

CRIANDO JOGOS COMO FORMA DE RESSIGNIFICAR A APRENDIZAGEM DA LINGUAGEM TÉCNICA EM LÍNGUA INGLESA NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA



ELIANA SANTOS DA SILVA SOUZA
MARIZE LYRA SILVA PASSOS
MÁRCIA GONÇALVES DE OLIVEIRA



**ELIANA SANTOS DA SILVA SOUZA
MARIZE LYRA SILVA PASSOS
MÁRCIA GONÇALVES DE OLIVEIRA**

**PRODUÇÃO E
DIVULGAÇÃO**



**Edifes
ACADÊMICO**

**DIAGRAMAÇÃO E
PROJETO GRÁFICO**
Eliana Santos da Silva
Souza

1. Edição

**PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL
EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E
TECNOLÓGICA (ProfEPT)**
Av. Vitória, 1729 - Jucutuquara
Vitória - ES, CEP: 29040-780

COMITÊ CIENTÍFICO DO PRODUTO
Dra. Marize Lyra Silva Passos
Dra. Márcia Gonçalves de Oliveira

REVISÃO DE TEXTO
Eliana Santos da Silva
Souza

**VITÓRIA/ES
2023**



INSTITUTO FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO



Edifes
ACADÊMICO

Editora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Espírito Santo

R. Barão de Mauá, nº 30 – Jucutuquara
29040-689 – Vitória – ES
www.edifes.ifes.edu.br | editora@ifes.edu.br

Reitor: Jadir José Pela

Pró-Reitor de Administração e Orçamento: Lezi José Ferreira

Pró-Reitor de Desenvolvimento Institucional: Luciano de Oliveira Toledo

Pró-Reitora de Ensino: Adriana Pionttkovsky Barcellos

Pró-Reitor de Extensão: Lodovico Ortlieb Faria

Pró-Reitor de Pesquisa e Pós-Graduação: André Romero da Silva

Coordenador da Edifes: Adonai José Lacruz

Conselho Editorial

Aldo Rezende

Aline Freitas da Silva de Carvalho

Aparecida de Fátima Madella de Oliveira

Felipe Zamborlini Saiter

Gabriel Domingos Carvalho

Jamille Locatelli

Marcio de Souza Bolzan

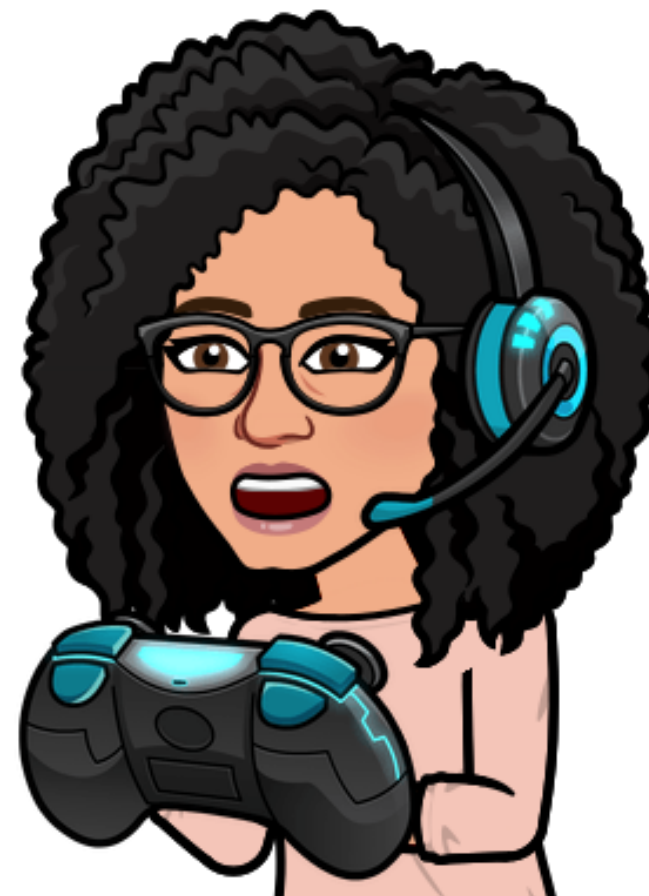
Mariella Berger Andrade

Ricardo Ramos Costa

Rosana Vilarim da Silva

Rossanna dos Santos Santana Rubim

Viviane Bessa Lopes Alvarenga.



Revisão de texto: Eliana Santos da Silva Souza

Projeto gráfico: Eliana Santos da Silva Souza

Diagramação: Eliana Santos da Silva Souza

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Biblioteca Nilo Peçanha do Instituto Federal do Espírito Santo)

S729c Souza, Eliana Santos da Silva.

Criando jogos como forma de ressignificar a aprendizagem da linguagem técnica em língua inglesa na educação profissional e tecnológica [recurso eletrônico] / Eliana Santos da Silva Souza, Marize Lyra Silva Passos, Márcia Gonçalves de Oliveira. – 1. ed. - Vitória: Edifes Acadêmico, 2023.

62 p. : il. ; 30 cm.

ISBN: 978-85-8263-771-5 (E-book)

1. Ensino profissional – Estudo e ensino. 2. Língua inglesa. 3. Prática de ensino. 4. Aprendizagem – Efeitos das inovações tecnológicas. 5. Jogos no ensino de língua inglesa. 6. Professores – Formação. I. Passos, Marize Lyra Silva. II. Oliveira, Márcia Gonçalves de. III. Instituto Federal do Espírito Santo. IV. Título.

CDD 21 – 374.013

Elaborada por Ronald Aguiar Nascimento – CRB-6/MG – 3.116

DOI: 10.36524/978-85-8263-771-5.

Este livro foi avaliado e recomendado para publicação por pareceristas ad hoc.

Esta obra está licenciada com uma Licença Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Brasil.



FICHA TÉCNICA DO PRODUTO EDUCACIONAL

Título: Sequência Didática: Criando jogos como forma de ressignificar a aprendizagem da linguagem técnica em Língua Inglesa na Educação Profissional e Tecnológica.

Autora: Eliana Santos da Silva Souza

Orientadora: Dra. Marize Lyra Silva Passos

Coorientadora: Dra. Márcia Gonçalves de Oliveira

Público Alvo: Professores de Língua Inglesa que atuam na Educação Profissional Técnica de Nível Médio, Educação Profissional e Tecnológica nível superior e de pós-graduação, que contemplem a área de informática, informática para internet e demais cursos que envolvam lógica de programação visual, produção de jogos.

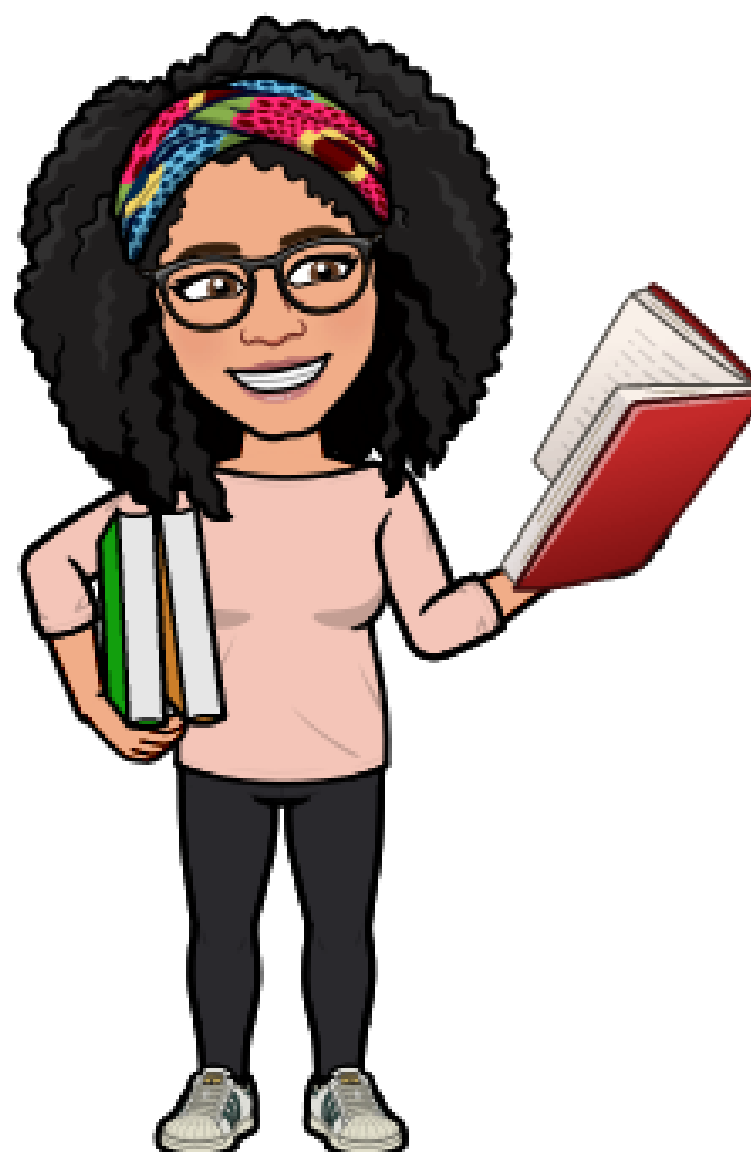
Vínculo do Produto Educacional: Dissertação do Mestrado Profissional em Ensino Profissional e Tecnológico (PROFEPT) - Ressignificando a aprendizagem em Língua Inglesa por meio da construção de jogos em um curso da Educação Profissional.

Programa de Ensino: Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica em Rede Nacional.

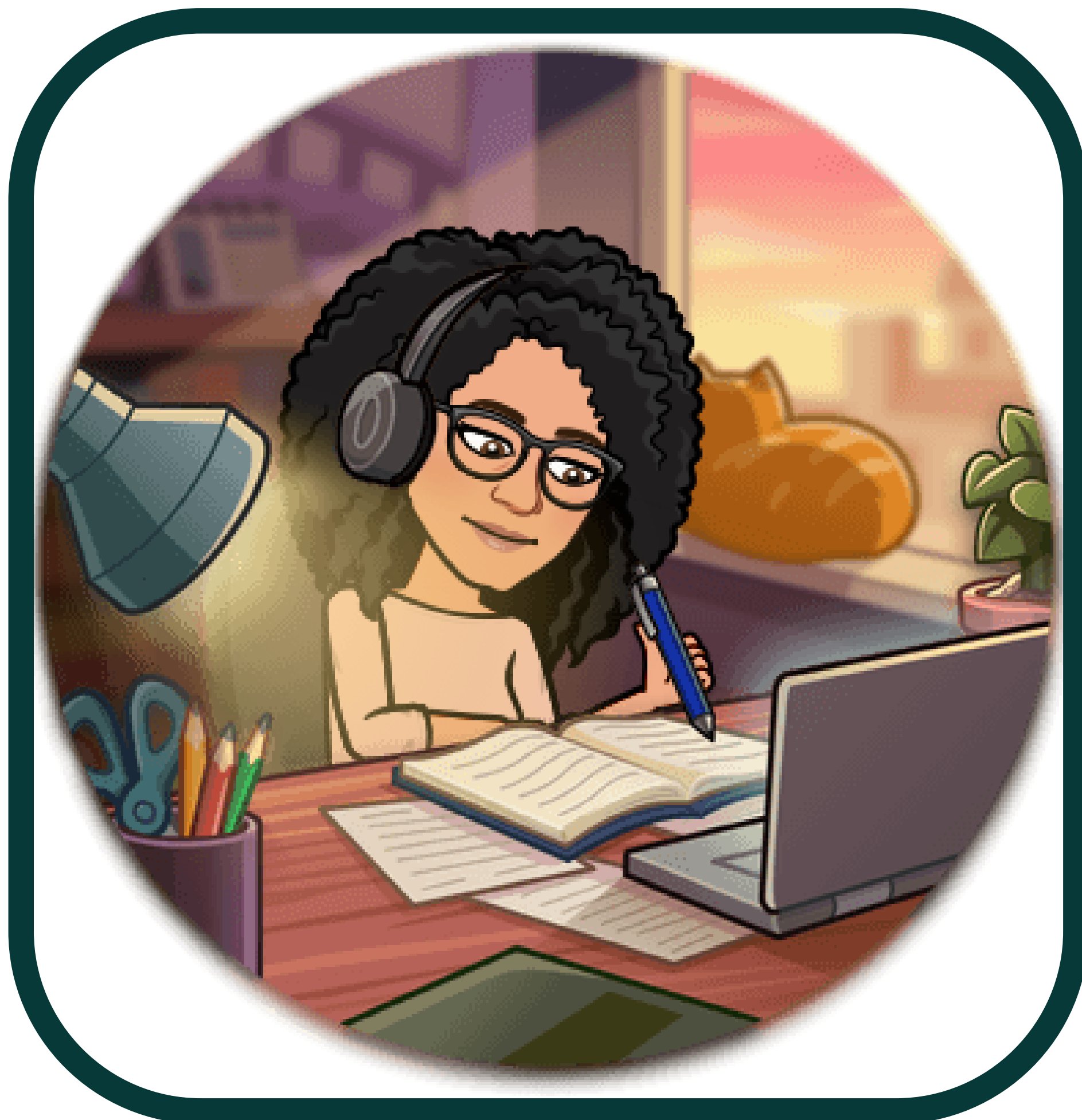
Instituição Associada: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Espírito Santo (IFES), Campus Vitória.

Linha de Pesquisa: Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica.

Lócus de Implementação do Produto Educacional: EEEFM Major Alfredo Pedro Rabayolli.



Ilustrações



As imagens usadas na produção desse produto educacional foram retiradas do site do Canva, aplicativo Bitmoji e outras fontes. Porquanto, por tratar-se de uma publicação com o objetivo de promover conhecimentos educacionais, e por respeitarmos os autores delas, nós as citamos nas referências deste material.

AUTORAS

Eliana Santos da Silva Souza

Mestra em Educação Profissional e Tecnológica pelo Programa de Mestrado Profissional em Rede Nacional, pelo Instituto Federal do Espírito Santo (IFES/2023). Especialista em Educação Profissional e Tecnológica (IFES/2014), licenciada em Letras Inglês (CESV/2008).

Professora de Língua Inglesa da Rede Estadual de Ensino do Espírito Santo, desde 2008.



Marize Lyra Silva Passos

Doutora em Engenharia de Produção pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil (2018).

Professora titular do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Espírito Santo, Brasil.



Márcia Gonçalves de Oliveira

Doutora em Engenharia Elétrica (2013), Mestre em Informática (2009) e Bacharel em Ciência da Computação (2002) pela Universidade Federal do Espírito Santo. Professora do Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica em Rede Nacional (PROFEPT) e do Programa de Mestrado e do Doutorado Profissional de Educação em Ciências e Matemática (Educimat) do Ifes.



SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	08
INTRODUÇÃO	09
A sequência didática na perspectiva dos três momentos pedagógicos de Delizoicov e Angotti	10
Sequência didática "Criando jogos como forma de ressignificar a aprendizagem da linguagem técnica em Língua Inglesa na Educação Profissional e Tecnológica.....	12
1º Momento Pedagógico: Problematização inicial	13
1º Aula - A brief History of PCs	14
killer Applications.....	17
Exercícios.....	18
2º Momento Pedagógico: Organização do conhecimento	20
2º Aula - Estratégias de Leitura: Predicting, scanning for key words and specific information; images, numbers, and universal symbols	21
The Light at the End of the Computer.....	22
Exercícios.....	23
3º Aula - Estratégias de Leitura: Making personal connections with the text, identifying cause and effect statements, finding topic sentences and supporting ideas, getting meaning from context	25
3G: The Coming Revolution in wireless.....	26
Exercícios.....	27
4º Aula - Estratégias de Leitura: Understanding written instructions and manuals, understanding pronoun referents, distinguishing facts from opinions, using grammar to guess word meanings	30
Types of computer systems.....	32
Exercícios.....	32
5º Aula - Estratégias de Leitura: Identifying modifiers, identifying pros and cons	36
Faces of the internet.....	38
Exercícios.....	39
3º Momento Pedagógico: Aplicação do conhecimento	41
6º e 7º Aula - Produção de jogos	41
Recursos para produção de jogos	42
Tutoriais: Scratch	43
Tutoriais: Wordwall	44
Rubricas avaliativas	45
Tutorial: Criação de rubricas	46
Templates dos jogos criados no Wordwal e no Scratch	46
Qr Codes de jogos extras	46
8º Aula - Campeonato: Aplicação dos jogos e premiação	47
REFERÊNCIAS	48
APÊNDICE	50
APÊNDICE A - QUADRO COM NOMES E LINKS DAS IMAGENS USADAS NO GUIA DIDÁTICO	51

APRESENTAÇÃO



Fonte: WORDWALL (2022). Disponível em: <https://wordwall.net/pt/resource/18571092/saia-do-labirinto>. Acesso em: 15 out 2022.

Este Guia apresenta a Sequência Didática (SD) intitulada "**Criando jogos como forma de ressignificar a aprendizagem da linguagem técnica em Língua Inglesa na Educação Profissional e Tecnológica**", que é resultante de um estudo que contempla a linha de pesquisa de Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica, apresentado ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica em Rede Nacional, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Espírito Santo, Campus Vitória, orientado pela Dra Marize Lyra Silva Passos e a Coorientadora Dra. Márcia Gonçalves de Oliveira.

A pesquisa que deu origem a esse produto educacional foi realizada na EEEFM Major Alfredo Pedro Rabayolli, por conseguinte aplicada em uma turma da segunda série do Curso Técnico em Informática para *Internet* (2º|1 EMINF), integrado ao ensino médio, em Tempo Integral. Além disso, ele foi elaborado com base nos seguintes indicadores: **complexidade, impacto, aplicabilidade, aderência, acesso e inovação**.

A **complexidade** contempla um referencial teórico que discorre sobre a importância da aprendizagem da Língua Inglesa para formação do sujeito, as vantagens do uso de jogos no processo de ensino e aprendizagem, destaca que os estudantes de hoje não aprendem como os de outras gerações, apresenta os três momentos pedagógicos de Delizoicov e Angotti (1994), ressalta a importância do trabalho em equipe, e de premiar os estudantes por seus esforços e das vantagens em usar tecnologia para estimular o desenvolvimento de habilidades essenciais para formação integral do sujeito.

O **Impacto** foi verificado em uma turma da 2º|INF do Curso Técnico em Informática para *Internet* integrado ao Ensino Médio, em Tempo Integral, durante o período pandêmico, cuja coleta e análise dos dados podem ser conferidos na dissertação.

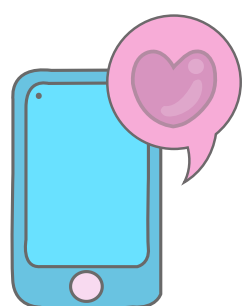
Aplicabilidade e aderência - O produto pode ser adotado por docentes que atuam em cursos da Educação Profissional e Tecnológica ou em outras modalidades de ensino como, por exemplo, ensino fundamental II, médio regular, educação para jovens e adultos, podendo ser adaptada pelo professor de acordo com a necessidade/realidade de sua turma, com o propósito de estimular seus estudantes a desenvolverem diferentes habilidades e competências.

A **aderência** contempla a linha de pesquisa Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica, enquanto o **acesso** - Possui licença *Creative Commons*, como também está disponível no site do Observatório do ProfEPT, e no Repositório Institucional do IFES.

A saber, a elaboração da sequência didática baseou-se nos três momentos pedagógicos (problematização inicial, organização e aplicação do conhecimento) de Delizoicov e Angotti (1994), além de utilizarmos textos técnicos em Inglês e exercícios, oriundos dos livros Inglês Instrumental I para Informática: Módulo I e *Professional English in Use: for computers and the Internet*. Também, criamos rubricas para orientar a produção dos jogos, e disponibilizamos *templates* para inspirar os alunos.

Inovação - O material educativo é resultante de uma prática reflexiva, realizada durante o período pandêmico por Covid-19. Logo, ele incorpora um nível moderado de inovação, ao combinar conhecimentos já estabelecidos.

Ademais, foram usados os seguintes instrumentos tecnológicos para criação dos jogos: o Scratch, que trabalha a lógica de programação visual, e o *site* do Wordwall. Como também, foram disponibilizados tutoriais sobre os instrumentos tecnológicos mencionados, os jogos produzidos pela docente pesquisadora e as rubricas que servem como orientação na produção dos jogos no Scratch e Wordwall. Outrossim, disponibilizamos jogos extras, em diferentes formatos, sobre os textos disponibilizados nesse material.



Fonte: SCRATCH (2022). Disponível em: <https://www.scratch.mit.edu/>. Acesso em: 15 out 2022.

INTRODUÇÃO

A Educação Profissional e Tecnológica é uma modalidade de ensino que promove diferentes saberes, dentre eles a aquisição da Língua Inglesa, idioma que é cada vez mais valorizado e necessário para os estudantes de diferentes áreas, que buscam ingressar no mercado de trabalho. Logo, no Curso Técnico de Informática para *Internet*, se apropriar e dominar a linguagem técnica em Língua Inglesa é indispensável, pois possibilita ao sujeito acompanhar as inovações e tendências do setor, bem como propicia-lhe a possibilidade de se comunicar efetivamente com profissionais e empresas internacionais.

