao alcance das mãos.</p> <p>Apresenta flexibilidade no uso dos objetos.</p> <p>Interage com as brincadeiras e colegas.</p>	<p>Participa de forma satisfatória das atividades lúdicas para desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos.</p> <p>Usa o material que esteja ao alcance da mão, explora os restantes e tem flexibilidade no uso dos objetos.</p> <p>Interage satisfatoriamente com as brincadeiras ou colegas.</p>	<p>Participa de forma plenamente satisfatória de atividades lúdicas para desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos.</p> <p>Usa o material que esteja ao alcance da mão e explora os restantes, apresenta flexibilidade no uso dos objetos com autonomia.</p> <p>Interage plenamente satisfatório com as brincadeiras e colegas.</p>

BLOCO D

NUMBERS

Duração da Aula
4 aulas (180 min)

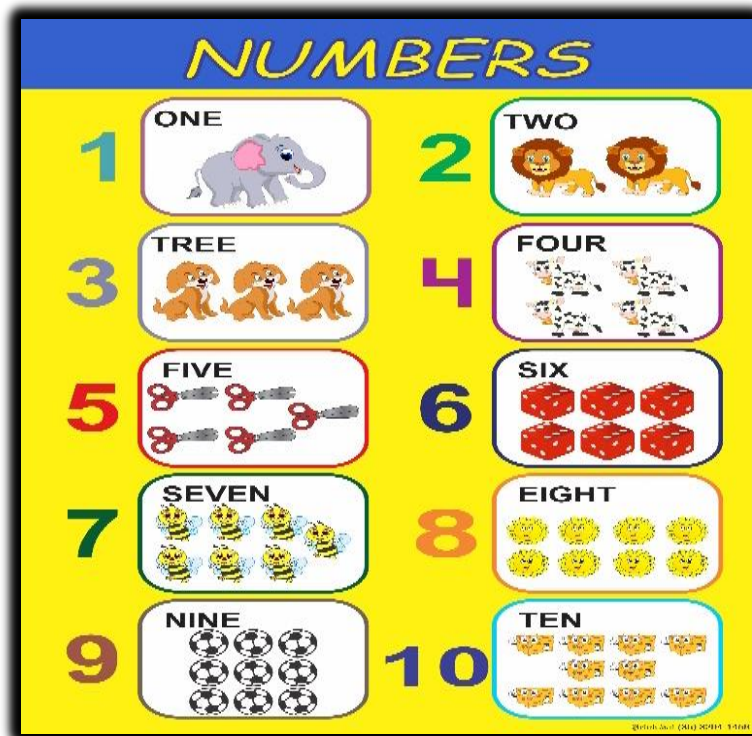
Objetivo	Recursos	Aspecto Lúdico	Avaliação
<p>Explorar outro ambiente escolar, sala de informática.</p> <p>Compreender os números cardinais.</p> <p>Reconhecer letras e palavras do conteúdo, associando-as às atividades lúdicas desenvolvidas.</p> <p>Desenvolver a oralidade e escrita.</p> <p>Reconhecer letras e palavras.</p>	<p>Banner didático.</p> <p>Flashcards.</p> <p>Espaço externo da sala de aula.</p> <p>Site educativo de língua inglesa.</p> <p>Cartela numérica para jogo de bingo.</p>	<p>Desenvolver habilidades espacial, e interpessoal.</p> <p>Ter flexibilidade no uso dos objetos.</p> <p>Socializar.</p> <p>Realizar as atividades propostas</p>	<p>Observar os aspectos relacionados ao lúdico, oralidade e escrita.</p>

METODOLOGIA

1ª aula

A) Brainstorming: elaborar com os alunos um quadro de palavras. Conduzir os alunos a revisar e expandir o vocabulário em português e inglês por meio de leitura (oralidade) e escrita das palavras referentes ao vocabulário.

B) Listar o vocabulário com a identificação dos números com flashcards/banner didático. Os alunos devem fazer o registro no caderno.



Fonte: <http://sig.inovacaoescolar.com.br/produtos>

Brincadeira: Bingo

1	14		9
17		3	11
2	15		4
	3	12	18
8		18	6
16	20		12
7		13	
19	10	5	15

Fonte: <https://i.pining.com/originals>

I. Desenvolver a atividade de Bingo, utilizar cartão numérico ou folha de sulfite A4, dobrada em quatro partes iguais.

II. Solicitar aos alunos números que completem os quadrados, escolhendo sem sequência numérica os algarismos (0-20), vistos na aula.

