

TRANSFORMANDO A AVALIAÇÃO DE INGLÊS NO ENSINO MÉDIO

**DESVENDANDO OS SEGREDOS DA
APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS**

DANIEL HENRIQUE CLARO SILVA

CHRISTINE SERTÃ COSTA

DANIEL HENRIQUE CLARO SILVA

CHRISTINE SERTÃ COSTA

TRANSFORMANDO A AVALIAÇÃO DE INGLÊS NO ENSINO MÉDIO

**DESVENDANDO OS SEGREDOS DA
APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS**

1ª Edição



Rio de Janeiro

2024

COLÉGIO PEDRO II

PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA

BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER

CATALOGAÇÃO NA FONTE

S586 Silva, Daniel Henrique Claro
Transformando a avaliação de inglês no ensino médio : desvendando os segredos da aprendizagem baseada em projetos / Daniel Henrique Claro Silva ; Christine Sertã Costa. 1. ed. - Rio de Janeiro : Imperial Editora, 2024.

136 p.

Bibliografia: p. 76-77.

ISBN: 978-65-5930-288-8

1. Língua inglesa (Ensino médio) - Estudo e ensino. 2. Aprendizagem baseada em projetos. 3. Avaliação da aprendizagem. 4. Competências essenciais. 5. Habilidades - Educação. I. Costa, Christine Sertã. II. Colégio Pedro II. III. Título.

CDD 428

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB7 5692.

RESUMO

O presente Produto Educacional (PE), intitulado Transformando a avaliação de inglês no ensino médio: desvendando os segredos da Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), foi desenvolvido com o objetivo de integrar essa metodologia ao ensino e à avaliação de língua inglesa no ensino médio, alinhando-se às diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e do Currículo da SEEDUC/RJ. Fundamentado em autores como Bender (2014) e Luckesi (2011), o PE propõe um modelo que privilegia o protagonismo estudantil, a interdisciplinaridade e a aprendizagem significativa, por meio da realização de projetos autênticos e contextualizados. O material é composto por quatro projetos temáticos, cada um planejado para estimular o desenvolvimento de competências e habilidades comunicativas, críticas e colaborativas em diferentes contextos: linguagem audiovisual, ludicidade e criação de jogos, expressão juvenil e sustentabilidade alimentar. Cada projeto apresenta planos de aula detalhados, estratégias de avaliação formativa e sugestões de feedback, que permitem ao professor adaptar as propostas à sua realidade escolar. A abordagem formativa da avaliação é um dos pilares do PE, com foco na coleta de evidências e na reflexão contínua sobre o processo de aprendizagem. O material também inclui fichas de avaliação estruturadas para promover o acompanhamento dos trabalhos elaborados pelos estudantes. Espera-se que este PE, elaborado com base nas necessidades de professores e alunos da rede pública de ensino, constitua uma ferramenta prática e inovadora, possibilitando transformar as aulas de inglês em experiências significativas e alinhadas às demandas contemporâneas. Ao integrar teoria e prática, o PE oferece uma abordagem dinâmica que visa não apenas aprimorar o ensino da língua, mas também formar cidadãos críticos e preparados para os desafios de um mundo globalizado.

Palavras-chave: ensino de inglês; aprendizagem baseada em projetos; avaliação; competências; habilidades.

SUMÁRIO

- 06 Carta de apresentação
- 07 Fundamentação teórica
- 10 Estrutura do Produto Educacional
- 13 Projeto 1: Explorando o mundo do audiovisual – luz, câmera, microfone e ação!
- 32 Projeto 2: Jogando o jogo – criando *games* para brincar e aprender.
- 44 Projeto 3: Nossas juventudes – criatividade para expressar as individualidades.
- 58 Projeto 4: Vida sustentável – repensando nossa cultura e relação com os alimentos.
- 71 Fichas de avaliação
- 92 Considerações finais
- 94 Referências
- 96 Apêndices



BEM-VINDO(A) À NOSSA JORNADA!

Caro(a) professor(a),

Uma jornada educacional inspiradora e inovadora. É assim que podemos definir o Produto Educacional (PE) intitulado “Transformando a avaliação de inglês no ensino médio: desvendando os segredos da Aprendizagem Baseada em Projetos” (ABP). Este PE surge a partir da pesquisa descrita na dissertação "ABP nas aulas de inglês do ensino médio: uma abordagem de ensino e de avaliação para a aprendizagem" pertencente à linha de pesquisa Linguagens e Letramentos no Ensino Básico do programa de Mestrado Profissional em Práticas de Educação Básica (MPPEB) do Colégio Pedro II. Seu objetivo principal é explorar como essa abordagem pode melhorar o processo avaliativo de competências e habilidades em língua inglesa (LI) no ensino médio. Baseado nos preceitos de Bender (2014) sobre a ABP e de Luckesi (2011) no que tange a avaliação da aprendizagem, este PE propõe uma experiência de aprendizado estimulante, onde os(as) alunos(as) não apenas constroem conhecimento, mas também aplicam suas habilidades em projetos práticos e relevantes. Em outras palavras, um caminho de autodescoberta, onde eles(elas) são estimulados(as) a demonstrar seu conhecimento do inglês de maneira autêntica. Este PE traz uma coletânea de quatro projetos, cujas temáticas foram escolhidas pelo alunado com base em uma pesquisa realizada pela equipe diretiva do Colégio Estadual Hebe Camargo, localizado em Pedra de Guaratiba, bairro da zona oeste da cidade do Rio de Janeiro. Cada projeto tem o objetivo de desenvolver as competências e habilidades descritas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e pelo Currículo Referencial da Secretaria de Estado de Educação do Rio de Janeiro (SEEDUC/RJ). Além disso, elaboramos seus respectivos planos de ensino, sendo um para cada bimestre, que lhe ajudarão a guiar seus grupos tendo em mente os objetivos elencados. Por fim, você encontrará quatro fichas de avaliação, uma para cada projeto, que vão lhe auxiliar na coleta de evidências sobre o nível de atingimento das competências e habilidades trabalhadas bem como sugestões de “*feedback*” (“retorno, resposta”, tradução nossa) para os(as) discentes. Estamos ansiosos para ter você a bordo desta emocionante jornada de transformação educacional. Esperamos que você possa replicar este produto em sua sala de aula, e assim, proporcionar uma experiência de aprendizado que vá além das notas e pontuações. Juntos, podemos inspirar e capacitar nossos(as) alunos(as) para que se tornem cidadãos(ãs) globais confiantes e competentes. Explore as próximas páginas para descobrir como podemos construir um futuro mais inovador para a educação em língua inglesa. Junte-se a nós nesta busca por uma aprendizagem mais significativa e inspiradora.

A BASE DO NOSSO PLANO

O presente capítulo estabelece o embasamento teórico para analisar a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) como metodologia de ensino e ferramenta avaliativa no ensino de Língua Inglesa (LI) no Ensino Médio. Primeiramente, apresenta-se uma definição da ABP, seus princípios fundamentais e sua fundamentação teórica. Em seguida, explora-se a conexão entre essa abordagem e os documentos normativos que norteiam o sistema educacional brasileiro, como a BNCC e o Currículo de Língua Inglesa da SEEDUC/RJ, destacando as competências e habilidades previstas. Por fim, aborda-se o papel da avaliação na aprendizagem, analisando como a ABP pode ser integrada como uma ferramenta avaliativa alinhada às demandas educacionais contemporâneas.

A aprendizagem baseada em projetos

A Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), ou *Project-Based Learning (PBL)*, é uma metodologia ativa de ensino que coloca os alunos no centro do processo de aprendizagem, incentivando sua participação ativa e reflexiva. De acordo com Bacich e Moran (2018), as metodologias ativas, incluindo a ABP, promovem a integração entre escola e sociedade, colocando a aprendizagem como um processo dinâmico e significativo.

Dentre os princípios da ABP, destacam-se a personalização do ensino, a colaboração, a avaliação contínua e a conexão com problemas do mundo real. Segundo Bender (2014), essa abordagem engaja os estudantes por meio de projetos autênticos, que permitem aplicar conhecimentos em situações práticas, desenvolvendo habilidades cognitivas e socioemocionais.

Outro elemento-chave da ABP é sua interdisciplinaridade. Como argumenta Morin (2011), a integração de saberes de diferentes áreas permite uma compreensão mais ampla e contextualizada dos problemas abordados. Hernández e Ventura (2017) reforçam que essa abordagem organiza o conhecimento em torno de problemas ou hipóteses, promovendo a construção de saberes significativos.

Além disso, a ABP valoriza a colaboração, incentivando o trabalho em equipe para alcançar objetivos comuns. Essa prática desenvolve competências sociais, como comunicação, escuta ativa e empatia (Beschizza e Pereira, 2022). A investigação ativa também é um pilar essencial da ABP, pois estimula o pensamento crítico, a resolução de problemas e o uso ético da tecnologia na busca por respostas e soluções (Bender, 2014).

A base teórica da ABP inclui contribuições de John Dewey, William Kilpatrick, Lev Vygotsky e Jean Piaget. Esses teóricos enfatizaram a importância da aprendizagem ativa, colaborativa e contextualizada, fundamentando os princípios da ABP. Como resultado, essa metodologia prepara os alunos para os desafios do século XXI, promovendo o desenvolvimento de cidadãos críticos, criativos e colaborativos.

As competências e habilidades da BNCC e do Currículo de Língua Inglesa da SEEDUC/RJ

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento normativo que estabelece as aprendizagens essenciais da Educação Básica no Brasil, promovendo equidade e qualidade na educação. Estruturada em competências gerais, ela busca formar cidadãos críticos, éticos e autônomos, preparando-os para os desafios contemporâneos (Brasil, 2018).

No Ensino Médio, as competências estão organizadas por áreas do conhecimento, com destaque, no caso da Língua Inglesa, para o desenvolvimento de habilidades comunicativas, interculturais e tecnológicas. A BNCC (2018) redefine o inglês como língua franca, enfatizando sua função como ferramenta para acessar conhecimento e interagir em um mundo globalizado.

O Currículo de Língua Inglesa da SEEDUC/RJ (2022) alinha-se às diretrizes da BNCC, estruturando competências específicas voltadas para a compreensão, produção e análise crítica de textos, além do uso da língua em contextos significativos. Ele prioriza o desenvolvimento de competências comunicativas que promovam a autonomia dos estudantes e sua inserção em contextos interculturais.

Entre as habilidades destacadas estão a capacidade de planejar e produzir textos em inglês, refletindo situações reais e conectadas às vivências dos alunos. Além disso, o uso de tecnologias é enfatizado como meio de promover a aprendizagem criativa e colaborativa (Beschizza e Pereira, 2022).

Tanto a BNCC quanto o Currículo da SEEDUC/RJ convergem para a formação de estudantes preparados para atuar em um mundo interconectado, destacando o papel do professor em integrar essas competências à prática pedagógica por meio de metodologias ativas, como a ABP.

A avaliação da aprendizagem

A avaliação da aprendizagem é um elemento central no processo educativo, pois orienta e aperfeiçoa o ensino. Segundo Luckesi (2021), ela deve ser uma ferramenta que promove o desenvolvimento integral dos alunos, indo além da simples medição de desempenho. Nesse sentido, a avaliação formativa ganha destaque como um processo contínuo e reflexivo que utiliza feedbacks, autoavaliações e observações para apoiar o progresso dos estudantes.

Critérios como confiabilidade, validade e autenticidade são fundamentais para garantir uma avaliação justa e significativa. Brown (2004) ressalta que uma avaliação confiável deve produzir resultados consistentes, enquanto a validade assegura que ela mede o que se propõe a medir. Já a autenticidade envolve a criação de instrumentos conectados à realidade dos alunos, como avaliações baseadas em projetos (Villas Boas e Nobre, 2020).

No ensino de Língua Inglesa, a avaliação pode assumir diferentes formatos, desde testes de proficiência até projetos interdisciplinares, cada um com objetivos específicos. Villas Boas e Nobre (2020) destacam que avaliações autênticas, como a ABP, incentivam os alunos a aplicarem o idioma em contextos reais, promovendo engajamento e desenvolvimento de competências práticas.

A BNCC (2018) e o Currículo da SEEDUC/RJ (2022) reforçam a importância de avaliações integradas às competências gerais e específicas, utilizando métodos diversificados, como portfólios e projetos. A ABP, em particular, emerge como uma alternativa eficiente para avaliar não apenas o conhecimento linguístico, mas também habilidades comunicativas e a aplicação prática do inglês, promovendo uma aprendizagem significativa e conectada às demandas contemporâneas.

COMO O CAMINHO FOI TRAÇADO?

Nesta seção é feita a apresentação da estrutura do PE intitulado “Transformando a avaliação de inglês no ensino médio: desvendando os segredos da Aprendizagem Baseada em Projetos”. Este material foi pensado para ser um aliado na sua prática docente, oferecendo ferramentas e orientações detalhadas para implementar uma abordagem que vai além da simples transmissão de conteúdos: a Aprendizagem Baseada em Projetos.

O que você encontrará neste Produto Educacional?

1. Carta de apresentação: Logo no início, você é introduzido(a) ao conceito central do PE. Nela, destacamos a proposta pedagógica e os fundamentos teóricos que guiam o trabalho. Este é um convite para uma jornada educacional que explora como a ABP pode transformar o processo de ensino e avaliativo de competências e habilidades em língua inglesa no ensino médio.
2. Fundamentação teórica: Antes de partir para a aplicação prática, você tem acesso ao referencial que embasou a pesquisa e a subsequente construção deste material. Referências como Bender (2014), que trata da ABP, e Luckesi (2011), que discute a avaliação da aprendizagem, dentre outros, sustentam a nossa proposta. Esta seção ajuda você a entender as conexões entre teoria e prática e como esses fundamentos são aplicados ao longo dos projetos.
3. Quatro projetos temáticos: Cada projeto foi elaborado considerando o contexto da escola onde o pesquisador principal atua. Assim, o tempo destinado para o cumprimento das atividades programadas para cada dia é de **duas aulas de 50 minutos**. Esta organização foi pensada para se adequar ao cotidiano escolar, garantindo que as propostas sejam viáveis e realizáveis dentro da realidade da rede pública de ensino. Os projetos são:
 - Projeto 1: Explorando o mundo do audiovisual – luz, câmera, microfone e ação: Você vai trabalhar a linguagem audiovisual, incentivando os alunos a refletirem sobre o papel da mídia e a se transformarem de consumidores passivos em produtores críticos.

Ao final, os estudantes criam um vídeo publicitário, utilizando *slogans* e o modo imperativo em inglês.