Entretanto, por vários motivos, o ensino da Língua Inglesa para modalidade citada pode ser um processo monótono e descontextualizado para os alunos, afastando-os de uma aprendizagem significativa. Com base nesse contexto desafiador, é importante que os professores adotem metodologias que promovam uma aprendizagem ativa, reflexiva e crítica, capaz de ressignificar a forma como os alunos percebem e utilizam a Língua Inglesa. Nesse sentido, o presente **Guia Didático**, intitulado "**Criando jogos como forma de ressignificar a aprendizagem da linguagem técnica em Língua Inglesa na Educação Profissional e Tecnológica**", propõe uma sequência didática fundamentada nos três momentos pedagógicos, propostos por Angotti e Delizoicov (1994), trabalhando com textos e exercícios em inglês, provenientes dos livros: *Professional English in Use* e *Inglês Instrumental I para informática: Módulo I*.

O objetivo principal deste guia é apresentar aos professores de Língua Inglesa, que lecionam para o Curso Técnico de Informática para *Internet* e, demais modalidades, uma abordagem inovadora e dinâmica para o ensino do idioma citado, utilizando a produção de jogos como ferramenta pedagógica. Portanto, acreditamos que essa metodologia proporcionará uma aprendizagem mais significativa e envolvente, estimulando o interesse e engajamento dos estudantes, como também um melhor domínio dos conteúdos apresentados, corroborando para o desenvolvimento profissional deles.

Também, é importante compreender que o professor desempenha um papel essencial, ou seja, o de mediador do processo de ensino e aprendizagem, cuja responsabilidade é proporcionar um ambiente de aprendizagem estimulante e desafiador.

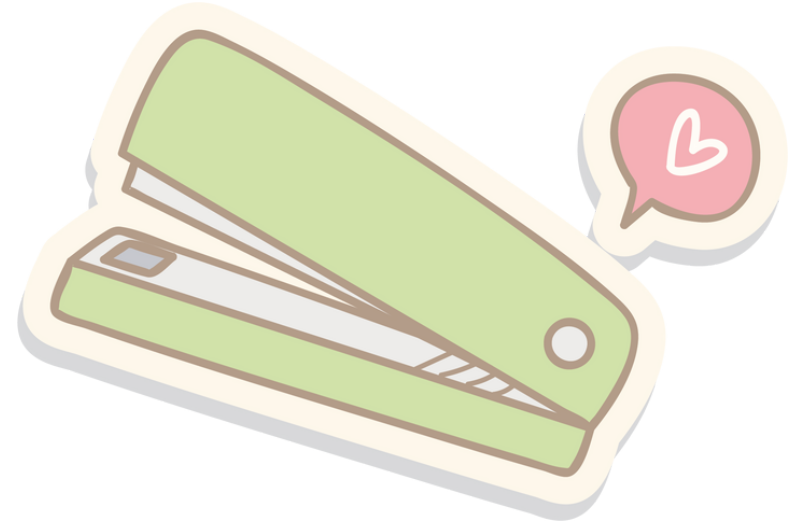
Esperamos que esse guia seja uma contribuição significativa para os professores que desejam inovar suas práticas pedagógicas, utilizando a linguagem técnica em Língua Inglesa como meio de ressignificar a aprendizagem dos alunos no contexto da Educação Profissional e Tecnológica.

Portanto, acreditamos que a criação de jogos ajudará os discentes a desenvolverem habilidades linguísticas e técnicas, de forma integrada, preparando-se de maneira mais completa para os desafios do mundo do trabalho globalizado.





A sequência didática na perspectiva dos três momentos pedagógicos de Delizoicov e Angotti (1994)



A sequência didática (SD) é um conjunto de atividades elaborada com o intuito de ensinar determinado conteúdo, cujos objetivos traçados pelo professor preveem a promoção da aprendizagem de seus discentes. Porquanto, as atividades programadas na SD podem ser aplicadas durante a aula, no decorrer de dias, semanas ou um ano letivo. A sua utilização pode interligar conteúdos a um tema, possibilitando que o conhecimento lógico se relacione ao trabalho pedagógico realizado (Pereti; Tonin, 2013).

Zabala (1998, p. 18), elucida que a SD é aplicada “[...] para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim, conhecidos tanto pelo professor como pelos alunos”. Logo, é essencial que o docente apresente aos alunos as atividades que serão aplicadas na SD, explicando o objetivo a ser alcançado em cada uma delas.

Lins e Gimenez (2001), acrescentam que se uma SD tem como foco a construção de conhecimentos, isso pode ser estimulado por meio da “[...] experimentação, generalização, abstração e formação de significados” (Pereti; Tonin, 2013, p. 7). Por isso, a sua organização requer uma estrutura básica, com a apresentação de uma abertura, que exiba uma “[...] situação de estudo na qual é descrita de maneira detalhada a tarefa de exposição oral ou escrita que os discentes deverão realizar” (Araújo, 2013, p. 323).

Ademais, o autor dialoga com os três momentos pedagógicos, abordagem criada por Delizoicov e Angotti (1994), abrangendo três etapas: a problematização inicial, onde o professor expõe questões ou situações reais que envolvam um tema, convidando os alunos a compartilharem o que pensam a respeito.

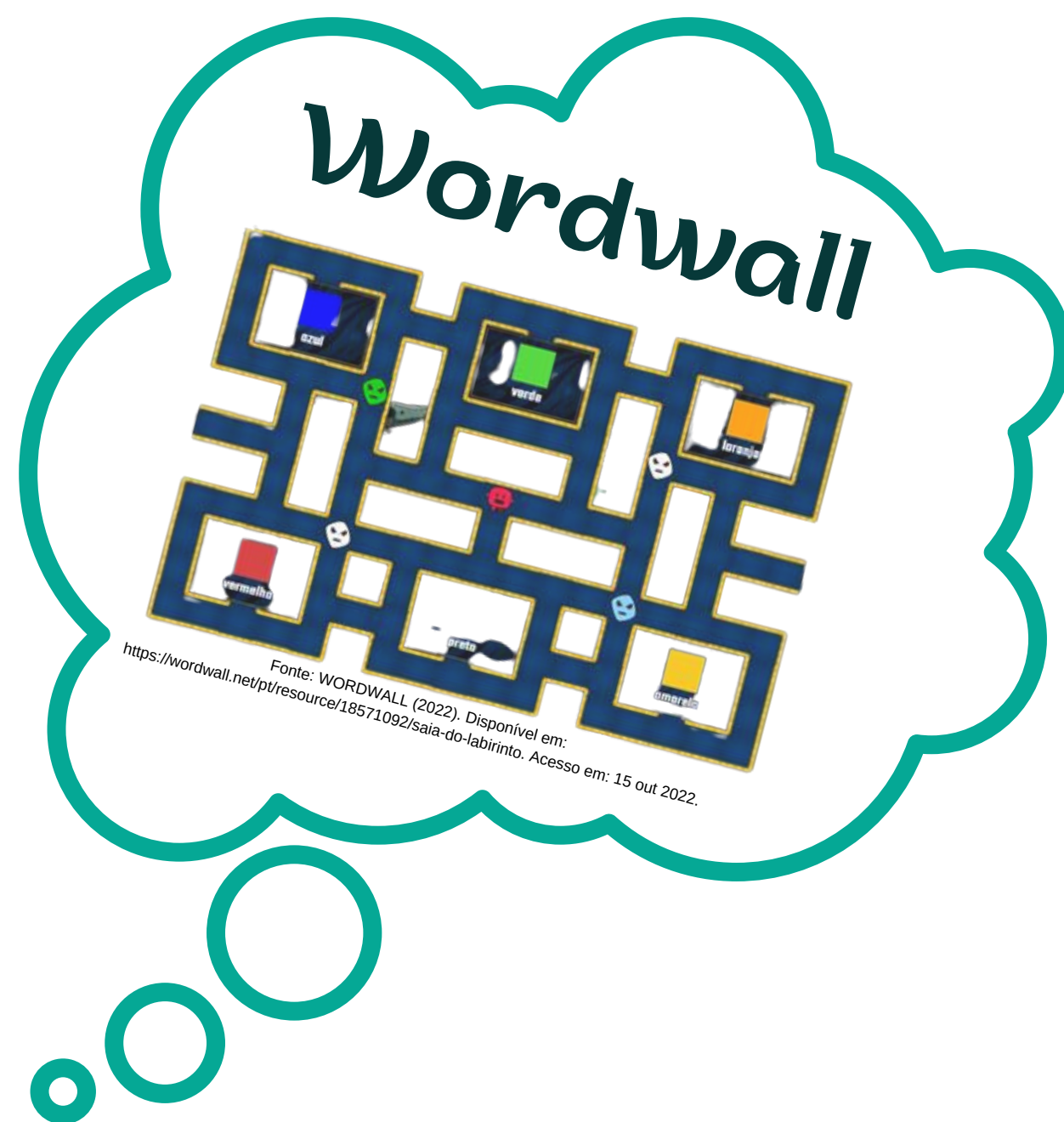
Em seguida, os discentes são estimulados a ponderarem a respeito, com o intuito de perceberem a necessidade de aprenderem novos conhecimentos sobre o assunto/situação veiculada. Na fase da organização do conhecimento, o docente orienta os estudantes acerca das informações mais relevantes que os auxiliarão na compreensão do tema abordado. E por fim, na fase da aplicação do conhecimento, o professor deve utilizar uma abordagem sistemática dos conhecimentos apresentados pelos discentes, de forma que eles analisem e interpretem as questões/situações difundidas (Delizoicov; Angotti, 1994).

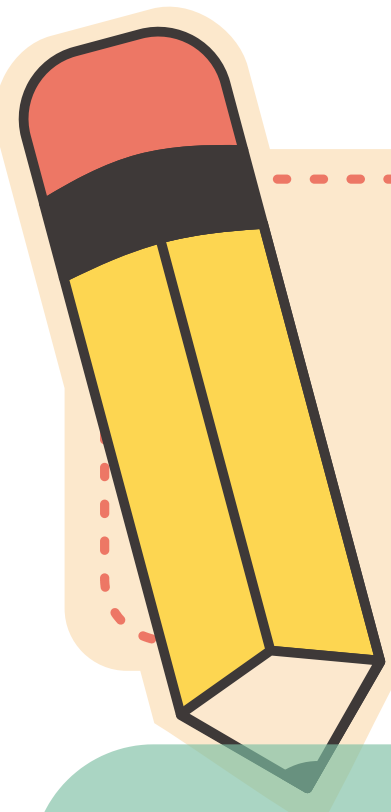
A SD proposta converge com o que é enfatizado por Moran (2000, p. 61).



As mudanças na educação dependem, em primeiro lugar, de termos educadores maduros intelectual e emocionalmente, pessoas curiosas, entusiasmadas, abertas, que saibam motivar e dialogar. Pessoas com as quais valha a pena entrar em contato, porque delas saímos enriquecidos. Os grandes educadores atraem não só pelas suas ideias, mas pelo contato pessoal. Dentro ou fora da aula chamam a atenção. Há sempre algo surpreendente, diferente no que dizem, nas relações que estabelecem, na sua forma de olhar, na forma de comunicar-se. São um poço inesgotável de descobertas.

É essencial que o professor seja um sujeito curioso, que experimente novas formas de ensinar, avaliar, estabelecendo um diálogo participativo, estimulando a afetividade, demonstrando interesse em ajudar o aluno durante o processo proposto, além de fomentar a autonomia e cooperação.





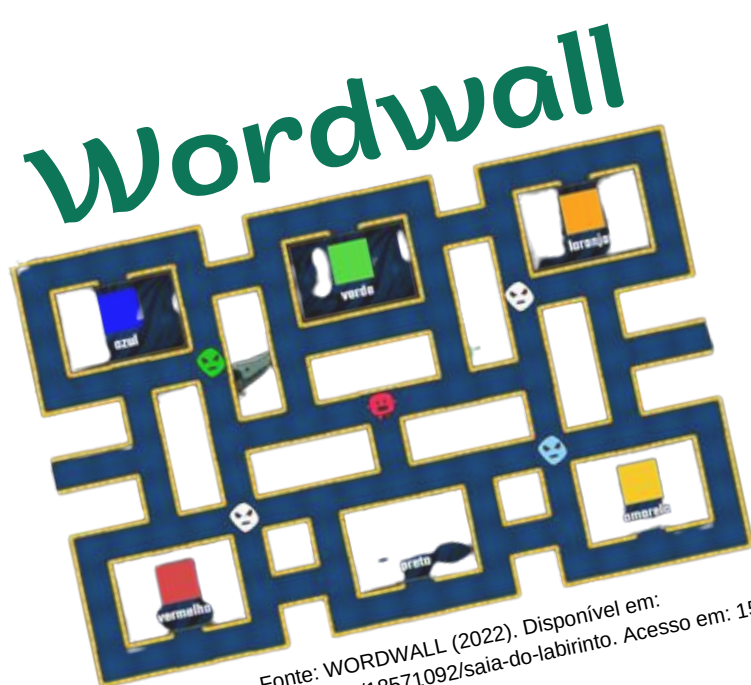
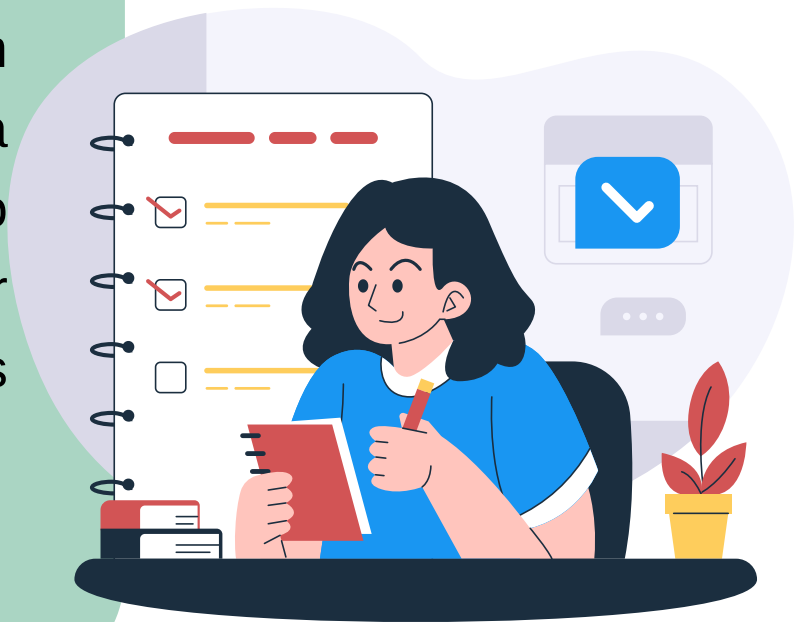
Sequência Didática "Criando jogos como forma de ressignificar a aprendizagem da linguagem técnica em Língua Inglesa na Educação Profissional e Tecnológica"

Planning

Problematização inicial

Promova a leitura do texto "A brief History of PCs", mas não realize qualquer intervenção, nem permita que os alunos pesquisem em dicionários impressos, interajam entre eles ou usem o celular. Após a leitura, eles farão exercícios sobre o texto citado e jogarão um jogo criado no Wordwall para verificar a aprendizagem. Então, o professor deverá ler o texto junto com os estudantes e corrigir os exercícios propostos.

Tempo estimado - 1 aula



Organização do conhecimento

Trabalhe quatro textos técnicos em inglês, provenientes dos livros **Inglês Instrumental I para Informática: Módulo I** e **Professional English in Use: for computers and the Internet**, aplicando os exercícios e os jogos, para verificação da aprendizagem. Em seguida, corrija os exercícios propostos.

Tempo estimado - 4 aulas

Observação: Considere o nível de domínio dos alunos em relação à habilidade de leitura em Língua Inglesa e, se necessário, faça ajustes quanto à duração dessa etapa.

Aplicação do conhecimento

Incentive os estudantes a criarem dois jogos, um no *site* do **Wordwall** e outro no **Scratch**, utilizando os textos técnicos trabalhados na fase anterior.

É importante disponibilizar tutoriais, templates e rubricas para que os alunos possam compreender o que fazer e como fazer.

Também, é essencial exibir as ferramentas citadas e recomendar que eles façam o curso Scratch, no formato Mooc, oportunizado pelo Centro de Referência em Formação e em Educação a Distância do Ifes (Cefor) para ter melhor conhecimento sobre o recurso referido.

Tempo estimado - 2 aulas.

Observação: Se julgar necessário, aumente o tempo de realização dessa fase.

SCRATCH



Fonte: SCRATCH (2022). Disponível em: <https://www.pcmag.com/reviews/scratch>. Acesso em: 15 out 2022.

WWW

Curso Mooc (CEFOR/IFES)

<https://mooc.cefor.ifes.edu.br/moodle/login/index.php>

Planning

1ª aula
1º Momento
Pedagógico -
Problematização
Inicial

Conteúdo (s)

Os 3 momentos pedagógicos de Delizoicov e Angotti (1994); e o Texto "A Brief History of PCs".

Objetivo (s)

- Apresentar os 3 momentos pedagógicos de Delizoicov e Angotti (1994).
- Trabalhar o texto técnico "A brief of history", com o intuito de averiguar o nível de compreensão dos alunos sobre o assunto apresentado em inglês, por meio da realização de exercícios e do jogos criado no Wordwall.

Metodologia

Aula expositiva sobre os três momentos pedagógicos de Delizoicov e Angotti (1994). Apresentação do texto "A brief history of PC's" (colorido), aplicação de exercícios de compreensão do texto e o vocabulário usado, e do jogo criado no Wordwall sobre o texto referido.

Recursos

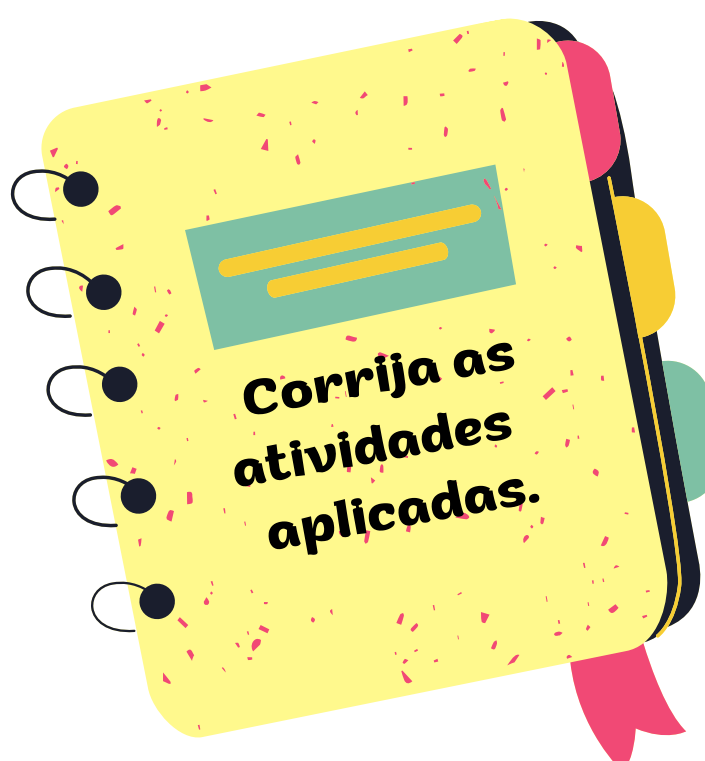
Cópias coloridas do texto
"A Brief History of PCs"

Notebook/Computador
Data show

Pincéis para quadro
branco.

Avaliação

Exercícios da p. 17-19, do livro Inglês Instrumental I para informática: Módulo I e o jogo do Wordwall.



Reading
Time!



A BRIEF HISTORY OF PCS

It's hard to imagine life without the personal computer. But 30 years ago they don't exist. Early models weren't so user-friendly. Here are some of the milestones on the way to today's slick machines.



Fonte: Ed Uthman / Wikimedia Commons. **The Altair** (2022). Disponível em: <https://abre.ai/hohA>. Acesso em 09 jan. 2023

1975 - The **Altair 8800** debuts on the cover of Popular Electronics magazine. Users had to build it themselves, and enter instructions via switches, since it had no keyboard.

1976 - The first Apple, now in Smithsonian



Fonte: Ed Uthman/Flickr. **The first Apple** (2022). Disponível em: <https://abre.ai/hodr>. Acesso em 09 jan. 2023



Fonte: Bilby/Wikipedia CC. **Apple II** (2022).. Disponível em: <https://abre.ai/hohN>. Acesso em 09 jan. 2023

1977 - The first color computer, **Apple II**, is widely adopted in schools, introducing a generation of students to computing.

1977 - The low-priced **TRS 80**, a.k.a. the "Trash-80", makes computers affordable for the masses.