III. Utilizar a abordagem comunicativa (The numer is ...) durante o sorteio dos números em inglês.

IV. Expor o banner didático para os alunos consultarem, caso seja necessário.

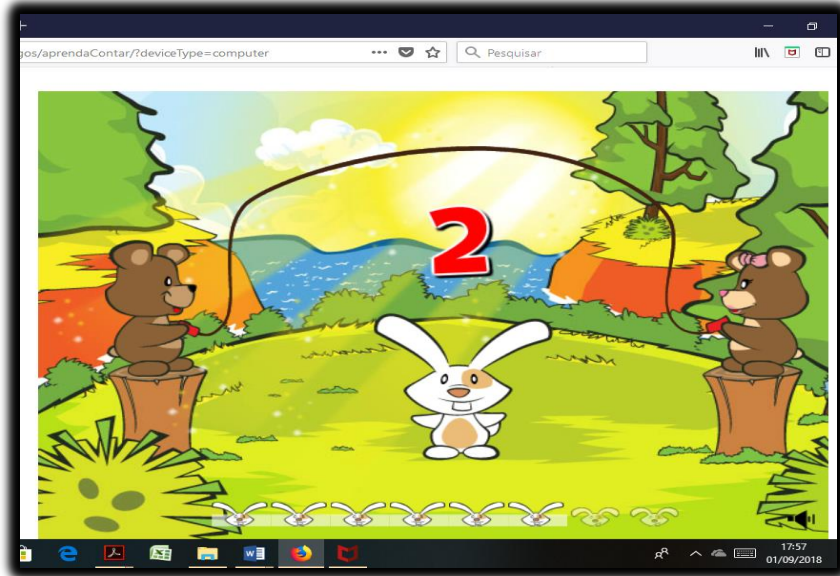
Avaliação	4	5	6-7	8-9	10
ORALIDADE	<p>Não desenvolve as atividades dinâmicas orais.</p> <p>Não pronuncia as palavras de forma adequada, nem com a entonação necessária para a comunicação. mesmo com a mediação do professor.</p>	<p>Desenvolve parcialmente as atividades dinâmicas orais. Mas pronuncia as palavras sem a entonação necessária para a comunicação, mesmo com a mediação do professor.</p>	<p>Desenvolve parcialmente as atividades dinâmicas orais e a pronúncia das palavras com a mediação do professor para entonação necessária para a comunicação.</p>	<p>Desenvolve satisfatoriamente as atividades dinâmicas orais.</p> <p>Apresenta a pronúncia das palavras de forma adequada, correta e com entonação necessária para a comunicação, com mediação do professor.</p>	<p>Desenvolve plenamente e de forma satisfatória as atividades dinâmicas orais.</p> <p>Apresenta a pronúncia das palavras de forma adequada, correta e com a entonação necessária para a comunicação com autonomia.</p>

3ª aula

A) Utilizar o laboratório de informática. Desenvolver atividades (tarefas) em sites que abordem o conteúdo, a fim de empregar o vocabulário trabalhado.

Sugestão:

<http://www.escolagames.com.br/jogos/aprendaContar/?deviceType=computer:>



4ª aula

Backyard Playground: PLAY RING-AROUND-THE-NUMBER: (dança circular)

- I. A atividade é desenvolvida com a formação de dois círculos: meninos e meninas.
- II. O grupo menor forma o círculo de dentro e o maior, o de fora. As crianças giram contando simultaneamente para lados opostos, porém uma das turmas se movimenta para a direita, a outra para a esquerda.



Fonte:imagem/jpeg; base64

Avaliação	4	5	6-7	8-9	10
LÚDICO	Não participa de atividades lúdicas para desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos. Não usa o material (cola, tesoura, lápis de cor). Não explora materiais como jogos, brinquedos. Não tem flexibilidade no uso dos objetos. Não interage com as brincadeiras ou colegas.	Participa parcialmente das atividades lúdicas para desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos. Usa o material (cola, tesoura, lápis de cor). Não apresenta flexibilidade no uso dos objetos. Interage parcialmente com as brincadeiras ou colegas.	Participa de atividades lúdicas para desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos. Faz uso do material (cola, tesoura, lápis de cor). Apresenta flexibilidade no uso dos objetos. Interage com as brincadeiras e colegas.	Participa de forma satisfatória das atividades lúdicas para o desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos. Utiliza o material que esteja ao alcance da mão e explora os restantes. Apresenta flexibilidade no uso dos objetos. Interage satisfatoriamente com as brincadeiras ou colegas.	Participa de forma plenamente satisfatória de atividades lúdicas para o desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos. Usa o material que esteja ao alcance da mão e explora os restantes. Apresenta flexibilidade no uso dos objetos com autonomia. Interage de forma plenamente satisfatória com as brincadeiras e colegas.

Avaliação	4	5	6-7	8-9	10
ESCRITA	Não escreve letras e palavras em atividades referentes a cada conteúdo.	Escreve letras, mas não as palavras em atividades referentes a cada conteúdo.	Escreve letras e palavras parcialmente em atividades referentes a cada conteúdo.	Escreve letras e palavras de forma satisfatória em atividades referentes a cada conteúdo.	Escreve letras e palavras de forma plenamente satisfatória em atividades referentes a cada conteúdo.

BLOCO E

HEALTH FOOD

Duração da aula

4 aulas (180min)

Objetivo	Recursos	Aspecto Lúdico	Avaliação
Compreender o vocabulário sobre o alimento: frutas.	Audiovisual.	Jogo de memória.	Verificar no quadro de avaliação os aspectos
Reconhecer letras e palavras do conteúdo, associando-as às dinâmicas e atividades lúdicas desenvolvidas.	Banner didático.		relacionados à oralidade, escrita e lúdico.
Desenvolver a oralidade com a pronúncia correta das palavras.	Flashcards.	Brincadeira	
Reconhecer letras e palavras.	Jogo de memória.	CATCH ONE, CATCH ALL (FRUITS)	
Desenvolver habilidades como relação interpessoal, movimento corporal.			

