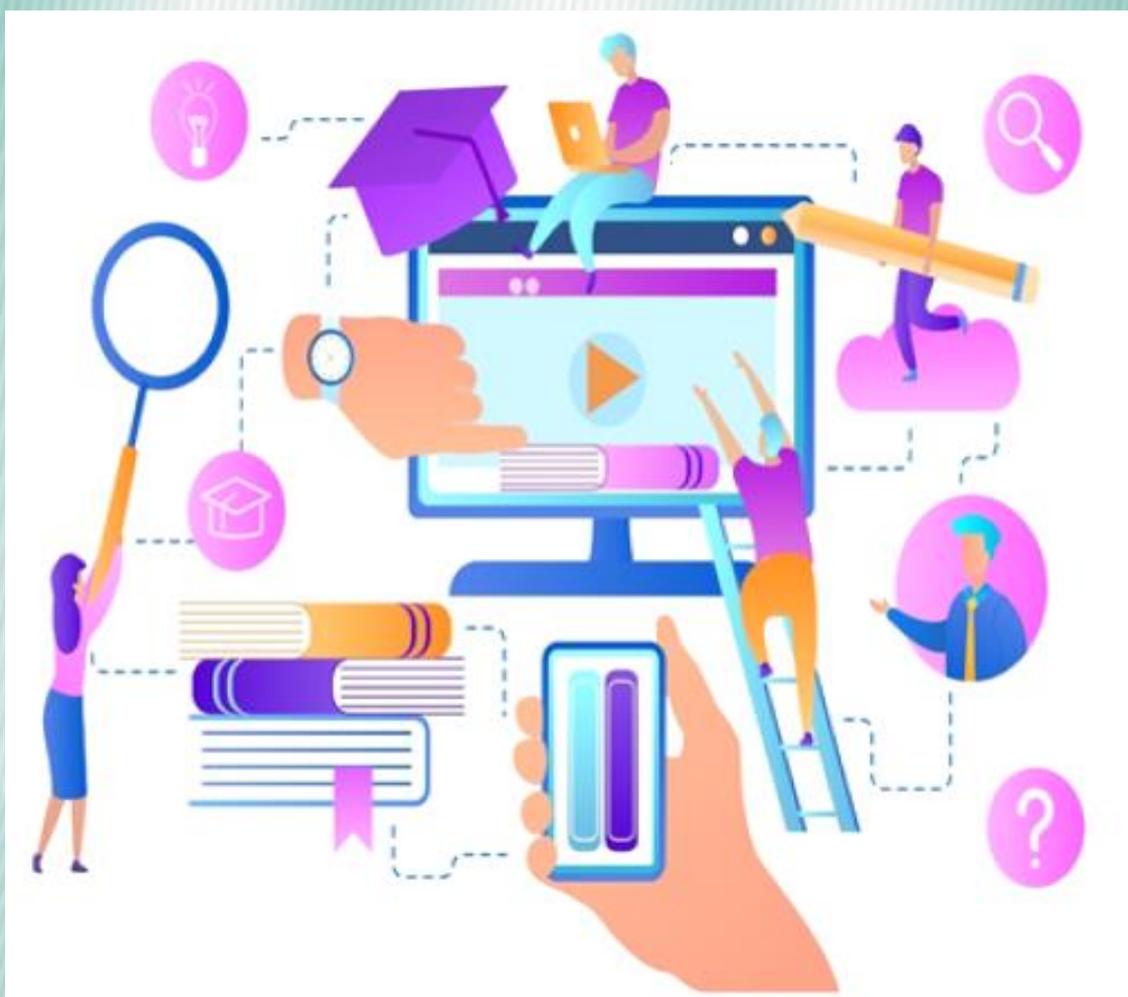


*SEQUÊNCIA DIDÁTICA: NO RITMO DA
APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA DO INGLÊS NA
EDUCAÇÃO ONLINE*



Aldenice de Jesus Cardoso de Almeida

Catu, 2021

SEQUÊNCIA DIDÁTICA:
NO RITMO DA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA DO INGLÊS NA
EDUCAÇÃO ONLINE

Autora:

Aldenice de Jesus Cardoso de Almeida

Orientadora:

Profa. Dra. Camila Lima Santana e Santana

Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica
(ProfEPT)

IF BAIANO - Campus Catu

Produto Educacional vinculado à Dissertação de Mestrado A
música como estratégia de aprendizagem significativa da
Língua Inglesa na educação profissional

Imagem da capa: <https://novaescola.org.br/conteudo/18762/metodologias-ativas-o-que-os-seus-alunos-ganham-com-elas>

Catu, 2021

EXPEDIENTE TÉCNICO

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA BAIANO

- CAMPUS CATU

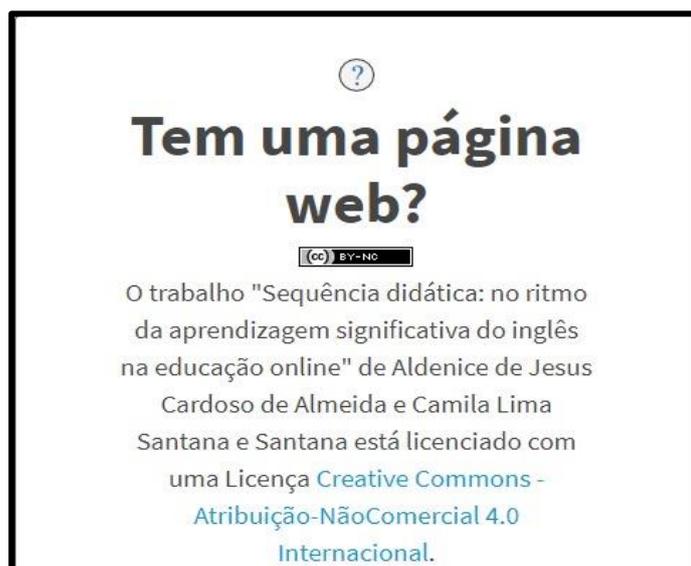
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

- PROFEPT

ORGANIZAÇÃO:

Aldenice de Jesus Cardoso de Almeida

Profa. Dra. Camila Lima Santana e Santana

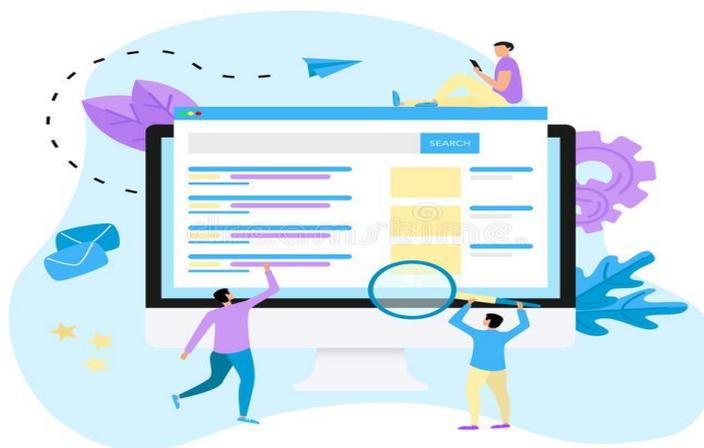


VAMOS CONHECER ESTE PROJETO!

Esta Sequência Didática é fruto de um trabalho de Mestrado desenvolvido no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano (IF Baiano), Campus Catu, e pretende auxiliar professores da educação básica em atividades que tenham a música como ponto de partida na construção de aprendizagens significativas, mediadas pelas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC). Para tanto, foram propostos cinco encontros cujas atividades instigam discussões que visam a avaliação e, posteriormente, a conservação ou reelaboração dessas atividades pelos professores e aprendizes. Isso é possível porque essas atividades têm a interatividade como elemento principal na ação e retroação entre os sujeitos durante a aprendizagem.

Os encontros foram intensivos, cada um durou três horas consecutivas. Isso ocorreu devido às adversidades provocadas pela pandemia mundial da COVID-19. Como a pesquisa já estava na etapa de aplicação, foi preciso elaborar estratégias que pudessem garantir a participação efetiva e contínua dos estudantes. Foram momentos de intensa imersão, devidamente adaptados ao tempo previsto no planejamento sem perder a linearidade da proposta inicial.

Assim, a sequência de atividades aqui proposta pode ser realizada com estudantes da educação básica, por professores de inglês preferencialmente, mas não exclusivamente. Além disso, é ainda possível adaptá-la a outras disciplinas, uma vez que os docentes podem ajustar os conteúdos das suas respectivas disciplinas às atividades pedagógicas sugeridas neste trabalho.