- Projeto 2: Jogando o jogo – criando games para brincar e aprender: Este projeto explora a criação de jogos, desde tabuleiros a eletrônicos, promovendo ludicidade e aprendizado. O objetivo final é o desenvolvimento de um jogo com regras em inglês, utilizando verbos modais e orações condicionais.
 - Projeto 3: Nossas juventudes – criatividade para expressar as individualidades: Com foco na identidade juvenil, você vai guiar os alunos na criação de uma exposição interativa que combina arte, moda e música. As produções são acompanhadas de explicações em inglês, utilizando o passado simples para expressar influências e experiências pessoais.
 - Projeto 4: Vida sustentável – repensando nossa cultura e relação com os alimentos: Voltado para a sustentabilidade alimentar, os alunos desenvolvem vídeos ensinando receitas com aproveitamento integral dos alimentos e produzem cartazes em inglês, utilizando comparativos de igualdade e de superioridade.
4. Planos de aula detalhados: Para cada projeto, você encontra um roteiro com o passo a passo, sugestões de atividades diárias, estratégias didáticas e recursos necessários. Esses planos são flexíveis e permitem que você os adapte ao contexto de sua escola e às necessidades específicas de sua turma.
 5. Atividades de avaliação: Avaliar de forma justa e significativa é essencial. Por isso, ao final de cada dia do projeto, adicionamos uma proposta para fins formativos. Além disso, incluímos fichas específicas para avaliar os trabalhos finais de cada projeto. Elas permitem que você colete evidências do desenvolvimento das competências e habilidades propostas, além de oferecer sugestões claras de *feedback* para seus alunos.
 6. Apêndices e materiais complementares: Não se preocupe em buscar materiais extras. O PE traz apêndices que incluem roteiros de atividades, sugestões de ferramentas digitais (como Kahoot!, Mentimeter e Educaplay, por exemplo), além de opções de trabalhos que podem ser utilizados como inspiração.

Como utilizar o PE na sua prática?

Cada projeto foi desenhado para promover o protagonismo dos estudantes, envolvendo-os em atividades práticas e interdisciplinares. Com uma metodologia ativa, você pode:

- Conectar o conteúdo de Língua Inglesa a temas reais e relevantes para os alunos;
- Estimular o trabalho em equipe, a criatividade e o pensamento crítico;
- Oferecer um ambiente de aprendizagem que valoriza a pesquisa, a produção de conhecimento e a aplicação prática.

Por que experimentar este Produto Educacional?

Este PE foi elaborado com o objetivo de tornar suas aulas mais dinâmicas, motivadoras e alinhadas às competências da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e ao Currículo da SEEDUC/RJ. Ele é mais do que um conjunto de atividades; é uma proposta de transformação da nossa prática pedagógica, possibilitando que os(as) estudantes aprendam de forma significativa e desenvolvam competências e habilidades essenciais para o mundo globalizado.

Estamos aqui para caminhar com você nesta jornada. Use este material, experimente, adapte e inove. O futuro da educação está em nossas mãos, e este PE pode ser uma ótima ferramenta para proporcionar essa mudança.

Boas aulas!

PROJETO I: EXPLORANDO O MUNDO DO AUDIOVISUAL - LUZ, CÂMERA, MICROFONE E AÇÃO



Fonte: Os autores, 2024.

Este projeto visa capacitar os(as) alunos(as) a compreender, criticar e utilizar eficazmente as linguagens da mídia. Através de uma série de atividades e discussões, eles(elas) serão incentivados(as) a fazer a transição de consumidores(as) passivos(as) para produtores(as) de conteúdo responsável. Desde a introdução do tema, o projeto aborda diversos aspectos da mídia, promovendo a reflexão sobre seu papel na sociedade e incentivando a produção consciente de conteúdo. Ao longo das aulas, os(as) discentes explorarão temas como a influência da mídia, a importância da verificação de fatos, além dos meios de mídia em massa como as propagandas. A culminância proposta é um trabalho em grupo onde a turma abordará uma temática de seu interesse. Sua divulgação será feita por meio da apresentação de uma temática, incluindo uma propaganda em vídeo contendo dentre outros itens, um “*slogan*” (“lema”, tradução nossa) utilizando o modo imperativo em inglês. O objetivo é equipar os(as) estudantes com habilidades críticas e criativas para se comunicarem de forma responsável e contribuírem de maneira significativa para o ambiente midiático contemporâneo.

Objetivos Gerais:

- Desenvolver a compreensão das diferentes linguagens audiovisuais;
- Estimular a participação em processos de produção colaborativa;
- Promover o desenvolvimento de textos argumentativos sobre produções audiovisuais em língua inglesa;
- Estimular a criação de projetos audiovisuais transdisciplinares com protagonismo dos (as) estudantes.

Competências da BNCC e do Currículo da SEEDUC/RJ alinhadas ao projeto:

- EM13LGG104: Utilizar as diferentes linguagens, levando em conta seus funcionamentos, para a compreensão e produção de textos e discursos em diversos campos de atuação social;
- EM13LGG104.RJ01: Desenvolver textos argumentativos, a partir de um pensamento crítico e de acordo com seu repertório teórico e estético, sobre suas produções artísticas [artes visuais, audiovisual, dança, música e teatro] e dos outros;
- EM13LGG301: Participar de processos de produção individual e colaborativa em diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais), levando em conta seus funcionamentos, para produzir sentidos em diferentes contextos;
- EM13LGG301.RJ01: Criar projetos artísticos [artes visuais, audiovisual, dança, música e teatro] de forma transdisciplinar e protagonista, em diferentes contextos e realidades escolares diferentes.

Recursos sugeridos:

- Câmeras e microfones ou computadores
 - Caso estes materiais não estejam disponíveis, é possível utilizar os celulares dos(das) alunos(as) e/ou do(a) professor(a) para gravação e edição de vídeos;
- *Internet*;
 - Se a escola não tiver acesso à rede, sugerimos que seja usada a biblioteca ou jornais e revistas para pesquisa;
- Papel, canetas e outros materiais para anotações e “*brainstorming*” (“levantamento de ideias”, tradução nossa).

Metodologia:

Dia 1: Introdução do tema do projeto.

- Atividade 1: Sugerimos que o(a) professor(a) inicie a aula promovendo uma sensibilização sobre o tema do projeto com o objetivo de assinalar a importância da alfabetização midiática dos (as) estudantes. Para isso, ele(a) pode utilizar a figura 1 (ou qualquer outra que faça referência a elementos audiovisuais) e as perguntas a seguir a fim de fazer um *brainstorming*:

Figura 1: Jovem assistindo a um vídeo.



Fonte: Os autores, 2024.

- O que você vê na imagem?
- O que você entende por recurso audiovisual?
- Como é a sua relação com recursos audiovisuais?
- Você acha que recursos audiovisuais são importantes hoje em dia? Por quê?
- Que tipos de produtos audiovisuais você acessa com frequência?
- Você tem interesse em produzir conteúdos audiovisuais? Caso tenha, de que tipo? Caso não tenha, por qual motivo?
- Você acha que a maneira que os conteúdos audiovisuais são criados e difundidos influencia o seu comportamento? Caso haja influência, em que casos?

- Atividade 2: Propomos que o(a) docente siga com o assunto por meio de uma reflexão sobre o universo da mídia, discutindo sobre como se deu e se dá o processo de produções audiovisuais e sua divulgação pelos veículos de comunicação. Indicamos o vídeo “História da mídia”¹ (com duração de 00:06:11) disponível no *Youtube*. Na impossibilidade de acesso à *internet* na escola, aconselhamos o uso de algum aplicativo para obtenção do vídeo e reproduzi-lo de modo remoto, como o *VDownloader*², por exemplo. As perguntas abaixo se baseiam no vídeo e podem ajudar a mediar a conversa:
 - Qual era o principal objetivo da comunicação?
 - Como a escrita possibilitou a “modernização” da comunicação?
 - Como o surgimento da imprensa ajudou na difusão do conhecimento?
 - Qual é a relação entre comunicação e mídia?

Uma alternativa à exibição do vídeo é pedir para que a turma, dividida em grupos, seja convidada a pesquisar a temática. As equipes podem utilizar alguma plataforma colaborativa “online” (“na internet”, tradução nossa), como o *Google Docs* ou *Padlet*, por exemplo, para organizar suas ideias. Caso não seja possível utilizá-las, o(a) educador(a) pode fornecer cartolinas e marcadores para que possam organizar suas ideias de forma visual. Ao fim desta etapa, propomos a apresentação das descobertas. Se houver indisponibilidade de acesso à rede, indicamos que esta tarefa seja feita como trabalho de casa.

- Atividade 3: Para finalizar a aula, recomendamos que o(a) professor(a) siga com a discussão a fim de tratar da ideia de que a mídia, por sua grande influência na sociedade, se transformou no “quarto poder”³, citada por diversos autores, como De Andrade (2015), Rizzotto (2012) e Singer (2001). Nesse contexto, trazemos como sugestão o debate sobre o tema: “A mídia é o quarto poder da república e permite que a publicidade crie desejos nos consumidores”. A ideia é dividir a turma em dois grupos: um deles defende tal ação dos proprietários dos meios de comunicação enquanto o outro é contrário a ela. Visando ajudar os grupos na preparação para o debate, trazemos uma lista com perguntas para que ambas as equipes construam seus argumentos. Elas

¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UJLkClawxM>. Acesso em: 28/03/2024.

² Disponível em: <https://vdownloader.com/pt>.

³ Termo utilizado para se referir ao poder da mídia que possui tanta influência quanto os três poderes do Estado: Legislativo, Judiciário e Executivo.

podem ser escritas no quadro ou impressas e distribuídas aos grupos (Apêndice 1).

- Sugestão de atividade avaliativa: Rotina de pensamento “Antes pensava que... Agora penso que...”⁴. Propomos que os(as) estudantes escrevam uma resposta (incluindo a justificativa e possíveis exemplos) para completar cada frase abaixo:
 - Antes pensava que...
 - Agora penso que...

Sugerimos que a avaliação foque na capacidade dos(as) discentes de expressar suas concepções existentes sobre o assunto abordado neste dia e o quanto essas percepções foram mudadas após a realização das atividades propostas. O(A) professor(a) pode pedir que a turma faça a atividade de forma escrita e a entregue ou por meio de pequenas apresentações orais no final deste dia ou no início do próximo encontro.

Dia 2: Comunicação em massa e propaganda.

- Atividade 1: Sugerimos que este momento inicial seja usado para que a turma faça uma breve recapitulação sobre o que foi abordado na aula anterior a fim de reativar as ideias discutidas, o que acaba servindo como uma ligação para o que será tratado posteriormente. Uma possibilidade para este momento seria a construção de uma nuvem de palavras.
- Atividade 2: Com o objetivo de fazer uma reflexão sobre a velocidade em que as informações são divulgadas pelas mídias de massa, propomos o uso do texto “*Mass media and its influence on society*”⁵ (“A influência das mídias de massa na sociedade”, tradução nossa), que aborda a necessidade de checar o teor desse conteúdo, verificando a veracidade do que recebem e, principalmente, do que compartilham, confirmando se as informações são verdadeiras ou “*fake news*” (“notícias falsas”, tradução nossa). Caso haja indisponibilidade de acesso à rede, aconselhamos que o (a) docente faça a impressão do texto e distribua cópias aos(as) alunos(as). Em se tratando de um momento de compreensão leitora, se faz necessário também aplicar tarefas de pré e pós leitura, sugeridas adiante. A primeira

⁴ Disponível em: <https://pz.harvard.edu/resources/i-used-to-think-now-i-think>. Acesso em: 24/12/2024.

⁵ Disponível em: <https://thedailyjournalist.com/pen-and-pad/mass-media-and-its-influence-on-society>. Acesso em: 29/03/2024.

trata da ativação de conhecimentos prévios e exploração do assunto a ser lido e a segunda foca na reflexão e análise do que foi lido.

Como proposta de tarefa pré-leitura, temos as seguintes sugestões de perguntas:

- De que forma a *internet*, principalmente as redes sociais, mudou a maneira como as pessoas se informam?
- Qual a relação entre as redes sociais e a divulgação de *fake news*?
- Quais são as vantagens e desvantagens da mídia?

Em relação a compreensão do texto, incentivamos o uso de uma estratégia chamada "*jigsaw reading*"⁶ a fim de dinamizar este momento. Após a leitura, deixamos uma sugestão de tarefa (Apêndice 2) que consiste em completar a tabela com as informações pedidas.

E para finalizar esta etapa, como tarefa de pós-leitura, recomendamos um breve debate com toda a turma ou em pequenos grupos, utilizando as seguintes perguntas:

- Como a mídia impacta a sua vida hoje em dia?
 - Como as pessoas podem lidar com o excesso de influência exercido pela mídia?
-
- Atividade 3: Dentre as diversas formas de mídia que influenciam a vida das pessoas, destacamos a propaganda, que será o foco do trabalho de culminância a ser apresentado pelos(as) alunos(as). Para abordar a temática, indicamos o uso de algum recurso visual para fins de contextualização, como representado pela figura 2.

⁶ Disponível em: <https://www.teachingenglish.org.uk/teaching-resources/teaching-adults/activities/intermediate-b1/jigsaw-reading>. Acesso em: 29/03/2024.

Figura 2: Propaganda da empresa Cingular.

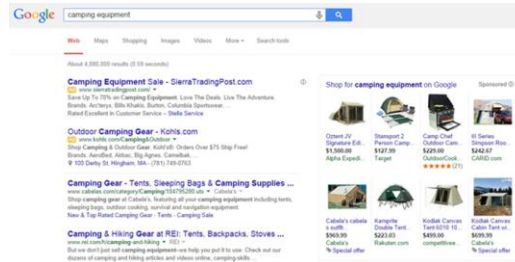


Fonte: <https://www.pinterest.com.mx/pin/342414377888381549>. Acesso em: 29/03/2024.

Usando a referida imagem, propomos algumas questões para debate:

- Sobre o que é a propaganda?
 - Qual sua opinião sobre o conceito dela?
 - Você acha que ela é efetiva? Justifique.
-
- Atividade 4: Existem vários tipos de propagandas, mas indicamos o foco em quatro tipos; “*pay-per-click advertising*” (“*link em sites de busca que direcionam a produtos/serviços a serem adquiridos*”, tradução nossa), “*TV advertising*” (“*comerciais de televisão*”, tradução nossa), “*direct mail*” (“*mala direta*”, tradução nossa) e “*billboard*” (“*painéis externos para exibição de propagandas*”, tradução nossa). Entretanto, caso o(a) docente entenda que algum tipo de propaganda deva ser incluído ou excluído para que seja mais relevante para sua turma, é absolutamente possível adaptar dentro do seu contexto de trabalho. Para apresentar os referidos vocábulos, sugerimos o uso de recursos visuais para facilitar o entendimento, como mostram as figuras 3, 4, 5 e 6. De acordo com os recursos disponíveis, aconselhamos que as imagens sejam impressas ou exibidas em uma apresentação em *Powerpoint*, por exemplo.