METODOLOGIA

1ª aula

A) Brainstorming: elaborar com os alunos um quadro de palavras.



Fonte: (<http://www.ingles.com.br/curso/frutas-ingles.html>)

B) Orientar os alunos a revisar e expandir o vocabulário em português e inglês. Os alunos devem fazer o registro das palavras no caderno.

C) Listar o vocabulário com a identificação das frutas, utilizando flashcards e/ou banner didático.



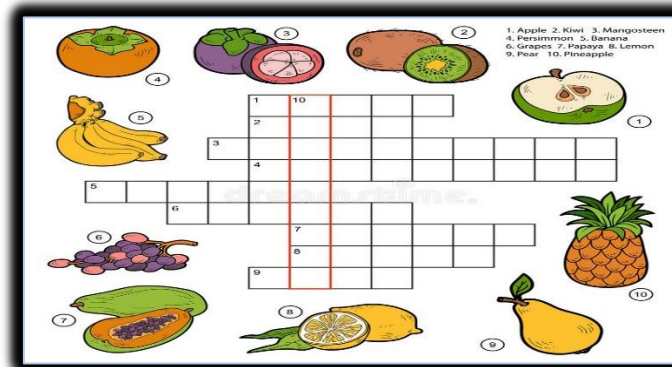
D) Utilizar recurso audiovisual com o tema proposto, vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5tB9ZZBUcv4> .



2ª aula

A) Utilizar banner didático para os alunos consultarem.

B) *Activity paper*: Usar folha de atividades orientadas (tarefas) para que os alunos façam uso do vocabulário. Exemplo: *Crossword*, *Search Word* de nível fácil



Fonte: data:image/jpeg; base64

Avaliação	4	6	6-7	8-9	10
ESCRITA	Não escreve letras e palavras em atividades referentes a cada conteúdo.	Escreve letras, mas não as palavras em atividades referentes a cada conteúdo.	Escreve letras e palavras parcialmente em atividades referentes a cada conteúdo.	Escreve letras e palavras de forma satisfatória em atividades referentes a cada conteúdo.	Escreve letras e palavras de forma plenamente satisfatória em atividades referentes a cada conteúdo.

3ª aula

A) Desenvolver a atividade lúdica com o jogo de memória.

B) Nesta aula, o professor deve trazer previamente impressas em folha de sulfite as figuras e palavras que farão parte do jogo de memória.

C) Os alunos deverão fazer a montagem do jogo, pintando, recortando e colando suas peças. Ao concluir a confecção das peças, os alunos poderão brincar com seus colegas.

4ª aula

A) Brincadeira: CATCH ONE, CATCH ALL (FRUITS).

I. Os alunos devem ser colocados em círculo.

II. Um aluno deve ser escolhido como o pegador. Este fica incumbido de pegar outro colega antes que ele se abaixe. Só estará salvo se citar o nome de uma fruta em Inglês.

Avaliação	4	5	6-7	8-9	10
ORALIDADE	Não desenvolve as atividades dinâmicas orais. Não pronuncia as palavras de forma adequada, nem	Desenvolve parcialmente as atividades dinâmicas orais. Mas pronuncia as palavras sem a entonação necessária	Desenvolve parcialmente as atividades dinâmicas orais e a pronúncia das palavras com a mediação do professor para	Desenvolve satisfatoriamente as atividades dinâmicas orais. Apresenta a pronúncia das palavras de forma adequada, correta e com entonação	Desenvolve plenamente e de forma satisfatória as atividades dinâmicas orais. Apresenta a pronúncia das palavras de forma adequada,

	com a entonação necessária para a comunicação. mesmo com a mediação do professor.	para a comunicação, mesmo com a mediação do professor.	entonação necessária para a comunicação.	necessária para a comunicação, com mediação do professor.	correta e com a entonação necessária para a comunicação com autonomia.
--	---	--	--	---	--

Avaliação:	4	5	6-7	8-9	10
LÚDICO	Não participa de atividades lúdicas para desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos. Não usa o material (cola,	Participa parcialmente das atividades lúdicas para desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos.	Participa de atividades lúdicas para desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos. Faz uso do material (cola,	Participa de forma satisfatoóia das atividades lúdicas para desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos.	Participa de forma plenamente satisfatória de atividades lúdicas para desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos. Usa o material que esteja ao

	tesoura, lápis de cor). Não explora materiais como jogos, brinquedos. Não apresenta flexibilidade no uso dos objetos. Não interage com a brincadeira ou colegas.	Usa o material (cola, tesoura, lápis de cor). Não apresenta flexibilidade no uso dos objetos. Interage parcialmente durante a brincadeira com os colegas.	tesoura, lápis de cor). Apresenta flexibilidade no uso dos objetos. Interage nas brincadeiras e com os colegas	Usa o material que esteja ao alcance da mão e explora os restantes. Apresenta flexibilidade no uso dos objetos. Interage de forma satisfatória com as brincadeiras ou colegas.	alcance da mão e explora os restantes. Apresenta flexibilidade no uso dos objetos com autonomia. Interage de maneira plenamente satisfatória com as brincadeiras e colegas.
--	--	---	--	--	---