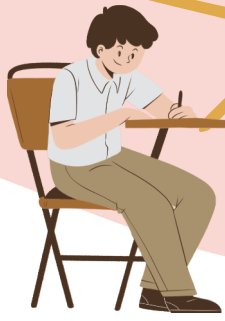


Fonte: Wikimedia Commons, the free media repository. **TRS 80**. (2022).. Disponível em: <https://abre.ai/hogO>. Acesso em 09 jan. 2023



Fonte: JAMES GATHANY / CDC / SCIENCE PHOTO LIBRARY. **Osbourne**. (2022.). Disponível em: <https://abre.ai/hog9>. Acesso em 09 jan. 2023

1981 - **Osbourne** introduce the first "portable". It weighs in at 25 pounds.



A BRIEF HISTORY OF PCS



1981 - With an Intel chip and Microsoft programming the **IBM PC** quickly dominates the market, inspiring an army of clones.



Fonte: Wikimedia Commons. **IBM PC** (2022). Disponível em: <https://abre.ai/hogX>. Acesso em 09 jan. 2023



Fonte: Canal Tech. **Commodore 64** (2022). Disponível em: <https://abre.ai/hohZ>. Acesso em 09 jan. 2023

1982 - A low price, plus lots of cool software, make **Commodore 64** a top seller.

1983 - The **Compaq portable** is the first fully compatible IBM clone.



Fonte: OLDCOMPUTERSNET. **The Compaq portable** (2022). Disponível em: <https://abre.ai/hoc2>. Acesso em 09 jan. 2023



Fonte: COLEGROVE, Timothy. **The Macintosh** (2022). Disponível em: https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Apple_Lisa_Computer.jpg. Acesso em 09 jan. 2023

1984 - The **Macintosh's** graphical user interface offers intuitive, mouse - driven operation at a reasonable price. Its pull-down menus and icons contrast sharply with the text-driven input of previous personal computers.

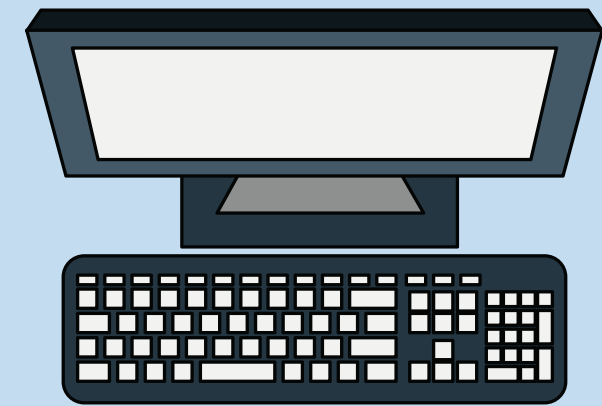
1985-1989 - Portable PCs finally become portable, with lightweight, notebook-style laptops, including models by **Radio Shack Compaq** and **NEC**.



Fonte: RADIOSCHACKCOMPUTER CENTER. **Radio Shack Compaq and NEC** (2022). Disponível em: https://americanhistory.si.edu/collections/nmah_334337. Acesso em 09 jan. 2023



A BRIEF HISTORY OF PCS



1993 - One of the first personal digital assistants to recognize hand-writing on its small screen, the short-lived **Apple Newton** is viewed as fatally flawed by some and ahead of its time by others.

Fonte: PALAZZO, Stefano. **Digital assistant** (2022). Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Personal_digital_assistant#/media/File:PalmTX.jpg. Acesso em: 09 jan. 2023.

1995 - Oracle's Larry Ellison promotes the idea of a low-cost, limited-function \$500 "network computer". But price cuts in full-fledged PCs make the initiative moot.



Fonte: SULLIVAN, Justin. **Fotografia** (2022). Disponível em: <https://abre.ai/hols>. Acesso em 09 jan. 2023.



1998 - Apple rolls out its low-priced **iMac**, designed to give users easy access to the Internet.

Fonte: Wikimedia Commons, the free media repository. **imac** (2022). Disponível em: <https://abre.ai/hogO>. Acesso em: 09 ja. 2023

2002 - Eight manufacturers introduce versions of the Microsoft designed Tablet PC, a Wi-Fi- equipped laptop you can write on.

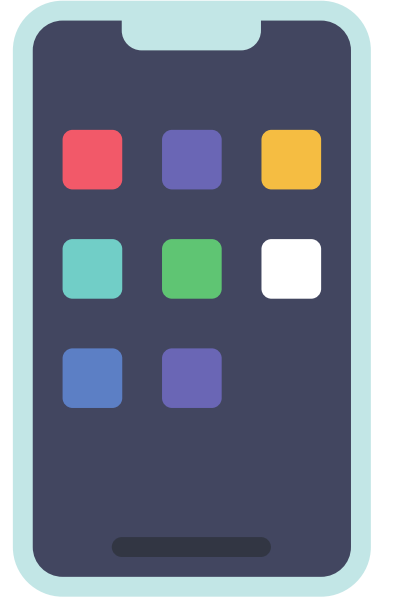
Josh Ulick



Fonte: DREIJER, Janto. **Tablet Pc** (2022). Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:TabletPC.png>. Acesso em: 09 jan. 2023



KILLER APPLICATIONS



Some new programs are so good you're willing to buy a better PC just to run them.

1979

The first killer app, this spreadsheet draws many to Apple II.

VISICALC

WORDSTAR

One of the first commercially successful word processors.

1979

1985

A boon to the publishing industry, it helps spur Mac sales.

Adobe Page Maker



E-mail gets a user friendly interface. The Net's first killer app?

1988

1993

Browsers like Mosaic and later Netscape open the Web to everyone.

 **Netscape**



Powerful search engines let surfers home in on the Web's almost limitless offerings.

1994

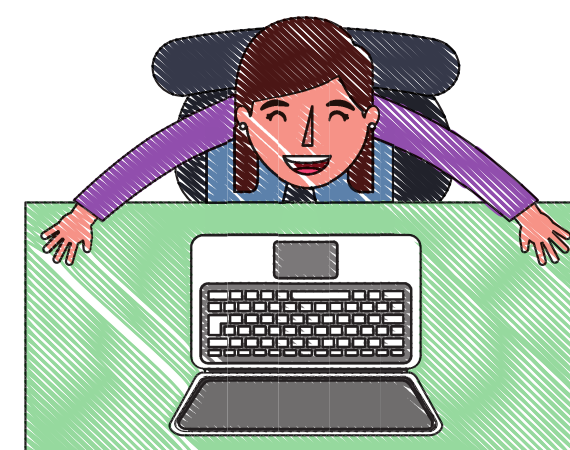


EXERCISE

Objetivo da atividade - Analisar o nível de conhecimento e domínio dos alunos quanto à habilidade de leitura e compreensão de textos técnicos em inglês.

1. Traduza as seguintes palavras observando seu contexto semântico, ou seja, o significado das palavras, das frases, das expressões, etc., em um momento específico.

- a. User-friendly: _____
- b. Slick machines: _____
- c. Switches: _____
- d. Keyboard; _____
- e. Pull-down-menus: _____
- f. Screen: _____
- g. Flawed: _____



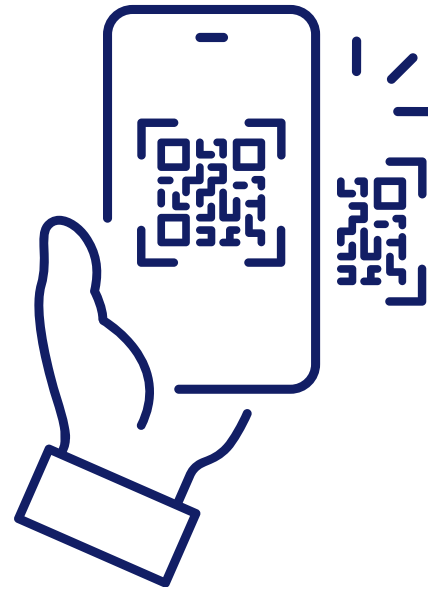
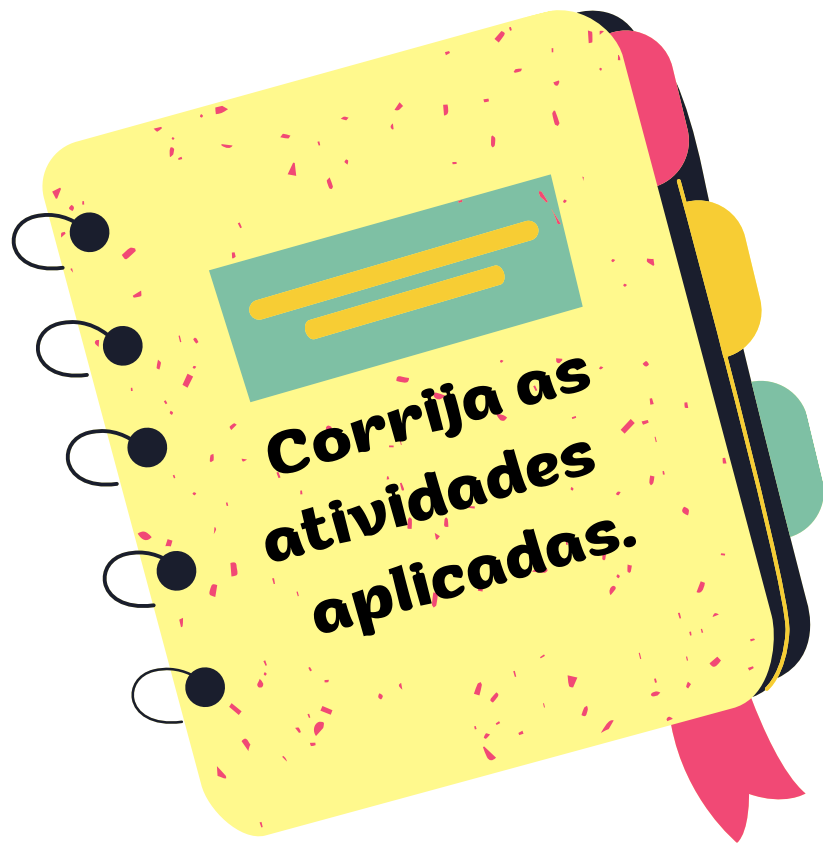
2. Relacione os anos com os respectivos computadores ou eventos:

a. 1975	() oracle – baixo custo
b. 1976	() portáteis – NEC, Compaq, Radio Shack
c. 1977	() Compaq Portátil
d. 1981	() Microsoft – Tablet PC
e. 1982	() Altair 8800
f. 1983	() iMac “fácil acesso à Internet”
g. 1984	() Apple Newton
h. 1985-89	() IBM PC
i. 1993	() Apple II – computador colorido
j. 1995	() TRS – 80 “Trash – 80”
k. 1998	() Macintosh – interface gráfica
l. 2002	() Commodore 64
	() o 1º computador Apple

3. Após a leitura do texto "A brief History of PCs", qual é a sua compreensão sobre as informações compartilhadas?

4. Copie do texto a abreviação que significa 'also as known as'.





Disponível em: <https://abrir.link/7ddEU>

Posicione seu celular sobre o QR Code acima, e acesse o jogo que te ajudará a verificar seus conhecimentos sobre o texto "A brief History of PCs".



2º Momento Pedagógico: Organização do Conhecimento

Planning

2º Aula

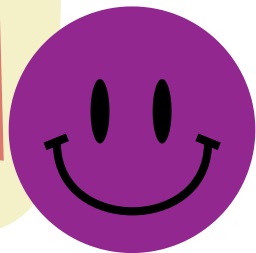
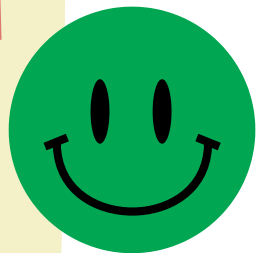


Objetivo (s)

Ensinar estratégias de leitura que auxiliarão na compreensão de textos em inglês.

Usar o texto "The Light at the End of the Computer" para aplicar as técnicas de leitura citadas no conteúdo.

Averiguar a aprendizagem das técnicas de leitura por meio da aplicação de exercícios.



Conteúdo (s)

Técnicas de leitura (Predicting, scanning for key words and specific information; scanning for images, numbers, and universal symbols).

Metodologia

Exposição do conteúdo para elucidação de forma prática das seguintes técnicas de leitura: predicting, scanning for key words and Specific Information; scanning for images, numbers, and universal Symbols. Após a leitura do texto "The light at the end of the computer", o jogo criado pela docente no site do Wordwall será usado para averiguação da aprendizagem, de forma lúdica e interativa.

Recurso (s)

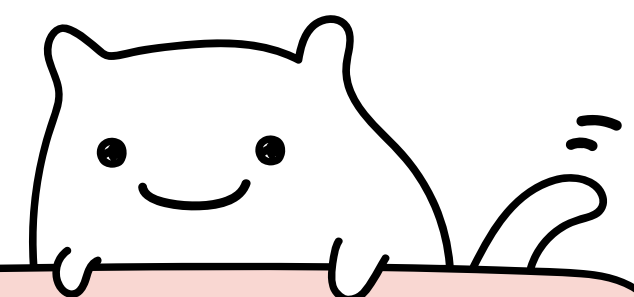
- Cópias coloridas do texto "The light at the end of the computer" (Livro: Inglês Instrumental I para informática: Módulo I, p. 37).
- Datashow, notebook, pincéis para quadro branco.
- Google Sala de Aula.
- Jogo criado no site do Wordwall (<https://encurtador.com.br/ehvyS>) sobre o conteúdo citado.

Avaliação

Aplicação do jogo produzido no site do Wordwall, e os exercícios da p. 38-39, do livro mencionado.



Fonte: WORDWALL (2022). Disponível em: <https://wordwall.net/pl/resource/18571092/saia-do-labirinto>. Acesso em: 15 out 2022.



**Corrija os
exercícios
propostos.**



Estratégias de leitura

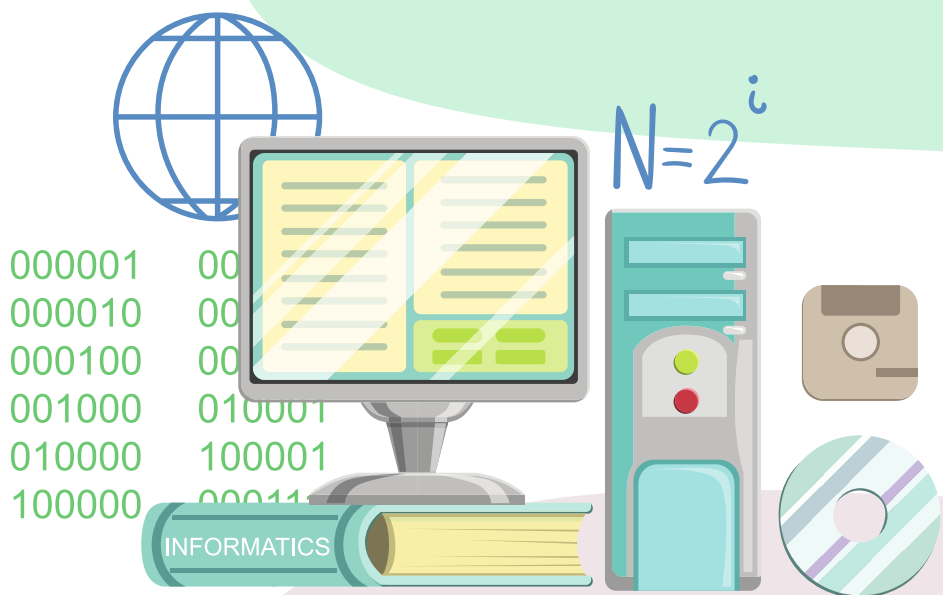
Predicting

Direcione a sua atenção para o título e o formato do texto. Olhe atentamente qualquer figura, ilustração, título e subtítulo que acompanhe o texto. Tente descobrir, antes de ler o texto, o assunto sugerido na unidade. Imagine palavras que provavelmente aparecerão no texto.



Scanning for Key Words and Specific Information

Scanning é passar os olhos rapidamente pelo texto, procurando "pistas" e/ou informações específicas para a compreensão do texto. Destaque as palavras-chave, e leia a frase em que elas se encontram com mais atenção.



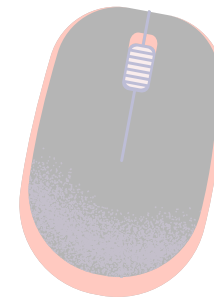
Scanning for Images, Numbers, and Universal Symbols

Números, ilustrações, imagens gráficas, e os símbolos universais (exemplos: US\$ = dólar, R\$ = real, # = número) são muito utilizados no *Scanning*. Quando você está procurando informações, como por exemplo, preços e tamanho, você não precisa ler tudo o que está escrito.

Identifique os números, símbolos, ou expressões significativas e pare quando os encontrar.



The Light at the End of the Computer



Faster is always better, at least in computer, which is a big reason why engineers try each year to etch ever-tinier circuits into silicon chips. The shorter the distance the electricity needs to travel, the thinking goes, the faster the calculation.

But shortening pathways isn't the only way to speed things up. Sending light, rather than electricity, zipping down these microscopic infobahns would be like trading in your bicycle for a Ferrari. Last week engineers at chipmaker Intel came a step closer to a light-based computer by inventing a device for manipulating light signals. By itself, the device isn't all that impressive. All it does is encode data onto a beam of infrared light. It splits the beam in two, slows one down with an electric charge and recombines them to create a pattern of light and dark. By manipulating the charge, you can turn this sequence into the ones and zeros of computer code.

The real significance of the device is not what it does, but what it's made of: silicon, the stuff of ordinary computer chips. Silicon chips are ubiquitous and cheap, and engineers understand them intimately. Marrying silicon and light is like marrying money to beauty: the union could make everything easier, cheaper and faster.

The first use of device - perhaps in five years, Intel says - will probably be to make super - low - cost "transceivers" that convert electrical signals to light signals, and vice versa, in optical - fiber networks. By the end of the decade, optical - silicon devices might show up in servers, and by 2014 perhaps inside PCs, giving them more oomph. One of these days, the innards of a PCs may consist mostly of light circuits rather than electrical ones; It that happens, information would flow more freely. Zipping movies over the Internet by PC might inexpensively monitor a patient's CAT scan in real time in Berlin; or each home might crunch its own unique weather forecast.

For now, though, all that is over the rainbow.



TEMMA EHRENFELD (GALLO, 2014, p. 3)



Objetivo da Atividade: Elucidar e estimular a prática das técnicas de leitura abordadas na segunda aula, usando o texto técnico "The Light at the End of the Computer".

Após a leitura do texto The light at the end of the computer, responda os exercícios a seguir.

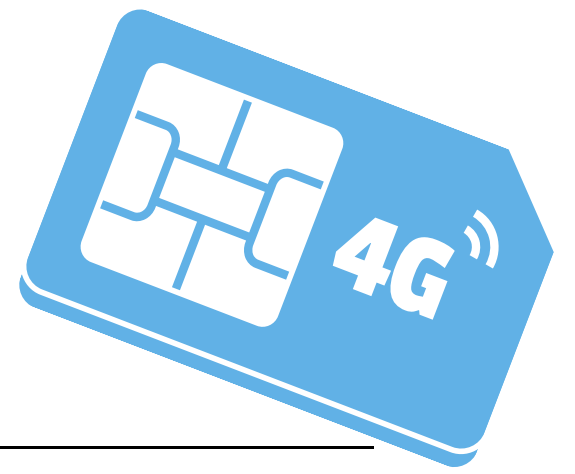
1. Discuta com um colega o significado das seguintes palavras:

- LIGHT - _____
- SILICON - _____
- CHIPS - _____
- ELETRIC CHARGE - _____
- TRANSCIVERS - _____



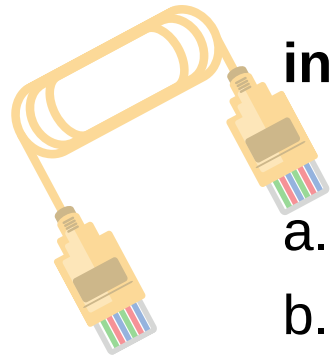


EXERCISE

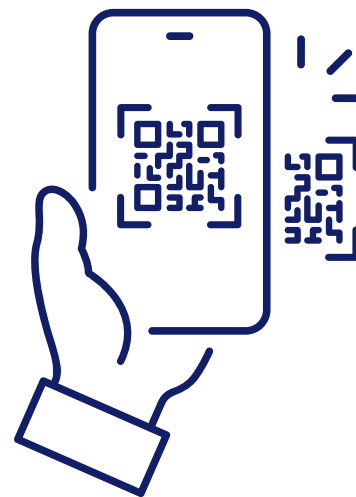
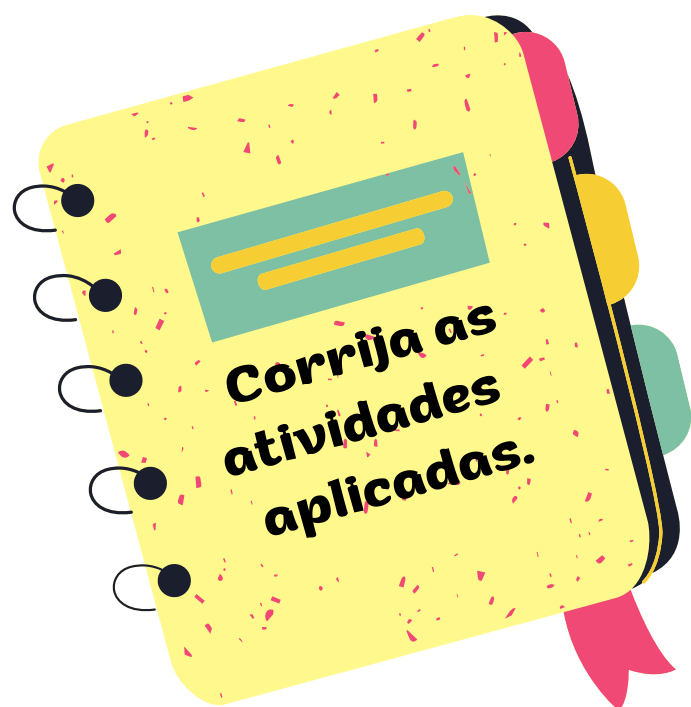


2. Que relação você estabelece entre as palavras acima?

3. Verifique se as orações abaixo são falsas ou verdadeiras, de acordo com o texto, e indique as linhas que justificam a sua resposta:

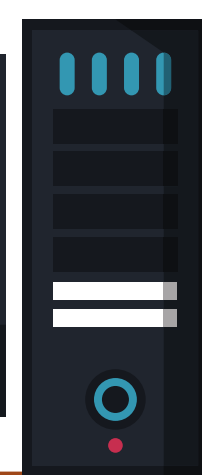
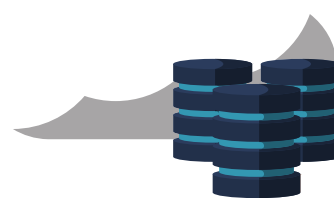


- a. () Existe uma única maneira de apressar o envio de informações.
- b. () Os chips de computadores e o mecanismo inventado são feitos de silício.)
- c. () O padrão claro e escuro não pode ser transformado numa sequência de zeros e uns.