Fonte: https://www.123rf.com/photo_118745003_stock-vector-search-engine-result-pag-vector-page-showing-search-results-of-a-query-web-search-concept-on-desktop.html

SUMÁRIO

CAMINHANDO PELA SEQUÊNCIA DIDÁTICA INTERATIVA	6
MERGULHANDO NA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA.....	8
A MÚSICA NOS RITMOS DA APRENDIZAGEM	9
TECNOLOGIAS E EDUCAÇÃO: UMA SOLUÇÃO EM MEIO À PANDEMIA	11
RECURSOS UTILIZADOS NA EOL	12
PRIMEIRO ENCONTRO	23
Orientações para iniciar o primeiro encontro	14
Compartilhando o questionário	15
Orientações para a continuação do primeiro encontro.....	16
Primeiro Encontro: foco na escuta.....	27
Exemplo de atividade sugerida pelos estudantes no primeiro encontro	19
SEGUNDO ENCONTRO	2
Orientações para o segundo encontro	2
Segundo Encontro: ouvir e ver para compreender.....	22
TERCEIRO ENCONTRO	24
Orientações para o terceiro encontro.....	25
Terceiro Encontro: contribuições da Disney	26
Exemplos de atividades sugeridas pelos estudantes no terceiro encontro	28
QUARTO ENCONTRO.....	29
Orientações para o quarto encontro	30
Quarto Encontro: a polissemia do GET	31
Exemplos de mapas conceituais sugeridos no quarto encontro.....	33
QUINTO ENCONTRO	35
Orientações para o quinto encontro	36
Quinto Encontro: ampliando o vocabulário	37

Exemplo da atividade desenvolvida no Padlet	39
Exemplos dos diálogos produzidos no quinto encontro	40
PARA CONCLUIR.....	42
REFERÊNCIAS	43
APÊNDICE – REGISTROS DOS ESTUDANTES NO GOOGLE DOCS PARA A REELABORAÇÃO DAS ATIVIDADES DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA INTERATIVA (SDI).....	26

CAMINHANDO PELA SEQUÊNCIA DIDÁTICA INTERATIVA



Fonte: https://br.freepik.com/vetores-premium/leitura-personagens-de-pequenas-pessoas-fazendo-varias-tarefas-em-torno-do-grande-livro_5022216.htm

Na busca por um ensino de qualidade que resulte em aprendizagens significativas, a proposta de uma Sequência Didática desenvolvida com os próprios estudantes a partir de um planejamento prévio reflete em aulas mais dinâmicas e produtivas por ser uma estratégia que possibilita a construção do conhecimento como obra aberta (PIMENTEL, 2020). Nessa perspectiva, os estudantes conseguem apresentar suas opiniões acerca do tema trabalhado por meio de discussões que conduzem à ressignificação do conhecimento acumulado pela sociedade. Isso é possível quando são considerados os saberes que cada um detém; saberes que podem ser de caráter teórico ou empírico. Em outras palavras, “a produção do conhecimento exige criatividade e se dá na intrínseca relação entre sujeito-sujeito” (OLIVEIRA, 2013, p. 52), através de diálogos constantes, que visam o desenvolvimento intelectual do indivíduo.

Desse modo, a Sequência Didática serve como mecanismo de construção do conhecimento, pois é “um procedimento simples que compreende um conjunto de atividades conectadas entre si”, prescindindo de um “planejamento para delimitação de cada etapa e/ou atividade para trabalhar os conteúdos disciplinares de forma integrada para uma melhor dinâmica no processo ensino-aprendizagem” (OLIVEIRA, 2013, p. 53). Considerando a relevância desse recurso, Oliveira (2013) propõe a Sequência Didática Interativa como mais um subsídio na construção de novos conhecimentos e saberes, por meio de atividades que possibilitem, aos estudantes, a socialização de conceitos e definições prévias do assunto abordado, para, a partir das discussões, significar e/ou ressignificar o conhecimento trabalhado.

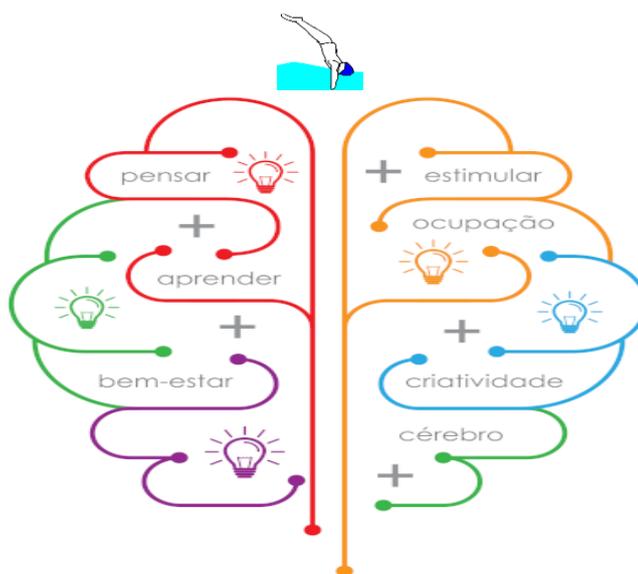
Este produto é resultado das contribuições dos estudantes ao longo dos encontros (Apêndice), comprovando a existência de um trabalho realizado em colaboração e partindo do princípio de que o conhecimento não deve ser apresentado como “mensagem fechada” (PIMENTEL, 2020). Esse processo resulta em uma aprendizagem significativa por valorizar o conhecimento já construído na estrutura cognitiva do sujeito que aprende e possibilitar a interação desse indivíduo com a nova informação.

MERGULHANDO NA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

Aprender significativamente é ser capaz de estabelecer conexões entre o que já se sabe e o que está sendo apresentado. Mas para que essa interação seja bem sucedida é necessário que o conhecimento já estabelecido na estrutura cognitiva do sujeito seja relevante, que “pode ser, por exemplo, um símbolo já significativo, um conceito, uma proposição, um modelo mental, uma imagem” (MOREIRA, 2011, p. 14); enfim, algo que se comporte como ideia-âncora e que permita dar significado ao novo conhecimento.

Na interação do conhecimento prévio com o novo conhecimento, ambos se modificam. O novo, por adquirir significado, e o anterior por se tornar mais elaborado, mais complexo, mais estável, o que o capacita a ressignificar novos conhecimentos em um processo contínuo de aprendizagem. Esse processo pode ser exemplificado pela noção de polissemia. Se o estudante, devido à influência digital, conhece o conceito da palavra “live”, cuja pronúncia é /laɪv/ e o significado é ao vivo, e a ele é apresentado um novo conceito para essa mesma palavra, acrescido de uma nova pronúncia, /lɪv/, que significa viver, morar, residir, o estudante expandirá seu vocabulário da Língua Inglesa.

Portanto, os novos conhecimentos podem partir de letras de músicas, uma vez que estas são uma das formas de expressão da sociedade responsáveis por veicularem muitas informações, como fatos históricos, políticos, sociais, religiosos e culturais.



Fonte: https://gartic.com.br/imgs/mural/ga/gabriel_plant/mergulhar.png
[https://humana-mente.pt/produto/programa-humanamente/#iLightbox\[\]/0](https://humana-mente.pt/produto/programa-humanamente/#iLightbox[]/0)

A MÚSICA NOS RITMOS DA APRENDIZAGEM



Fonte: <https://static.vecteezy.com/ti/vetor-gratis/p1/622124-feliz-dia-internacional-da-juventude-grupo-de-pessoas-adolescentes-de-diversos-jovens-e-meninos-juntos-de-maos-dadas-tocar-musica-skate-board-festa-amizade-ilustracao-vetor.jpg>

As músicas fazem parte da história da humanidade desde a criação da flauta, instrumento mais antigo¹ do planeta Terra. A música acompanha os sujeitos ao longo da vida, pois “está presente em todos os lugares: nos filmes, nas propagandas, nos restaurantes, nas lojas, nos shoppings, no nosso carro, nos eventos sociais e até mesmo nos hospitais em algumas cirurgias” (SILVA, 2016, p. 33), influenciando no estado de humor, na disposição e nos sentimentos dos indivíduos.

Além disso, as músicas também promovem reflexões importantes sobre a condição social. Estilos musicais como Reggae e Rap, por exemplo, retratam as mazelas sociais, os problemas relacionados à política e à economia do país. Muitas dessas canções descrevem fatos atuais relevantes que se tornarão históricos, assim como outras canções anteriormente já registraram. A música “Cálice”, de Chico Buarque, que denunciou os abusos e opressões cometidos pelos militares durante o período da Ditadura Militar no Brasil, de 1964 a 1985, é um desses exemplos.

Dada sua relevância e contribuição histórico-social, a música é uma estratégia que favorece a aprendizagem significativa. Neste trabalho, ela contribui para a aprendizagem da Língua Inglesa, já que é “um veículo da linguagem e oferece ao aprendiz oportunidades para a prática de outras habilidades, tais como entonação, ritmo, aquisição de vocabulário, entre outros” (GOBBI, 2001, p. 12). Todas essas características motivam e encorajam os estudantes a aprenderem mais sobre a Língua Inglesa. E, sem dúvidas, essa motivação é maximizada com a Educação Online (EOL), que dispõe de recursos cada vez mais atrativos e instigantes para o processo de aprendizagem.