BLOCO F

PLAYKIDS

Duração da aula
2 aulas (90 min)

Objetivo	Recursos	Lúdico	Avaliação
Explorar outro ambiente escolar como o pátio, por exemplo. Reconhecer letras e palavras. Desenvolver a oralidade e a leitura. Reconhecer letras e palavras.	Banner didático. Flashcards. Espaço externo da sala de aula. Caixa de jogos,	Desenvolver habilidades: espacial e interpessoal.	Verificar no quadro de avaliação os aspectos relacionados ao lúdico e a leitura.

METODOLOGIA

1ª aula

A) Feedback: Retomar os vocabulários trabalhados no decorrer dos blocos anteriores. Brainstorming, utilizar recursos didáticos como: flashcards, banner didáticos. Conduzir a leitura das palavras por meio do material disponibilizado.

B) Backyard : Organizar um espaço externo quadro, pátio.

Disponibilizar um forro para que os alunos possam se sentar.

C) Playkids Box: Disponibilizar jogos como: jogo de memória, dominó e quebra-cabeça para que os alunos possam estabelecer uma relação com o material.

D) Permitir que os alunos possam manusear os jogos à vontade, a fim de se familiarizarem com eles.



Fonte: arquivo pessoal

2ª aula

Brincadeira: Playkids Box

- I. Backyard : Retomar o espaço anterior.
- II. Organizar de 4 a 5 grupos com diferentes jogos.
- III. Propor um circuito lúdico para a execução do jogo, com intervalo de 3 a 4 minutos para cada rodada.
- IV. Estabelecer um sistema de pontuação para contemplar uma equipe “vencedora”.



Avaliação	4	5	6-7	8-9	10
LÚDICO	<p>Não participa de atividades lúdicas para desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos. Não usa o material (cola, tesoura, lápis de cor). Não explora materiais como jogos, brinquedos. Não tem flexibilidade na utilização dos objetos. Não interage na brincadeira com os colegas.</p>	<p>Participa parcialmente das atividades lúdicas para desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos. Usa o material (cola, tesoura, lápis de cor). Não apresenta flexibilidade na utilização dos objetos. Interage parcialmente durante a brincadeira com os colegas.</p>	<p>Participa de atividades lúdicas para desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos. Faz uso do material (cola, tesoura, lápis de cor). Apresenta flexibilidade no uso dos objetos. Interage nas brincadeiras com os colegas.</p>	<p>Participa de maneira satisfatória das atividades lúdicas para desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos. Usa o material que esteja ao alcance da mão e explora os restantes e apresenta flexibilidade no uso dos objetos. Interage de forma satisfatória durante as brincadeiras com os colegas.</p>	<p>Participa de forma plenamente satisfatória de atividades lúdicas para desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos. Usa o material que esteja ao alcance da mão e explora os restantes, Apresenta flexibilidade no uso dos objetos com autonomia. Interage de modo plenamente satisfatório nas brincadeiras e com os colegas.</p>

Avaliação	0- 2	3- 4	5- 6	7- 8	9-10
LEITURA	Não reconhece letras e ícones associando-as com as dinâmicas e atividades lúdicas desenvolvidas. Necessita da mediação do professor.	Reconhece parcialmente as letras e ícones, mas não as palavras, associando-as com as dinâmicas e atividades lúdicas desenvolvidas. Necessita da mediação do professor.	Reconhece satisfatoriamente as letras, ícones e palavras, associando-as com as dinâmicas e atividades lúdicas. Desenvolve as atividades com mediação do professor.	Reconhece as letras, ícones e palavras, associando-as com as dinâmicas e atividades lúdicas desenvolvidas. Necessita parcialmente da mediação do professor.	Reconhece plenamente satisfatório as letras, ícones e palavras, associando-as com as dinâmicas e atividades lúdicas desenvolvidas com autonomia.