Disponível em: <https://abrir.link/D0vmi>

Posicione seu celular sobre o QR Code acima, acesse o jogo que te ajudará a verificar seus conhecimentos sobre o texto "The Light at the End of the Computer".



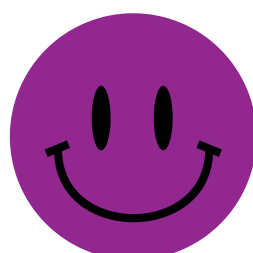
Planning



Objetivo (s)

Ensinar estratégias de leitura que auxiliarão na compreensão de textos em inglês.

Averiguar a aprendizagem das técnicas de leitura por meio da aplicação de exercícios.



Conteúdo (s)

Técnicas de leitura (Making personal connections with the text; identifying cause and effect statements; finding topic sentences and supporting ideas; getting meaning from context).

Metodologia

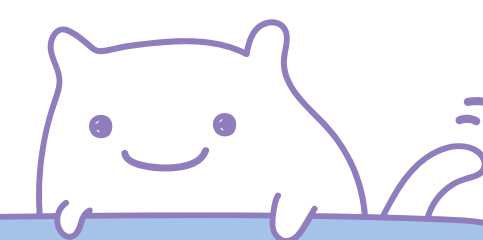
Apresentação do texto “3G: The coming revolution in wireless”, estimulando a leitura e aplicando exercícios de compreensão sobre ele, além de trabalhar com um jogo online (criado no Wordwall) que fomente a aprendizagem do assunto abordado no texto citado.

Recurso (s)

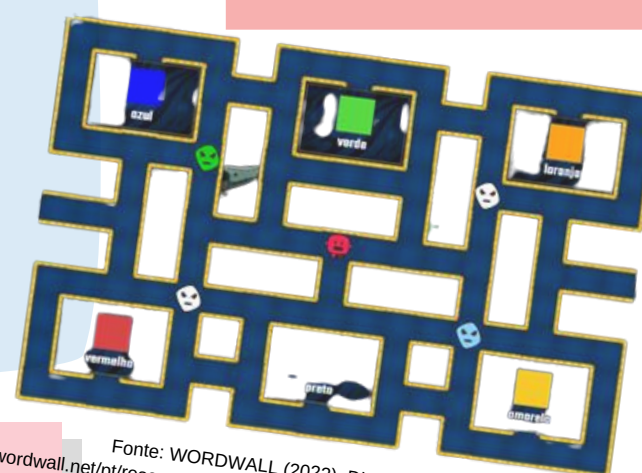
- Cópias coloridas do texto “3G: The Coming Revolution in wireless” (Livro Inglês Instrumental I para informática: Módulo I, p. 53).
- Datashow, notebook, pincéis para quadro branco.
- Google Sala de Aula.
- Jogo criado no site do Wordwall sobre o conteúdo citado.

Avaliação

Aplicação do jogo produzido no *site* do Wordwall, e os exercícios da p. 54, do livro mencionado.



Corrija os exercícios propostos.



Fonte: WORDWALL (2022). Disponível em: <https://wordwall.net/pt/resource/18571092/saia-do-labirinto>. Acesso em: 15 out 2022.



Estratégias de leitura

Making personal connections with the text

Sempre que você ler um texto, pergunte a você mesmo que tipo de texto é, quem é o autor, a quem ele se dirige, e onde você encontraria esse texto. Pense sobre o tema. Como ele se relaciona com você? Tente se identificar com o texto, faça associações.

Getting meaning from context

Quando você encontrar uma palavra desconhecida e não tiver um dicionário; você pode: observar se as figuras que ilustram a página ajudam a compreender o que a palavra significa; procurar por cognatos; ou procurar pistas no texto: um sinônimo, uma definição ou explicação contida antes ou depois da palavra que você desconhece.

Identifying Cause and Effect Statements

Alguns textos mostram como um fato **causa** um outro. A causa é razão pela qual alguma coisa acontece. O **efeito** é o que acontece como resultado de uma causa. Você pode entender melhor o que lê, procurando no texto as ideias de causa e efeito. Para identificá-las, procure por palavras-chave que indicam causa e efeito, tais como: leads to, causes, because, is due to, when.



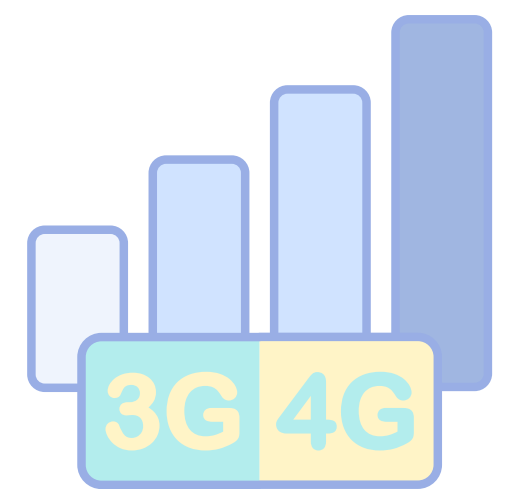
Finding topic sentences and Supporting ideas

Quando você ler um parágrafo (um grupo de orações com uma ideia central), procure a oração principal: ela resume a ideia central do parágrafo. Bons leitores normalmente procuram, em primeiro lugar, a oração principal. Depois, eles buscam os detalhes que reforçam a ideia deles. Isto os ajuda a compreender e lembrar melhor aquilo que leem.





Special Advertising Section THE WIRELESS REVOLUTION 3G: The Coming Revolution in Wireless



by Pamela Weintraub

Just when we think we have seen the last great communications revolution in the form of the Internet, another, even more radical, shift is about to come our way. The next wave will surround us with connectivity, not only to the World Wide Web, but also to our telephones, our sources of entertainment, our offices, even the appliances in our home, from wherever we are, 24 hours a day. What some people are calling the Big Bang of connectivity - third generation mobile telephony, or 3G - has promised to free us from the confines of cables, fixed access points and slow connection for good.

Connected to the Internet continually, without the requirement of your logging on and off, 3G devices will fit in your pocket or hang from your belt. At first they may seem to be merely more efficient and reliable versions of the mobile phones we use today. But that perception will be short-lived. At 3G speeds, a pocket-size communicator could zoom beyond simple voice calls and messaging to include mobile video-conferencing, the routine use of video postcards, the delivery of CD-quality music, the storage and retrieval of personal information, as well as potentially endless variations on mobile electronic commerce.

In the near term, 3G phones will scan the Web at high speed, with pages modified for mini color screens. Among the perks: instant access to news, goods and services, banking and stock trading multiplayer games and the ability to exchange multimedia messages with people all over the world. A user could videotape a scene through a digital camera in the phone, then send it to computers or other mobile phones anywhere in the world.

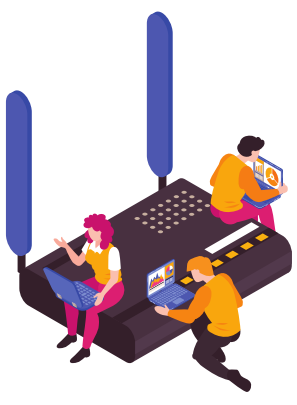
Later versions, say forecasters, will be operated by tapping a screen or issuing voice commands. They might enable us to attach scents to e-mails, and, all concur, will know where we are on Planet Earth at any given moment, providing us with directions from anywhere to anywhere in real time.

Gunnar Lijegren, director of corporate marketing for Ericson, says that we'll be able to use our 3G mobile phone to book a court at the tennis club. You'll be able to view the openings available on your screen and reserve the time and date with the push of a pen, and then pay the tab by credit card through the phone, too.

Rod Nelson, chief technology officer at AT&T Wireless, predicts 3G will provide workers with immediate access to corporate intranet. Streaming media will enable users to pull out their phones and videoconference with colleagues or clients from the airport or the car. But these specifics are just part of the Big Bang vision that industry architects propose. Third-generation is much more than Internet or wireless communications, according to the UMTS (Universal Mobile Telecommunications System) Forum, a multinational group formed to increase awareness of 3G issues. Instead, the group says, next generation wireless is a paradigm-shifting technology poised to create "new pathways for business, entertainment and information" through "the convergence of telecommunications, Internet and media".

One result will be a "trading revolution" driven by mobile commerce and the development of mobile, Internet-based electronic payment systems. Another will be the ability to control, coordinate and customize vast amounts of information from diverse sources through devices that work from any location on the planet and fit in the palm of your hand. Given a multitude of such 3G applications, the size of the new industry is bound to be vast.





According to a recent survey conducted by the UMITS Forum, the new technology will represent a cumulative market opportunity worth as much as \$1 trillion for mobile operators between now and 2010.

Telecom operators could see \$300 billion a year in revenue from third-generation services by 2010, the report found, and individuals with 3G service could spend about \$30 per month on data services alone. If predictions are correct, in fact, third-generation providers could see more revenue from data services-including transmission of text and graphics-than voice, with data representing 66 percent of 3G service revenue by 2010.

"Ultimately", says UMITS Forum chairman Dr. Bernd Eylent, "only 3G can deliver the capabilities and services necessary to support the expectations that tomorrow's users will have."



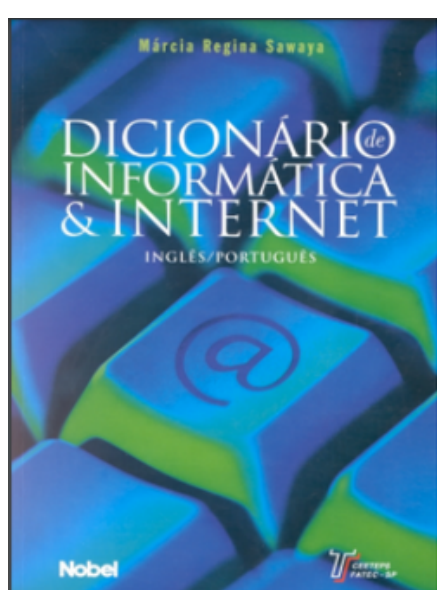
EXERCISE



Objetivo da Atividade: Averiguar a aprendizagem das técnicas de leitura citadas na página 25, por meio do texto "3G: The Coming Revolution in wireless"

1. Is a connectivity a Keyword when we talk about wireless? Justify.

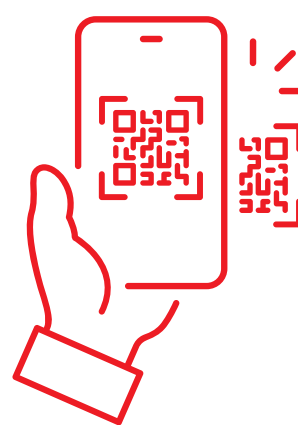
2. Does the text help you to understand what is the 3G? How? Which lines explain it?



Fonte: (Sawaya, 1999).

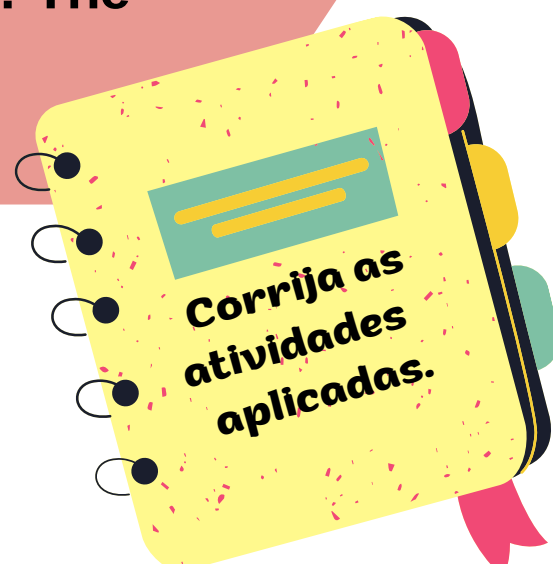


Dicionário Bilingue para área de Informática e internet



Disponível em: <https://abrir.link/2VCdc>

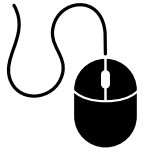
Posicione seu celular sobre o QR Code ao lado, acesse o jogo que te ajudará a verificar seus conhecimentos sobre o texto "3G: The Coming Revolution in Wireless".



3. Find in the text words equivalent to the following meanings:



You start using a computer system, especially by giving a password= _____



You finish using the system by following an approved set of instructions = _____

4. Match the words with the meaning that best suits them taking into consideration the context where they appear:

a. sources	() vantagens, benefícios
b. Short-lived	() rendimento
c. perks	() fontes
d. forecasters	() estar pronto para fazer algo a qualquer momento
e. poised	() será de vida curta, efêmera
f. revenue	() pessoas que fazem provisões



5. Explain the numbers and acronyms below:

a. w.w.w - _____

b. 24 - _____

c. UMTS - _____

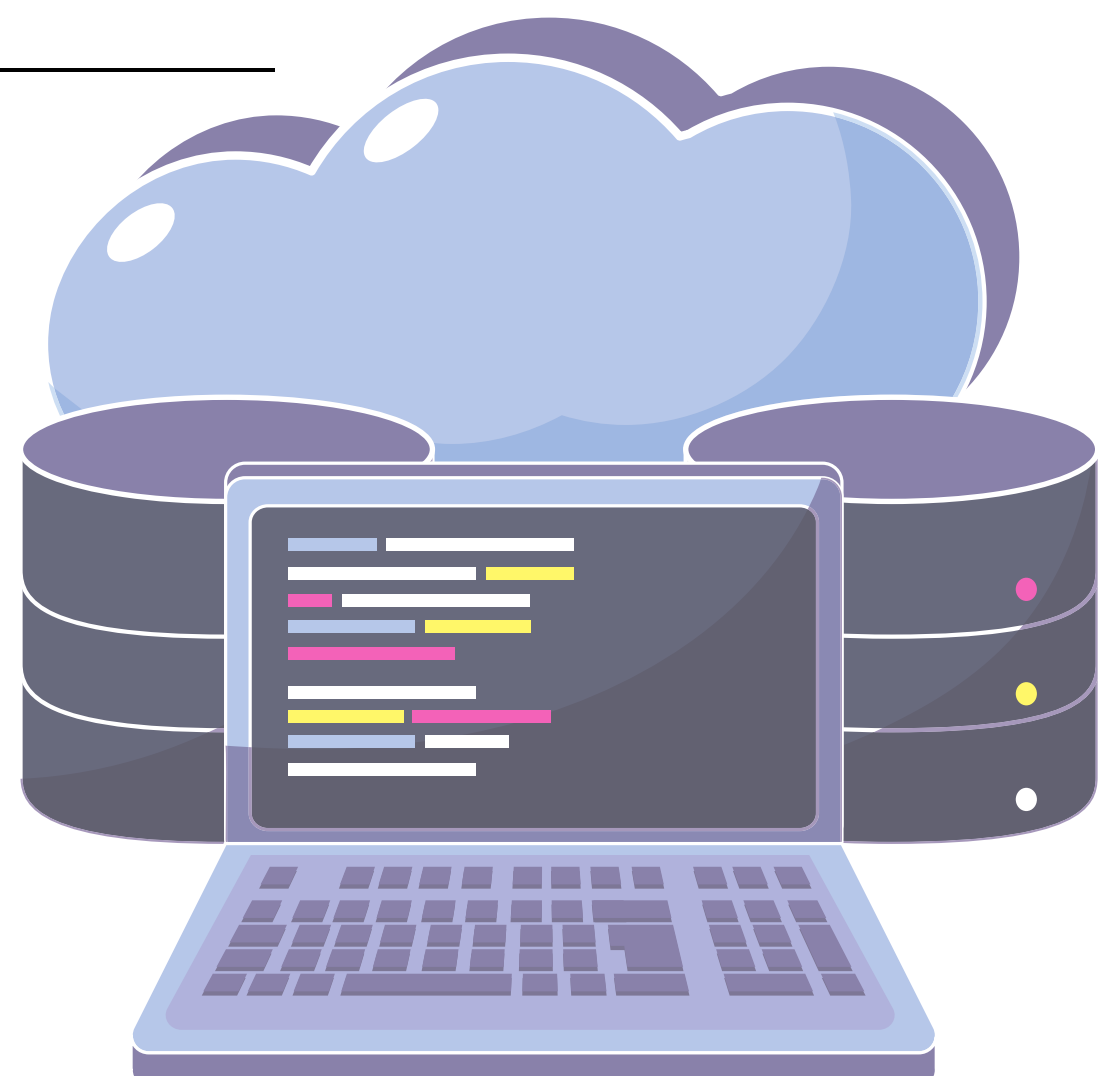
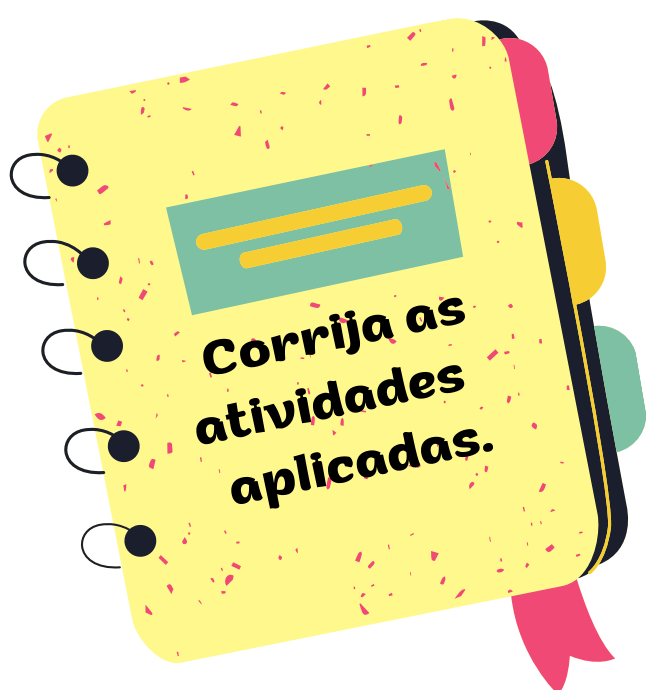
d. \$1 trillion - _____

e. \$ 300 billion - _____

f. \$ 30 - _____

g. 66% - _____

h. 2010- _____





4ª Aula



Objetivo (s)

Abordar os tipos de sistemas de computadores.

Ensinar estratégias de leitura que auxiliarão na compreensão de textos em inglês.

Averiguar a aprendizagem das técnicas de leitura por meio da aplicação de exercícios.

Conteúdo (s):

Técnicas de leitura (Understanding written instructions and manuals; understanding pronoun referents; Distinguishing facts from opinions; Using grammar to guess word meanings).

Metodologia

Apresentação do texto "Types of computer systems", estimulando a leitura e aplicando exercícios de compreensão sobre ele, além de trabalhar com um jogo online (criado no **Wordwall**) que fomente a aprendizagem das informações abordadas no texto citado.

Recurso (s)

- Cópias coloridas do texto "Types of computer systems" (Livro Professional English in Use: para informática, p. 16).
- Data show, notebook, pincéis para quadro branco.
- Google Sala de Aula.
- Jogo criado no site do Wordwall sobre o conteúdo citado.

Avaliação

Aplicação do jogo produzido no *site* do Wordwall, e os exercícios da p. 17, do livro mencionado.