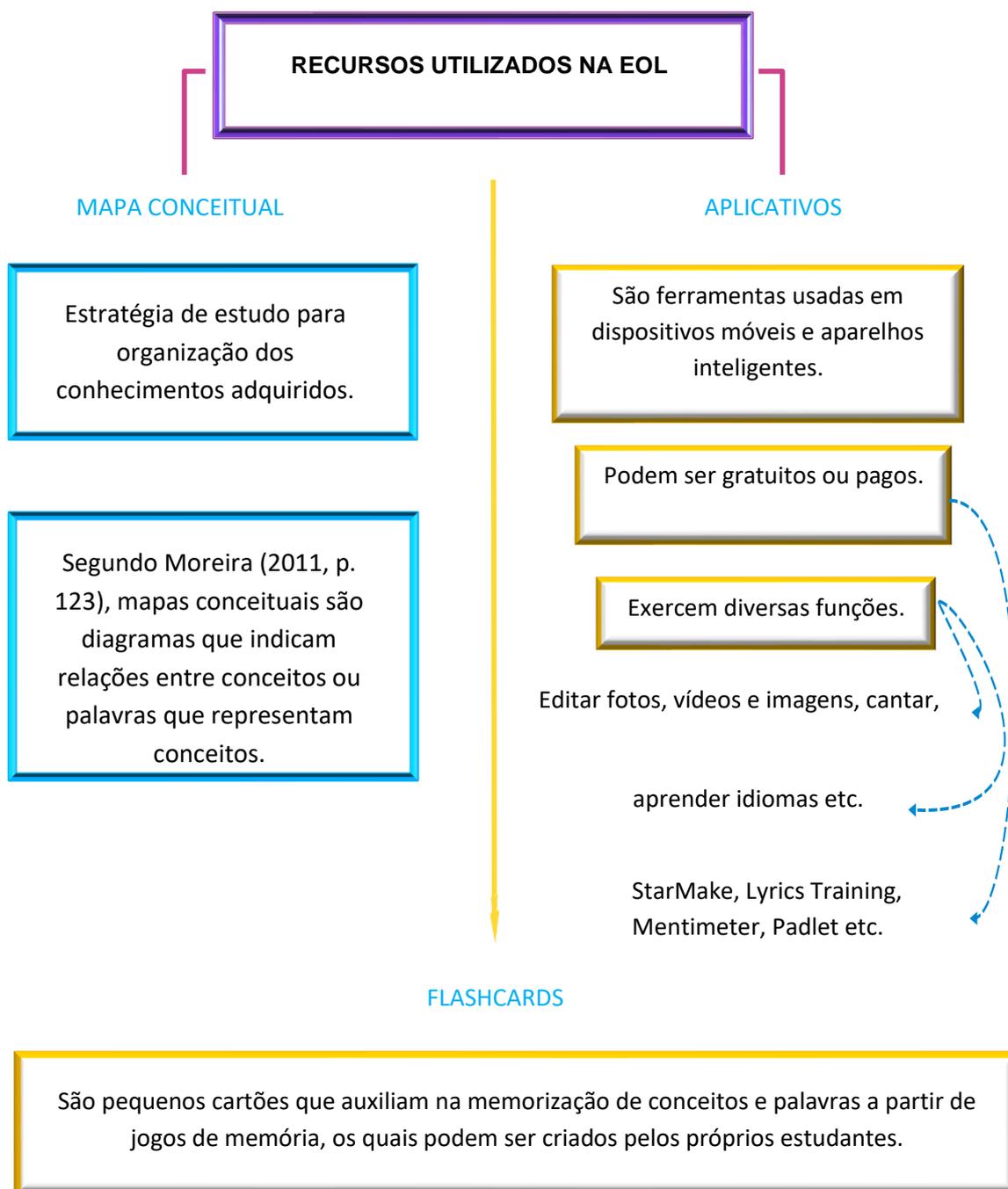
¹ Segundo a BBC Brasil, o instrumento mais antigo é a flauta. O arqueólogo Nicholas Conrad encontrou uma flauta de aproximadamente 40 mil anos. Cf. <https://noticias.uol.com.br/ciencia/ultimas-noticias/bbc/2009/07/01/arqueologos-encontram-o-instrumento-musical-mais-antigo-de-que-se-tem-noticia.htm>.

TECNOLOGIAS E EDUCAÇÃO: UMA SOLUÇÃO EM MEIO À PANDEMIA

O novo coronavírus, causador da COVID-19, exigiu das autoridades internacionais, nacionais, regionais e locais medidas preventivas para a contenção da disseminação desse vírus. No Brasil, com base na Portaria nº 343, de 17 de março de 2020 (BRASIL, 2020), emitida pelo Ministério da Educação (MEC), as aulas presenciais foram substituídas pelas aulas remotas durante a pandemia.

Nesse contexto, a Educação Online (EOL), definida como um “conjunto de ações de ensino-aprendizagem ou atos de currículo mediados por interfaces digitais que potencializam práticas comunicacionais interativas e hipertextuais” (SANTOS, 2009, p. 5663), tornou-se mais uma realidade para muitos estudantes. A EOL é, portanto, um meio de continuar o processo de ensino e aprendizagem e de garantir a interação entre as pessoas sem que haja contato físico. Assim, a interação social é garantida pela Educação Online (EOL) através dos diversos recursos metodológicos alocados no ciberespaço e mediados por todos os participantes dessa forma de ensinar e aprender.





São pequenos cartões que auxiliam na memorização de conceitos e palavras a partir de jogos de memória, os quais podem ser criados pelos próprios estudantes.

Colaborações dos estudantes

Diante da proposta da Sequência Didática Interativa, os estudantes também puderam apresentar maneiras divertidas e criativas de significar e ressignificar o conhecimento por meio das Tecnologias Digitais da Comunicação e Informação (TDIC), com a elaboração de mapas conceituais e flashcards online, bem como através do uso de diversos aplicativos.

PRIMEIRO ENCONTRO



Fonte: https://image.freepik.com/vetores-gratis/notas-musicais-coloridas_51486-581.jp

Orientações para iniciar o primeiro encontro

Encaminhar um questionário aos estudantes a fim de se obter informações pertinentes aos objetivos propostos. Segundo Dias e Velloso (2019), para a aplicação de um questionário será necessário:

- Realizar leituras de referenciais teóricos que embasam a atividade ou pesquisa, para melhor elaboração das questões que sirvam aos objetivos propostos;
- Que as questões correspondam à faixa etária dos estudantes e que possam ser de fácil compreensão. O questionário deve ser composto por questões fechadas e abertas, de modo a permitir, também, respostas subjetivas;
- Disposição para esclarecer possíveis dúvidas dos estudantes durante a aplicação do questionário, sem que sejam dadas respostas;
- Solicitar o retorno dos questionários no mesmo dia da aplicação, para que informações não sejam perdidas.



Compartilhando o Questionário

OBJETIVOS: Identificar a existência de possíveis estratégias de estudo da Língua Inglesa a partir de músicas; Conhecer a relação que o estudante estabelece com a música em inglês.

Sugestões de perguntas para o questionário:

QUESTÃO	OBJETIVO
1 Você tem dificuldades em aprender inglês?	Identificar a relação do estudante com a aprendizagem da Língua Inglesa, observando como ele se autoavalia em relação ao ato de aprender esse idioma.
2 Você costuma ouvir músicas em inglês?	Verificar a familiaridade ou não dos estudantes com músicas em inglês.
3 Caso a resposta da questão 2 seja sim, com que frequência você ouve músicas em inglês? () uma vez por dia () mais de uma vez por dia () uma vez por semana	Verificar a frequência em que os estudantes ouvem músicas em inglês, para inferir sobre possíveis habilidades, como as de escuta e pronúncia.
4 Você busca compreender a letra da música?	Identificar o interesse, ou a sua ausência, pela compreensão das mensagens contidas nas músicas que ouvem.
5 Que tipo de música você gosta de ouvir?	Conhecer os gostos musicais dos estudantes para replanejar o repertório musical a ser trabalhado nos encontros.

Sugestão aos professores interessados em utilizar esta Sequência Didática:

As questões podem ser adequadas aos seus objetivos após leituras referenciais para o desenvolvimento das suas atividades ou de sua pesquisa.

Orientações para continuação do primeiro encontro

Todas as atividades, a partir deste momento, serão organizadas seguindo as etapas de *pre-listening* (antes da escuta), *listening* (escuta) e *pos-listening* (pós escuta), que são utilizadas no método comunicativo de ensino da Língua Inglesa.