Bloco G

Ugly Duckling

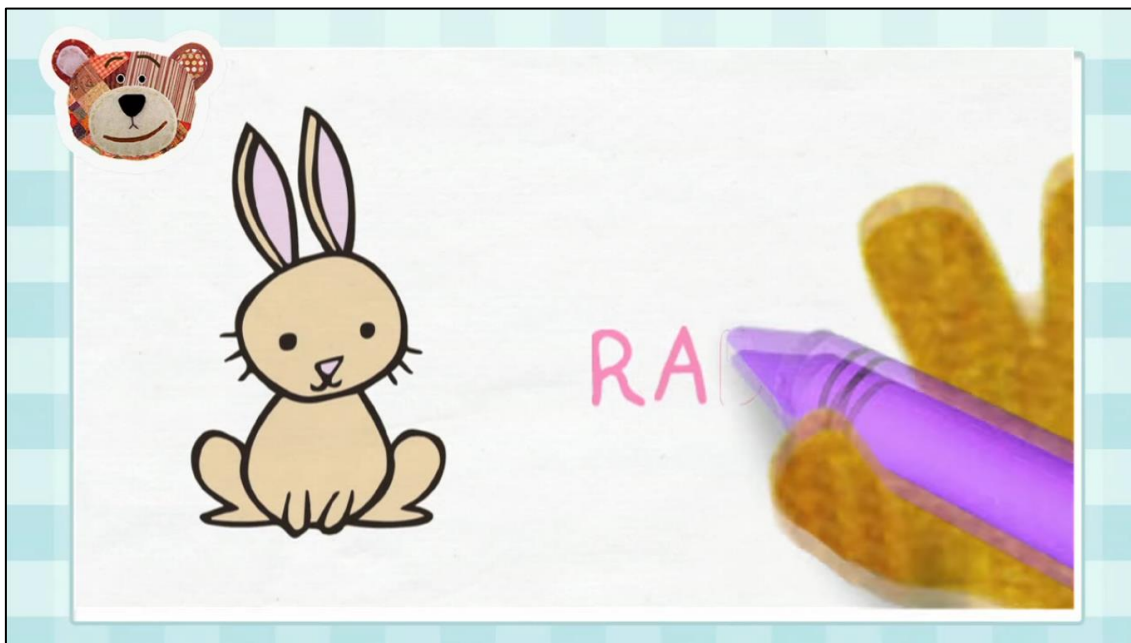
Duração da aula:
3 aulas (130 min)

Objetivo	Recursos	Aspecto Lúdico	Avaliação
<p>Compreender o vocabulário relativo a animais.</p> <p>Reconhecer letras e palavras do conteúdo.</p> <p>Desenvolver a oralidade com pronúncia correta das palavras.</p> <p>Reconhecer letras e palavras.</p>	<p>Audiovisual.</p> <p>Banner didático.</p> <p>Flashcards.</p> <p>Livro de História.</p> <p>Fantoches.</p>	<p>Contação de história.</p> <p>Desenvolver habilidades de relação interpessoal.</p> <p>Interagir em outro ambiente escolar: Biblioteca e Laboratório de Informática.</p>	<p>Observar os aspectos de escrita, oralidade.</p>

METODOLOGIA

1ª aula

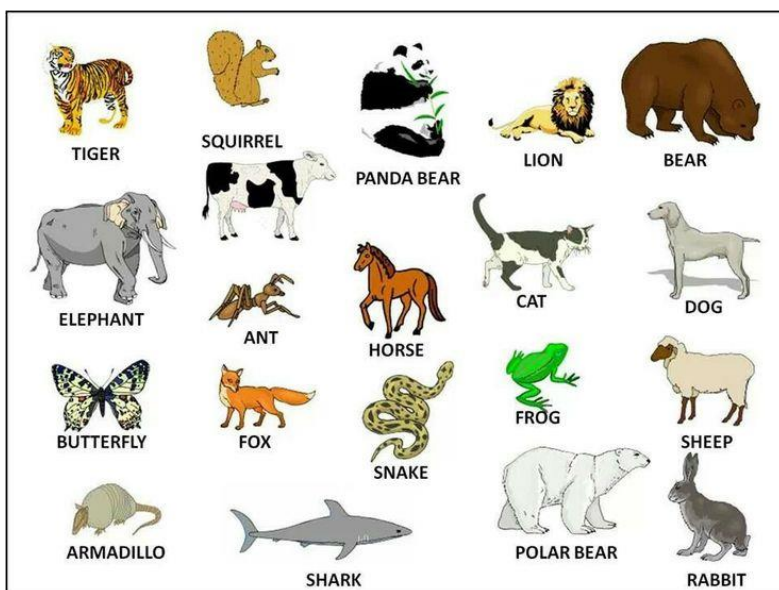
- A. Brainstorming: elaborar com os alunos um quadro de palavras com o nome dos animais. Utilizar flashcards/banner didático.
- B. Conduzir os alunos a revisar e a expandir o vocabulário em português e inglês.
- C. Utilizar audiovisual (vídeo) que aborde o tema proposto.
- D. Utilizar banner didático para os alunos consultarem.
- E. Tash-based learning: usar o livro didático para atividades orientadas (tarefas) para os alunos empregarem o vocabulário.