**Corrija os
exercícios
propostos.**

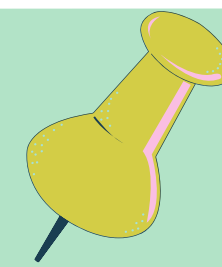
Fonte: WORDWALL (2022). Disponível em:
<https://wordwall.net/pt/resource/18571092/sala-do-labirinto>. Acesso em: 15 out 2022.



Estratégias de leitura



Understanding written instructions and manuals

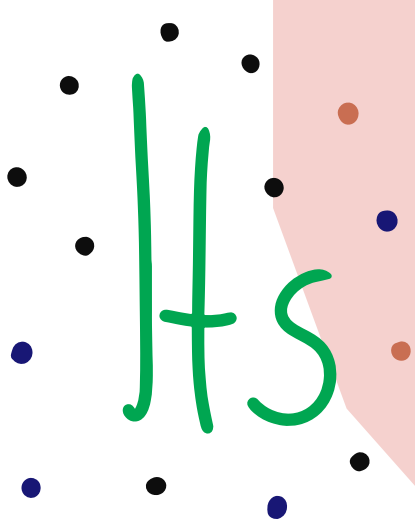
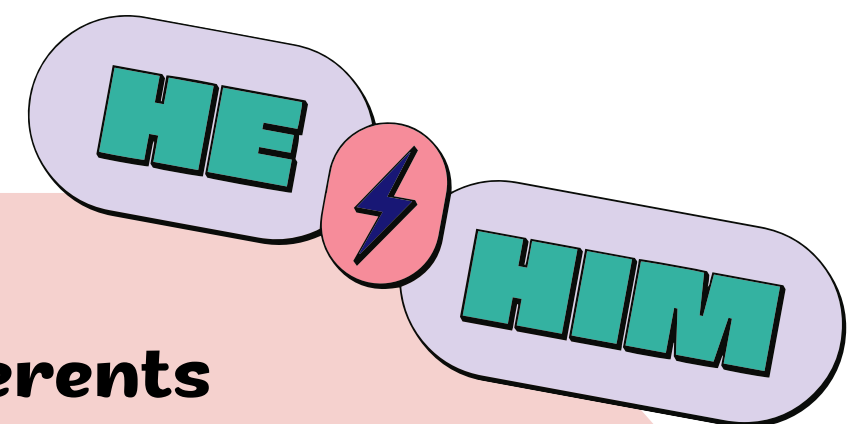


As instruções descrevem como fazer algo. Antes de iniciar qualquer procedimento, leia as instruções cuidadosamente, observando as sugestões relacionadas a seguir: 1) Inicie dando uma lida rápida e geral no texto sem efetivamente executar nenhum dos passos. Certifique-se que você compreendeu a ideia geral dos procedimentos que estão sendo descritos. 2) Preste muita atenção nas indicações de sequências a serem seguidas (como *first*, *then*, *next* e *finally*) ou palavras-chave. Numerais ordinais (como *first*, *second*, *third*, etc.), cardinais (1,2,3, etc.), romanos (I, II,III, etc) ou letras (A, B, C, etc.) também mostram a ordem correta dos passos que você deve seguir para realizar o processo. 3) Leia as instruções contidas no texto novamente, devagar e com atenção especial certificando-se de que você entendeu a ordem correta de cada passo a ser seguido.



Understanding Pronoun Referents

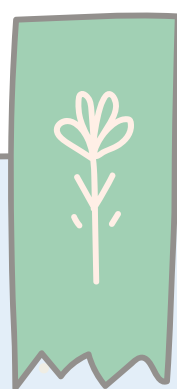
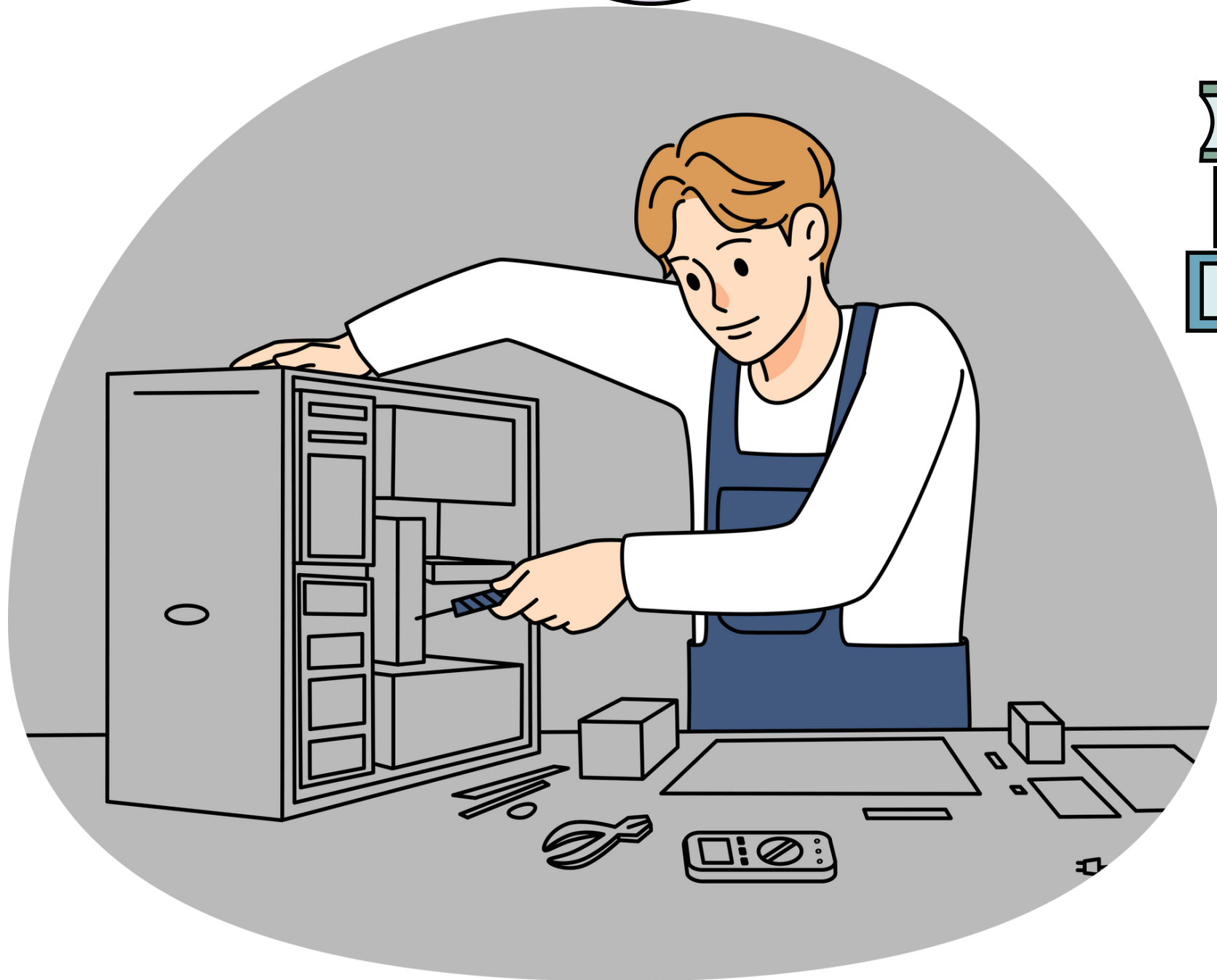
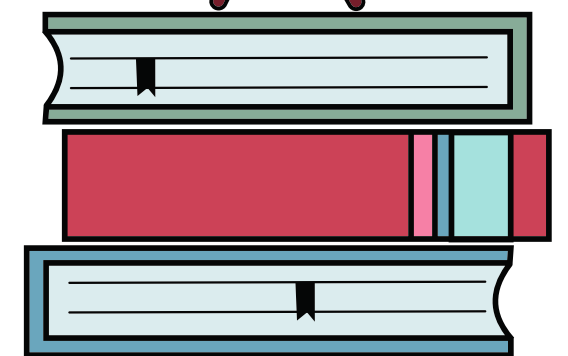
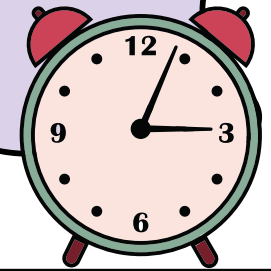
Pronomes são usados para dar coesão ao texto e evitar repetições desnecessárias. É importante identificar quais substantivos foram substituídos por pronomes. É fundamental para a compreensão do texto saber a que palavra se refere o pronome. Leia sempre a primeira parte da oração ou a oração anterior para encontrar a palavra ou as palavras que foram substituídas.





Distinguishing Fact from Opinions

Ao ler um texto, é importante distinguir um fato de uma opinião. Um fato é aquilo que é real. Ao escrever textos factuais, os autores usam informações do mundo real para apoiar ou provar os temas de seus textos. Uma opinião é o que a pessoa acredita ser verdadeiro. Autores normalmente usam frases *I think*, *I believe* e *in my opinion* ao declarar suas opiniões.



Using grammar to guess word meanings

A gramática pode ajudar você a descobrir o significado de palavras desconhecidas. Ao encontrá-las, procure identificar a classe gramatical. Saber se uma palavra é um verbo, um substantivo, um adjetivo, ou um advérbio irá facilitar a descoberta do significado dessa palavra.



Types of computer systems



From mainframes to wearable computers

A **mainframe** is the most powerful type of computer. It can process and storage large amounts of data. It supports multiple users at the same time and can support more simultaneous processes than a PC. The central system is a large server connected to hundreds of terminals over a network. Mainframes are used for large-scale computing purposes in banks, big companies and universities.

A **desktop PC** has its own processing unit (or PCU), monitor and keyboard. It is used as a personal computer in the home or as a workstation for group work. Typical examples are the IBM PC and the Apple Macintosh. It's designed to be placed on your desk. Some models have a vertical case called a tower.

A **laptop** (also called a notebook PC) is a lightweight computer that you can transport easily. It can work as fast as a desktop PC, with a similar processors, memory capacity, and disk drives, but it is portable and has a smaller screen. Modern notebooks have a **TFT** (Thin Film Transistor) **screen** that produces very sharp images.

Instead of a mouse, they have a touchpad built into the keyboard - a sensitive pad that you can touch to move the pointer on the screen.

They offer a lot of connectivity options: **USB** (Universal Serial Bus) **ports** for connecting peripherals, slots for memory cards, etc.

They come with battery packs, which let you use the computer when there are no electrical outlets available.

A **tablet PC** looks like a book, with an LCD screen on which you can write using a special digital pen. You can fold and rotate the screen 180 degrees. Your handwriting can be recognized and converted into editable text. You can also type at the detached keyboard or use voice recognition. It's mobile and versatile.

A personal digital assistant or **PDA** is a tiny computer which can be held in one hand. The term PDA refers to a wide variety of **hand-held** devices, palmtops and pocket PCs.

For input, you type at a small keyboard or use a **stylus** - a special pen used with a **touch screen** to select items, draw pictures, etc. Some models incorporate **handwriting recognition**, which enables a PDA to recognize characters written by hand. Some PDAs recognize spoken words by using **voice recognition** software.

They can be used as mobile phones or as personal organizers for storing notes, reminders and address. They also let you access the Internet via **wireless** technology, without cables.

A **wearable computer** runs on batteries and is worn on the user's body, e.g. on a belt, backpack or vest; it is designed for mobile or hands-free operation. Some devices are equipped with a wireless modem, a small keyboard and a screen; others are voice-activated and can access email or voice mail.

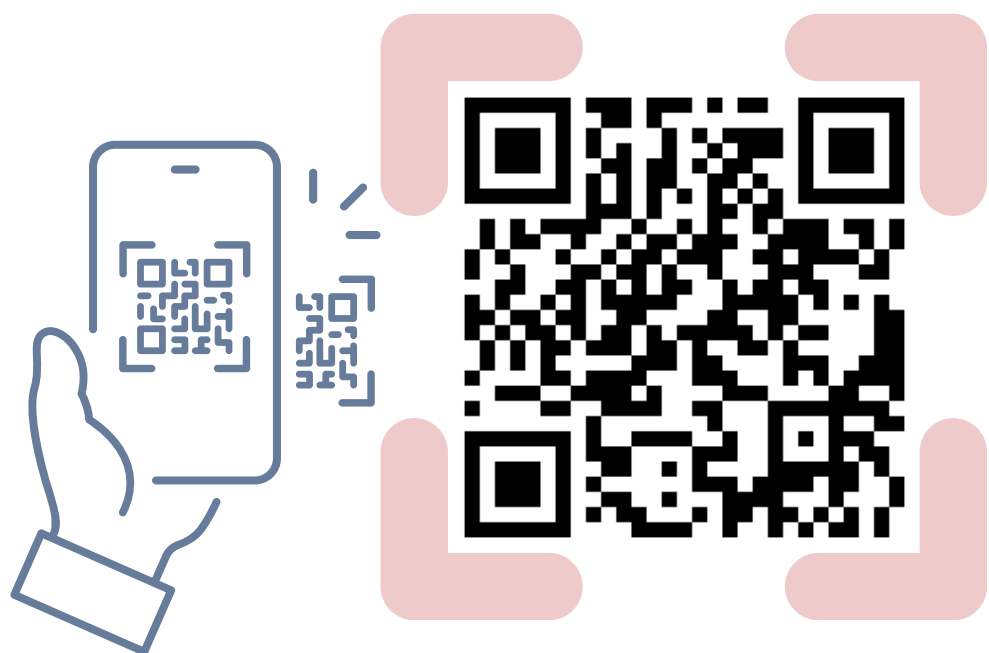


Objetivo da (s) Atividade (s): Averiguar a aprendizagem das técnicas de leitura citadas nas páginas 30 e 31, usando o texto técnico "Types of computer systems".

Leia o texto "Types of computer systems". Após, responda os exercícios a seguir.

A. Which type of computer do these descriptions refer to?

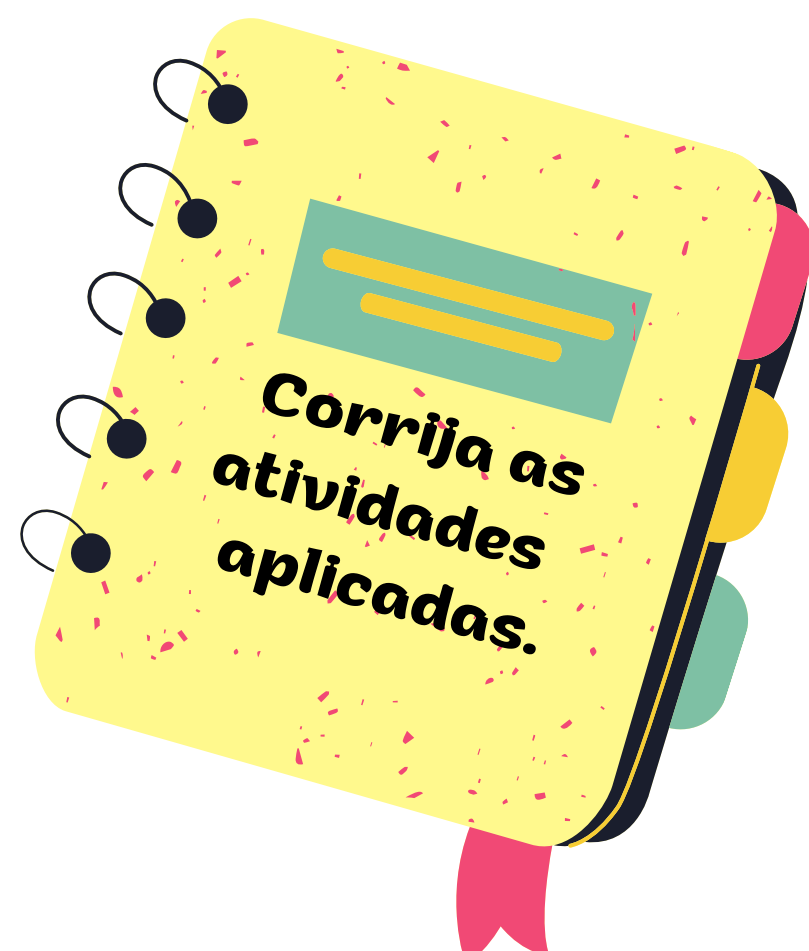
1. a hand-held computer which can be used as a telephone, a web explorer and a personal organizer. _____.
2. a typical computer found in many businesses and popular for home use _____.
3. a large computer used for intensive data processing and often linked to many terminals _____.
4. a small computer that fits into items of clothing _____.
5. a portable computer that can be closed up like a briefcase as powerful as a desktop PC _____.
6. a function PC, though it only weighs 1.2kg - you can go to a meeting and write your notes on it, like a paper notepad; its screen mode can be changed from portrait to landscape _____.



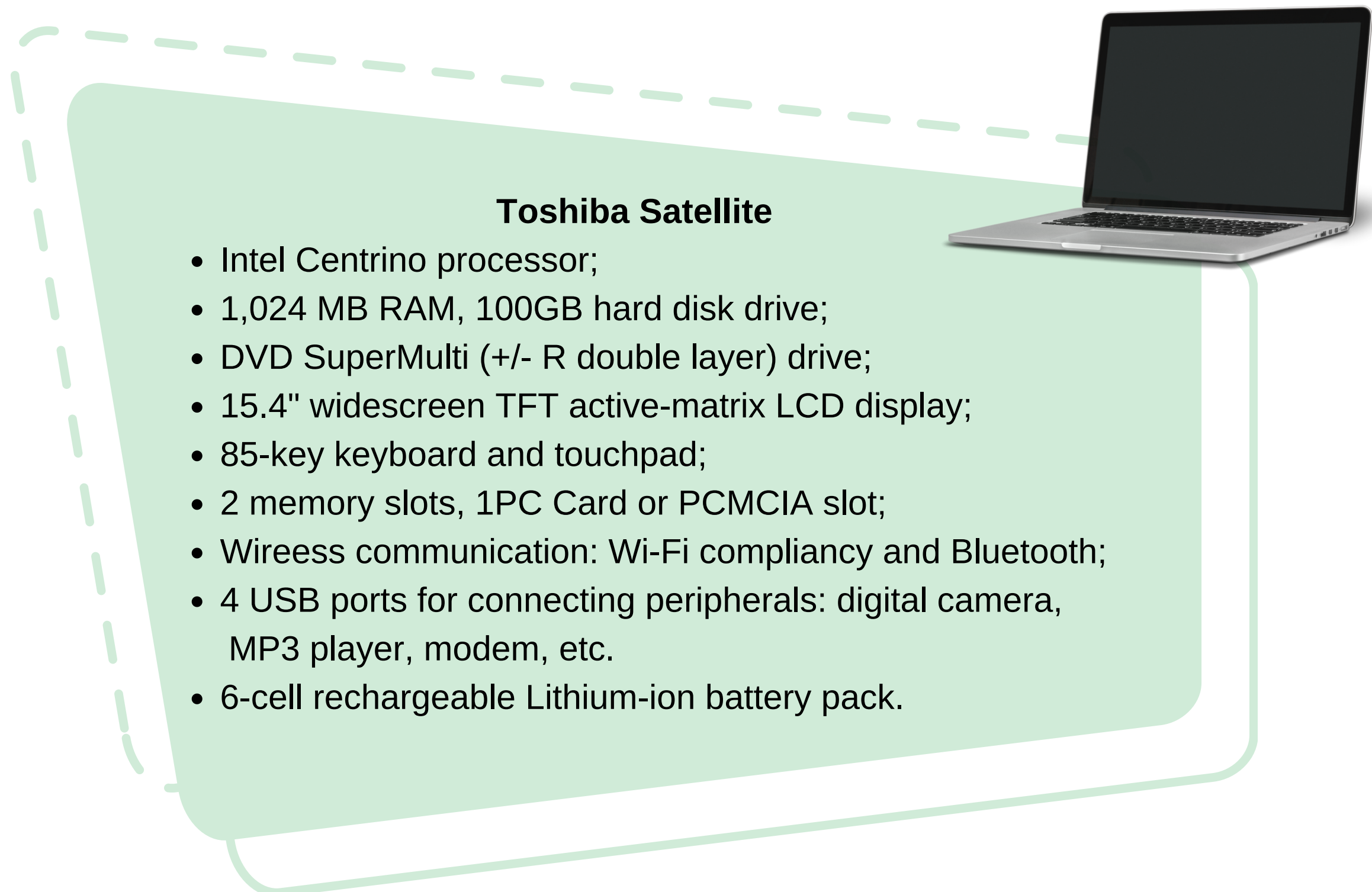
Disponível em: <https://abrir.link/SxXI9>



Posicione seu celular sobre o QR Code acima, acesse o jogo que te ajudará a verificar seus conhecimentos sobre o texto "Types of computer systems".



B. Look at the computer advertisement and find this information.



Toshiba Satellite

- Intel Centrino processor;
- 1,024 MB RAM, 100GB hard disk drive;
- DVD SuperMulti (+/- R double layer) drive;
- 15.4" widescreen TFT active-matrix LCD display;
- 85-key keyboard and touchpad;
- 2 memory slots, 1PC Card or PCMCIA slot;
- Wireless communication: Wi-Fi compliancy and Bluetooth;
- 4 USB ports for connecting peripherals: digital camera, MP3 player, modem, etc.
- 6-cell rechargeable Lithium-ion battery pack.