O *pre-listening* objetiva situar o estudante no contexto a ser abordado, motivá-lo e ativar seus conhecimentos prévios. Ademais, o conduz à construção de esquemas mentais favoráveis à apreensão do *listening* (OLIVEIRA, 2015, p. 79-80).

O *listening* serve para lembrar palavras e/ou expressões esquecidas, bem como para apresentar outros vocábulos dentro do mesmo contexto, enriquecendo o conhecimento linguístico do estudante.

Já as atividades de *pos-listening*, aqui, além de fixar o conteúdo, caracterizam-se por promover momentos de reflexões e discussões que conduzem os estudantes à autoavaliação da aprendizagem.

Seguem, então, as orientações.

- Para o *pre-listening*: conhecer o *Mentimeter*, que é uma plataforma online para criação interativa de apresentações complexas, com retorno instantâneo e visualmente atrativo de informações socializadas;
- Para as atividades de *listening*: buscar no *Youtube*, site de divulgação de vídeos, três vídeos com a música *Stone Cold*, de Demi Lovato – clipe original sem legenda, clipe com legenda em inglês e, o terceiro, com legenda em português. Ainda no *Youtube*, será necessário acessar uma versão do clipe *Happy*, de Pharrell Williams, que contenha a legenda em português e inglês, simultaneamente. Será ainda preciso conhecer o *Lyrics Training*, que é uma plataforma online que trabalha com músicas para o aprimoramento do *listening*. Esse recurso pode ser instalado tanto no computador quanto no celular;
- Para o *pos-listening*: instigar os estudantes a apresentarem suas opiniões sobre as atividades desenvolvidas, bem como sugestões de alterações.

Obs.: O professor pode encaminhar os links dos conteúdos pelo WhatsApp do grupo ou pelo chat da plataforma escolhida para os encontros síncronos.

Primeiro Encontro: foco na escuta

OBJETIVO: Aprimorar a habilidade de escuta do inglês, para o reconhecimento e assimilação de palavras nesse idioma, por meio de músicas que apresentam a mesma temática.

CONTEÚDOS: Vocabulário e expressões relacionados à temática “felicidade”.

METODOLOGIA:

- ✓ *Pre-listening:* encaminhar o link da atividade a ser desenvolvida no *Mentimeter*, na qual os estudantes possam inserir palavras e/ou expressões em inglês que conceituem a felicidade;

Obs. 2: Após responderem, o resultado será socializado e comentado por todos. O momento é propício para tirar dúvidas de pronúncia e significado das palavras e/ou expressões compartilhadas pelos estudantes.

- ✓ *Listening:* enviar o link do clipe original sem legenda da canção *Stone Cold*, de Demi Lovato, para apreciação das cenas do clipe;
- ✓ *Pos-listening:* instigar os estudantes a falarem sobre o que conseguiram entender pela escuta da música, bem como a partir da leitura que fizeram das imagens/cenas contidas no clipe;
- ✓ *Listening 2:* socializar o link da música *Stone Cold*, de Demi Lovato, com legenda em inglês, para assimilação de escrita e pronúncia;

- ✓ *Pos-listening 2*; promover discussões sobre a frase *I am happy for you* (Estou feliz por você), de acordo com as mensagens contidas na música;
- ✓ *Listening 3*: encaminhar o link do clipe da canção *Stone Cold*, de Demi Lovato, com legenda em português, para verificação dos significados;
- ✓ *Pos-listening 3*: questionar os estudantes sobre o que acharam das exibições dos clipes, qual deles foi melhor para compreensão da música, e o porquê;
- ✓ *Listening 4*: socializar o link do clipe *Happy*, de Pharrell Williams. Eles podem assistir ao clipe duas vezes, com legendas em inglês e em português;
- ✓ *Pos-listening 4*: provocar discussões sobre a pertinência do clipe exibido para compreensão da música em relação aos clipes anteriormente apresentados;
- ✓ *Listening 5*: solicitar que os estudantes instalem o aplicativo *Lyrics Training* em seus respectivos celulares para acessarem a música *Be happy*, de Dixie, e jogarem;
- ✓ *Pos-listening 5*: pedir que narrem suas impressões sobre o game – se gostaram do aplicativo, se acertaram muitas palavras ou não, quais dificuldades encontraram, o que facilitou o uso do aplicativo, se ouvir as músicas anteriores ajudou na atividade do *Lyrics Training*.

Dividir os estudantes em grupos de quatro a cinco componentes, para otimizar o tempo, e solicitar que se reúnam em uma outra sala virtual para discutirem sobre as atividades desenvolvidas e registrarem as observações no *Google Docs*.

Ao final da atividade, cada equipe deve apresentar suas considerações para gerar um debate que culmine em sugestões de reelaboração das atividades, que deve ser realizado de forma interativa e colaborativa sob a mediação do professor.

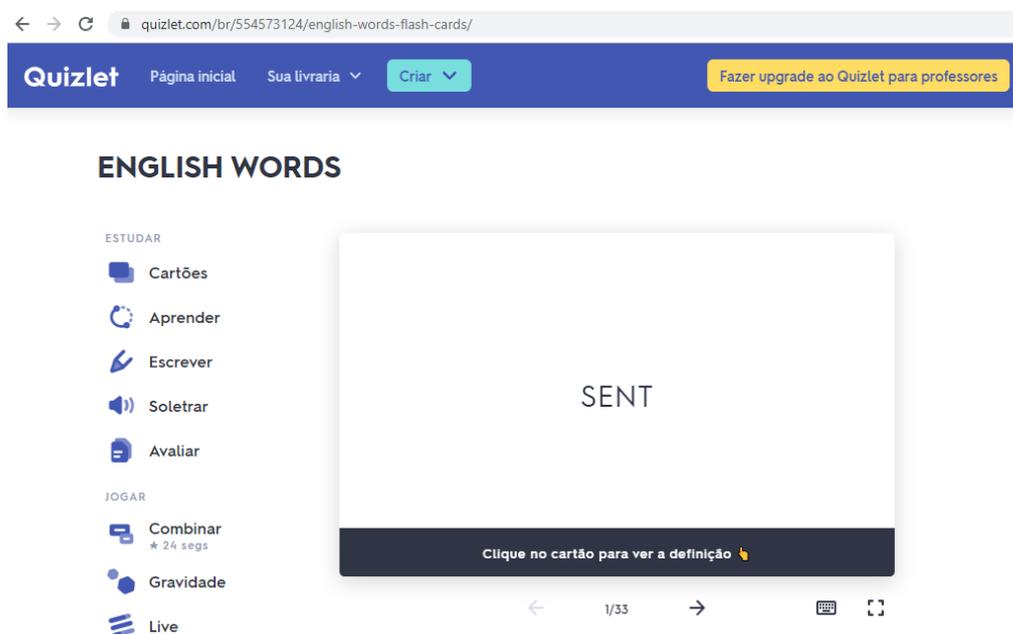
Obs. 3: O mediador deve encaminhar os links das salas para os grupos, assim como o link do *Google Docs* em todos os encontros;

Obs. 4: A organização dos estudantes em equipes e posterior condução a discussões finais são estratégias recorrentes em todos os encontros.

Exemplo de atividade sugerida pelos estudantes no primeiro encontro

O aplicativo *Quizlet* foi sugerido como estratégia para melhorar a memória, por utilizar um sistema de repetição espaçada que visa acrescentar vocabulário da Língua Inglesa, por exemplo, ao criar e adicionar novos *cards* com o vocabulário presente nas atividades trabalhadas. Pode ser utilizado para revisão das palavras e/ou expressões que são difíceis de lembrar. Esse aplicativo pode ser utilizado para enriquecer o vocabulário.

Imagem do aplicativo:



Fonte: <https://quizlet.com/br/554573124/english-words-flash-cards/>

SEGUNDO ENCONTRO



Fonte: <https://www3.unicentro.br/petfisica/wp-content/uploads/sites/54/2017/07/gosto-musical.j>

Orientações para o segundo encontro

- Para o *pre-listening*: pesquisar jogos de memória online. Escolher um que dialogue com o objetivo da atividade;
- Para as atividades de *listening*: pesquisar no *Youtube* o clipe *Dance Monkey*, de Tones and I, com legenda em inglês, de preferência cantada por outro artista, atentando para a pronúncia mais clara. É preciso, ainda, buscar mais dois clipes: *Believer*, do grupo Imagine Dragons, com legenda em português, e *I don't care* de Ed Sheeran com participação de Justin Bieber (esse clipe deve conter coreografias de jovens expressando a música através da leitura corporal);
- Para o *pos-listening*: conhecer o *Star Maker*, aplicativo de karaokê online, motivar os estudantes a discutirem sobre as atividades desenvolvidas e questioná-los sobre as sugestões de alterações.