FONTE: [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=RJC2GNOWBIO](https://www.youtube.com/watch?v=RJC2GNOWBIO)



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=zXEq-QO3xTg>



Fonte: <https://www.estudaringlesonline.com.br>

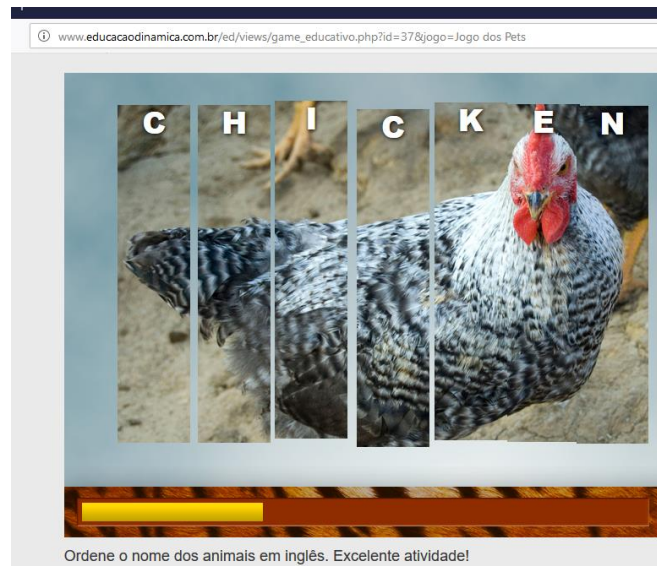
2ª aula

- A. Utilizar o laboratório de informática.
- B. Desenvolver atividades (tarefas) em sites que abordem o conteúdo para uso do vocabulário.

Sugestões:

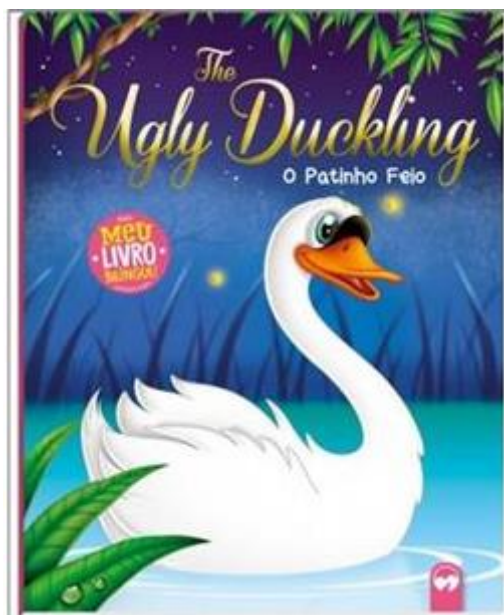
<https://www.bomingles.com.br/jogos/animais>

http://www.educacaodinamica.com.br/ed/views/game_educativo.php



3ª aula

- A. Posicionar os alunos sentados no chão.
- B. Iniciar com a música *Old MacDonald*.
- C. Fazer uma roda de conversa sobre os tipos de animais.
- D. A ação será baseada na leitura do livro *Ugly Duckling* (O Patinho Feio)



Fonte: <https://d3vds0e9hm4gc3.cloudfront.net/Custom/Content/Products/>

Avaliação	2	4	6-7	8-9	10
ESCRITA	Não escreve letras e palavras em atividades referentes a cada conteúdo.	Escreve letras, mas não as palavras em atividades referentes a cada conteúdo.	Escreve as letras e as palavras parcialmente em atividades referentes a cada conteúdo.	Escreve as letras e as palavras de forma satisfatória em atividades referentes a cada conteúdo.	Escreve as letras e as palavras de forma plenamente satisfatória em atividades referentes a cada conteúdo.

Avaliação	2	4	6-7	8-9	10
ORALIDADE	Não desenvolve as atividades dinâmicas orais. Pronúncia as palavras de forma inadequada, sem a entonação necessária para a comunicação, mesmo com a mediação do professor.	Desenvolve parcialmente as atividades dinâmicas orais. Pronúncia as palavras sem a entonação necessária para a comunicação, mesmo com a mediação do professor.	Desenvolve parcialmente as atividades dinâmicas orais. Pronúncia as palavras somente com a mediação do professor para entonação necessária para a comunicação	Desenvolve satisfatoriamente e as atividades dinâmicas orais. Pronúncia as palavras de forma adequada, correta e com entonação necessária para a comunicação com mediação do professor.	Desenvolve de forma plenamente satisfatória as atividades dinâmicas orais. Pronúncia as palavras de forma adequada, correta e com entonação necessária para a comunicação com autonomia.

BLOCO H

THE BODY

Duração da aula

2 aulas (90min)

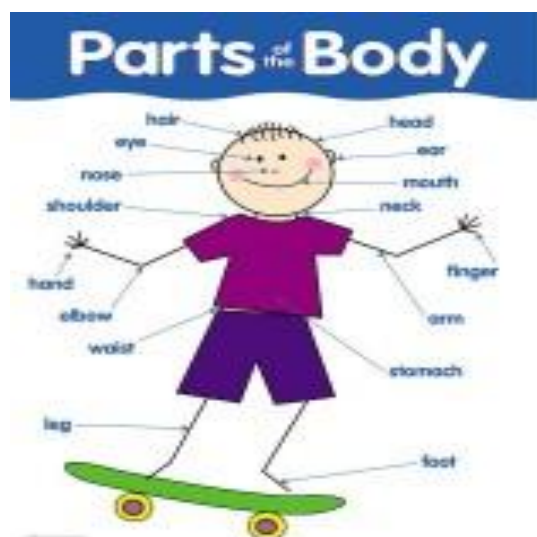
Objetivo	Recursos	Aspecto Lúdico	Avaliação
----------	----------	----------------	-----------