1. What type of computer is advertised?

2. What kind of screen does it have?

3. Which pointing device replaces the mouse?

4. What type of ports does it have for connecting cameras and music players?

5. What sort of power supply does it use?

C. Read this interview with Adams Hawkins, an IT manager, and complete it with words from the PDA section opposite.

Interviewer: What are the basic features of a PDA?

Adam: Well, a typical PDA is a (1) _____ device that runs on batteries and combines computing phone and Net capabilities.

Interviewer: And how do you enter information?

Adam: For input, you use a (2) _____ or pen to write and make selections on a (3) _____, _____; they also have buttons for launching programs. Some models have a small keyboard. They may have a (4) _____ system that reacts to the user's voice.

Interviewer: Do they need special software?

Adam: Yes, most of them run on Windows Mobile. Palmtops supported by Palm Inc. Use





Palm OS. Pen-based system include (5) _____, so you write on the screen and the computer recognizes your handwriting and inserts the appropriate letters.

Interviewer: What sort of things can you do with a PDA?

Adam: You can store personal information, take notes, draw diagrams and make calculations. Many PDAs can access the Net via (6) _____.

you and computers



Write down two benefits and two imitations of PDAs.

2. Explain in a paragraph how laptops can be beneficial to business people.





Objetivo (s)

Abordar os tipos de sistemas de computadores.

Ensinar estratégias de leitura que auxiliarão na compreensão de textos em inglês.

Averiguar a aprendizagem das técnicas de leitura por meio da aplicação de exercícios.



Conteúdo (s)

Técnicas de leitura (Identifying pros and cons; identifying modifiers).

Metodologia

Mostrar imagens sobre diferentes tipos de sistemas de computadores, perguntando à turma o que sabem a respeito. Após as respostas, leremos o texto "Faces of the Internet".

WWW

Sugira aos alunos que façam o Curso Mooc (CEFOR/IFES)

<https://mooc.cefor.ifes.edu.br/moodle/login/index.php>

Recurso (s)

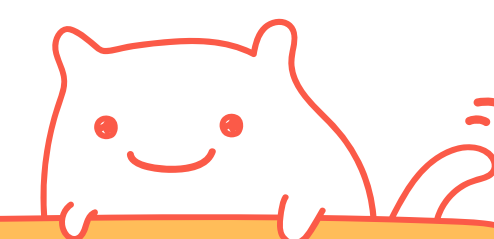
- Cópias coloridas do texto "Faces of the Internet" (Livro Professional English in Use: para informática, p. 52).
- Data show, notebook, pincéis para quadro branco.
- Google Sala de Aula.
- Jogo criado no site do **Wordwall** sobre o conteúdo citado.



Fonte: WORDWALL (2022). Disponível em: <https://wordwall.net/pt/resource/18571092/saia-do-labirinto>. Acesso em: 15 out 2022.

Avaliação

Aplicação do jogo produzido pela docente no *site* do **Wordwall**, e os exercícios da p. 53, do livro mencionado.



Corrija os exercícios propostos.



Estratégias de leitura



Identifying pros and cons

Um artigo é uma exposição curta e objetiva de um fato. As ideias, os dados e os argumentos que sustentam e explicam as posições do autor são apresentados no seu desenvolvimento. É no desenvolvimento que ele defende seus pontos de vista, os prós e os contras e todas as possíveis linhas de argumentação que fundamentam as conclusões. Palavras como *positive*, *advantage* e *beneficial* são usadas para defender os prós, e *negative*, *disadvantage* para os contras. Considerar os prós e os contras de um tema ajuda você a avaliar o conteúdo de um texto e entender melhor os diferentes pontos de vista.



Identifying modifiers

Modificadores são palavras que modificam o sentido de outras palavras. Palavras que modificam o sentido de substantivos são adjetivos e palavras que modificam o sentido de verbos ou adjetivos são advérbios.



Faces of the Internet



What the Internet is

The **Internet** is an International computer Network made up of thousands of networks linked together. All these computers communicate with one another; they share data, resources, transfer information, etc. To do it they need to use the same language of **protocol: TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol)** and every computer is given an address or **IP number**. This number is a way to identify the computer on the Internet.



Getting connected

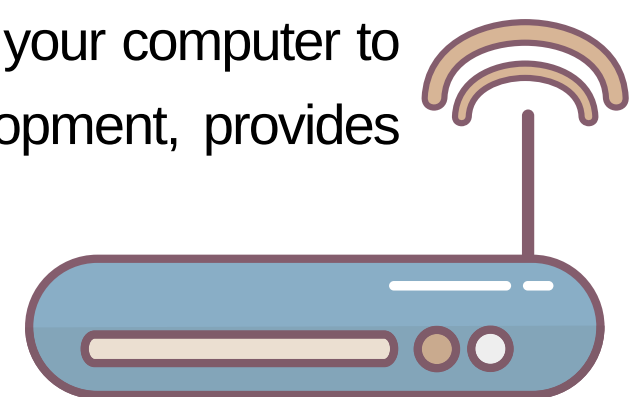
To use the Internet you basically need a computer, the right connection software and a modem to connect your computer to a telephone line and then access your ISP (**Internet Services Provider**).

The **modem (modulator-demodulator)** converts the digital signals stored in the computer into analogue signals that can be transmitted over **telephone lines**. There are two basic types: external with a cable that is plugged into the computer via a USB port, and internal, an expansion card inside the computer. A PC card modem is a different, more versatile option for laptops and mobile phones.

At first most computers used a dial-up telephone connection that worked through the standard telephone line. Now a **broadband** connection, a high data transmission rate Internet connection, has become more popular: either **ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line)**, which allows you to use the same telephone line for voice and fast access to the Internet, or cable, offered by most TV cable providers.

The basic equipment has changed drastically in the last few years. You no longer need a computer to use the Internet. **Web TV** provides email and access to the Web via a normal TV set plus a high-speed modem. More recently, 3Generation mobile phones and PDAs, personal digital assistants, also allow you to go online with **wireless** connections, without cables.

Telephone lines are not essential either: **Satellites** orbiting the earth enable your computer to send and receive Internet files. Finally, the **power-line Internet**, still under development, provides access via a power plug.



Components of the Internet

The Internet consists of many systems that offer different facilities to users. **WWW**, the **World Wide Web**, a collection of files or pages containing links to other documents on the Net. It's by far the most popular system. Most Internet services are now integrated on the Web.

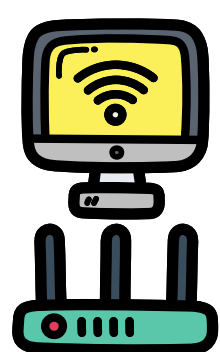
Email, or electronic mail, for the exchange of messages and attached files.

Mailing lists (or listservs) based on programs that send messages on a certain topic to all the computers whose users have subscribed to the list.

Chat and instant messaging, for real-time conversations; you type your messages on the keyboard.

Internet telephone, a system that lets people make voice calls via the Internet.

Os termos FTP e Telnet é uma linguagem técnica usada atualmente, conforme menciona Costa (2019). Disponível em: <https://encurtador.com.br/npMUy>





Video conference, a system that allows the transmission of video and audio signals in real time so the participants can exchange data, talk and see one another on the screen.

File Transfer Protocol (FTP), used to transfer files between computers.

Newsgroups, where people send, read and respond to public bulletin board messages stored on a central computer.

TELNET, a program that enables a computer to function as a terminal working a remote computer and so use online databases or library catalogues.



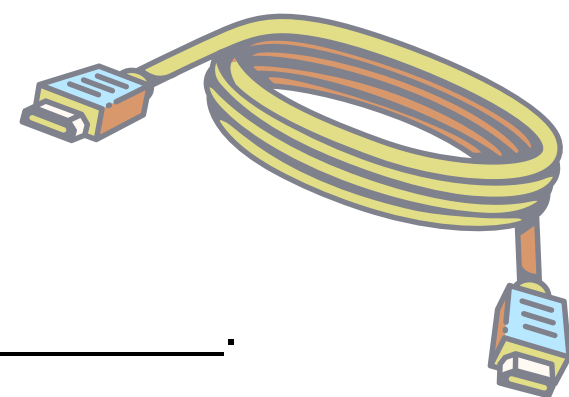
EXERCISE



Objetivo da (s) Atividade (s): Averiguar a aprendizagem das técnicas de leitura citadas na página 37, usando o texto técnico "Faces of the Internet".

1. Read the text Faces of the Internet, then, decide if these sentences are True or False. If they are false, correct them.

- The Internet and the World Wide Web are synonyms. _____.
- Computers need to use the same protocol (TCP/IP) to communicate with each other. _____.
- Web TV can provide access to the Net. _____.
- ADSL and cable are two types of dial-up connections. _____.
- External, internal and PC card are types of connections. _____.
- Information can be sent through telephone lines, satellites and power lines. _____.
- The computer IP number is a way to identify it on the Internet. _____.



2. What Internet system from "Components of the Internet" should these people use?

- 'I like receiving daily updates and headlines from newspapers on my computer'.

- 'I'm doing some research and need computer access to the University library'.

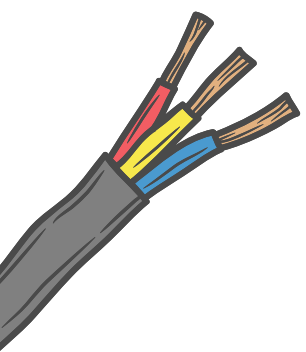
- 'I'd like to avoid flying to Japan to attend the meeting but I want to see what's going on there'.

- 'I want to read people's opinions about environmental issues and express my views'.

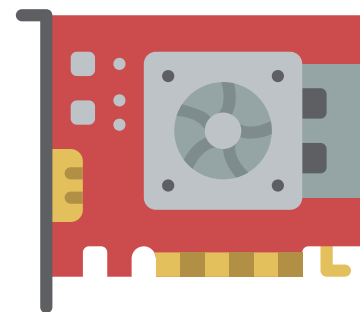
- 'I have designed a web page and want to transfer the data to my reserved web space'.
- 'I'd like to check my students' draft essays on my computer and send them back with my suggestions'.

- 'I don't want to spend too much money on international phone calls but I love hearing his voice'.

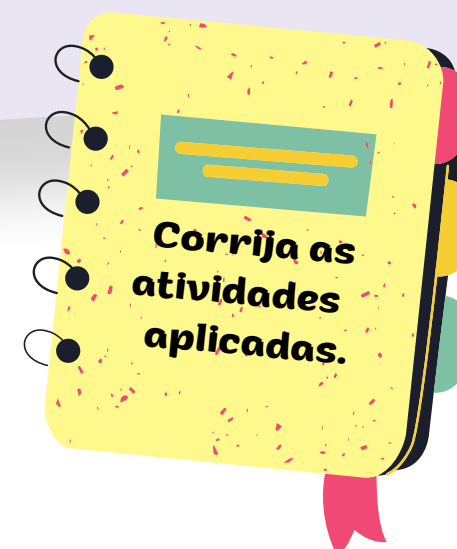
- 'I live in a small village where there are no other teenagers. I wish I had the chance to meet and chat with friends'.



3. Choose the correct alternatives to complete this newspaper article.



Sharing your broadband connection with your neighbours is either the best way of making friends or the fastest way to lose them. Thanks to new European legislation, (1) **modem/wireless/telephone** technology and a firm called MyZones, several households within 300 metres of each other can now share the cost of fast (2) **broadband/dial-up/phone access**. But the more people using your network, the slower it gets. If four people are using it at once, the surfing speed is 128K. Clive Mayhew-Begg, chief executive of MyZones, says: 'Sharing broadband is just the start of a new generation of consumer-based Internet services'. It start on July 25 when MyZones will start selling £150 starter kits. These include a wi-fi (wireless technology) point and ADSL (3) **3G/modem/WebTV** but not the wi-fi adapters you and your neighbours will need. These will cost and extra £60 or so for each computer logged on to the wireless network.



IMPORTANT!
INFORMATION!

You and computers

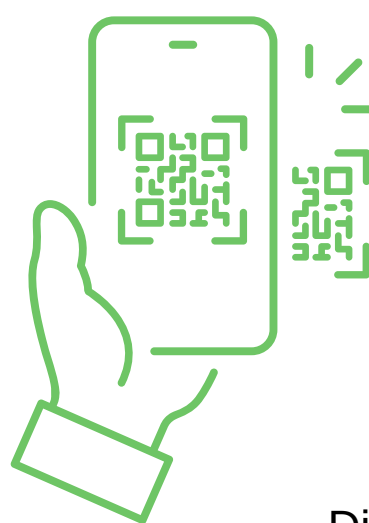
How to choose the right ISP? How to decide whether you should change the one you have?

Here are some decisions to make.

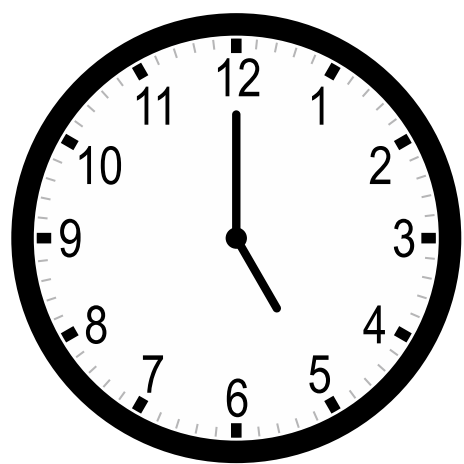
First of all you need to decide which type of connectivity (dial-up or broadband) you need depending on your requirements. Then the bandwidth (data transmission speed) they offer is another important factor. The services the ISP provides, such as the number of email addresses, space for web pages or blogs, spam and virus protection should also be taken into account. Last but no least, the cost of special software and connection fees should have an influence on your choice.

With these criteria in mind, have a look at some of the available ISPs and decide which one meets your needs best.

Posicione seu celular sobre o QR Code ao lado, acesse o jogo que te ajudará a verificar seus conhecimentos sobre o texto "Faces of the internet".



Disponível em: <https://abrir.link/IM0Z3>



Planning

6º e 7º Aulas

3º Momento Pedagógico:
Aplicação do Conhecimento

Objetivo (s)

Orientar os alunos quanto a organização de grupos para trabalho em equipe.

Realizar o sorteio dos textos que foram trabalhados nas aulas anteriores e informar aos grupos.

Apresentar as plataformas Scratch e Wordwall para produção dos jogos, além de postar, antecipadamente, tutoriais no Google Sala de Aula.

Metodologia

Apresentação das plataformas Scratch e Wordwall, criação de cadastro nelas e exibição das funcionalidades das plataformas.

Nesse momento, os alunos deverão escolher um líder, que convidará os demais componentes para trabalharem de forma colaborativa na produção dos jogos.

Além disso, o professor deverá andar pela sala, ofertando o letramento digital sobre cada plataforma citada, além de disponibilizar tutoriais sobre as mesmas.

Avaliação

Apresentar os jogos criados no Scratch e Wordwall, como também as rubricas, explicando como os alunos deverão usá-las para criarem seus jogos.

Conteúdo (s)

Plataformas Scratch e Wordwall

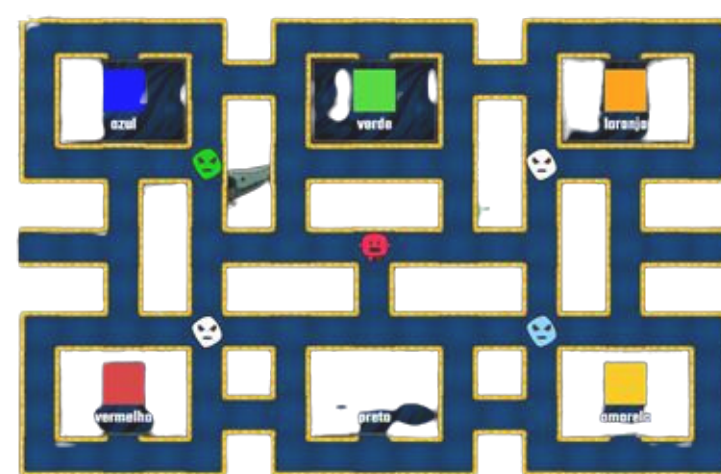
SCRATCH



Fonte: SCRATCH (2022). Disponível em: <https://www.pcmag.com/reviews/scratch>. Acesso em: 15 out 2022.

Recurso (s)

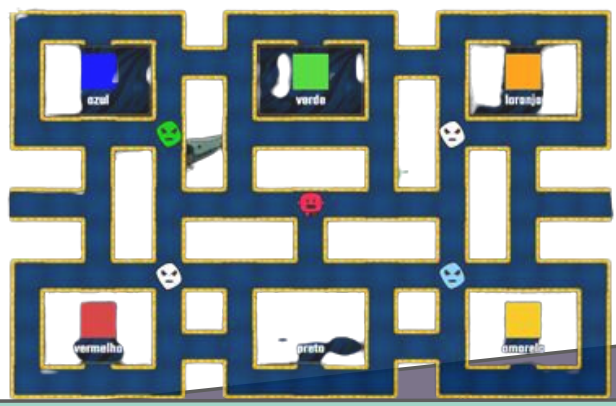
- Chromebooks (laboratório móvel) ou Laboratório de informática/Celulares.
- Data show, notebook, pincéis para quadro branco.
- Google Sala de Aula.
- Tutoriais sobre as plataformas Scratch e Wordwall.
- Rubricas para orientar a estrutura dos jogos.



Fonte: WORDWALL (2022). Disponível em: <https://wordwall.net/pt/resource/18571092/saia-do-labirinto>. Acesso em: 15 out 2022.



Recursos para produção de jogos

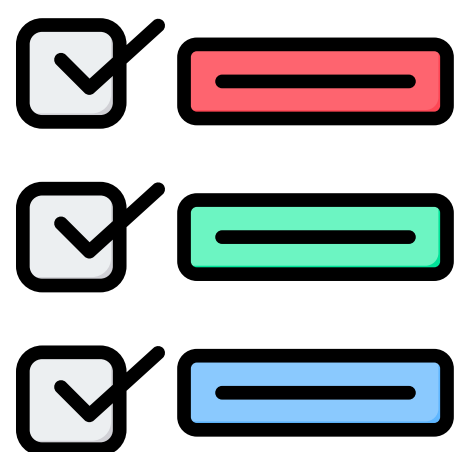
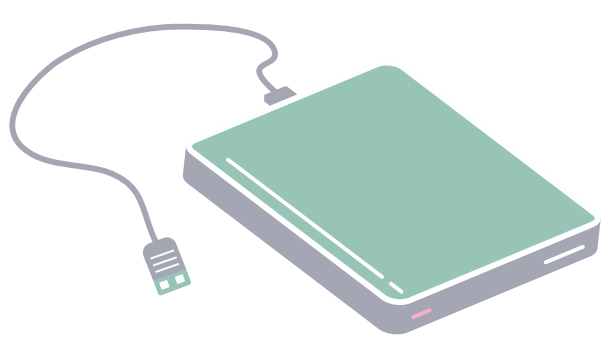


Fonte: WORDWALL (2022). Disponível em: <https://wordwall.net/pt/resource/18571092/saia-do-labirinto>. Acesso em: 15 out 2022.

Plataformas para criação de jogos colaborativos

Scratch - <https://scratch.mit.edu>

Wordwall - <https://wordwall.net>



Textos trabalhados na Fase da Organização do Conhecimento, que serão usados para produção de jogos:

1. A brief history of PCs
2. The light at the end of the computer
3. 3G: The coming Revolution in wireless
4. Types of computer systems
5. Faces of the Internet.

Referências:

ESTERAS, S. R.; FABRÉ, E. M. **Professional English in Use:** For computers and the internet. United Kingdom: Cambridge University Press, 2007.

GALLO, L. R. **Inglês Instrumental para informática:** módulo I. São Paulo: Ícone, 2014.



Observação

O professor pode escolher outros textos dos livros citados nas referências acima ou de outras fontes, de acordo com a necessidade/realidade da turma.

Avaliação

Utilize as rubricas/critérios para orientar a produção dos jogos e avaliação da aprendizagem dos alunos para um futuro bate papo, com *feedback* a respeito. Caso prefira, o professor pode criar novas rubricas, no site <https://corubric.com/>



Tutoriais - Scratch

Vídeo 1 - Como criar um jogo no Scratch



FABIANO (2011). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=NaVKof42_0I. Acesso em: 15 jan. 2023.