Figura 3: Exemplo de *pay-per-click advertising*.



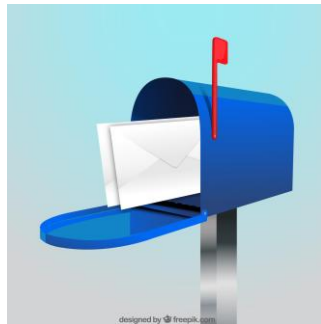
Fonte: <https://www.wordstream.com/pay-per-click-advertising>. Acesso em: 29/03/2024.

Figura 4: Exemplo de *TV advertising*.



Fonte: <https://bit.ly/4abC1G3>. Acesso em: 29/03/2024.

Figura 5: Exemplo de *direct mail*.



Fonte: <https://bit.ly/49fLWJp>. Acesso em: 28/03/2024.

Figura 6: Exemplo de *billboard*.



Fonte: <https://bit.ly/4axH5V4>. Acesso em: 28/03/2024.

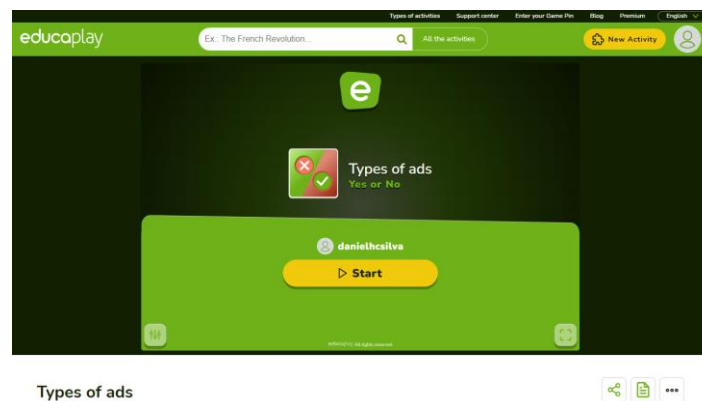
Terminada a apresentação, uma breve discussão acerca dos diferentes tipos de propaganda pode ser realizada com a turma: Como sugestão, as perguntas abaixo podem ser usadas:

- Em sua opinião, qual deles é o mais caro? E o mais barato?
- Qual desses tipos você costuma notar com mais facilidade? Justifique.
- Você sente uma maior influência por algum tipo específico de propaganda? Em caso afirmativo, qual deles?

Se o(a) educador(a) sentir a necessidade de aprofundar as discussões, propomos que os(as) discentes sejam convidados(as) a pesquisar quais meios de propaganda exercem mais influência de acordo com a faixa etária, por exemplo. E a partir das descobertas, é possível fazer a relação com a realidade na qual estão inseridos(as).

- Atividade 5: Para finalizar o dia e acrescentar um elemento digital à aula, sugerimos uma atividade usando a plataforma *online* gratuita *Educaplay*. Nela, os(as) alunos(as) serão convidados(as) a participar de um jogo intitulado “Yes or No”⁷ (“Sim ou Não”, tradução nossa). As imagens referentes ao vocabulário recém apresentado aparecerão repetidas vezes com legendas certas ou erradas. A cada jogada, precisam dizer se a combinação de imagem e legenda está certa ou errada, como mostra a figura 7:

Figura 7: Print de tela da atividade “Yes or No” na plataforma Educaplay.



Fonte: Plataforma Educaplay.

⁷ Disponível em: <https://bit.ly/3TCWemo>.

Caso haja indisponibilidade de acesso à *internet* na escola, aconselhamos que as imagens que representem os quatro tipos de propagandas sejam impressas e a atividade feita de modo que o(a) docente mostre as figuras, uma por vez, nomeando-as ora da forma correta ora da forma errada.

- Sugestão de atividade avaliativa: Reflexão escrita “A mídia na minha vida”. Propomos que os(as) alunos(as) escrevam uma breve redação individual, na qual descrevem sua relação com a mídia. Perguntas norteadoras:
 - Como você consome o que é produzido pela mídia?
 - Que tipo de conteúdo você consome? Por quê?
 - Como esse conteúdo consumido por você exerce influência no seu modo de pensar e agir?

Sugerimos que a avaliação foque na capacidade dos(as) discentes de expressar suas ideias de forma escrita e de conectar experiências pessoais ao tema do projeto. O(A) educador(a) pode usar as reflexões para identificar interesses específicos e alinhar o projeto ao perfil da turma.

Dia 3: O uso do modo Imperativo em inglês na criação de *slogans*.

- Atividade 1: Sugerimos que este momento inicial seja usado para que a turma faça uma breve recapitulação sobre o que foi abordado na aula anterior a fim de reativar as ideias discutidas, o que acaba servindo como uma ligação para o que será tratado posteriormente. Para isso, é possível dividir a turma em pequenos grupos e fazer um mapa mental com os pontos abordados no último encontro. A plataforma *MindMeister*⁸ possibilita a sua criação em um ambiente *online*. Se não houver acesso à rede na escola, é possível usar o quadro para a tarefa.
- Atividade 2: Como já mencionado, o trabalho culminante será relacionado à propaganda. Sendo assim, sugerimos neste momento tratar de duas partes que compõem as propagandas: as logomarcas e os *slogans*. Para isso, trazemos uma contextualização sobre o assunto. O(A) professor(a) pode utilizar recursos visuais que representem marcas famosas, como mostram as figuras 8, 9, 10 e 11.

⁸ Disponível em: <https://www.mindmeister.com/pt>.

Figura 8: Logomarca da BMW.



Fonte: <https://iconscout.com/icons/bmw>. Acesso em: 30/03/2024.

Figura 9: Logomarca da Apple.



Fonte: <https://iconscout.com/icons/apple>. Acesso em: 30/03/2024.

Figura 10: Logomarca da Nike.



Fonte: <https://iconscout.com/free-icon/nike-13>. Acesso em: 30/03/2024.

Figura 11: Logomarca do McDonald's.



Fonte: <https://iconscout.com/free-icon/mcdonalds-3384870>. Acesso em: 30/03/2024.

As perguntas a seguir podem ser usadas para este momento de contextualização:

- A quais empresas essas imagens se referem?
- O que elas têm em comum? (Resposta esperada: São logomarcas.)
- Além da logomarca, que outro item atrelado a ela é fundamental na propaganda de um produto/serviço? (Resposta esperada: Os *slogans*.)
- Qual a importância dos *slogans* na propaganda?

- Você saberia dizer o *slogan* de cada uma dessas marcas? (Resposta esperada: BMW - “*The ultimate driving machine.*” (“A mais moderna máquina de dirigir.”, tradução nossa) / Apple - “*Think different.*” (“Pense diferente.”, tradução nossa) / Nike - “*Just do it!*” (“Apenas faça!”, tradução nossa) / McDonald’s - “*I’m lovin’ it.*” (“Amo muito tudo isso.”, tradução nossa))
- Atividade 3: Nesta etapa, como forma de apresentar o modo imperativo em inglês, indicamos o uso de *slogans* de marcas famosas a fim de demonstrar a presença dessa estrutura linguística em propagandas. É possível utilizar recursos visuais atrelados aos seus respectivos *slogans* e apresentar a estrutura de forma indutiva para que os(as) alunos(as) participem do momento de construção do conhecimento em questão. As figuras 12, 13, 14, 15 e 16 são algumas das nossas sugestões.

Figura 12: Logomarca do Burger King.



Fonte: <https://iconscout.com/icons/burger-king>. Acesso em: 30/03/2024.

Figura 13: Logomarca do Walmart.



Fonte: <https://iconscout.com/icons/walmart>. Acesso em: 30/03/2024.

Figura 14: Logomarca da Coca Cola.



Fonte: <https://iconscout.com/icons/coca-cola>. Acesso em: 30/03/2024.

Figura 15: Logomarca do Subway.



Fonte: <https://iconscout.com/icons/subway>. Acesso em: 30/03/2024.

Figura 16: Logomarca da Kodak.



Fonte: <https://iconscout.com/icons/kodak>. Acesso em: 30/03/2024.

Para tornar esse momento mais dinâmico, propomos que seja feito um jogo de *“matching pairs”* (“relacionar os pares”, tradução nossa), onde a turma, dividida em grupos, é convidada a realizar essa tarefa. Tal etapa pode ser feita usando uma apresentação em *Powerpoint* ou se preferir, o(a) educador(a) pode imprimir as logomarcas e os *slogans*, cortar as imagens e as frases e distribuir um conjunto para cada grupo. As respostas esperadas são as seguintes: Burger King - *“Have it your way.”* (“Coma do seu jeito.”, tradução nossa) / Walmart - *“Save money. Live better.”* (“Economize dinheiro. Viva melhor.”, tradução nossa) / Coca Cola - *“Open happiness.”* (“Abra felicidade.”, tradução nossa) / Subway - *“Eat fresh.”* (“Coma de forma saudável.”, tradução nossa) / Kodak - *“Share moments. Share life.”* (“Compartilhe momentos. Compartilhe a vida.”, tradução nossa).

Feito isso, como sugerido inicialmente, aqui temos algumas perguntas que podem ser usadas para conduzir a apresentação formal da estrutura:

- Baseado na estrutura das frases dos *slogans*, você saberia dizer o que elas têm em comum? (Resposta esperada: Todas começam pelo verbo.)
- Qual o sujeito comum a todos esses verbos? (Resposta esperada: Você / Vocês.)
- Como você traduziria os verbos de cada um dos *slogans* mantendo o sentido da mensagem? (Resposta esperada: *“Have”* - “Coma”; *“Save / Live”* - “Economize / Viva”; *“Open”* -

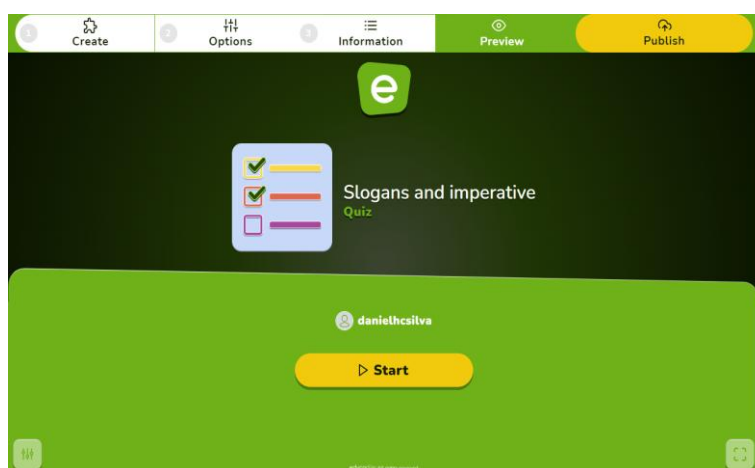
“Abra”; “Eat” - “Coma”; “Share / Share” - “Compartilhe / Compartilhe”, tradução nossa)

- Em que modo estão esses verbos? (Resposta esperada: No imperativo.)

Uma opção para continuar o assunto é perguntar aos(as) alunos(as), por exemplo, em que outras situações usamos este modo verbal e dar exemplos usando a estrutura a fim de complementar a apresentação. Citamos aqui: Convites: “*Let’s go to the movies.*” (“Vamos ao cinema.”, tradução nossa); Sugestões / Conselhos: “*It’s raining. Don’t forget your umbrella.*” (Está chovendo. Não esqueça o guarda-chuva.”, tradução nossa); Desejos: “*Enjoy yourselves!*” (“Aproveitem!”, tradução nossa); Instruções / Pedidos / Ordens: “*Open your books to page five.*” (“Abram os livros na página cinco.”, tradução nossa). É importante destacar nos exemplos o uso da palavra “*don’t*” (“não”, tradução nossa) como a forma negativa do modo imperativo.

- Atividade 4: Para iniciar a prática da estrutura apresentada, sugerimos uma atividade usando a plataforma *online* gratuita *Educaplay*. Nela, os(as) estudantes são convidados(as) a participar de um jogo intitulado “*Quiz*”⁹ (“Jogo de perguntas e respostas”, tradução nossa). As logomarcas de empresas famosas aparecerão acompanhadas de três opções de *slogans*. A cada jogada, precisam escolher a alternativa certa, como mostra a figura 17:

Figura 17: Print de tela da atividade “Quiz” na plataforma Educaplay.



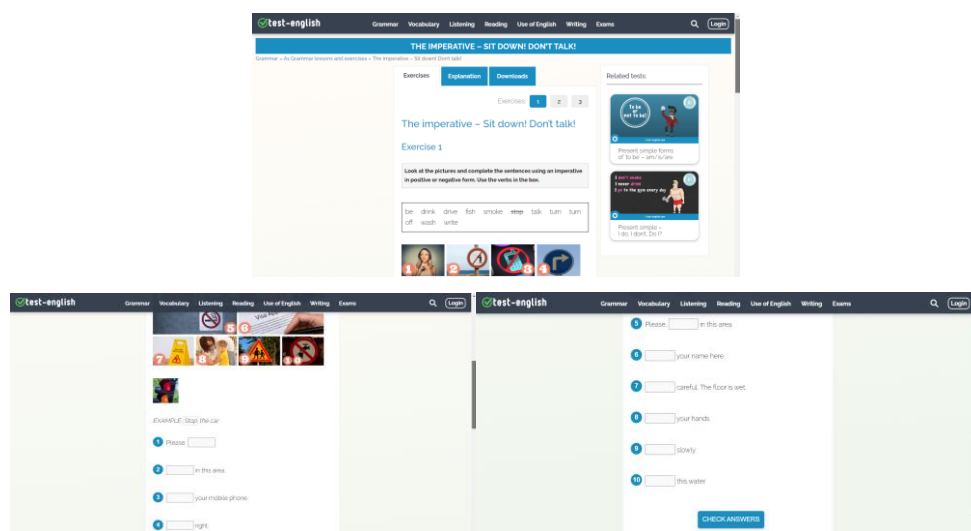
Fonte: Plataforma Educaplay. Acesso em: 30/03/2024.

⁹ Disponível em: <https://bit.ly/4aE1Cr3>.

Caso haja indisponibilidade de acesso à *internet* na escola, aconselhamos que seja feita a impressão das logomarcas utilizadas na atividade ou as de sua preferência juntamente com as frases que representam os *slogans* e realize a atividade no formato de um jogo. Uma outra opção é usar uma apresentação em *Powerpoint*.