Segundo Encontro: ouvir e ver para compreender

OBJETIVO: Estabelecer conexões entre o significante, a palavra e o significado – imagem mental – para auxiliar na aprendizagem de palavras da Língua Inglesa através dos textos imagéticos presentes nos clipes exibidos.

CONTEÚDO: Vocabulário a partir das relações entre significante e significado.

METODOLOGIA:

- ✓ *Pre-listening:* pedir que acessem o endereço eletrônico do jogo de memória que você escolheu (por exemplo: <https://www.eslgamesplus.com/action-verbs-memory-game-for-esl-learning-very-low-beginners/>) para que os estudantes assimilem vocabulário;
- ✓ *Listening:* enviar o link do clipe da música *Dance Monkey*, de Tones and I, com legenda em inglês, interpretada por Annie Jones, garota de 12 anos, no *The Voice* australiano, por ser de mais fácil compreensão;
- ✓ *Pos-listening:* compartilhar imagens correspondentes às palavras contidas na letra da música e pedir que cada estudante as relacione aos seus respectivos significados. Solicitar que eles emitam suas opiniões sobre a música: se gostaram, se conseguiram compreender algumas palavras a partir da escuta, o que acharam da artista, se conhecem o clipe original, qual a opinião sobre ele etc.;
- ✓ *Listening 2:* encaminhar o link da canção *Believer*, de Imagine Dragons, clipe original e legendado em português, para que os estudantes possam exercitar a leitura de imagens, de signos e a escuta;

- ✓ *Pos-listening 2*: perguntar aos estudantes sobre as imagens/cenas presentes no clipe, sobre a pertinência do tema da música (acreditar/crer) e sobre as suas próprias crenças;
- ✓ *Listening 3*: enviar o link da canção de Ed Sheeran com participação de Justin Bieber, *I don't care*, clipe com coreografias de jovens, para que os estudantes possam fazer a leitura corporal;
- ✓ *Pos-listening 3*: pedir que os estudantes instalem o *Star Maker*, aplicativo de Karaokê, nos seus celulares, e escolham uma das músicas trabalhadas para praticar. Após a atividade, abrir espaço para debate sobre essa experiência.

Dividir os estudantes em grupos de quatro a cinco componentes, para otimizar o tempo, e solicitar que se reúnam em outra sala virtual para discutir sobre as atividades desenvolvidas e registrar as observações no *Google Docs*.

Ao final da atividade, cada equipe deve apresentar suas considerações para gerar um debate que culmine em sugestões de reelaboração das atividades, que deve ser realizado de forma interativa e colaborativa sob a mediação do professor.

Motivar os estudantes a discutirem sobre as atividades desenvolvidas neste encontro e questioná-los sobre as sugestões de alterações.



TERCEIRO ENCONTRO



Fonte: <https://thumbs.dreamstime.com/z/pessoas-ouvindo-m%C3%BAsica-multid%C3%A3o-de-jovens-homens-e-mulheres-segurando-smartphones-grupo-personagens-desenho-animado-masculinos-170167119.jpg>

Orientações para o terceiro encontro

- Para o *pre-listening*: pesquisar sobre personagens de filmes da Disney a fim de realizar jogos de adivinhação;
- Para o *listening*: buscar no *Youtube* clipes com cenas musicais de filmes da Disney – *Do You Want to Build a Snowman?* (de “Frozen”/Sing-Along); *True Love's Kiss* (de *Enchanted*, *Encantada*); *When Will My Life Begin?* (de *Tangled*, *Enrolados*) –, todos legendados;
- Para o *pos-listening*: instigar os estudantes a discutirem sobre as atividades desenvolvidas e questioná-los sobre as sugestões de alterações.



Fonte: <https://thumbs.dreamstime.com/z/pessoas-ouvindo-m%C3%BAsica-multid%C3%A3o-de-jovens-homens-e-mulheres-segurando-smartphones-grupo-personagens-desenho-animado-masculinos-170167119.jpg>

Terceiro Encontro: contribuições da Disney

OBJETIVO: Aprimorar o repertório vocabular em Língua Inglesa a partir de palavras simples que fazem parte do cotidiano do estudante, expressas em trilhas sonoras de filmes e desenhos infantis.

CONTEÚDOS: Vocabulário a partir de ações cotidianas.

METODOLOGIA:

- ✓ *Pre-listening:* encaminhar uma imagem de um personagem da Disney e propor um jogo de mímica para que os estudantes possam descontrair e se apropriar do tema a ser trabalhado neste encontro;
- ✓ *Listening:* enviar o link do clipe da música *Do You Want to Build a Snowman?* (de *Frozen*), podendo ser assistido duas vezes, tanto com legenda em inglês como com legenda em português, para melhor compreensão da mensagem contida na letra da música;
- ✓ *Pos-listening:* promover uma discussão sobre o clipe: se já conhecem, se gostam, o que compreendem etc. Em seguida, solicitar que pesquisem e apresentem atividades online que dialoguem com a temática trabalhada;
- ✓ *Listening 2:* encaminhar o link da música *True Love's Kiss* (de *Enchanted, Encantada*), podendo ser assistida duas vezes, com legenda em inglês e em português, para melhor compreensão da mensagem contida na letra da música;
- ✓ *Pos-listening 2:* iniciar um debate sobre temas contidos nas cenas, bem como temas correlatos a elas, como, por exemplo, solidão, liberdade, atividades diárias;

- ✓ *Listening 3*: enviar o link do clipe de *When Will My Life Begin?*, de Mandy Moore (de *Tangled, Enrolados*).

- ✓ *Pos-listening 3*: dividir os estudantes em grupos de quatro a cinco componentes, para otimizar o tempo, e solicitar que se reúnam em outra sala virtual para discutir sobre as atividades desenvolvidas e registrar as observações no *Google Docs*.

Ao final da atividade, cada equipe deve apresentar suas considerações para gerar um debate que culmine em sugestões de reelaboração das atividades, que deve ser realizado de forma interativa e colaborativa sob a mediação do professor.

Estimular os estudantes a discutirem sobre as atividades desenvolvidas neste encontro e questioná-los sobre as sugestões de alterações.



Exemplo de atividades sugeridas pelos estudantes no terceiro encontro

A dinâmica proposta por um dos grupos consistiu em acessar o site *Buzzfeed* (<https://www.buzzfeed.com/mccarricksean/which-disney-princes-are-you>) para realizar um Quiz sobre qual princesa da Disney corresponde a cada estudante. A atividade apresenta palavras e expressões novas em consonância às atividades desenvolvidas neste encontro.



The image is a screenshot of a BuzzFeed article. At the top, the browser address bar shows the URL: [buzzfeed.com/mccarricksean/which-disney-princes-are-you](https://www.buzzfeed.com/mccarricksean/which-disney-princes-are-you). Below the address bar is the BuzzFeed logo and navigation links for "Black History Month", "Golden Globe Noms", and "Valentine's Day Gift Guide". The article is categorized as "Geeky" and was posted on Feb 3, 2014. The main title is "Which Disney Princess Are You?" with a sub-headline "You are the fairest in EVERY land." The author is Sean Fagan, a BuzzFeed Contributor. There is a "View 366 comments" link and social media sharing icons for Facebook, Pinterest, Twitter, Email, and a link icon. Below the text is a large illustration of various Disney princesses in their signature dresses, with the text "Which Disney Princess Are You?" overlaid in a red, cursive font. At the bottom of the illustration are social media sharing icons for Facebook, Pinterest, Email, and a link icon.

Fonte: <https://www.buzzfeed.com>

QUARTO ENCONTRO



Fonte: https://png.pngtree.com/illustration/20190226/ourlarge/pngtree-music-sing-playing-guitar-teenage-girl-image_9453.jpg

Orientações para o quarto encontro

- Para o *pre-listening*: pesquisar um vídeo animado que apresente os vários usos do verbo GET;
- Para as atividades de *listening*: pesquisar os clipes *Rude*, de Magic, *New rules*, de Dua Lipa, e *Try*, de Pink. Sendo três clipes por música: o primeiro sem legenda, o segundo com legenda em inglês e o último com legenda em português;
- Para o *pos-listening*: conduzir os estudantes a discussões sobre as atividades desenvolvidas para gerar sugestões de alterações das atividades.



Fonte: https://png.pngtree.com/illustration/20190226/ourlarge/pngtree-music-sing-playing-guitar-teenage-girl-image_9453.jpg

Quarto Encontro: a polissemia do GET

OBJETIVO: Compreender os campos semânticos do verbo GET, presentes nas músicas trabalhadas, por meio da exibição de um pequeno vídeo contendo diversos contextos de uso do GET, bem como de discussões sobre ele.

CONTEÚDOS: Vocabulário a partir de *Phrasal verbs* com o verbo GET.