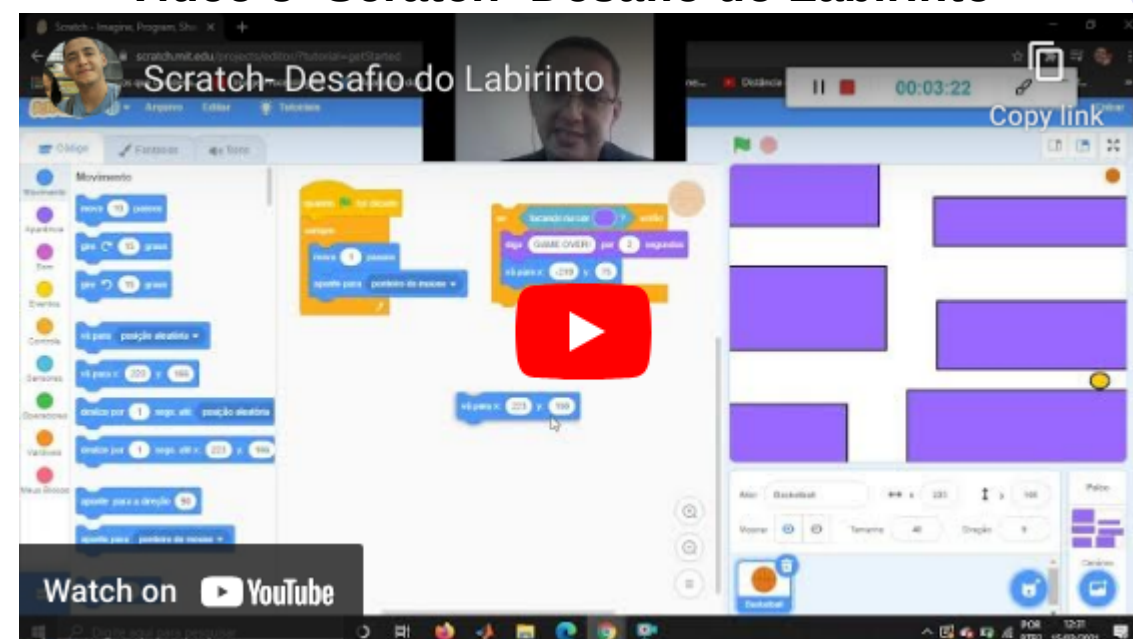
Vídeo 2 - Scratch para iniciantes



NEUTRON (2021). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ReIXOI5YkVg>. Acesso em: 15 jan. 2023.

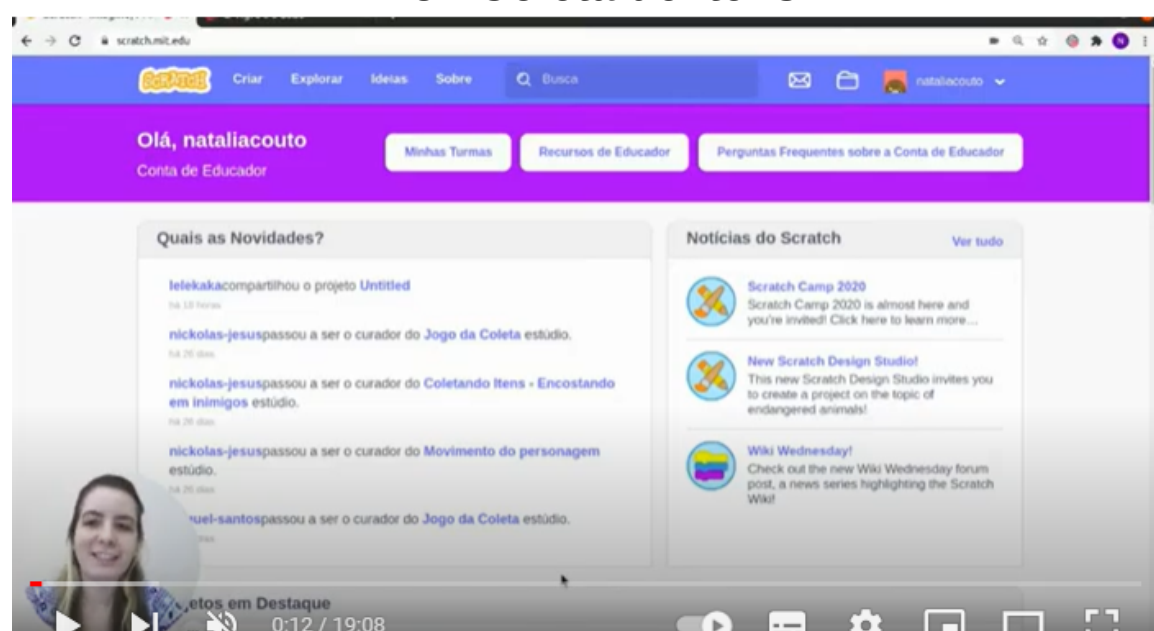


Vídeo 3 - Scratch- Desafio do Labirinto



KISLNNEY (2011). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ReIXOI5YkVg>. Acesso em: 15 jan. 2023.

Vídeo 4 - Scratch - Criando Jogo de Plataforma #3 - Coleta de itens



NATI TECH (2020). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1IWn7uNG0y8>. Acesso em: 04 ago. 2023.

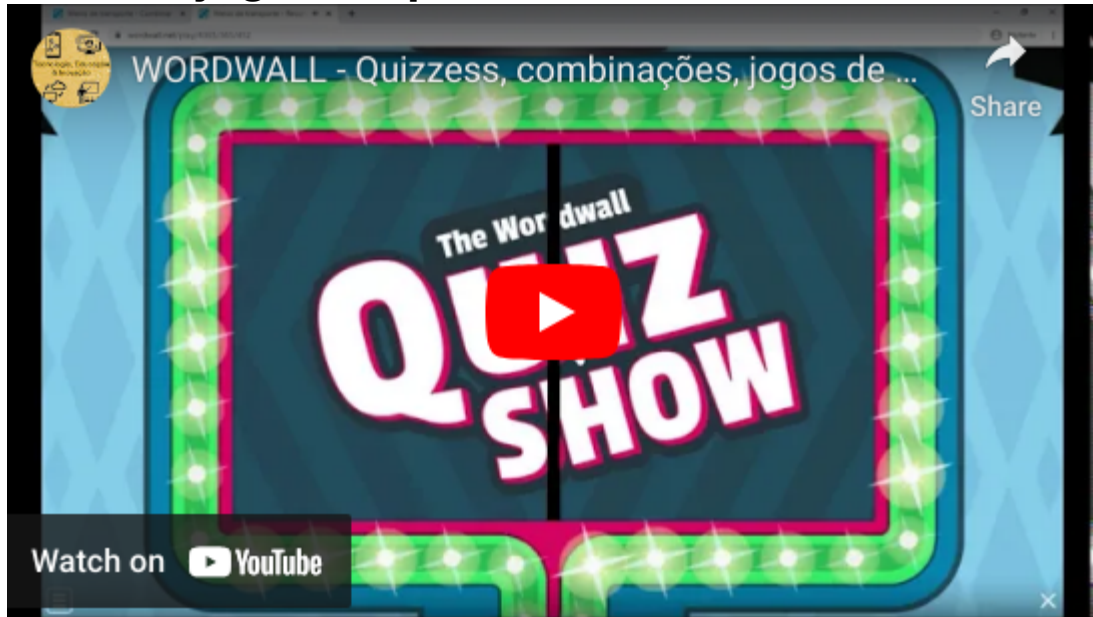


Crie uma sala no Google Sala de Aula para compartilhar os textos, links dos tutoriais sobre o Scratch, *link* do curso sobre o Scratch, no formato Mooc, *links* dos tutoriais sobre o Wordwall, rubricas para produção dos jogos, para solicitar a organização dos grupos, para compartilhar os modelos dos jogos e solicitar os links dos jogos produzidos pelos alunos.



Tutoriais - Wordwall

Vídeo 5 - WORDWALL - Quizzes, combinações, jogos de palavras e muito mais



TECNOLOGIA, EDUCAÇÃO E INOVAÇÃO (2021). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=krG-Yhj0YYw>. Acesso em: 15 jan. 2023.



Vídeo 6 - Caça-palavras no Wordwall



PROFESSORA SILVA (2021). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=krG-Yhj0YYw>. Acesso em: 15 jan. 2023.

Vídeo 7 - Diagrama Rotulado no Wordwall



PROFESSORA SILVA (2021). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=krG-Yhj0YYw>. Acesso em: 15 jan. 2023.



Vídeo 8 - Criando jogos educativos interativos e imprimíveis com o WordWall



CANAL EXCOLA (2021). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=krG-Yhj0YYw>. Acesso em: 15 jan. 2023.



Compartilhe os links dos tutoriais sobre o Wordwall, pelo Google Sala de Aula para que os alunos possam se organizar quanto à produção dos jogos.

Rubricas Avaliativas

Good JOB



Rubricas para orientação, avaliação e Feedback sobre a Produção de jogos acerca de textos técnicos em Inglês

1. Textos técnicos: Crie jogos com base nos Textos técnicos apresentados nas aulas de Inglês.

- 1 NÃO usou nenhum dos textos trabalhados nas aulas de Inglês.
- 2 Usou um dos textos estudados nas aulas de Inglês.



2. Vocabulário: crie questões que utilize imagens para associar a linguagem verbal e visual.

- 1 NÃO criou questões que abordassem o vocabulário do texto selecionado e nem usou imagens para promover conexão entre elas e os termos escolhidos.
- 2 Criou apenas 3 questões, mas utilizou imagens para promover conexão entre elas e os termos escolhidos.
- 3 Criou MAIS de 3 questões, além de utilizar imagens para promover conexão entre elas e os termos escolhidos.

3. Recursos: use o Scratch e Wordwall para elaboração de 2 jogos, um em cada recurso citado.

- 1 Não criou os jogos.
- 2 Usou o Scratch ou Wordwall para produzir o jogo.
- 3 Usou os dois recursos para produzir os jogos

4. Técnicas de leitura: aborde ao menos 4 técnicas de leitura

- 1 NÃO criou questões que abordassem as técnicas de leitura trabalhadas em sala de aula.
- 2 Criou até 3 questões que contemplaram algumas técnicas de leitura abordadas em sala de aula.
- 3 Criou entre 4 questões ou mais, que contemplaram algumas das técnicas de leitura abordadas em sala de aula.

5. Criatividade: Design Visual Atraente; Interação Inovadora; Efeitos Sonoros.

- 1 Não há indícios de criatividade, conforme descrito no critério acima
- 2 Atendeu parcialmente ao critério criatividade ao produzir jogos no Scratch e Wordwall.
- 3 Cumpriu o critério Criatividade ao produzir um cenário visual atraente, usou efeitos sonoros, promovendo a exploração e o engajamento (interação inovadora)

Fonte: CoRUBRIC (2022). Disponível em: <https://encurtador.com.br/dgGWZ>.

Template 1 - Jogo criado no Wordwall



Disponível em: <https://abrir.link/PO3it>

Template 2 - Jogo criado no Scratch



Disponível em: <https://scratch.mit.edu/projects/749733651>

Vídeo 9 - Tutorial sobre como usar a ferramenta Corubric



EQUIPE TEDPRO (2021). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=krG-Yhj0YYw>. Acesso em: 15 jan. 2023.



WONDERFUL!

Jogos extras sobre os textos citados nesse Guia didático



Recurso para criação de Rubricas
<https://corubric.com/>

Jogo 1 - sobre o texto A brief history of PCS



Jogo 2 - The light at the end of the computer



Disponível em: <https://abrir.link/7ddEU>

Disponível em: <https://encurtador.com.br/dtFN4>

Jogo 3 - 3G: The coming Revolution in wireless



Jogo 4 - Types of computer systems



Disponível em: <https://abrir.link/2VCdc>

Jogo 5 - Faces of the Internet



Disponível em: <https://abrir.link/SxXI9>

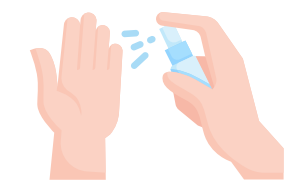
Disponível em: <https://abrir.link/IM0Z3>



Organização do Campeonato e Premiação



1º. Reserve o laboratório de informática, carrinho de Chromebooks ou peça aos alunos para usarem seus celulares na aplicação dos jogos.



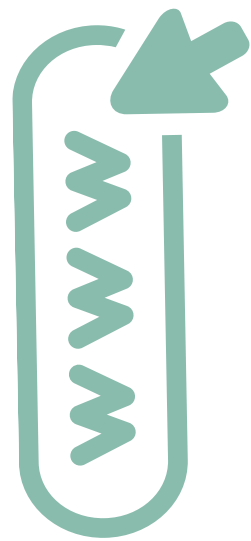
2º. Caso a turma use o laboratório de informática ou carrinho de Chromebooks, disponibilize um borrifador com álcool líquido 70% e papel toalha para que os estudantes limpem os teclados e mouses que irão usar, bem como suas mãos e carteiras.



3º. Compartilhe os *links* dos jogos criados por cada grupo, em um post específico no Google Sala de Aula. Desta forma, todos os participantes terão fácil acesso.



4º. Peça aos alunos que acessem os *links* dos jogos dos outros grupos e joguem cada um deles. Ademais, o professor andará pela sala para observar e anotar os resultados alcançados por cada grupo. Os dados anotados poderão ser usados para realização de um bate papo, com *feedbacks*, a respeito da experiência que eles tiveram.



5º. Faça a entrega de certificados nominiais aos alunos que participaram do Campeonato, entregando uma recompensa simbólica como, por exemplo, uma barra de chocolate, proponha previamente lanche compartilhado ou oferte os dois.

Sugestão: O professor pode usar o Google formulários, criar uma pesquisa de opinião sobre a experiência que os alunos estão vivendo, cujos resultados servirão para ajudá-lo a fazer ajustes na metodologia, na quantidade de aulas que serão usadas na sequência didática, recursos tecnológicos, os textos técnicos e atividades em Inglês apresentados nessa SD.



REFERÊNCIAS

AMACEDO, E. B. **Game. Scratch.** 2022. Disponível em:

<https://scratch.mit.edu/projects/749733651>. Acesso em: 14 dez. 2022.

ARAÚJO, D. L. O que é (e como faz) sequência didática? **Entrepalavras**, v. 3, n. 1, p. 322-334, 2013.

Caça-palavras no Wordwall. 25 ago. 2020. 1 Vídeo (6:26min.). Publicado por Professora Silvia. Disponível em: <https://abre.ai/ggpi>. Acesso em 15 out. 2022.

COSTA, Luís Carlos Gonçalves. **Vulnerabilidade em dispositivos IoT para ambiente Smart Home**", Dissertação de mestrado, Escola Superior de Tecnologia e Gestão. 2019. Tese de Doutorado.

CRIANDO jogos educativos interativos e imprimíveis com o WordWall. 30 jun. 2020. 1 vídeo (16:08 min.). Publicado por Canal Excola. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aWSJvECX8dk>. Acesso em: 15 jan. 2023.

DELIZOICOV, D.; ANGOTTI, J.A. **Metodologia do ensino de ciências.** São Paulo: Cortez, 1994.

Diagrama Rotulado no Wordwall. 27 ago. 2020. 1 Vídeo (7:57min). Publicado pela Professora Silvia. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=kShmkseHmVk>. Acesso em 15 out. 2022.

ESTERAS, S. R.; FABRÉ, E. M. **Professional English in Use: For computers and the internet.** United Kingdom: Cambridge University Press, 2007.

Ferramenta para Rubricas Online - CoRubric. 19 mar. 2021. 1 Vídeo (17:57min). Publicado por Equipe TEDPRO. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=1dkp_iCxr5c. Acesso em: 9 jan. 2023.

GALLO, L B. **Inglês instrumental para informática:** módulo I. São Paulo: Ícone, 2014.

LINS, R. C.; GIMENEZ, J. **Perspectivas da aritmética e álgebra para o século XXI.** Campinas: Papirus, 2001.

MORAN, J. Mudar a forma de ensinar e aprender. **Revista Interações**, São Paulo, 2000. vol. V, p.57-72.

PERETTI, L; TONIN C. G. M. Sequência didática na matemática. **Revista de Educação do IDEAU**, v. 8, n. 17, p. 1-14, 2013.

SAWAYA, M R. **Dicionário de informática e Internet.** São Paulo: Nobel, 1999. Disponível em: <https://encurtador.com.br/mryQ2>. Acesso em 15 out. 2022.

Scratch - Criando Jogo de Plataforma #3 - Coleta de itens. 28 ago. 2020. 1 vídeo (19:08min.). Publicado por nati tech. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1IWn7uNG0y8>. Acesso em: 15 ago. 2023.

Scratch- Desafio do Labirinto. 30 mai. 2021. 1 Vídeo (5:22min.). Publicado por Everton Klysnney. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ReIXOI5YkVg>. Acesso em: 15 jan. 2023.

Scratch para iniciantes! Aprenda a programação básica agora! 21 set. 2020. 1 Vídeo (13:26min.). Publicado por Jeff Neutron. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OIDoKeEOXeo>. Acesso em: 15 out. 2022.

Scratch - Como criar um jogo de boliche - Como criar um jogo no Scratch - Aula de Scratch. 16 abr. 2011. 1 Vídeo (8:35min.). Publicado por Curso de Excel Online. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=NaVKof42_0I. Acesso em 15 out. 2022.

SOUZA, E S da S. **Rubricas:** produção de jogos sobre textos técnicos em Inglês. 2022. Disponível em: <https://corubric.com/index.php?r=public-rubric%2Fview&id=38788>. Acesso em: 15 out. 2022.

WORDWALL - Quizzess, combinações, jogos de palavras e muito mais. 16 set. 2020. 1 Vídeo (7:10min.). Publicado por Tecnologia, Educação e Inovação. Disponível em: <https://abrir.link/2sUvJ>. Acesso em 15 jan. 2023.

WORDWALL. **A brief history of PC's.** 2022. 1 Jogo online (template) - Pares correspondentes. Disponível em: <https://abrir.link/7ddEU>. Acesso em: 15 out. 2022.

WORDWALL. **A brief history of PC's.** 2022. 1 Jogo online (extra) - Perseguição no labirinto. Disponível em: <https://abrir.link/PO3it>. Acesso em: 15 out. 2022.

WORDWALL. **Killer applications.** 2022. 1 Jogo online (template) - Whack-a-mole. Disponível em: <https://abrir.link/3tTam>. Acesso em: 15 out. 2022.

WORDWALL. **The light at the end of the Computer.** 2022. 1 Jogo online (extra) -Palavra ausente. Disponível em: <https://abrir.link/D0vmi>. Acesso em: 15 out. 2022.

WORDWALL. 3G: **The coming revolution in wireless.** 2022. 1 Jogo online (template) - Anagrama. Disponível em: <https://abrir.link/2VCdc>. Acesso em: 15 out. 2022.

WORDWALL. 3G: **The coming revolution in wireless.** 2022. 1 Jogo Online (extra) (Combinação). Disponível em: <https://abrir.link/fvOd0>. Acesso em: 15 out. 2022.

WORDWALL. **Types of computer systems.** 2022. 1 Jogo online (template) - Combinação. Disponível em: <https://abrir.link/3gJAU>. Acesso em: 15 out. 2022.

WORDWALL. **Types of computer systems.** 2022. 1 Jogo Online (extra) - Questionário de programa de televisão. Disponível em: <https://abrir.link/SxXI9>. Acesso em: 15 out. 2022.

WORDWALL. **Faces of the internet.** 2022. 1 Jogo online (template) - Abra a caixa. <https://abre.ai/hohj>. Acesso em: 15 out. 2022.

WORDWALL. **Faces of the internet.** 2022. 1 Jogo Online (extra) - Combinação. Disponível em: <https://abrir.link/IM0Z3>. Acesso em: 15 out. 2022.

ZABALA, A. **A prática educativa:** como ensinar. Porto Alegre: ARTMED, 1998.