- Atividade 5: Para proporcionar mais uma possibilidade de praticar o conteúdo abordado de maneira mais estruturada, propomos uma atividade intitulada “*The imperative – Sit down! Don’t talk!*”¹⁰ (“O imperativo – Senta! Não fala!”, tradução nossa), na plataforma *online* gratuita *Test-English*. Nela, a turma é convidada a completar as frases com a forma correta do imperativo, levando em conta as ilustrações e os verbos contidos na caixa, como mostram as figuras 18, 19 e 20.

Figuras 18 – 20: *Prints* de tela da atividade “THE IMPERATIVE – SIT DOWN! DON’T TALK!” na plataforma Test-English.



Fonte: Plataforma Test-English. Acesso em: 30/03/2024.

Caso haja indisponibilidade de acesso à *internet* na escola, aconselhamos que a atividade seja feita de forma escrita (Apêndice 3). A plataforma também disponibiliza esta versão, sendo necessário clicar no botão “*Download*” (“Baixar”, tradução nossa) que aparece ao lado do botão “*Explanation*” (“Explicação”, tradução nossa).

¹⁰ Disponível em: <https://test-english.com/grammar-points/a1/imperative-sit-dont-talk>. Acesso em: 30/03/2024.

- Atividade 6: Com o intuito de finalizar a aula de forma descontraída, trazemos uma proposta que envolve a prática do conteúdo abordado na aula com música. A canção “*Uptown funk*”¹¹ (“O funk suburbano”, tradução nossa), com duração de 04:30, uma parceria entre os artistas Mark Ronson e Bruno Mars, traz em sua letra estruturas com o modo imperativo em inglês e pode ser usada como mais um momento de exercitar o que foi ensinado. Sugerimos uma atividade no estilo “*gap filling*” (“completar as lacunas”, tradução nossa), onde o(a) professor(a) disponibiliza a letra (Apêndice 4) com espaços a serem completados com a forma correta dos verbos entre parênteses. Uma possibilidade de realizar a tarefa seria pedir que tentem preencher a letra e após finalizarem, o (a) docente toca a música para que confirmem suas respostas. Caso haja indisponibilidade de acesso à *internet* na escola, reiteramos a utilização de alguma ferramenta para obter a canção de forma “*offline*” (“remota”, tradução nossa). O programa *VDownloader*, já sugerido anteriormente, permite baixar vídeos direto da plataforma *Youtube* para um computador. Apesar de ser necessário instalar o aplicativo no equipamento, ele não é pesado.
- Sugestão de atividade avaliativa: Criação de *slogans*. Propomos que cada aluno(a) / grupo escolha três marcas que conheça e crie um *slogan* em inglês usando o modo imperativo para cada uma delas.
O(A) docente pode avaliar a originalidade, correção gramatical e adequação ao contexto. A turma pode realizar a atividade no final deste dia ou apresentá-la no início do próximo encontro. Uma alternativa é utilizar a Atividade 6 como uma forma de avaliar o conteúdo apresentado.

Dia 4: Desenvolvimento dos trabalhos em grupo.

- Atividade 1: Sugerimos que este momento inicial seja usado para que a turma faça uma breve recapitulação sobre o que foi abordado na aula anterior a fim de reativar as ideias discutidas, o que acaba servindo como uma ligação para o que será tratado posteriormente. Para tanto, é possível utilizar uma das estratégias já sugeridas ou jogar “verdadeiro ou falso” com a turma por meio de frases, escritas no quadro ou projetadas, relacionadas ao que foi feito ou não nos encontros anteriores.

¹¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OPf0YbXqDm0>

- Atividade 2: Nesta etapa, sugerimos que seja apresentada a proposta do trabalho culminante à turma a ser realizado em grupos de até 6 integrantes, mas esse número pode variar de acordo com a quantidade de estudantes. Neste momento, aconselhamos que os(as) alunos(as) formem as equipes e o roteiro (Apêndice 5) seja lido e explicado, solucionando as eventuais dúvidas. Entendemos que seja importante iniciar pela construção da questão motriz em conjunto com eles(elas). Esta é a pergunta norteadora que vai guiar a criação e elaboração dos trabalhos. Em linhas gerais, o foco de cada grupo será pesquisar uma temática que seja relevante para eles(elas). A apresentação do tema envolve uma pesquisa a fim de trazer informações de fontes confiáveis para corroborar a sua importância, além da criação de um comercial em vídeo para a sua divulgação. Este deve conter frases no modo imperativo em inglês no roteiro. Além disso, devem criar uma logo e um *slogan* em inglês usando também este modo verbal. A avaliação será feita com base nas competências e habilidades descritas na parte inicial deste projeto.
- Atividade 3: Feito isso, sugerimos que o tempo restante seja destinado para que a turma comece o planejamento dos trabalhos. Aproveitamos a oportunidade para trazemos uma sugestão de plataforma que pode ser compartilhada com os(as) alunos(as) para anotação e organização de conteúdo. O aplicativo *Evernote*¹² permite gerenciar tarefas e lembretes, organizar anotações, gravar conversas, dentre outras funções.
- Sugestão de atividade avaliativa: Sugerimos que cada grupo apresente ao(à) professor(a) um esboço do planejamento do seu trabalho de maneira informal, incluindo, por exemplo, a questão motriz, a temática escolhida, as prováveis fontes de pesquisa, a mensagem principal do vídeo publicitário, as possíveis frases no modo imperativo (além do *slogan*) etc.

A avaliação pode se basear na coerência, no alinhamento ao tema e no nível de correção do uso do inglês. Esta é uma boa oportunidade para que os grupos recebam *feedback*, e assim, compreendam melhor a proposta e consigam desenvolvê-la dentro dos objetivos propostos.

¹² Disponível em: <https://evernote.com/pt-br>.

Dia 5: Desenvolvimento e finalização dos trabalhos em grupo.

- Sugerimos que o(a) docente destine o tempo desta aula para que a turma dê sequência a realização e/ou a eventual finalização dos trabalhos.
- Sugestão de atividade avaliativa: Propomos que seja feita uma troca de trabalhos entre grupos, em que cada equipe analisa o progresso do outro e dá sugestões de melhoria. Esta ação pode ser feita por meio de uma roda de conversa, por exemplo.

O(A) educador(a) pode avaliar a qualidade do *feedback* fornecido pelos(as) discentes bem como prover suas próprias contribuições de melhorias.

Dia 6: Apresentação dos trabalhos em grupo.

- Sendo este o dia da culminância do projeto, sugerimos que o(a) professor(a) inicie a aula agradecendo aos (às) alunos(as) pela participação e empenho ao longo das aulas que fizeram parte do projeto. Acreditamos ser importante fazer este reconhecimento, dentre outros motivos, para que a turma se sinta prestigiada e tenha seu esforço reconhecido. Isso pode servir como estímulo e encorajamento no momento das apresentações.
- No que tange às apresentações, indicamos que os grupos tenham um pequeno tempo (cerca de 15 minutos) para que se organizem e façam as últimas verificações quanto aos materiais e estrutura a ser utilizada. Além disso, aconselhamos que os(as) educandos(as) fiquem responsáveis pela ordem das apresentações. Ainda sobre este ponto, sugerimos que cada grupo tenha cerca de 15 minutos para apresentar seu trabalho. A duração pode variar de acordo com o tempo da aula da disciplina e do calendário vigente.
- Como já citado anteriormente, a avaliação será baseada em critérios ligados às competências e habilidades da BNCC e do Currículo da SEEDUC/RJ relacionadas ao projeto. A sugestão de ficha de avaliação pode ser encontrada na próxima seção.
- Após o fim das apresentações, propomos que seja feita uma roda de conversa para que todos(as) possam externar suas opiniões e

ideias sobre os trabalhos, como o que acharam mais interessante ou desafiador, por exemplo. É importante também que o(a) educador(a) dê um *feedback* aos grupos, expondo suas impressões gerais iniciais sobre as apresentações.

- Parte do processo avaliativo, no contexto do uso de uma abordagem baseada em projetos é o uso da autoavaliação. Esta ferramenta desempenha um papel fundamental no processo de ensino e aprendizagem, pois promove a reflexão crítica dos(as) estudantes sobre seu próprio desenvolvimento. Ao analisar suas contribuições, desafios enfrentados e progressos, os(as) discentes adquirem maior autonomia e responsabilidade sobre seu desempenho, o que fortalece habilidades essenciais como a autogestão, o trabalho em equipe e a resolução de problemas. Além disso, esta prática incentiva a autorregulação, ajudando os(as) estudantes a identificar áreas de melhoria e a desenvolver estratégias para superá-las, tornando-os(as) mais ativos(as) no processo educacional e aprimorando o aprendizado contínuo. Sendo assim, oferecemos uma sugestão de ficha de autoavaliação (Apêndice 6) que pode ser utilizada com a turma para este fim, contendo perguntas relacionadas à organização e gestão do tempo, participação e colaboração, responsabilidade e compromisso, aprendizado e desenvolvimento de habilidades, desempenho geral, sugestões de melhoria e principais desafios enfrentados e conquistas. Esta ação não só promove a criticidade por parte dos(as) educandos(as) como também serve como um instrumento de *feedback* para o educador(a), contribuindo para futuras tomadas de decisão sobre sua prática pedagógica.

PROJETO 2: JOGANDO O JOGO – CRIANDO GAMES PARA BRINCAR E APRENDER



Fonte: Os autores, 2024.

Este projeto visa promover a reflexão sobre questões relacionadas aos diferentes tipos de jogos existentes, como por exemplo os de tabuleiro, os de raciocínio, os eletrônicos, dentre outros. Através de uma série de atividades e discussões, os(as) estudantes serão incentivados(as) a fazer a transição de consumidores(as) para produtores(as) de jogos. Desde a introdução do tema, o projeto aborda diversos desafios que envolvem a sua concepção e construção, promovendo a ponderação sobre como os jogos podem refletir práticas sociais mais amplas. Ao longo das aulas, os(as) discentes explorarão a relação entre os diferentes tipos de jogos e como eles podem refletir comportamentos da sociedade. A culminância proposta é um trabalho em grupo onde a turma criará jogos que promovam ludicidade, diversão e aprendizado. Propõe-se que o produto final contenha, dentre outros itens, instruções utilizando os verbos modais em inglês, além de orações condicionais que expressam causa e consequência. O objetivo é equipar os(as) educandos(as) com habilidades críticas e criativas para utilizarem as diferentes linguagens na compreensão dos processos que envolvem a construção de jogos.

Objetivos Gerais:

- Refletir sobre como os jogos podem ser veículos de discursos e mensagens;
- Explorar a diversidade artística na criação de um produto que reflita a compreensão sobre como a arte pode ser usada como meio de expressão;
- Discutir o papel da língua inglesa como língua franca e sua importância em contextos globais;
- Entender os jogos como forma artística que incorpora múltiplos formatos de expressão,
- Explorar e valorizar a diversidade de formas de comunicação e expressão.

Competências da BNCC e do Currículo da SEEDUC/RJ alinhadas ao projeto:

- EM13LGG101: Compreender e analisar processos de produção e circulação de discursos, nas diferentes linguagens, para fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos.
- EM13LGG101.RJ02: Identificar outros meios de linguagens e formas de se expressar através da estética da arte em sua diversidade de formatos.
- EM13LGG401: Analisar textos de modo a caracterizar as línguas como fenômeno (geo) político, histórico, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.
- EM13LGG401.RJ01: Compreender de que maneira as linguagens em seus diversos formatos de expressão, comunicação e sensibilização foram incorporados aos processos artísticos e vice-versa.
- EM13LGG401.RJ02: Identificar outros meios de expressão, linguagem e comunicação de culturas de diversos lugares do globo.

Recursos sugeridos:

- Jogos diversos (de tabuleiro, de cartas, esportivos, eletrônicos);
 - Se estes materiais não estiverem disponíveis, o(a) professor(a), caso tenha, pode utilizar os seus próprios jogos

ou solicitar aos(às) alunos(as) que levem os seus, caso possuam.

- Computadores;
 - Caso não haja a disponibilidade deste equipamento, recomendamos que sejam usados os celulares dos(das) discentes e/ou do(da) docente para edição de textos, vídeos e exibição de recursos visuais;
- Internet;
 - Se a escola não tiver acesso à internet, sugerimos que seja usada a biblioteca ou jornais e revistas para pesquisa e referência;
- Papel, canetas, e outros materiais para anotações e *brainstorming*.

Metodologia:

Dia 1: Introdução do tema do projeto.

- Atividade 1: Para iniciar a aula, sugerimos que o(a) professor(a) introduza uma discussão sobre como os jogos podem ser considerados formas de discurso e como seus diferentes tipos transmitem mensagens e valores, se relacionando com interesses pessoais e coletivos. As perguntas abaixo podem ser usadas como *brainstorming*:
 - O que é um jogo? Por que jogamos?
 - O que define um jogo? Quais são os elementos essenciais que fazem algo ser considerado um jogo?
 - Como os jogos transmitem mensagens? Vocês acham que os jogos que jogamos podem influenciar a forma como vemos o mundo? Se sim, de que maneira? Se não, por quê?
 - Vocês gostam de jogar? Por quê?
 - Quais são os tipos de jogos que vocês mais gostam? O que esses jogos dizem sobre vocês e seus interesses pessoais?
 - O que acontece conosco quando jogamos?
 - Os jogos refletem a sociedade? Como diferentes jogos podem representar culturas, valores ou ideias de uma sociedade?
 - Como as regras de um jogo ajudam a construir a experiência de jogar? Por que é importante que todos os jogadores sigam as mesmas regras?

Para ilustrar e ampliar a discussão, trazemos como sugestão a exibição de trechos curtos de jogos famosos como por exemplo: *Counter Strike*¹³, *Dungeons & Dragons*¹⁴ ou *World of Warcraft*¹⁵ (ou qualquer outro que a turma goste) e discutir as narrativas implícitas em cada um. É possível encontrar vídeos com os “trailers” (“vídeo comercial curto”, tradução nossa) oficiais no YouTube para instigar a reflexão sobre suas mensagens e impacto social. Se não houver acesso a vídeos ou à internet, a atividade pode ser realizada com jogos impressos de tabuleiro ou de cartas já conhecidos pelos(as) alunos(as), como por exemplo: xadrez, damas, baralho etc. O(A) docente pode levar imagens impressas ou descrever os jogos para ilustrar as discussões.