<p>Compreender o vocabulário relativo a partes do corpo.</p> <p>Reconhecer letras e palavras do conteúdo.</p> <p>Desenvolver a oralidade com pronúncia correta das palavras.</p> <p>Reconhecer letras e palavras.</p>	<p>Audiovisual.</p> <p>Banner didático.</p> <p>Flashcards.</p>	<p>Desenvolver habilidades de relação interpessoal.</p> <p>Interagir em outro ambiente escolar: Biblioteca e Laboratório de Informática</p>	<p>Observar os aspectos de lúdico.</p>
---	--	---	--

METODOLOGIA

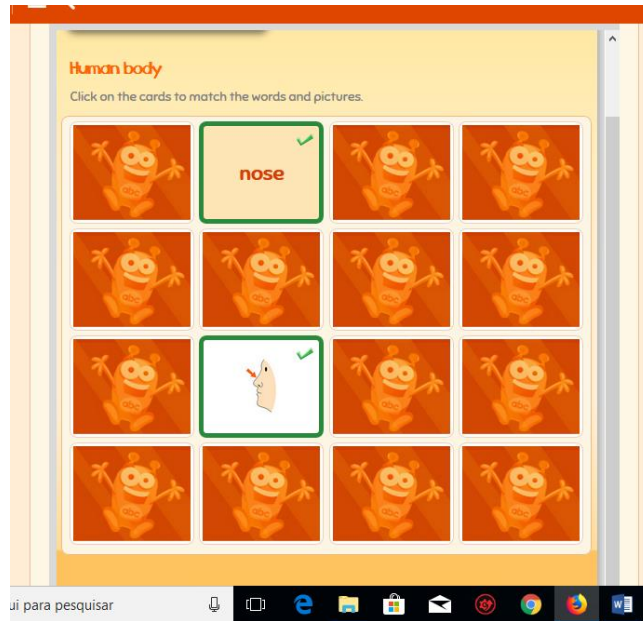
1ª aula

- A. Brainstorming: elaborar com os alunos um quadro de palavras.
- B. Conversar com os alunos sobre a função das partes do corpo, como as mãos, pés, olhos, bocas etc.
- C. Utilizar flashcards/banner didático.

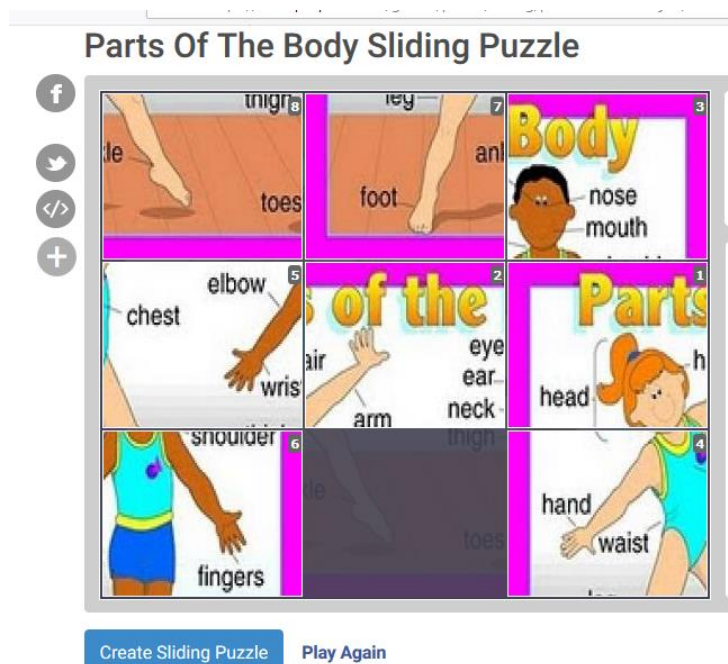


Fonte: http://www.englishworks.com/2781-home_default/parts-of-the-body-basic-skills-chart.jpg

D. Ampliar vocabulário com jogos on line : memory and puzzle games.



Fonte: <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/archived-word-games/find-the-pairs/human-body>



Fonte: <https://www.proprofs.com/games/puzzle/sliding/parts-of-the-body-4/>

2ª aula

- A. Feedback: Retomar aspectos da aula anterior como Brainstorm, listando as palavras que os alunos mencionarem.
- B. Backyard: Conduzir os alunos a um espaço aberto. Utilizar o aparelho de som, tocar as canções: Head, Shoulder, Knees & Toes e Move e Freeze. Estimular a dançar (repetir a coreografia das músicas). Repetir as principais palavras referente ao vocabulário.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=h4eueDYPTIq>



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=388Q44ReOWE>

Brincadeira: **TOUCH YOUR BODY**

- I. Organizar os alunos sentados um diferente para outro em fileiras diferentes.
- II. A frente deles posicionar uma bola de tênis ou outro objeto de fácil manuseio, como um item de disputa entre ambos.
- III. A cada movimento de toque solicitado por mim, o aluno deverá com as mãos tocar-se nas partes solicitadas. Por exemplo: Head, Nose, Eyes, Hand, Arms. Finalizar a roda citando o nome do objeto de disputa, ball.