METODOLOGIA:

- ✓ *Pre-listening:* encaminhar o link de uma animação contendo os diversos usos do GET (Cf. https://www.youtube.com/watch?v=I5Q-nzG_4XM&t=80s) para que os estudantes percebam a característica polissêmica dessa palavra;
- ✓ *Listening:* enviar três links de clipes da música ao clipe *Rude* de Magic, o primeiro sem legenda, de preferência o original; o segundo com legenda em inglês; e o último com legenda em português, para que possam apreender as mensagens contidas na música;
- ✓ *Pos-listening:* questionar os estudantes sobre a ideia central da música, bem como as opiniões sobre situações presentes nela, como, por exemplo, por que o pai da moça não quer o casamento? Qual a atitude da moça diante da opinião do pai? O rapaz acatou a vontade do pai da moça? Orientá-los a pesquisar a letra da música em inglês e português e observar os sentidos do verbo GET para discussão posterior;
- ✓ *Listening 2:* enviar o link da música de Dua Lipa (*New rules*), seguindo a mesma dinâmica do *listening 1*;
- ✓ *Pos-listening 2:* seguir a mesma orientação do *pos-listening 1*;

- ✓ *Listening 3*: enviar o link da música de Pink, *Try*, e seguir a mesma dinâmica do primeiro *listening*;
- ✓ *Pos-listening 3*: promover a discussão sobre as observações do uso do GET ao longo do encontro.

Dividir os estudantes em grupos de quatro a cinco componentes, para otimizar o tempo, solicitar que se reúnam em outra sala virtual para discutir sobre as atividades desenvolvidas e registrar as observações no *Google Docs*.

Ao final da atividade, cada equipe deve apresentar suas considerações para gerar um debate que culmine em sugestões de reelaboração das atividades, que deve ser realizado de forma interativa e colaborativa sob a mediação do professor.



Fonte: https://static5.depositphotos.com/1007989/400/i/600/depositphotos_4009748-stock-photo-musical-rainbow.jpg

Exemplo de mapas conceituais sugeridas no quarto encontro

Estas atividades foram sugeridas como ações de *pos-listening*:

PHRASAL VERBS WITH "GET"



PHRASAL VERBS - GET



IMPACTLANGUAGE TRAINING.COM

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/323062973265592266/>

QUINTO ENCONTRO



Fonte: <https://images.app.goo.gl/FkmYMmjjLEcjZmJy7>

Orientações para o quinto encontro

- Para o *pre-listening*: pesquisar o software *Padlet*, recurso que possibilita a interatividade nos estudos, propiciando a construção do conhecimento de forma colaborativa;
- *Listening*: pesquisar três versões de clipes da música *Blank Space*, de Taylor Swift – oficial sem legenda, outro com legenda em português e, o último, em português;
- Para o *pos-listening*: conduzir os estudantes a discussões sobre as atividades desenvolvidas, para gerar sugestões de alterações das atividades.



Quinto Encontro: ampliando o vocabulário

OBJETIVO: Ampliar o léxico na Língua Inglesa a partir da identificação de padrões de formação de palavras presentes na letra da música, assim como pela realização de conversação adicionando esses padrões.

CONTEÚDOS: Vocabulário a partir de afixos.

METODOLOGIA:

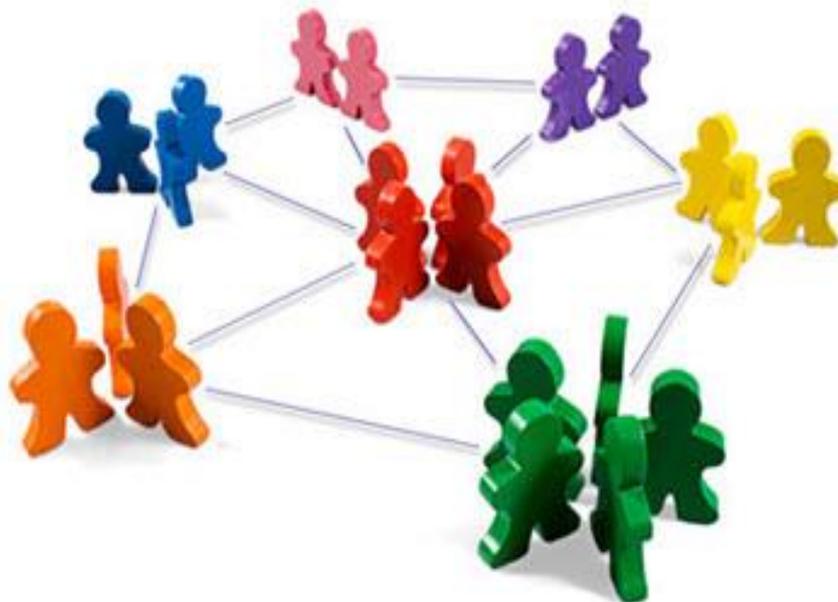
- ✓ *Pre-listening:* criar um *Padlet* para socializar o link com os estudantes. Solicitar que acessem essa ferramenta e postem cinco profissões em inglês com imagens correspondentes. Em seguida, pedir que observem e comentem os padrões existentes na formação das palavras que nomeiam tais profissões;
- ✓ *Listening:* enviar o link do clipe *Blank Space* de Taylor Swift, oficial sem legenda, para que os estudantes possam apreciar as cenas. Após essa etapa, todos devem observar os padrões presentes na formação das palavras e apresentar suas impressões;
- ✓ *Pos-listening:* perguntar o que os estudantes entenderam sobre o clipe;
- ✓ *Listening 2:* enviar o link da mesma música, agora com a legenda em inglês;
- ✓ *Pos-listening 2:* dividir os estudantes em duplas e pedir que leiam a letra da música em inglês para observar as palavras terminadas em *-less*, *-ness* e *-er*. Pesquisem sobre o significado e a função desses sufixos. De volta à sala de aula principal, iniciar debate sobre a atividade, registrando as palavras formadas pelos estudantes no grupo do WhatsApp;

- ✓ *Listening 3*: enviar o link da mesma música, agora com a legenda em português;
- ✓ *Pos-listening 3*: solicitar que as mesmas duplas elaborem um diálogo com base nas questões presentes contidas na música, tentando utilizar o repertório de palavras formadas por afixos.

Pedir que os estudantes apresentem os diálogos, e, se necessário, os traduzam.

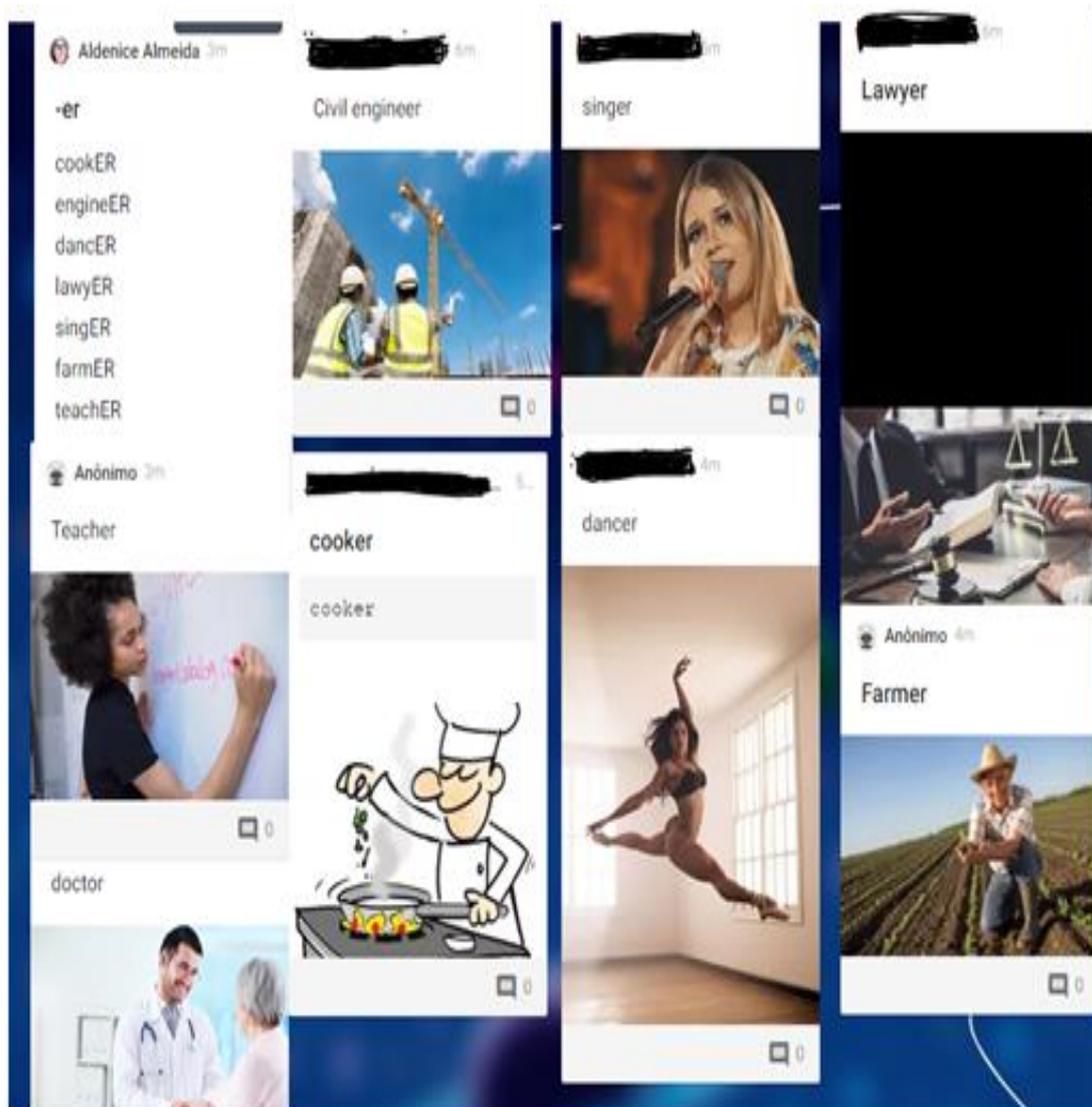
Dividir os estudantes em grupos de quatro a cinco componentes, para otimizar o tempo, e solicitar que se reúnam em outra sala virtual para discutir sobre as atividades desenvolvidas e registrar as observações no *Google Docs*.