- Atividade 2: Com o intuito de fomentar a curiosidade dos(das) estudantes e refletir sobre como os jogos são concebidos, recomendamos que eles(elas) sejam convidados(as) a pesquisar que artefatos, tecnologias e regras estão presentes em jogos que tenham relação com a nossa cultura, como por exemplo os de tabuleiro, os de cartas, os esportivos e os eletrônicos. Uma possibilidade para a realização da investigação é dividir a turma de modo que cada grupo pesquise sobre um dos tipos. Existem plataformas colaborativas *online*, como o *Google Docs* ou *Padlet*, por exemplo, que podem usadas para organizar as ideias da equipe. Caso não haja a possibilidade de acesso a tais ferramentas, o(a) professor(a) pode fornecer cartolinas e marcadores para que possam organizar suas ideias de forma visual. No caso de indisponibilidade de acesso à rede, indicamos que os(as) educandos(as) falem sobre jogos que conhecem e façam a descrição deles. Ao fim desta etapa, propomos a apresentação das descobertas.
- Atividade 3: Para finalizar a aula, sugerimos que os(as) discentes sejam convidados(as) a participar de um momento de *brainstorming* sobre palavras em inglês relacionadas aos quatro tipos de jogos investigados na atividade anterior: os de tabuleiro, os de cartas, os esportivos e os eletrônicos. Para tal, é possível utilizar plataformas gratuitas *online*, como *Mentimeter*¹⁶, por

¹³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Q2tHNL4IDVQ>. Acesso em: 24/09/2024.

¹⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6Oebyc--Tzc>. Acesso em: 24/09/2024.

¹⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VVSJ0AvZe0>. Acesso em: 24/09/2024.

¹⁶ Disponível em: <https://www.mentimeter.com/pt-BR>.

exemplo, que permite a realização de enquetes, mapas mentais, dentre outros, e sua exibição em diferentes formatos, tornando o momento mais dinâmico e atrativo. Se não houver acesso à *internet*, propomos o uso do quadro ou cartolina para que os(as) alunos(as) escrevam os termos em inglês. A ideia é que possam demonstrar o conhecimento que tem sobre o tema de maneira mais concreta. Caso não se lembrem de alguma palavra em especial, é importante incentivá-los a pesquisar seu significado ou consultar algum(a) dos(das) colegas da turma. Feito isso, uma forma de propiciar um pouco de descontração é jogando. Afinal de contas, como o projeto fala de jogos, então por que não colocar isso em prática? O(A) educador(a) pode pedir sugestões da turma sobre como usar o vocabulário revisado/aprendido num jogo. Caso não haja um consenso ou ideias, recomendamos um “*game*” (“jogo”, tradução nossa) nos moldes do *Imagem e Ação* a ser jogado em times. Todas as palavras podem ser escritas em pedaços de papel e colocadas em um saco ou numa caixa. Um membro de cada grupo, na sua vez, tira uma palavra e terá que desenhá-la ou fazer a mímica para que seu grupo adivinhe. Se quiser deixar o jogo mais desafiador, um cronômetro pode ser usado a fim de limitar o tempo para cada jogada. Ao fim, ganha a equipe que tiver acertado o maior número de palavras.

- Sugestão de atividade avaliativa: Reflexão escrita “Os jogos e eu”. Propomos que os(as) alunos(as) escrevam um breve texto individual, no qual descrevem sua relação com os jogos. Perguntas norteadoras:
 - Qual é o seu jogo favorito? Por quê?
 - Como ele reflete algo sobre você ou sua cultura?

Sugerimos que a avaliação foque na capacidade dos(as) discentes de expressar suas ideias de forma escrita e de conectar experiências pessoais ao tema do projeto. O(A) educador(a) pode usar as reflexões para identificar interesses específicos e alinhar o projeto ao perfil da turma.

Dia 2: A febre dos jogos eletrônicos.

- Atividade 1: Sugerimos que este momento inicial seja usado para que a turma faça uma breve recapitulação sobre o que foi abordado na aula anterior a fim de reativar as ideias discutidas, o que acaba servindo como uma ligação para o que será tratado

posteriormente. Uma possibilidade é a construção de uma “*word cloud*” (“nuvem de palavras”, tradução nossa) utilizando uma plataforma *online* (*Mentimeter*, por exemplo) ou o quadro.

- Atividade 2: Propomos aqui um movimento de reflexão acerca dos jogos eletrônicos, que são largamente consumidos pelos(as) jovens por meio do texto intitulado “*Computer gaming*”¹⁷ (Jogos de computador, tradução nossa). O(A) professor(a), se preferir, pode pedir aos(às) alunos(as) na aula anterior para pesquisarem textos que falem sobre o tema como tarefa de casa. Caso haja indisponibilidade de acesso à *internet* na escola, aconselhamos que o(a) docente faça a impressão do texto e distribua cópias a todos(as). Em se tratando de uma atividade de compreensão leitora, como mencionado anteriormente, se faz necessário também aplicar tarefas de pré e pós leitura, sugeridas adiante.

Como proposta de tarefa pré-leitura, temos um “*quiz*” (“jogo de perguntas e respostas”, tradução nossa) (Apêndice 7). O jogo é composto de 10 perguntas com duas opções de respostas. Indicamos que os(as) alunos(as) sejam convidados(as) a ficarem de pé e formarem uma fila indiana. O(A) docente lê as perguntas, uma por vez, e as duas alternativas, e os(as) educandos(as) devem ir para um dos lados da sala, indicando assim suas escolhas. Ao fim de cada rodada, a discussão pode ser expandida por meio de perguntas e / ou solicitando exemplos.

Para o momento de leitura, o(a) professor(a) pode utilizar a estratégia¹⁸ que mais se adeque ao perfil da turma. Seguimos então com uma proposta de atividade de interpretação textual (Apêndice 8) que traz perguntas de múltipla escolha a serem respondidas pela turma.

Finalizando esta etapa, objetivando incentivar a argumentação, a criatividade e a análise crítica, oferecemos duas opções de atividade pós-leitura.

A primeira delas consiste em promover um debate sobre a relação entre jogos violentos e comportamento. Para isso, a turma é dividida em três grupos. Um deles argumenta a favor da ideia de que jogos violentos podem influenciar comportamentos agressivos, enquanto o outro defende que não há essa influência. Para embasar seus argumentos, eles podem usar informações do texto ou acessar a *internet* para pesquisar *sites* que possuam

¹⁷ Disponível em: <https://www.teachingenglish.org.uk/teaching-resources/teaching-secondary/lesson-plans/intermediate-bl/computer-gaming>. Acesso em: 09/09/2024.

¹⁸ Disponível em: <https://www.edutopia.org/blog/alternatives-to-round-robin-reading-todd-finley>. Acesso em: 14/09/2024.

informações a respeito do ponto de vista a ser defendido. Caso haja indisponibilidade de acesso à rede na escola, aconselhamos que o(a) docente peça na aula anterior que os(as) educandos(as) pesquisem notícias sobre o assunto como tarefa de casa. O terceiro grupo fica com a função de ouvir os dois pontos de vista e decidir qual deles se fez mais convincente. Para isso, os(as) envolvidos(as) podem fazer perguntas desafiadoras a ambos os lados para estimular reflexões mais profundas.

A segunda sugestão abrange a reescritura do final do texto lido pela turma. Divididos(as) em grupos, os(as) discentes reescrevem o final do texto, adicionando suas próprias opiniões sobre a questão “Deveria ser aceitável para jogos de computador retratar cenas gráficas de violência?”. Eles(Elas) podem criar um parágrafo final que expresse sua própria visão sobre o tema, justificando com base no texto e em suas experiências pessoais. Ao final, os grupos, um por vez, compartilham suas conclusões com toda turma, gerando mais um momento de discussão de diferentes pontos de vista.

- Sugestão de atividade avaliativa: “Narrativas dos jogos”. Propomos que a turma, dividida em grupos, escolha um jogo conhecido e crie uma narrativa curta para ele, destacando:
 - Personagens principais e suas características.
 - Valores ou ideais que o jogo transmite.
 - Uma mensagem cultural ou social.

Os grupos podem compartilhar suas narrativas com os(as) colegas no fim deste dia ou no início do encontro seguinte.

O(A) docente pode levar em consideração na avaliação a criatividade e coerência da narrativa, a capacidade de identificar mensagens culturais ou sociais no jogo e a participação do grupo. Outra alternativa é utilizar uma das sugestões de pós-leitura da atividade 2.

Dia 3: Analisando as regras do jogo.

- Atividade 1: Sugerimos que este momento inicial seja usado para que a turma faça uma breve recapitulação sobre o que foi feito na aula anterior a fim de reativar as ideias discutidas, o que acaba servindo como uma ligação para o que será tratado posteriormente. Para isso, é possível dividir a turma em pequenos grupos e pedir que listem os pontos abordados. Ao fim, eles podem compartilhar as listas com toda a turma.
- Atividade 2: Como tratado anteriormente, o trabalho final produzido pelos(as) alunos(as) será a criação de jogos. Sendo assim, sugerimos que esta etapa seja dedicada às regras que

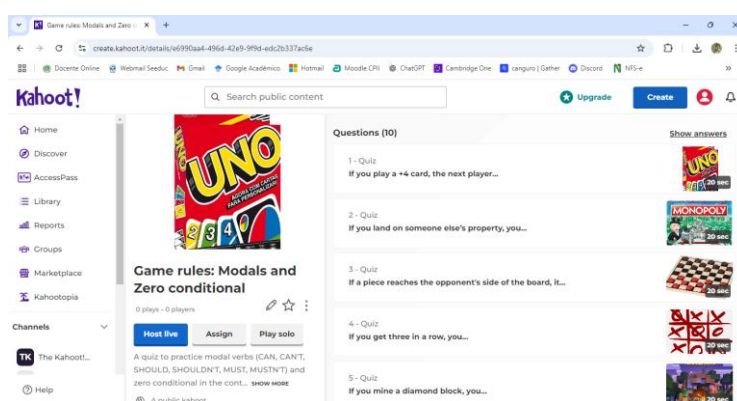
compõem um jogo. Para isso, trazemos uma contextualização sobre o assunto como forma de apresentar o conteúdo linguístico, que neste caso seriam os verbos modais “can”, “should” e “must”, além do “zero conditional”. O(A) professor(a) pode pedir que a turma, dividida em grupos, faça uma pesquisa *online* sobre as regras de um jogo de sua preferência. Se não houver acesso à rede na escola, propomos que seja pedido na aula anterior que tal pesquisa seja feita como tarefa de casa. Ainda assim, na falta da busca pelas informações, fazemos a sugestão do uso das regras do jogo UNO¹⁹. A turma é convidada a investigar os regulamentos, focando no que é permitido, proibido, nas sugestões, possibilidades e na relação entre causa e consequência das ações. Uma possibilidade de dinamizar este momento é deixar que cada grupo escolha qual destas partes das regras gostariam de pesquisar e listar. Quando as informações estiverem reunidas, indicamos que cada equipe compartilhe alguns dos exemplos e o(a) docente transcreva a versão em inglês no quadro, e por meio de uma abordagem indutiva, construa a ideia que cada verbo modal e o referido tipo de oração condicional expressam, além das estruturas em si. Aqui temos alguns exemplos relacionados às regras do jogo UNO:

- “*You can play a card that matches the color or number of the top card on the discard pile.*” (“Você pode jogar uma carta que corresponda à cor ou ao número da carta do topo da pilha de descarte.”, tradução nossa)
- “*You can’t skip your turn unless a Skip card is played against you.*” (“Você não pode pular a sua vez, a menos que uma carta Pular seja jogada contra você.”, tradução nossa)
- “*You should announce “UNO” when you have only one card left.*” (“Você deve dizer “UNO” quando tiver apenas uma carta na mão.”, tradução nossa)
- “*You shouldn’t forget to say “UNO” before playing your second-to-last card, or you’ll be penalized.*” (“Você não deve esquecer de dizer “UNO” antes de jogar sua penúltima carta, ou será penalizado.”, tradução nossa)
- “*You must follow the direction of Reverse, Skip, or Draw cards when they are played.*” (“Você tem que seguir a direção das cartas Inverter, Pular ou Comprar quando forem jogadas.”, tradução nossa)
- “*You mustn’t look at other players’ cards.*” (“Você não pode olhar as cartas dos outros jogadores.”, tradução nossa)
- “*If you play a Wild card, it changes the color to your choice.*” (“Se você jogar uma carta Curinga, isso muda a cor para a sua escolha.”, tradução nossa)

¹⁹ Disponível em: <https://elking.com.br/manual/como-jogar-uno>. Acesso em: 14/09/2024.

- “If a player runs out of cards, they win the game.” (“Se um jogador ficar sem cartas, ele vence o jogo.”, tradução nossa)
- Atividade 3: Para praticar o conteúdo linguístico apresentado, sugerimos uma atividade usando a plataforma *online* gratuita *Kahoot!*. Nela, os(as) alunos(as) são convidados(as) a participar de um jogo intitulado “*Game rules: Modals and Zero conditional*”²⁰ (“Regras do jogo: verbos modais e oração condicional tipo zero”, tradução nossa), como mostra a figura 21:

Figura 21: Print de tela da atividade “*Game rules: Modals and Zero conditional*” na plataforma *Kahoot!*.



Fonte: Plataforma Kahoot! Acesso em: 23/09/2024.

O jogo é constituído por partes de frases expressando regras de jogos acompanhadas de quatro opções de resposta. A cada jogada, precisam escolher a alternativa certa. Se não houver acesso à *internet* na escola, aconselhamos que uma apresentação em *Powerpoint* seja utilizada para exibir as perguntas e suas respectivas alternativas (Apêndice 9).

- Atividade 4: Para finalizar este dia, trazemos uma opção de atividade com foco na personalização. Ela pode ser realizada individualmente ou em grupos. Cada estudante/grupo escolhe um tipo de jogo (eletrônico, de tabuleiro etc.) e lista algumas frases (duas ou três de cada, por exemplo), utilizando o conteúdo linguístico estudado. Caso haja dúvidas sobre vocabulário, é importante incentivar que utilizem algum dicionário ou consultem algum(a) dos(das) colegas. Feito isso, propomos que a produção seja compartilhada com a turma.

²⁰ Disponível em: <https://bit.ly/3ZqFa2b>.

- Sugestão de atividade avaliativa: “Nossas regras”. Indicamos que, em grupos, os(as) alunos(as) criem novas regras para um jogo existente. As regras devem conter:
 - Verbos modais
 - Condicionais

Os grupos podem apresentar as regras para a turma no fim deste dia ou no início da aula seguinte.

O(A) professor(a) pode avaliar as apresentações baseando-se na criatividade das regras, na aplicação correta de estruturas linguísticas e na coerência e clareza das instruções!

Dia 4: Desenvolvimento dos trabalhos em grupo.