APÊNDICES

APÊNDICE A - QUADRO COM NOMES E LINKS DAS IMAGENS USADAS NO GUIA DIDÁTICO

Nome da figura	Link
www icon	https://www.canva.com/icons/MAE8n4NAIvY/
Good for sticker	https://www.canva.com/icons/MAFaLMyB0N8/
Tablet computer icon	https://www.canva.com/icons/MAE3ehOj1Hc/
Technical solution icon	https://www.canva.com/icons/MAFExgw95rE/
Technician repair computer hardware with screwdriver	https://www.canva.com/photos/MAFkMbX3ISY/
User manual icon, flat style	https://www.canva.com/icons/MAD3VqVA17k/
Girl studying illustration	https://www.canva.com/icons/MAD3VqVA17k/
Digital planner sticker, element or label	https://www.canva.com/icons/MAE2XKmlYc8/
Keep learning typography	https://www.canva.com/photos/MAEk0L7TImY/
Be creative text and a lightbulb character.	https://www.canva.com/photos/MAEk0GJFaCs/
Carnival sign	https://www.canva.com/icons/MACa4VKtCuQ/
Quiz	https://www.canva.com/icons/MAE0mWr2ndg/
Reading time letter	https://www.canva.com/icons/MAFbxE6G6N0/
Modern label illustration	https://www.canva.com/icons/MAEzb1I_aFA/
Kidcore happy emoticons sticker	https://www.canva.com/icons/MAFKAhN9320/
Red backpack illustration	https://www.canva.com/icons/MAE8n4NAIvY/
Green sticky note illustration	https://www.canva.com/photos/MAEILwkl56g/
Hand holding victory cup	https://www.canva.com/icons/MAEV7JmHKGU/
Avatar fazendo o sinal de joia	https://abre.ai/holT
Avatar jogando vídeo game	https://abre.ai/hold
Avatar sentado em um puff enquanto lê um livro	https://shre.ink/IVNw
Avatar estudando a noite sob a luz de uma luminária	https://abre.ai/holB
Avatar segurando um livro em uma mão e outros na outra	https://abre.ai/homB
Avatar lendo um livro sentado sobre outros.	https://shre.ink/IV9V

Nome da figura	Link
3G Wi-fi network vector icon - wifi	https://www.canva.com/icons/MAFEbtp5IPQ/
Textured handdrawn loose staycation notebook and pen	https://www.canva.com/photos/MAFOKSg_dCw/
Flork música	https://www.canva.com/icons/MAFdCDmAuDw/
Green stapler	https://www.canva.com/photos/MAFGwccHQbc/
Logomarca do navegador Google	https://www.reddit.com/r/themejmej/comments/xan9b2/cooglecom/
Notepad illustration 16	https://www.canva.com/photos/MAFPRY5inmA/
Sobre as licenças	https://creativecommons.org/licenses/?lang=pt_BR
Reading cat	https://www.canva.com/icons/MAFmgxxVLno/
Planning of schedule illustration	https://www.canva.com/photos/MAFUy4a-W60/
To do list	https://www.canva.com/icons/MAFFOlhJQX4/
Modem	https://www.canva.com/icons/MADQOvO8PrY/
Wall clock	https://www.canva.com/photos/MAE0JHkQGby/
People team working on computer together	https://www.canva.com/photos/MAFGgo5BShc/
Tablet pc	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:TabletPC.png
Laptop	https://www.canva.com/icons/MAFQgRSi82g/
The Altair 8800	https://abre.ai/hohA
Learning tools	https://www.canva.com/photos/MAFGwZhjUfs/
Female video blogger sitting on sofa interacting with her followers	https://www.canva.com/icons/MAEW0xFzfg4/
Female student with laptop	https://www.canva.com/icons/MAEhv5tJl00/

Nome da figura	Link
Pencil-box	https://www.canva.com/photos/MAFjhr2fwQ
Blank yellow sticky note	https://www.canva.com/icons/MAEB2AGd1gQ/
Online learning illustration	https://www.canva.com/icons/MAEkTxVeQf4/
Graphic card icon	https://www.canva.com/icons/MAETjTKRkyg
Chat reminder box	https://www.canva.com/icons/MAFIJY1CQIM/
Alcohol gel icon	https://www.canva.com/photos/MAEhFUOuj2g/
Girl with flowers on her hair reading a book	https://www.canva.com/icons/MAEfGauh8s4/
COLLABORATIVE RUBRICS (CoRubric)	https://abre.ai/gqpj
The Macintosh	https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Apple_Lisa_Computer.jpg
IBM PC	https://abre.ai/hogX
The free media repository: imac	https://abre.ai/hogO
Netscape icon 2007.svg.	https://abrir.link/3F1nB
Label banner illustration	https://www.canva.com/icons/MAEsfUi_uQ0/
The first Apple	https://abre.ai/hodr
PDA phone	https://www.canva.com/icons/MAFi9nHb_p0/
Game controller on yellow surface	https://www.canva.com/photos/MAE17BIWzyY/
Brown tag	https://www.canva.com/icons/MAE7hEqaFeo/
Teachers	https://www.canva.com/icons/MABojO3zvf8/
Watercolor illustration - dairy planner	https://www.canva.com/photos/MAFHsdzKN8M/
Phone sim card communication half line style	https://www.canva.com/icons/MADrPBWXdLY/
Connection wifi Internet flat line style	https://www.canva.com/icons/MADpuqRYDVw/
Medal	https://www.canva.com/icons/MAD2U6W9VtY/

Nome da figura	Link
Alert siren industrial protection safety fill	https://www.canva.com/icons/MADpjl05Vs0/
Natural user interface 2	https://www.canva.com/icons/MADwfdV9RT8/
School supplies in tin can	https://www.canva.com/icons/MAED40vC7qs/
System admin technician repairing computer	https://www.canva.com/icons/MAE5EndTeio/
Online school learning	https://www.canva.com/photos/MAFTbn79UEU/
Quote Box Illustration	https://www.canva.com/icons/MAEfcdT14v4/
Smartphone symbol illustration	https://www.canva.com/photos/MAFMGsqSUBk/
Muslim businesswoman pointing at laptop blank screen	https://www.canva.com/icons/MAFlxMYRKic
Handsholding a white boardtemplate	https://www.canva.com/icons/MAEbE2uilPI/
Youtube icon	https://www.canva.com/icons/MAD3-tBgLN8/
24 hours telephone line filled icon	https://www.canva.com/icons/MAENo_eSill
Cable	https://www.canva.com/icons/MAEkCWUF29Y/
Website	https://www.canva.com/icons/MADzGyZkEzM/
Internet	https://www.canva.com/icons/MAD2UkYbLeQ/
Gboard	https://www.canva.com/icons/MAEFya8sIsQ/
Website	https://www.canva.com/icons/MADzG_3ZceE/
Hand playing mobile game	https://www.canva.com/icons/MAEN6dPcNIA/
Antenna transmission Internet line and fill	https://www.canva.com/icons/MADpjmPI_Sc/
Usb memory computer freeform style icon	https://www.canva.com/icons/MADrPG639L4/
Hanging sign banner	https://www.canva.com/icons/MAE6ByReMUK/

Nome da figura	Link
Hygienic alcohol spray	https://www.canva.com/icons/MAD6qxx41AQ/
Girl with long hair wearing glasses	https://www.canva.com/icons/MAFCvHwzIOA/
Male teacher reading from a book	https://www.canva.com/icons/MAFlytdzJI4/
Hygienic alcohol spray	https://www.canva.com/icons/MAD6qxx41AQ/
Blank simple memo	https://www.canva.com/icons/MAFe07FuJ5U/
Scan qr code	https://www.canva.com/icons/MAE22-TyHj8/
Tag icon	https://www.canva.com/icons/MAEubuB95cU/
Blank laptop screen	https://www.canva.com/icons/MAEubuB95cU/
Backpack	https://www.canva.com/photos/MADFCUyPgIM/
Usb connector	https://www.canva.com/icons/MAB-t4gUF3E/
Woman presenting mobile phone	https://www.canva.com/photos/MAFB3yPri_I/
Scrapbook note planner element	https://www.canva.com/icons/MAFL6iTSoUs/
Computer game laptop video game gaming game Icon	https://www.canva.com/icons/MAD1aX0dp3A/
Osbourne	https://abre.ai/hog9
Planner illustration	https://www.canva.com/icons/MAE0CPG-qxl/
Sticky note	https://www.canva.com/icons/MAE7ypRW3UQ/
Hanging sign banner	https://www.canva.com/icons/MAE6ByReMUK/
Girl with long hair wearing glasses	https://www.canva.com/icons/MAFCvHwzIOA/
Male teacher reading from a book	https://www.canva.com/icons/MAFlytdzJI4/
Hygienic alcohol spray	https://www.canva.com/icons/MAD6qxx41AQ/
Cute cactus label name tags orange	https://www.canva.com/photos/MAEvm0hA6Z4/
Green note illustration	https://www.canva.com/icons/MAEFrV0L4R4/

Nome da figura	Link
Hand drawn decorative your pronoun	https://www.canva.com/icons/MAFW1ujYfuk/
Hands typing on laptop	https://www.canva.com/icons/MAFaFjGWFcs/
Books reading time	https://www.canva.com/icons/MAEepfn6s2w/
Organic rectangle shape	https://www.canva.com/icons/MAFG_8L2P6E/
Colorful stars illustration	https://www.canva.com/icons/MAEccg-1VyM/
Journal planner list paper	https://www.canva.com/icons/MAFFyIY3hqU/
Mobile app development	https://www.canva.com/icons/MAFKOuC1R5A/
Long note sticky note Icons	https://www.canva.com/icons/MAFKzTIIGt8/
5G internet illustration	https://www.canva.com/icons/MAETC6I9xB0/
Ethernet cable isometric icon	https://www.canva.com/icons/MAEbLmQoT0I/
Decorative gray rectangular label	https://www.canva.com/icons/MAEcdupIKZs/
Internet security	https://www.canva.com/icons/MAFMm12YW5g/
Traditional curvy band	https://www.canva.com/icons/MAFlw1eufdA/
Video conference	https://www.canva.com/photos/MAFMIZDr_vA/
Cute sticky note paper	https://www.canva.com/icons/MAFU4-yMolg/
Price label	https://www.canva.com/icons/MAFFAC3Ok2c/
Online game streamer illustration	https://www.canva.com/photos/MAFUpmF0nF8/
Qr Code Icon	https://www.canva.com/icons/MAFA6ZBXt_M/
Kinect icon	https://www.canva.com/icons/MAE_mL8T1XI/
Rectangle tag illustration	https://www.canva.com/icons/MAEcwytpJik/
Data cable icon png	https://www.canva.com/icons/MAEFGTcmuOI/
Wifi modem	https://www.canva.com/icons/MAFmM_CXTQo/
Informatics class	https://www.canva.com/icons/MAB72tqnuk0/
The compaq portable	https://abre.ai/hoc2
Green note illustration	https://www.canva.com/icons/MAEFrV0L4R4/
Quick tip and trick information banner with bulb icon	https://www.canva.com/icons/MAFJKWTtcyY/

Nome da figura	Link
Cute label name tag	https://www.canva.com/icons/MAFLh4q5LiU/
Hand drawn decorative its pronoun	https://www.canva.com/icons/MAFW1uYiNjM/
Digital assistant	https://en.wikipedia.org/wiki/Personal_digital_assistant#/media/File:PalmTX.jpg
Girl reading book illustration	https://www.canva.co/photos/MAELCtSA-9k/
Papers & banners	https://www.canva.com/icons/MAE71w5sboE/
Newspaper page illustration	https://www.canva.com/icons/MAEFsvGQgdE/
Planning	https://www.canva.com/icons/MAEss8T9DTQ/
Sydney world pride 2023 he him typography	https://www.canva.com/icons/MAFXUyeoZFI/
Cell Phone with love message	https://www.canva.com/photos/MAFUy4a-W60
Radio shack compaq and NEC	https://americanhistory.si.edu/collections/nmah_334337
People teachers day	https://www.canva.com/icons/MADexJzAULk/
Aerial View of Young Woman Sitting in Workplace	https://www.canva.com/icons/MAC94gHUKwM/
Wooden Guide Signal on White Background	https://www.canva.com/icons/MADLeiF-lyA/
Network cable connection	https://www.canva.com/icons/MAEveZEeLqs/
Cloud computing service	https://www.canva.com/icons/MADWEABf0oY/
Weather and forecast	https://www.canva.com/icons/MADWEXBiCtQ/
Cloud data and computer system code	https://www.canva.com/icons/MADDeFYBMZI/
Mobile health technology icons	https://www.canva.com/icons/MADexZMPrsc/
Colorful Creative Message	https://www.canva.com/icons/MADoYMGcpLA/
Imagem do gato	https://www.pcmag.com/reviews/scratch

Nome da figura	Link
Video calling on laptop (Grátis)	https://www.canva.com/icons/MAD7UCID5-Y/
Woman journalist write publication on computer	https://www.canva.com/photos/MAFEPR1T8Hk/
Man using a computer	https://www.canva.com/photos/MAEi8FXA_1g/
Planner notebook vector (Grátis)	https://www.canva.com/icons/MAD8mQsUL3Y/
School paper clips-09 (Grátis)	https://www.canva.com/icons/MAD297XktMc/
Vibrant textured modern video game controller (Grátis)	https://www.canva.com/icons/MAEOTV0B-oE/
Freeform cartoon studying children eureka moment (Grátis)	https://www.canva.com/icons/MAEcREeBoLA/
Thought bubble illustration (Grátis)	https://www.canva.com/icons/MAEKXi3q8JY/
Planner notebook vector (Grátis)	https://www.canva.com/icons/MAD8mQsUL3Y/
Modern texture desktop computer (Grátis)	https://www.canva.com/icons/MAD6n9Rj09w/
Teal retro wavy shape (Grátis)	https://www.canva.com/icons/MAEJtxN8scc/
Hand drawn girl wearing workout clothes typing on laptop (Grátis)	https://www.canva.com/icons/MAD_ToYfVhY/
Loose scribbly patterned school teen boy half body with headphones and books (Grátis)	https://www.canva.com/photos/MAEvNg6W1hI/
Hand drawn illustrated daily planner "exercise" sticker (Grátis)	https://www.canva.com/icons/MAEDKFExoX4/
Chandelier decoration illustration (Grátis)	https://www.canva.com/icons/MAEDU0QZB3I/
Thumbtacks school supply (Grátis)	https://www.canva.com/icons/MAD9dJ7UEUY/
Flat textured computer mouse (Grátis)	https://www.canva.com/icons/MAEY4pEhH8c/
Hand drawn organic pens (Grátis)	https://www.canva.com/icons/MAEJC_2ChI0/
Cute sketchy wavy label (Grátis)	https://www.canva.com/icons/MAE1r2USbOc/
External hard drive outline electronic devices (Grátis)	https://www.canva.com/icons/MAD8mfG2DBI/
Clean lined Hdmi cable (Grátis)	https://www.canva.com/icons/MAEYUSMGmQA/
Youtube Frame (Grátis)	https://www.canva.com/icons/MAD1uNnbcm0/

Nome da figura	Link
Play button icon (Grátis)	https://www.canva.com/icons/MAEUZGiXQgM/
Reward and feedback good job sticker (Grátis)	https://www.canva.com/icons/MAEpenyUqUo/
Modem	https://www.canva.com/icons/MAFOaRz7UUU/
Botão retângulo arredondado 9 (Grátis)	https://www.canva.com/photos/MAFCUJSDLLs/
Rounded rectangle button 1 (Grátis)	https://www.canva.com/photos/MAFCUllb-Co/
Hand drawn organic generic note (Grátis)	https://www.canva.com/icons/MAE4SjlIU58/
Lined doodle notepad (Grátis)	https://www.canva.com/icons/MAFNen9Cx9E/
Freehand organic student using a laptop (Grátis)	https://www.canva.com/icons/MAFbvXmM9ec/
Hand drawn organic generic note (Grátis)	https://www.canva.com/icons/MAE4SimnEro/
Hand drawn organic generic planner (Grátis)	https://www.canva.com/icons/MAE4Sgx57lg/
Geometric shape illustration	https://www.canva.com/icons/MAEmZFNcbjQ/
Email (Grátis)	https://www.canva.com/icons/MAEwdLOyZHo/
3g 4g illustration	https://www.canva.com/icons/MAFIYqG7NOU/
Planner elements decorative detail	https://www.canva.com/icons/MACsmBCytGQ/
Cute flower planner note	https://www.canva.com/icons/MAFcBvJs210/
Modern geo rounded rectangle	https://www.canva.com/icons/MADfbERDFns/
Affective icon	https://www.canva.com/icons/MAFKY5V-rVQ/
Yellow neon light	https://www.canva.com/photos/MAEtnpJgEIM/
Evaluation icon	https://www.canva.com/icons/MAFP-UnLlck/
Quick tip and trick information banner with bulb icon	https://www.canva.com/icons/MAFJKWTtcyY/
Fotografia	https://abre.ai/hols
3D Information technology technician Connecting an optical fiber	https://www.canva.com/photos/MACKHXss1xs/
Laptop	https://www.canva.com/icons/MAC1kWOOwdc/

Nome da figura	Link
Oops cartoon comic book sound, pop cloud blast	https://www.canva.com/icons/MADjHjgW3KQ/
Kidcore happye moticons sticker (Grátis)	https://www.canva.com/icons/MAFKAhN9320/
Accountable flat icon (Grátis)	https://www.canva.com/icons/MAFNkr6XICY/
Criteria (Grátis)	https://www.canva.com/icons/MAEyGgnR20Q/
Square maze	https://www.canva.com/icons/MAEyslml94Y/
Smartphone wifi connection	https://www.canva.com/icons/MAEFyDm1I3Y/
Technical difficulties illustration	https://www.canva.com/icons/MAEvlm82log/
Computer mouse icon	https://www.canva.com/icons/MAECmC2X4Yw/
Megaphone with important information	https://www.canva.com/icons/MAEjl4dKShQ/
Commodore 64	https://abre.ai/hohZ
Apple II	https://abre.ai/hohN
Apple	https://abre.ai/hoiy
Avatar acenando de dentro da tela de um notebook	https://abre.ai/homT
Logo do Ifes	https://abre.ai/hond
Logo do ProfEPT	https://abre.ai/honf
Modern Gaming Accessories on Yellow Background with Space for Text	https://www.canva.com/photos/MAFGRuoRVPU/
Rounded Corner Square Frame with Border	https://www.canva.com/icons/MADHh_kyef4/
Hanging Door Sign Board with Text "OPEN".	https://www.canva.com/icons/MADGDhRwm00/
Lined Doodle Highlighters	https://www.canva.com/icons/MAFNegtIY7M/
Handdrawn Organic Generic	https://www.canva.com/icons/MAE4SljIU58/
Computer with Keyboard	https://www.canva.com/icons/MACtNXWG0TA/

Nome da figura	Link
Mobile App Development - Mobile Apps	https://www.canva.com/icons/MAFKOuC1R5A/
Hand Drawn Illustrated Daily Planner "Exercise" Sticker	https://www.canva.com/icons/MAEDKFEsoX4/
Writing Activity Boy Student	https://www.canva.com/icons/MAFTT4nIkt4/
Handdrawn Organic Generic Note	https://www.canva.com/icons/MAE4SimnEro/
Rectangle Tag Illustration	https://www.canva.com/icons/MAEcwyTPJik/
Freehand Organic Student Writing on a Chair	https://www.canva.com/icons/MAFbvTT-gf0/
3D Information Technology Technician Connecting a Optical Fiber	https://www.canva.com/photos/MACKHXss1xs/
4G Sim Card Icon, Simple Style	https://www.canva.com/icons/MAD3Vs8CKjQ/
Hand Writing on a Planner	https://www.canva.com/icons/MAE0CPG-qxl/
Cute Planner Note	https://www.canva.com/icons/MAFFyi-DgjE/
Simple Illustrated Hand Drawn Blue Paper Clip	https://www.canva.com/icons/MAEDKCy_aXQ/
Hands Holding a White Board T	https://www.canva.com/icons/MAEbE2uilPI/
Shadow Rounded Rectangle	https://www.canva.com/photos/MAFflz9RwEg/
Rounded Rectangle Illustration	https://www.canva.com/icons/MAEOTB_AYI8/
3G Wi-fi Network Vector Icon - wifi	https://www.canva.com/icons/MAFEbtp5IPQ/
Flat Design Arrow Direction	https://www.canva.com/icons/MACtQRZzmRk/
Backpack with Stationery	https://www.canva.com/icons/MAEy5O7AggE/
Handdrawn Organic Pens	https://www.canva.com/icons/MAEJC_2ChI0/
Technical Service Icon	https://www.canva.com/icons/MAFExnssI94/
Technician repair computer hardware with screwdriver	https://www.canva.com/photos/MAFkMbX3ISY/
Cute Sketchy Paper Label	https://www.canva.com/icons/MAE1wO-f35I/
Typing On a Laptop Computer	https://www.canva.com/icons/MAEV9sogjM4/
Laptop	https://www.canva.com/icons/MAC1kWOOwdc/

Nome da figura	Link
USB Stick Pen drive	https://www.canva.com/photos/MAFSLmW_P2o/
Retro Purple Title Banner	https://www.canva.com/icons/MAEzb1I_aFA/
Pen drive	https://www.canva.com/icons/MADQ0WB05eM/
Modem	https://www.canva.com/icons/MAFOaRz7UUU/
Modem	https://www.canva.com/icons/MADQOvO8PrY/
WWW	https://www.canva.com/icons/MAFR7VUYJSA/
wifi modem	https://www.canva.com/icons/MAFmM_CXTQo/
Realistic electric industrial cables	https://www.canva.com/photos/MAFIXxeLXbc/
Classic Round Wall Clock Showing Five O'Clock	https://www.canva.com/icons/MAFInmBfD_8/
Gboard Icon	https://www.canva.com/icons/MAEFya8slsQ/
Encouraging phrases good	https://www.canva.com/icons/MAFRuc_2jYo/
Quick tip and trick information	https://www.canva.com/icons/MAFLVlxI6Hk/
Computer Game Laptop Video	https://www.canva.com/icons/MAD1aX0dp3A/
Video games mushroom icons	https://www.canva.com/icons/MAFRtfdElw4/
Quiz Comic Lettering	https://www.canva.com/icons/MAE0mWr2ndg/
Play Button Icon	https://www.canva.com/icons/MAEUZGiXQgM/
WWW Glyph Icon	https://www.canva.com/icons/MAEg54aKOrM/
Computer and Mouse	https://www.canva.com/photos/MADFC9RPku8/
Hand Holding Victory Cup	https://www.canva.com/icons/MAEV7JmHKGU/
Sticky Note Paper Pastel Cute Illustration	https://www.canva.com/icons/MAFhvmBD7ml/