Ao final da atividade, cada equipe deve apresentar suas considerações para gerar um debate que culmine em sugestões de reelaboração das atividades, que deve ser realizado de forma interativa e colaborativa sob a mediação do professor.



Fonte: <https://images.app.goo.gl/FkmYMmjjLEcjZmJy7>

Exemplo da atividade desenvolvida no Padlet



Fonte: <https://padletpt-br.padlet.com/>

Exemplo de diálogos produzidos no quinto encontro

DIÁLOGO 1

Diamante: Hi there! Where are you going, Silva?

Esmeralda: Hello, Miller. I'm going to parachute.

Diamante: WHAT? This is **unbelievable!** You have fear of heights.

Esmeralda: I thought that fear of heights was **unsurpassed.**

Diamante: I was afraid of heights. I went to the **psychologist** to take care of it, now I'm **fearless.**

Esmeralda: That is good... But even so this is **madness!**

DIÁLOGO 2

Taylor:

- Hi, nice to meet you!

Loan:

- Nice to meet you too!

Taylor:

- Do you want to play **unhappiness?** The game of love?

Loan:

- I'm **fearless**, I love games. What are you talking about **exactly?**

Taylor:

- Crystal skies. I could show you **incredible** things. I am **hopeful** that you will say yes.

Loan:

- So, let's play **endless.**

Os estudantes se sentiram motivados em inserir nos diálogos palavras formadas a partir de afixos (em destaque), principalmente devido à autonomia desenvolvida durante as atividades do *pre-listening* e *pos-listening*. Na primeira, foram instigados a observar o que havia de comum nas palavras postadas no *Padlet*, como pode ser visualizado na lista de profissões. Nessa atividade colaborativa, eles estudaram os usos do sufixo **-er** para formação de novas palavras (profissões/substantivos) a partir de palavras primitivas (ações/verbos). Na segunda, a interação aconteceu por meio do grupo do WhatsApp, com a socialização de diversas palavras formadas por meio de afixos.

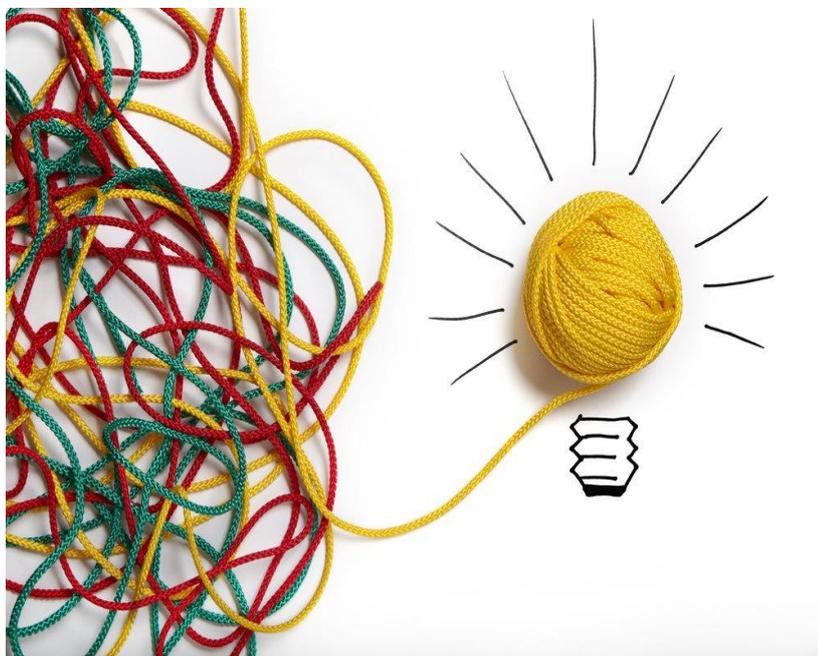


Fonte: <https://images.app.goo.gl/MfUEWd3twSCGCGrN9>

PARA CONCLUIR

Propor uma Sequência Didática Interativa é estar sempre aberto às contribuições dos estudantes, pois eles são os maiores interessados em aprender, mesmo que, por vezes, não tenham consciência disso. Por esse motivo, é necessário promover formas leves e divertidas de instigá-los, incentivando-os a fazerem parte do processo de ensino e aprendizagem.

Considerando essa perspectiva, o resultado da construção do conhecimento de maneira colaborativa e interativa é sempre um ressignificar de algo que em outros tempos era verdade absoluta, mostrando que o novo fazer



científico questiona os dogmas de outrora. Essa mudança valoriza os saberes e as experiências dos sujeitos aprendentes, estimulando a formação de jovens cientistas criativos. Nesse cenário, a Educação Online é um relevante suporte nesse processo de ensino-aprendizagem, uma vez que faz uso de diversas ferramentas que promovem a formação do pensamento mais complexo nos estudantes, o que contribui para o surgimento de sujeitos mais autônomos e motivados à pesquisa.

Fonte: <http://zdo100.pp.ua/2020/04/23/majster-klas-dlya-pedagogiv-zdo100-garmoniya/>

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. *Portaria nº 343, de 17 de março de 2020*. Dispõe sobre a substituição das aulas presenciais por aulas em meios digitais enquanto durar a situação de pandemia do Novo Coronavírus - COVID-19. 2020. Disponível em: <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-343-de-17-de-marco-de-2020-248564376>. Acesso em 21 nov. 2020.

DIAS, Aline; VELLOSO, Verônica Pimenta. *Sequência didática: unidades de conservação e nosso ambiente*, 2019. Disponível em: https://portal.ifrj.edu.br/sites/default/files/IFRJ/PROPPI/produtoeducacional_alineconceicaoodias.pdf. Acesso em 21 nov. 2020.

ESL GAMES. *Jogo da memória de verbos de ação para aprendizado de ESL – iniciantes muito baixos*. Disponível em <https://www.eslgamesplus.com/action-verbs-memory-game-for-esl-learning-very-low-beginners/>. Acesso em 3 jul. 2020.

FROZEN. *Do You Want to Build a Snowman?* Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=TeQ_TTyLGMs. Acesso em 5 jul. 2020.

GOBBI, Denise. *A música enquanto estratégia de aprendizagem no ensino de língua inglesa*. 2001. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/3066/000331440.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em 8 jul. 2019.

GOOGLE PLAY. *StarMaker Lite*. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.starmakerinteractive.thevoice&hl=pt_BR&gl=US. Acesso em 9 jul. 2020.

HANAGAMI, Kyle. *Choreography of I don't care, by Ed Sheeron fit. Justin Bieber*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ICZM7BqUqHA>. Acesso em 9 jul. 2020.

IMAGINE DRAGONS. *Believer*. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=fkiS2jhct_E. Acesso em 11 jul. 2020.

JONES, Annie. *Dance Monkey by Tones and I – America's Got Talent 2020*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sxxPuBDhHTM>. Acesso em 3 jul. 2020.

KULEK, Mark. *Phrasal Verb, Get, English Speaking Practice, ES, EFL*. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=I5Q-nzG_4XM&t=80s. Acesso em 22 jul. 2020.

LIPA, Dua. *New rules*. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=k2qgadSvNyU>. Acesso em 7 jul. 2020a.

LIPA, Dua. *New rules Lyrics*. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=ZEyAEMA6ojY>. Acesso em 7 jul. 2020b.