- Atividade 1: Sugerimos que este período inicial seja usado para que a turma faça uma breve recapitulação sobre o que foi abordado na aula anterior a fim de reativar as ideias discutidas, o que acaba servindo como uma ligação para o que será tratado posteriormente. Para tanto, o(a) professor(a) pode utilizar uma das estratégias já sugeridas ou jogar “verdadeiro ou falso” com a turma por meio de frases, escritas no quadro ou projetadas, relacionadas ao que foi feito ou não nos encontros anteriores.
- Atividade 2: Nesta etapa, sugerimos que seja apresentada a proposta do trabalho culminante à turma a ser realizado em grupos de até 6 integrantes, mas esse número pode variar de acordo com a quantidade de estudantes. Neste momento, aconselhamos que os(as) alunos(as) formem as equipes e o roteiro (Apêndice 10) seja lido e explicado, solucionando as eventuais dúvidas. Entendemos que seja importante iniciar pela construção da questão motriz em conjunto com eles(elas). Esta é a pergunta norteadora que vai guiar a criação e elaboração dos trabalhos. Em linhas gerais, o foco de cada grupo será criar um jogo (esportivo, eletrônico, de tabuleiro ou de cartas) que promova a ludicidade e o aprendizado, podendo ser físico ou virtual. Este deve conter uma lista de regras usando orações condicionais que expressam causa e consequência em inglês (“*zero conditional*”) além dos verbos modais estudados (“*can, can’t, should, shouldn’t, must, mustn’t*”). A avaliação será feita com base nas competências e habilidades descritas na parte inicial deste projeto.

- Atividade 3: Feito isso, sugerimos que o tempo restante seja destinado para que a turma comece o planejamento dos trabalhos.
- Sugestão de atividade avaliativa: Sugerimos que cada grupo apresente ao(à) professor(a) um esboço do planejamento do seu trabalho de maneira informal, incluindo, por exemplo, a questão motriz, o tipo de jogo escolhido, as prováveis fontes de pesquisa, as possíveis frases com o conteúdo linguístico aprendido a serem usadas como regras etc.

A avaliação pode se basear na coerência, no alinhamento ao tema e no nível de correção do uso do inglês. Esta é uma boa oportunidade para que os grupos recebam *feedback*, e assim, compreendam melhor a proposta e consigam desenvolvê-la dentro dos objetivos propostos.

Dia 5: Desenvolvimento e finalização dos trabalhos em grupo.

- Sugerimos que o(a) educador(a) destine o tempo desta última aula para que a turma dê sequência à realização e eventual finalização dos trabalhos.
- Sugestão de atividade avaliativa: Propomos que seja feita uma troca de trabalhos entre grupos, em que cada equipe analisa o conceito do jogo, seu objetivo, as regras principais, além do protótipo do outro e dá sugestões de melhoria. Esta ação pode ser feita por meio de uma roda de conversa, por exemplo.

O(A) educador(a) pode avaliar a qualidade do *feedback* fornecido pelos(as) discentes bem como prover suas próprias contribuições de melhorias.

Dia 6: Apresentação dos trabalhos em grupo.

- Sendo este o dia da culminância do projeto, sugerimos que o(a) docente inicie a aula agradecendo aos(às) alunos(as) pela participação e empenho ao longo das aulas que fizeram parte do projeto. Acreditamos ser importante fazer este reconhecimento, dentre outros motivos, para que a turma se sinta prestigiada e tenha seu esforço reconhecido. Isso pode servir como estímulo e encorajamento no momento das apresentações.

- No que tange às apresentações, indicamos que os grupos tenham um pequeno tempo (cerca de 15 minutos) para que se organizem e façam as últimas verificações quanto aos materiais e estrutura a ser utilizada. Além disso, aconselhamos que os(as) educandos(as) fiquem responsáveis pela ordem das apresentações. Ainda sobre este ponto, sugerimos que cada grupo tenha cerca de 15 minutos para apresentar seu trabalho. A duração pode variar de acordo com o tempo da aula da disciplina e do calendário vigente.
- Como já citado anteriormente, a avaliação será baseada em critérios ligados às competências e habilidades da BNCC e do Currículo da SEEDUC/RJ relacionadas ao projeto. A sugestão de ficha de avaliação pode ser encontrada na próxima seção.
- Após o fim das apresentações, propomos que seja feita uma roda de conversa para que todos(as) possam externar suas opiniões e ideias sobre os trabalhos, como o que acharam mais interessante ou desafiador, por exemplo. É importante também que o(a) professor(a) dê *feedback* aos grupos, expondo suas impressões gerais iniciais sobre as produções.
- Como tratamos anteriormente, reiteramos nossa sugestão de ficha de autoavaliação (Apêndice 6) que pode ser utilizada com a turma para este fim, contendo perguntas relacionadas à organização e gestão do tempo, participação e colaboração, responsabilidade e compromisso, aprendizado e desenvolvimento de habilidades, desempenho geral, sugestões de melhoria e principais desafios enfrentados e conquistas. Lembramos que esta ação não só promove a criticidade por parte dos(as) educandos(as) como também serve como um instrumento de *feedback* para o educador(a), contribuindo para futuras tomadas de decisão sobre sua prática pedagógica.

PROJETO 3: NOSSAS JUVENTUDES – CRIATIVIDADE PARA EXPRESSAR AS INDIVIDUALIDADES



Fonte: Os autores, 2024.

Este projeto visa explorar as diversas formas de expressão juvenil, incentivando os(as) alunos(as) a refletirem sobre suas identidades e formas de manifestação através da língua inglesa, integrando influências artísticas e culturais internacionais. Os(As) estudantes serão estimulados(as) a desenvolver diferentes habilidades enquanto analisam questões de poder, influência artística e o papel das práticas artísticas na vida social e cultural. Através de uma série de atividades e discussões, os(as) discentes serão incentivados(as) a refletir sobre como essa fase de suas vidas se relacionam à definição de valores, gostos e preferências, além do planejamento do futuro profissional. A culminância proposta é um trabalho em grupo de criação de uma exposição interativa, onde diferentes formas de expressão juvenil serão apresentadas. Propõe-se que o produto final contenha, dentre outros itens, frases no *“Past Simple”* para expressar suas individualidades e influências. O objetivo é que os(as) educandos(as) possam demonstrar a capacidade de analisar e refletir sobre as questões culturais e artísticas relacionadas à juventude.

Objetivos Gerais:

- Explorar as diversas formas de expressão juvenil por meio da arte, música, moda, e outras manifestações culturais, permitindo a reflexão sobre sua identidade e seu papel na sociedade.
- Analisar como influências culturais estrangeiras impactam as expressões juvenis brasileiras, especialmente no campo das artes e da comunicação.
- Desenvolver habilidades comunicativas em inglês através da leitura, escrita, fala e compreensão auditiva, em atividades que envolvem a expressão pessoal e a análise cultural.
- Refletir sobre as práticas artísticas e suas relações com as dimensões sociais, culturais e econômicas, compreendendo o processo histórico dessas práticas.
- Promover a participação ativa dos(das) jovens por meio do incentivo a criatividade e criticidade em suas produções e expressões culturais.

Competências da BNCC e do Currículo da SEEDUC/RJ alinhadas ao projeto:

- EM13LGG202: Analisar interesses, relações de poder e perspectivas de mundo nos discursos das diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e verbais), para compreender o modo como circulam, constituem-se e (re)produzem significação e ideologias.
- EM13LGG202.RJ01: Compreender as influências artísticas estrangeiras articuladas em seus discursos e estruturas de poder na produção nacional de arte.
- EM13LGG604: Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política e econômica e identificar o processo de construção histórica dessas práticas.

Recursos sugeridos:

- Computadores;
 - Caso não haja a disponibilidade deste equipamento, recomendamos que sejam usados os celulares dos(das) discentes e/ou do(da) docente para edição de textos, vídeos e exibição de recursos visuais;

- *Internet*;
 - Se a escola não tiver acesso à internet, sugerimos que seja usada a biblioteca ou jornais e revistas para pesquisa e referência;
- Papel, canetas, e outros materiais para anotações e *brainstorming*.

Metodologia:

Dia 1: Introdução do tema do projeto.

- Atividade 1: Sugerimos que a aula se inicie com a sensibilização sobre o tema para assinalar a importância de discutir o conceito de juventude e as diversas formas de expressar a individualidade. Para isso, o(a) professor(a) pode utilizar a figura 22 (ou qualquer outra que sirva para a contextualização) e as perguntas a seguir a fim de fazer um *brainstorming*:

Figura 22: Jovens e suas expressões individuais



Fonte: Os autores, 2024.

- Como as pessoas na imagem estão se expressando?
- Você se identifica com alguma delas?
- Como você se identifica?
- Você acha fácil descrever sua própria personalidade? Por quê?
- É mais fácil para você falar dos seus pontos positivos ou negativos? Por quê?
- Como você define a adolescência?
- Que tipo de culturas os jovens possuíam quando seus pais eram jovens? E hoje em dia?

- Você acha que as culturas juvenis são valorizadas? Por quê?
 - De que forma as culturas juvenis poderiam ser mais valorizadas?
- Atividade 2: Seguimos com o assunto propondo uma opção de leitura para que a turma possa refletir sobre como a personalidade influencia a forma de expressão por meio de três fragmentos de textos, um deles intitulado “*Teen identity: figuring out who you are*”²¹ (“Identidade do adolescente: descobrindo quem você é”, tradução nossa), o segundo “*Happy families*”²² (“Famílias felizes”, tradução nossa) e o último “*Why is teen identity development important?*”²³ (“Por que o desenvolvimento da identidade do adolescente é importante?”, tradução nossa). O (A) professor (a), se preferir, pode buscar outros textos para discutir a temática ou pedir que a turma, dividida em grupos, faça uma pesquisa *online* sobre o tema e apresente suas descobertas para todos caso haja acesso à rede na escola. Como se trata de uma atividade de compreensão leitora, reiteramos a necessidade de aplicar tarefas de pré e pós leitura, sugeridas adiante.

Como proposta de tarefa pré-leitura, sugerimos que, em grupos, os(as) aprendizes discutam como podem completar frases com suas próprias ideias. Abaixo temos algumas opções:

- No período da adolescência, surgem desafios como...
- Alguns adolescentes se definem como...
- Os adolescentes, de modo geral, vivenciam mudanças em relação a...
- Vários adolescentes sofrem com...

Após o término da discussão, os grupos podem compartilhar suas visões sobre as ideias discutidas nas frases e analisar o que há de semelhante e de diferente entre elas.

Para o momento de leitura, o(a) professor(a) pode utilizar a estratégia que melhor atenda o perfil da turma. Seguimos então com uma proposta de atividade de interpretação textual (Apêndice 11) que traz perguntas objetivas a serem respondidas individualmente ou em pequenos grupos.

Finalizando esta etapa, como de atividade pós-leitura, propomos que os(as) discentes sejam convidados(as) a participar de uma

²¹ Disponível em: <https://extension.umn.edu/teen-development/teen-identity-figuring-out-who-you-are>. Acesso em: 01/10/2024.

²² Disponível em: <https://happyfamilies.com.au/articles/when-teens-stop-conforming-blue-hair-piercings-and-tattoos>. Acesso em: 01/10/2024.

²³ Disponível em: <https://threepeakstreatment.com/residential-treatment-for-teens/teenage-identity>. Acesso em: 01/10/2024.

roda de conversa com o intuito de promover a reflexão crítica sobre o processo de desenvolvimento da identidade na adolescência. As perguntas a seguir podem ser usadas como norteadoras do debate:

- Você se identificou com alguma das ideias contidas nos textos? Por quê?
 - Como essas ideias são semelhantes ou diferentes da sua busca por identidade? Explique.
 - Quais fatores influenciam a formação da identidade de um adolescente?
 - Como você acha que a identidade de um adolescente pode mudar ao longo do tempo?
 - A autoexpressão, como cabelo colorido, piercings e tatuagens, por exemplo, é uma forma válida de explorar a identidade? Por quê?
-
- Atividade 3: Para finalizar este dia, trazemos uma opção de atividade que foca na expressão oral dos(as) estudantes. Ela objetiva dar a oportunidade de que os(as) alunos(as) falem sobre si, sobre seus gostos e sua personalidade em inglês. A proposta pode ser feita individualmente ou em grupos. Para isso, o(a) docente pode fazer um rápido *brainstorming* sobre quais estruturas são usadas para expressar essas ideias (Respostas esperadas: “*I am...*” (“Eu sou...”, tradução nossa), para falar sobre si; “*I like / don’t like...*” (“Eu gosto / não gosto de...”, tradução nossa), para expressar gostos; “*I am... / I’m not...*” (“Eu sou... / Eu não sou..., tradução nossa), para dizer algo sobre a personalidade. Aconselhamos que as estruturas sejam escritas no quadro bem como quaisquer outras dúvidas e contribuições sobre vocabulário relacionado às frases propostas. A ideia é que sejam feitas frases curtas, mas que oportunizem o uso da língua adicional. Ao fim, o(a) educador(a) pode sugerir que cada membro do grupo use as informações do(a) colega para “apresentá-lo(a)” à turma ou que os(as) próprios(as) alunos(as) o façam individualmente.

 - Sugestão de atividade avaliativa: Reflexão escrita “Minha identidade”. Propomos que os(as) alunos(as) escrevam um breve texto individual, no qual descrevem sua percepção de identidade. Perguntas norteadoras:
 - Como você descreveria sua identidade enquanto jovem?
 - Que elementos influenciam sua forma de se expressar (música, moda, amigos, redes sociais etc.)?

Sugerimos que a avaliação foque na capacidade dos(as) discentes de expressar suas ideias de forma escrita e de conectar

experiências pessoais ao tema do projeto. O(A) educador(a) pode usar as reflexões para identificar interesses específicos e alinhar o projeto ao perfil da turma.