Avaliação	4	5	6-7	8-9	10
-----------	---	---	-----	-----	----

LÚDICO	Não participa de atividades lúdicas para desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos.	Participa parcialmente das atividades lúdicas para desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos.	Participa de atividades lúdicas para desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos.	Participa de maneira satisfatória das atividades lúdicas para desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos.	Participa de forma plenamente satisfatória de atividades lúdicas para desenvolvimento da escrita, como jogos, brincadeiras e desenhos.
	Não usa o material (cola, tesoura, lápis de cor). Não explora materiais como jogos, brinquedos.	Usa o material (cola, tesoura, lápis de cor). Não apresenta flexibilidade na utilização dos objetos.	Faz uso do material (cola, tesoura, lápis de cor). Apresenta flexibilidade no uso dos objetos.	Usa o material que esteja ao alcance da mão e explora os restantes e apresenta flexibilidade no uso dos objetos.	Usa o material que esteja ao alcance da mão e explora os restantes, Apresenta flexibilidade no uso dos objetos com autonomia.
	Não tem flexibilidade na utilização dos objetos	Interage parcialmente durante a brincadeira com os colegas.	Interage nas brincadeiras com os colegas	Interage de forma satisfatória durante as brincadeiras com os colegas.	Interage de modo plenamente satisfatório nas brincadeiras e com os colegas.
	Não interage na brincadeira com os colegas.				

7. REFERÊNCIAS

BRASIL. *Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica*/ Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.

BRASIL. *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional*. Lei número 9394/96,20 de dezembro de 1996. Disponível em https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm. Acesso em 03/12/2016.

BRASIL. S. E.B *Pacto Nacional Pela Alfabetização Na Idade Certa*: ludicidade na sala de aula: ano 01, unidade 04 / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Brasília: MEC, SEB, 2012.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: introdução aos parâmetros curriculares nacionais / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua estrangeira / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/pcn_estrangeira.pdf> Acesso em 06/10/2016.

CARVALHO, R M.B. **Georges Snyders**: Em Busca da Alegria na Escola. In: XXI Reunião Anual da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação - ANPEd, 1998, Caxambu. Anais do XXI da Reunião Anual da ANPEd,1998.7. Disponível em <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/10528/1007>>. Acesso em 11/09/2017.

CHAGURI, J. P. **A Importância do Ensino da Língua Inglesa nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental**. In: O DESAFIO DAS LETRAS, 2., 2005, Rolândia, Anais Rolândia: FACCAR, 2005. Disponível em <http://www.faccar.com.br/eventos/enince/2005/index.htm>. Acesso em 12/10/2017.

COSTA, D. M. **Por Que Ensinar Língua Estrangeira Na Escola De 1º Grau**. São Paulo: EPU/EDUC,1987

FREIRE, P. **Educação e Mudança**. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

_____. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 23. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996. (Coleção Leitura)

FRIEDMANN, A. **A Arte de Brincar**: Brincadeiras tradicionais e jogos tradicionais. 5. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

_____. **O Universo Simbólico da Criança** - Olhares Sensíveis para Infância - Col. Educação e Infância. São Paulo: Vozes, 2005.

_____. **Protagonismo Infantil**. In *Protagonismo: A Potência de Ação da Comunidade Escolar*. 1ª ed. São Paulo. Ashola/Alana. 2017.

GOMES, T.F. **Aquisição da Segunda Língua na Primeira Infância**: A Língua Inglesa na Educação Infantil. Disponível: em http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/2259/1/MD_EDUMTE_VI_2_012_24.pdf. Acesso em 12/10/2017.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens. O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

KISHIMOTO, T.M. **O brinquedo na educação**: considerações históricas. Série Idéias n. 7, São Paulo: FDE, 1995. p. 39-45. Disponível em http://www.crmariocovas.sp.gov.br/inf_l.php?t=001. Acesso em 12/10/2017.

_____. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

_____. **Jogos infantis: o jogo, a criança, e a educação**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1993.

MARQUES, ISABEL. **Corpos Lúdicos**: Corpos que brincam e jogam. In. O Lúdico na Prática Pedagógica. Ulbra (s.d)

ROCHA, C. H. **Provisões para ensinar LE no ensino fundamental de 1ª a 4ª séries**: dos parâmetros oficiais e objetivos dos agentes / Cláudia Hildsdorf Rocha. Campinas, SP: [s.n.], 2006.

SCHÜTZ, R. **O que é talento para Línguas?** English Made in Brazil. Disponível: <http://www.sk.com.br/sk-talen.html>>. Acesso em 10/05/ 2017.

_____. **Motivação e Desmotivação no Aprendizado de Línguas**. English Made in Brazil Disponível em <http://www.sk.com.br/sk-motiv.html>. Online: 12/06/2014.

SNYDERS, G. **Alunos Felizes**: Reflexão sobre a alegria na escola a partir de textos literários, 2. ed. São Paulo: Paz e Terra S.A.

ULBRA (org.) **O Lúdico na Prática Pedagógica**. [S.L]. Ulbra EAD [s.d].

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes. 1993.