LIPA, Dua. *New rules Tradução*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-rGDO1DvNXg>. Acesso em 7 jul. 2020c.

LOVATO, Demi. *Stone Cold*. Disponível em

<https://www.youtube.com/watch?v=WDAd0S92Uko>. Acesso em 3 jul. 2020a.

LOVATO, Demi. *Stone Cold Lyrics*. Disponível em

<https://www.youtube.com/watch?v=DLR3FDj2Zwo>. Acesso em 3 jul. 2020b.

LOVATO, Demi. *Stone Cold Tradução/Legendado*. Disponível em

<https://www.youtube.com/watch?v=0MNMQVNqagg>. Acesso em 3 jul. 2020c.

LYRICS TRAINING. *Aprenda idiomas através da música agora no seu smartphone!*
Disponível em:

<https://lyricstraining.com/app?nr=1&~channel=web&~feature=redirect&~campaign=no ne&ref=https%3A%2F%2Flyricstraining.com%2F>. Acesso em 13 jul. 2020.

MAGIC. *Rude*. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=PIh2xe4jnpk>.

Acesso em 13 jul. 2020a.

MAGIC. *Rude Lyrics*. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=PIh2xe4jnpk>.

Acesso em 13 jul. 2020b.

MAGIC. *Rude Legendado/Tradução*. Disponível em

<https://www.youtube.com/watch?v=llwIcTsmERw&t=127s>. Acesso em 13 jul. 2020c.

MOORE, Mandy. *When Will My Life Begin?* (de Tangled, Enrolados). Disponível em

<https://www.youtube.com/watch?v=h9mj8Ez0gfo>. Acesso em 16 jul. 2020.

MOREIRA, Marco Antonio. *Aprendizagem significativa: a teoria e textos complementares*. São Paulo: Livraria da Física, 2011.

OLIVEIRA, Maria Marly de. *Sequência didática interativa: no processo de formação de professores*. Petrópolis: Vozes, 2013.

OLIVEIRA, Luciano Amaral. *Aula de ingles: do planejamento à avaliação*. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

PINK. *Try*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yTCDVfMz15M>.

Acesso em 25 jul. 2020a.

PINK. *Try Lyrics*. Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=fdHCec23BKE&ab_channel=LauraZ. Acesso em 25 jul. 2020b.

PINK. *Try Tradução/Legendado*. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=VSBNIBOa4TM>. Acesso em 25 jul. 2020c.

PIMENTEL, Mariano. *Princípios da Educação Online: para sua aula não ficar massiva nem maçante*. Disponível em: <http://horizontes.sbc.org.br/index.php/2020/05/principios-educacao-online/>. Acesso em 8 set. 2020.

QUIZLET. *English Words*. Disponível em: <https://quizlet.com/br/554573124/english-words-flash-cards/>. Acesso em 2 out. 2020.

SANTOS, Edméa. Educação online para além da EAD: um fenômeno da cibercultura. In: *Anais do Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia*, Universidade do Minho, Braga, Portugal, p. 5658-5671, 2009.

SILVA, Lorena Norberta da. *Além do “fill in the blanks”*: a música e o ensino de língua inglesa na perspectiva do letramento crítico. 2016. Disponível em: www.repositorio.ufal.br. Acesso em 10 jun. 2020.

SWIFT, Taylor. *Blank Space*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=e-ORhEE9VVg>. Acesso em 26 jul. 2020a.

SWIFT, Taylor. *Blank Space Lyrics*. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=IZDReMwYM0Y>. Acesso em 26 jul. 2020b.

SWIFT, Taylor. *Blank Space Tradução*. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=02BTtMogKTs>. Acesso em 26 jul. 2020c.

WILLIAMS, Pharrell. *Happy*. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=zqqrNO12H5s>. Acesso em 20 jul. 2020.

**APÊNDICE – REGISTROS DOS ESTUDANTES NO GOOGLE
DOCS PARA A REELABORAÇÃO DAS ATIVIDADES DA
SEQUÊNCIA DIDÁTICA INTERATIVA (SDI)**

PRIMEIRO ENCONTRO

O *Lyrics Training* é um ponto positivo, pois é um aplicativo interativo e divertido que ajudou a trabalhar melhor o entendimento de várias palavras contidas em letras de músicas na língua inglesa.

A definição do tema no início da reunião é um ponto positivo. A definição do tema foi importante para compreender a ideia das músicas e trabalhar nosso inglês em torno do tema sugerido. O tema de hoje foi felicidade, em uma das músicas era retratada de forma falsa, e na outra era uma felicidade.

Sugestões

Quizlet: é um aplicativo que utiliza o Sistema de Repetição Espaçada, que visa acrescentar vocabulário em Língua Inglesa. Ao criar uma turma, a professora pode adicionar novos *cards* com os temas dos encontros. Todos os dias os alunos entrem no aplicativo e revisam as palavras; expressões que são difíceis de lembrar e que sempre são esquecidas podem ser inseridas na nossa memória, enriquecendo nosso vocabulário.

Pontos de melhoramento

Música com duas legendas simultâneas, pois o fato de acompanhar duas legendas ao mesmo tempo não é muito interessante, exige um foco maior.

SEGUNDO ENCONTRO

A associação do visual com o auditivo foi algo muito interessante, pelo fato de nos fazer pensar e forçar a nossa mente a entender a situação em que estamos. Como no caso de *I don't care*, que nos deu a entender que havia um casal. E, quando associamos com a música, tudo ficou mais claro.

A variedade de conteúdo facilita muito, pois faz com que o encontro não fique cansativo. A mistura da visão, leitura e audição prepara melhor nosso cérebro para a interpretação e compreensão do assunto.

A primeira atividade do encontro – o jogo da memória – associou a pronúncia das ações, a escrita e a imagem, sendo muito eficiente no processo de aprendizagem. Além disso, não encontramos problemas na conexão na plataforma do jogo, e, sendo assim, o acesso foi mais prazeroso.

A utilização do aplicativo de karaokê ajudou bastante, pois, além de divertir, força o usuário a buscar pronunciar a letra da música da forma adequada, aprendendo de maneira gratificante.

A interatividade com os colegas, assim como também o uso dos aplicativos, faz com que os encontros sejam o mais gratificante possível no que se diz respeito ao aprendizado, além da paciência da docente em guiar os estudantes de uma maneira que não seja monótona.

Pontos de melhoramento

Não identificado nenhum ponto negativo na aula.

TERCEIRO ENCONTRO

Grupo 1:

A atividade baseada em estimular os alunos a selecionar aplicativos foi classificada como um ponto positivo, já que os instiga a praticar o vocabulário e melhora a qualidade da aprendizagem.

Também citamos como atividade construtiva o uso de músicas de filmes de animação, pois estes possuem uma linguagem que facilita o entendimento e o aprendizado, uma vez que são músicas de linguagem simples e que estimulam a percepção audiovisual.

A inclusão de legendas nas músicas utilizadas para o aprendizado facilitou de forma significativa o aprendizado, por estimularem a prática do vocabulário em inglês.

Grupo 2:

Dinâmica interativa para imersão e introdução ao tema.

Para a melhor exploração do tema, uma atividade online foi proposta pela docente, criando, assim, uma conexão e interação com o tema escolhido.

Clipes com a temática da “Disney” proporcionaram uma linguagem mais simples da Língua Inglesa, facilitando, assim, o nosso entendimento da escuta da fala nativa.

Conhecer como é a música de desenho animado em inglês, visto que antes apenas as conhecíamos em nossa língua mãe, é outro ponto positivo.

Pontos de melhoramento

Escutar a música apenas uma vez sem saber o que será cobrado na atividade pode ser um pouco complicado para quem não conhece as palavras, pois as informações podem passar despercebidas.

Sugestões

A dinâmica proposta pelo grupo 1 consistiu em acessar o site *Buzzfeed* (através do link <https://www.buzzfeed.com/mccarricksean/which-disney-princes-are-you>) a fim de realizar um Quiz sobre qual princesa da Disney cada aluno seria. A atividade proporcionou um bom retorno em virtude da presença de palavras e expressões novas que os discentes aprenderam durante a apresentação do quiz.

QUARTO ENCONTRO

Sugestões

Mapas mentais: se a gente organizasse o sentido desse verbo em um mapa mental mais colorido – que chamasse mais atenção – seria bastante interessante. É um material que nós, alunos, gostamos muito, pois são materiais curtos e que atraem a nossa atenção.

QUINTO ENCONTRO

O trabalho que tivemos com os afixos hoje foi algo que enriqueceu de forma absurda o nosso vocabulário e também proporcionou uma explicação sobre palavras que, em alguns casos, até já conhecíamos.

A construção de diálogos em dupla foi algo muito bom. Dividimo-nos em duplas e criamos um vocabulário que ajudou a escrever e pronunciar as palavras escritas.