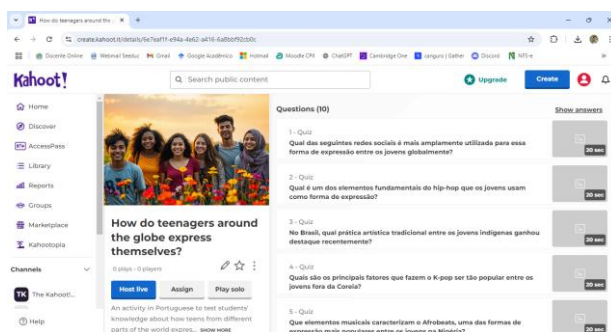
Dia 2: Explorando expressões juvenis globais

- Atividade 1: Sugerimos que este momento inicial seja usado para que a turma faça uma breve recapitulação sobre o que foi abordado na aula anterior a fim de reativar as ideias discutidas, o que acaba servindo como uma ligação para o que será tratado posteriormente. Uma possibilidade é a construção de uma nuvem de palavras utilizando uma plataforma online (*Poll everywhere*²⁴, por exemplo) ou o quadro.
- Atividade 2: Trazemos a sugestão de uma pesquisa seguida de uma roda de conversa sobre como os adolescentes ao redor do mundo se expressam, demonstram seus anseios e temores, pois entendemos que em um mundo globalizado, a influência de diferentes culturas na expressão juvenil se faz presente, e embora sejam de diferentes nações, existem semelhanças entre os povos. O (A) professor (a) pode pedir que a turma, dividida em grupos, pesquise textos e/ou vídeos sobre a temática. Se não houver acesso à rede na escola, propomos que seja pedido na aula anterior que tal levantamento seja feito como tarefa de casa. Ainda assim, na falta da busca pelas informações, fazemos a sugestão do uso do vídeo *“Our tomorrows: teenagers around the world share their fears and dreams”* (“Nossos amanhãs: adolescentes ao redor do mundo compartilham seus medos e sonhos”, tradução nossa), disponível no *Youtube* com duração de 07:33”. As perguntas a seguir podem ser utilizadas para guiar o debate:
 - Como você acha que os sonhos e medos apresentados pelos adolescentes no vídeo refletem as suas próprias experiências de vida?
 - De que maneira a pressão social, mencionada pelos adolescentes do vídeo, impacta as escolhas que você faz em sua vida, seja na escola ou fora dela?
 - Como você acha que questões como racismo, direitos LGBT, e pressões acadêmicas, mencionadas no vídeo, influenciam a construção da identidade de jovens no Brasil?

²⁴ Disponível em: <https://www.poll everywhere.com>.

- No vídeo, os adolescentes falam sobre seus sonhos para o futuro. Quais são os seus sonhos e de que forma eles moldam a maneira como você se vê hoje?
 - Você acha que os medos que os adolescentes do vídeo expressam são universais ou estão mais relacionados a contextos específicos? Por quê?
 - Como as redes sociais e as novas tecnologias, mencionadas no vídeo, têm influenciado a forma como você se expressa e se vê como adolescente?
 - No vídeo, muitos adolescentes falam sobre o desejo de contribuir para suas comunidades. Qual é o papel que você acredita que os jovens da sua cidade podem desempenhar na sociedade e como isso impacta sua identidade?
 - Como você acha que a diversidade cultural da sua cidade influencia a forma como os adolescentes constroem suas identidades?
- Atividade 3: Dando sequência ao assunto, trazemos uma sugestão de atividade lúdica com o objetivo de “testar” o conhecimento da turma sobre aspectos da cultura juvenil usando a plataforma *online* gratuita Kahoot!. Nela, os(as) alunos(as) são convidados(as) a participar de um jogo intitulado “How do teens around the globe express themselves?”²⁵ (“Como os adolescentes ao redor do mundo se expressam?”, tradução nossa), como mostra a figura 23:

Figura 23: Print de tela da atividade “How do teens around the globe express themselves?” na plataforma Kahoot!.



Fonte: Plataforma Kahoot! Acesso em: 19/10/2024.

O jogo é constituído por perguntas sobre diferentes aspectos de expressão da cultura juvenil pelo mundo acompanhadas de quatro opções de resposta. A cada jogada, precisam escolher a alternativa certa. Se não houver acesso à *internet* na escola, aconselhamos que o(a) professor(a) use uma apresentação em

²⁵ Disponível em: <https://encurtador.com.br/08RQP>.

Powerpoint para exibir as perguntas e suas respectivas alternativas (Apêndice 12).

- Atividade 4: Para terminar este dia, fazemos a proposição de um debate sobre o tema “As influências culturais estrangeiras contribuem para a construção da identidade juvenil brasileira?” Para isso, a turma é dividida em três grupos. Um deles argumenta que as influências estrangeiras enriquecem a cultura juvenil brasileira, permitindo a diversidade e a inovação nas formas de expressão, enquanto o outro defende que as influências estrangeiras podem prejudicar as tradições culturais locais e diminuir a autenticidade das expressões juvenis brasileiras. Para embasar seus argumentos, eles podem acessar a *internet* para pesquisar sites que possuam informações a respeito do ponto de vista a ser defendido. Caso haja indisponibilidade de acesso à rede na escola, aconselhamos que o(a) docente peça na aula anterior que os(as) educandos(as) pesquisem notícias sobre o assunto como tarefa de casa. O terceiro grupo fica com a função de ouvir os dois pontos de vista e decidir qual deles se fez mais convincente. Para isso, os(as) envolvidos(as) podem fazer perguntas desafiadoras a ambos os lados para estimular reflexões mais profundas.
- Sugestão de atividade avaliativa: Rotina de pensamento “Antes pensava que... Agora penso que...”. Propomos que os(as) estudantes escrevam uma resposta (incluindo a justificativa e possíveis exemplos) para completar cada frase abaixo:
 - Antes pensava que...
 - Agora penso que...

Sugerimos que a avaliação foque na capacidade dos(as) discentes de expressar suas concepções existentes sobre o assunto abordado neste dia e o quanto essas percepções foram mudadas após a realização das atividades propostas. O(A) professor(a) pode pedir que a turma faça a atividade de forma escrita e a entregue ou por meio de pequenas apresentações orais no final deste dia ou no início do próximo encontro.

Dia 3: Juventudes de ontem e de hoje

- Atividade 1: Sugerimos que este momento inicial seja usado para que a turma faça uma breve recapitulação sobre o que foi feito na aula anterior a fim de reativar as ideias discutidas, o que acaba servindo como uma ligação para o que será tratado

posteriormente. Para isso, é possível dividir a turma em pequenos grupos e pedir que listem os pontos abordados. Ao fim, eles podem compartilhar as listas com toda a turma.

- Atividade 2: Como abordado anteriormente, o trabalho final produzido pela turma será a criação de uma exposição interativa, com diferentes formas de expressão juvenil (arte visual, música, moda, grafite, poesia etc.). Desta forma, sugerimos que esta etapa seja dedicada à contextualização, abordando as formas de expressão dos adolescentes no passado (na década de 1960, por exemplo) e as usadas pelos jovens na atualidade para apresentar o conteúdo linguístico, que neste caso seria o tempo verbal *"Past Simple"*. O(A) docente pode pedir que a turma, dividida em grupos, faça uma pesquisa *online* sobre como os adolescentes em diferentes décadas expressavam suas identidades e personalidades. Se não houver acesso à rede na escola, propomos que seja pedido na aula anterior que tal levantamento seja feito como tarefa de casa. Se não for possível, uma outra opção é pedir que entrevistem seus pais ou avós para coletar as informações e levá-las para a aula. Uma possibilidade de dinamizar este momento de investigação em sala é deixar que cada grupo escolha a década que gostaria de pesquisar. Quando as informações estiverem reunidas, indicamos que cada equipe compartilhe alguns dos exemplos e o (a) discente transcreva a versão em inglês no quadro, e por meio de uma abordagem indutiva, construa a ideia que este tempo verbal expressa, além das estruturas em si. É importante ter exemplos de frases com verbos regulares e irregulares assim como orações nas formas afirmativa, negativa e interrogativa. Aqui temos alguns exemplos:
 - *"In the 1960s, teenagers expressed themselves through music like rock and roll."* ("Nos anos 1960, os adolescentes se expressavam através da música como o *rock and roll*.", tradução nossa)
 - *"During the 1970s, many adolescents wore colorful, psychedelic clothes to stand out."* ("Durante os anos 1970, muitos adolescentes usavam roupas coloridas e psicodélicas para se destacar.", tradução nossa)
 - *"Teenagers in the 1990s did not communicate through social media because it did not exist at that time."* ("Os adolescentes nos anos 1990 não se comunicavam através das redes sociais porque elas não existiam naquela época.", tradução nossa)
 - *"Adolescents in the 1980s did not wear traditional clothes; they often opted for bold and flashy outfits."* ("Os adolescentes nos anos 1980 não usavam roupas tradicionais; eles geralmente optavam por trajes ousados e chamativos.", tradução nossa)

- “*Did teenagers in the 1980s participate in street art movements to express their views?*” (“Nos anos 1980 os adolescentes participavam de movimentos de arte de rua para expressar suas opiniões?”, tradução nossa)
 - “*How did adolescents communicate their political ideas in the 1960s?*” (“Como os adolescentes transmitiam suas ideias políticas nos anos 1960?”, tradução nossa)
- Atividade 3: Para praticar o conteúdo linguístico apresentado de uma forma descontraída, sugerimos uma atividade com música. A canção “*Teenage dream*”²⁶ (“Sonho adolescente”, tradução nossa) da artista Kate Perry, com duração de 03:49”, traz em sua letra estruturas com o tempo verbal apresentado no momento anterior. Propomos algo no estilo *gap filling*, onde o(a) professor(a) disponibiliza a letra (Apêndice 13) com espaços a serem completados pelos(as) alunos(as) com a forma correta dos verbos entre parênteses. Uma possibilidade de realizar a tarefa seria pedir que tentem preencher a letra e após finalizarem, a música é tocada para que confirmem suas respostas. Caso haja indisponibilidade de acesso à internet na escola, aconselhamos que o (a) professor (a) utilize alguma ferramenta para obter a canção de forma *offline*. O programa *VDownloader*, já sugerido anteriormente, permite baixar vídeos direto da plataforma *Youtube* para um computador. Reiteramos que apesar de ser necessário instalar o aplicativo no equipamento, ele não é pesado. Uma alternativa à nossa sugestão é dar o poder de escolha da música a turma. Para tal, basta solicitar na aula anterior que pesquisem letras que abordem situações no passado. A tarefa pode focar na identificação dos verbos que expressam ações passadas e no agrupamento deles em duas categorias: regulares e irregulares, por exemplo. Caso queira dinamizar o momento, é possível fazê-lo como uma competição em grupos, usando um cronômetro para limitar o tempo que as equipes têm para realizar a atividade. Vence quem realizar a dinâmica corretamente em menos tempo.
 - Atividade 4: Trazemos uma outra oportunidade para a prática do conteúdo linguístico apresentado. Neste caso, a sugestão é de um jogo²⁷ *online* na plataforma gratuita *Wordwall*. A atividade consiste em uma roleta composta por verbos regulares e irregulares. O objetivo é que, divididos em grupos, cada um na sua vez, gire a roleta e responda qual a forma correta do passado do verbo que for selecionado. Vence a equipe que acertar a maior

²⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=98WtmW-lfeE>.

²⁷ Disponível em: <https://wordwall.net/pt/resource/36340378/additional-language/past-simple-regular-and-irregular-verbs>. Acesso em: 01/10/2024.

quantidade de formas verbais. Caso não haja a possibilidade de acesso à rede, aconselhamos que sejam usadas tiras de papel onde os verbos sejam escritos. Feito isso, basta dobrar as tiras e colocá-las em um saco ou caixa. Cada grupo, na sua vez, sorteia um verbo e responde qual a sua forma de passado. Vence a equipe que acertar a maior quantidade de formas verbais.

- Atividade 5: Sugerimos finalizar este dia com uma atividade que promova um momento de oralidade e personalização. A proposta é que a turma, dividida em grupos ou individualmente, fale de uma pessoa (famosa ou não) ou uma obra de arte (pintura, música, filme etc.) que represente sua personalidade e compartilhe suas escolhas com todos(as). Caso não seja possível acessar a *internet* para a busca de informações, aconselhamos que seja dado um tempo para que possam organizar suas ideias por escrito antes de apresentá-las. Como a ideia é viabilizar o uso do inglês em alguma parte da apresentação, o(a) docente pode fazer um rápido *brainstorming* sobre quais estruturas são usadas para expressar essas ideias (Respostas esperadas: “*I am...*” (“Eu sou...”, tradução nossa), para falar sobre si; “*I like / don’t like...*” (“Eu gosto / não gosto de...”, tradução nossa), para expressar gostos; “*... represents me because...*” (“... me representa, porque...”, tradução nossa), para o quê ou quem representa sua personalidade e o motivo. Aconselhamos mais uma vez que as estruturas sejam escritas no quadro bem como quaisquer outras dúvidas e contribuições sobre vocabulário relacionado às frases propostas. Assim como na primeira sugestão, a ideia é que sejam feitas frases curtas, mas que oportunizem o uso da língua adicional.
- Sugestão de atividade avaliativa: “Linha do tempo interativa”. Indicamos que os(as) alunos(as), divididos em grupos, realizem uma pesquisa sobre as expressões juvenis em uma década específica do passado, focando em como os jovens daquela época expressavam suas identidades (música, moda, movimentos sociais etc.). A partir do resultado das buscas, a turma constrói uma linha do tempo. Os grupos podem fazer as apresentações de forma visual (cartazes, slides ou murais) no fim deste dia ou no início da aula seguinte.
O (A) educador(a) pode avaliar a capacidade de identificar padrões históricos e relacioná-los ao contexto atual.
Outra alternativa é utilizar a proposta feita na Atividade 3 deste dia.

Dia 4: Desenvolvimento dos trabalhos em grupo.

- Atividade 1: Sugerimos que este período inicial seja usado para que a turma faça uma breve recapitulação sobre o que foi abordado na aula anterior a fim de reativar as ideias discutidas, o que acaba servindo como uma ligação para o que será tratado posteriormente. Para tanto, o(a) educador(a) pode utilizar uma das estratégias já sugeridas ou jogar “verdadeiro ou falso” com a turma por meio de frases, escritas no quadro ou projetadas, relacionadas ao que foi feito ou não nos encontros anteriores.
- Atividade 2: Nesta etapa, sugerimos que seja apresentada a proposta do trabalho culminante à turma a ser realizado em grupos de até 6 integrantes, mas esse número pode variar de acordo com a quantidade de estudantes. Neste momento, aconselhamos que os(as) alunos(as) formem as equipes e o roteiro (Apêndice 14) seja lido e explicado, solucionando as eventuais dúvidas. Entendemos que seja importante iniciar pela construção da questão motriz em conjunto com eles(elas). Esta é a pergunta norteadora que vai guiar a criação e elaboração dos trabalhos. Em linhas gerais, o foco de cada grupo será criar uma peça artística (arte visual, música, moda, grafite, poesia etc.) que represente sua identidade juvenil e as influências culturais que exploraram durante o projeto. As criações podem ser individuais ou em grupo, incorporando as práticas artísticas discutidas ao longo das aulas ou outras de interesse dos(as) estudantes. Para cada peça de arte ou intervenção cultural, os alunos criarão painéis descritivos, explicando o conceito por trás da obra e como ela representa a juventude e suas expressões. Os painéis devem conter, dentre outros, pelo menos cinco orações usando o tempo verbal *Past Simple*, abordando a influência do movimento ao qual a peça está relacionada e trazendo uma breve descrição sobre seu surgimento e principais características. A avaliação será feita com base nas competências e habilidades descritas na parte inicial deste projeto.
- Atividade 3: Feito isso, sugerimos que o(a) professor(a) destine o tempo restante para que a turma comece o planejamento dos trabalhos.
- Sugestão de atividade avaliativa: Sugerimos que cada grupo apresente ao(à) professor(a) um esboço do planejamento do seu trabalho de maneira informal, incluindo, por exemplo, a questão

motriz, as propostas de peças artísticas, as prováveis fontes de pesquisa, as possíveis frases no tempo verbal indicado etc.

A avaliação pode se basear na coerência, no alinhamento ao tema e no nível de correção do uso do inglês. Esta é uma boa oportunidade para que os grupos recebam *feedback*, e assim, compreendam melhor a proposta e consigam desenvolvê-la dentro dos objetivos propostos.

Dia 5: Desenvolvimento e finalização dos trabalhos em grupo.

- Sugerimos que o(a) educador(a) destine o tempo desta última aula para que a turma dê sequência à realização e eventual finalização dos trabalhos.
- Sugestão de atividade avaliativa: Propomos que seja feita uma troca de trabalhos entre grupos, em que cada equipe analisa o esboço ou protótipo do trabalho do outro, fornecendo *feedback* construtivo sobre alguns pontos como o conteúdo e a estética, dentre outros. Esta ação pode ser feita por meio de uma roda de conversa, por exemplo.

O(A) educador(a) pode avaliar a qualidade do *feedback* fornecido pelos(as) discentes bem como prover suas próprias contribuições de melhorias sobre a organização e clareza do planejamento e a criatividade do protótipo, por exemplo.

Dia 6: Apresentação dos trabalhos em grupo.

- Sendo este o dia da culminância do projeto, sugerimos que o(a) docente inicie a aula agradecendo pela participação e empenho de todos(as) ao longo das aulas que fizeram parte do projeto. Acreditamos ser importante fazer este reconhecimento, dentre outros motivos, para que a turma se sinta prestigiada e tenha seu esforço reconhecido. Isso pode servir como estímulo e encorajamento no momento das apresentações.
- No que tange às apresentações, indicamos que os grupos tenham um pequeno tempo (cerca de 15 minutos) para que se organizem e façam as últimas verificações quanto aos materiais e estrutura a ser utilizada. Além disso, aconselhamos que os(as) educandos(as) fiquem responsáveis pela ordem das apresentações. Ainda sobre este ponto, sugerimos que cada

grupo tenha cerca de 15 minutos para apresentar seu trabalho. A duração pode variar de acordo com o tempo da aula da disciplina e do calendário vigente.

- Como já citado anteriormente, a avaliação será baseada em critérios ligados às competências e habilidades da BNCC e do Currículo da SEEDUC/RJ relacionadas ao projeto. A sugestão de ficha de avaliação pode ser encontrada na próxima seção.
- Após o fim das apresentações, propomos que seja feita uma roda de conversa para que todos(as) possam externar suas opiniões e ideias sobre os trabalhos, como o que acharam mais interessante ou desafiador, por exemplo. É importante também que o(a) professor(a) dê algum tipo de *feedback* aos grupos, expondo suas impressões gerais iniciais sobre as produções.
- Como tratamos anteriormente, reiteramos nossa sugestão de ficha de autoavaliação (Apêndice 6) que pode ser utilizada com a turma para este fim, contendo perguntas relacionadas à organização e gestão do tempo, participação e colaboração, responsabilidade e compromisso, aprendizado e desenvolvimento de habilidades, desempenho geral, sugestões de melhoria e principais desafios enfrentados e conquistas. Lembramos que esta ação não só promove a criticidade por parte dos(as) educandos(as) como também serve como um instrumento de *feedback* para o educador(a), contribuindo para futuras tomadas de decisão sobre sua prática pedagógica.

PROJETO 4: VIDA SUSTENTÁVEL – REPENSANDO NOSSA CULTURA E RELAÇÃO COM OS ALIMENTOS



Fonte: Os autores, 2024.

Este projeto objetiva a reflexão sobre a relação entre alimentação, cultura e sustentabilidade. Os(As) estudantes serão motivados(as) a relacionar os conceitos sobre culturas tradicionais com a forma como podemos valorizar práticas alimentares, além de debater sobre o que é sustentabilidade e de que forma as culturas tradicionais podem ajudar na sustentabilidade da alimentação. Através de uma série de atividades e discussões, os(as) discentes serão incentivados(as) a refletir sobre como o modo de produção industrializada de alimentos pode causar um processo de desnutrição na população, esgotando os recursos naturais e causando danos ao meio ambiente. A culminância proposta é um trabalho em grupo de criação de um vídeo com receitas saudáveis que resgatem a cultura brasileira. Propõe-se que o produto final contenha, dentre outros itens, frases usando as estruturas de comparação em inglês. O objetivo final é que os(as) educandos(as) possam demonstrar a capacidade de analisar e refletir criticamente às influências de práticas alimentares sedimentadas ao longo do tempo e como esse ciclo pode ser interrompido.

Objetivos Gerais:

- Desenvolver a consciência crítica dos(as) estudantes sobre questões relacionadas à sustentabilidade, alimentação e cultura.
- Promover o debate sobre temas de relevância social, utilizando argumentação fundamentada e apresentação de propostas.
- Integrar a produção colaborativa em língua inglesa com práticas de pesquisa e análise crítica.

Competências da BNCC e do Currículo da SEEDUC/RJ alinhadas ao projeto:

- EM13LGG303: Debater questões polêmicas de relevância social, analisando diferentes argumentos e opiniões manifestados, para negociar e sustentar posições, formular propostas, e intervir e tomar decisões democraticamente sustentadas, que levem em conta o bem comum e os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global.
- EM13LGG303.RJ02: Projetar eventos que criem um ambiente positivo de discussão e crescimento profissional, pessoal e como cidadão.
- EM13LGG603: Expressar-se e atuar em processos de criação autorais individuais e coletivos nas diferentes linguagens artísticas (artes visuais, audiovisual, dança, música e teatro) e nas interseções entre elas, recorrendo a referências estéticas e culturais, conhecimentos de naturezas diversas (artísticos, históricos, sociais e políticos) e experiências individuais e coletivas.
- EM13LGG603.RJ02: Produzir obras físicas e/ou virtuais (artes visuais, audiovisual, dança, música e teatro) através de técnicas e materiais de acordo com a realidade escolar e pessoal de cada estudante e com as temáticas transdisciplinares propostas em projetos individuais ou coletivos.

Recursos sugeridos:

- Computadores;
 - Caso não haja a disponibilidade deste equipamento, recomendamos que sejam usados os celulares dos(as) alunos(as) e/ou do(da) docente para edição de textos, vídeos e exibição de recursos visuais;

- *Internet*;
 - Se a escola não tiver acesso à internet, sugerimos que seja usada a biblioteca ou jornais e revistas para pesquisa e referência;
- Papel, canetas, e outros materiais para anotações e *brainstorming*.

Metodologia:

Dia 1: Introdução do tema do projeto.

- Atividade 1: Para dar início a este dia, trazemos a sugestão de uma reflexão por meio da música. A canção “Comida”²⁸, do grupo Titãs, é nossa proposta de contextualização da temática. O(A) professor(a) pode distribuir cópias da letra (Apêndice 15) ou se houver conexão à *internet* na escola, pedir que a turma acesse o seu conteúdo *online*. A seguir, apresentamos sugestões de perguntas para guiar a etapa de *brainstorming*:
 - Do que fala a canção?
 - Como você interpretaria o trecho “A gente não quer só comida” na letra?
 - Qual seria a sua definição de “alimento”?
 - Você tem fome de quê? E sede de quê?
 - O que é “necessidade” na sua opinião?
 - Você acredita que é possível nos alimentarmos de forma saudável e termos prazer ao mesmo tempo? Por quê?
 - Quais alimentos você acha que são saudáveis e gostosos?
 - É possível unir alimento, saúde e cultura na sua opinião? Justifique.
 - De que forma você acha que a cultura nutre a vida das pessoas?

Lembramos que se essa proposta não atender às necessidades do seu contexto escolar, é aconselhável utilizar algum outro recurso visual/audiovisual para tornar este momento mais significativo para seus(as) aprendizes.

²⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=94SRIWNOHcw>. Acesso em: 19/10/2024.

- Atividade 2: Entendemos que, com o passar do tempo, a globalização vem promovendo uma mudança nos hábitos alimentares. Com o avanço da tecnologia, cada vez mais alimentos processados e industrializados fazem parte do cotidiano da sociedade de modo geral. Sendo assim, propomos que os(as) discentes sejam convidados(as) a fazer uma pesquisa sobre as práticas alimentares de uma comunidade ou povo tradicional brasileiro, por exemplo. A ideia é que possam investigar como essas práticas foram modificadas ao longo dos anos e o quanto isso pode ou não ter influenciado na cultura local. Uma possibilidade para a realização da investigação é dividir a turma em grupos, e que cada um pesquise sobre um nicho diferente. Como já relatado, algumas plataformas colaborativas *online*, podem ser usadas para organizar as ideias das equipes. Se não houver acesso a tais ferramentas, o(a) professor(a) pode fornecer cartolinas e marcadores para que organizem suas ideias de forma visual. No caso de indisponibilidade de acesso à rede, indicamos que a turma entreviste pessoas adultas da escola a fim de obter essas informações. O complemento da pesquisa pode ser feito como tarefa de casa e apresentado na aula seguinte.
- Atividade 3: Para terminar este dia, fazemos uma proposta de um debate sobre a mudança nos hábitos da população brasileira. Entendemos que a nossa cultura influencia diretamente a escolha dos alimentos consumidos no dia a dia. É notório que ocorreram modificações importantes em como nos alimentamos atualmente, especialmente por causa do ritmo agitado em que a sociedade vive. Sendo assim, a ideia central sugerida para esta atividade é que “os brasileiros, especialmente os de baixa renda, são influenciados por práticas alimentares globais, por meio de manifestações culturais como filmes, programas de TV, internet etc., dentre outras”. Para isso, a turma é dividida em três grupos. Um deles argumenta a favor da afirmação feita, enquanto o outro defende que não há essa influência. Para embasar seus argumentos, eles podem acessar a *internet* para pesquisar sites que contenham informações a respeito do ponto de vista a ser defendido. Caso haja indisponibilidade de acesso à rede na escola, oferecemos aqui uma lista de perguntas (Apêndice 16) para guiar a construção dos argumentos. O terceiro grupo fica com a função de ouvir os dois pontos de vista e decidir qual deles se faz mais convincente. Para tal, os(as) envolvidos(as) podem fazer perguntas desafiadoras a ambos os lados para estimular reflexões mais profundas. Aqui damos algumas opções:

- Qual dos dois grupos apresentou argumentos mais consistentes e baseados em exemplos concretos?
 - Como cada grupo utilizou evidências para sustentar suas posições? Essas evidências foram relevantes e bem contextualizadas?
 - Em qual grupo os argumentos foram mais claros e articulados, facilitando o entendimento?
 - Houve algum grupo que apresentou soluções ou reflexões mais profundas sobre o impacto das práticas alimentares globais no contexto brasileiro?
 - Qual grupo teve mais habilidade em adaptar seus argumentos às reações do oponente e ajustar suas ideias de forma lógica?
- Sugestão de atividade avaliativa: “Análise de dados”. Sugerimos que a turma, dividida em grupos, pesquise sobre o desperdício de alimentos no Brasil. Cada grupo pode focar em um estado, uma cidade ou um bairro específico e apresentar os dados aos(as) colegas. A partir dos resultados obtidos, os(as) alunos(as) elaboram três ações práticas que podem ser adotadas em casa ou na escola.
O(A) docente pode avaliar a relevância e a praticidade das ações propostas além da participação dos grupos na análise e na elaboração das ideias.

Dia 2: Os hábitos alimentares de ontem e de hoje.

- Atividade 1: Sugerimos que este momento inicial seja usado para que a turma faça uma breve recapitulação sobre o que foi abordado na aula anterior a fim de reativar as ideias discutidas, o que acaba servindo como uma ligação com o que será tratado posteriormente. Para isso, é possível dividir a turma em pequenos grupos e fazer um mapa mental com os pontos abordados no último encontro. A plataforma *MindMeister*, sugerida por nós anteriormente, possibilita a sua criação em um ambiente *online*. Se não houver acesso à *internet*, é possível usar o quadro para executar a atividade.
- Atividade 2: Como mencionado anteriormente, o trabalho final produzido pela turma será a criação de vídeos contendo receitas saudáveis que resgatam a cultura brasileira. Desse modo,

sugerimos que esta etapa seja dedicada à contextualização, abordando os hábitos alimentares do passado e os da atualidade para apresentar o conteúdo linguístico, que neste caso seriam as estruturas de comparação de igualdade e de superioridade. O(A) docente pode pedir que a turma, dividida em grupos, faça uma pesquisa *online* sobre os hábitos alimentares de diferentes povos (brasileiros e de outros países) do passado e os de hoje em dia. Se não houver acesso à *internet* na escola, propomos que seja pedido na aula anterior que tal levantamento seja feito como tarefa de casa. Se ainda assim não for possível, trazemos a opção de dois textos que descrevem essa questão (Apêndice 17); o primeiro fazendo um relato da realidade brasileira²⁹ e o segundo tratando-a sob a perspectiva de um país estrangeiro³⁰. Uma possibilidade de dinamizar este momento de investigação em sala é deixar que cada grupo escolha sobre o que gostaria de pesquisar. Quando as informações estiverem reunidas, indicamos que cada equipe compartilhe alguns exemplos de comparações entre os hábitos das diferentes épocas e o (a) educador(a) transcreva a versão em inglês no quadro, e por meio de uma abordagem indutiva, construa a ideia que estas estruturas expressam. É importante ter frases com adjetivos de tamanhos diferentes (com uma, duas e mais sílabas) para que a turma possa compreender as regras existentes de acordo com o vocábulo escolhido. Aqui temos alguns exemplos do texto que retrata a realidade brasileira:

- *“The eating habits of isolated rural populations are as standardized as those of large cities.”* (“Os hábitos alimentares das populações rurais isoladas são tão padronizados quanto os das grandes cidades.”, tradução nossa)
- *“Traditional meals like fish with cassava flour are as common as processed foods at lunchtime in some communities.”* (“Refeições tradicionais, como peixe com farinha de mandioca, são tão comuns quanto alimentos processados no horário do almoço em algumas comunidades.”, tradução nossa)
- *“Communities with access to supermarkets consume more processed foods than those in isolated areas.”* (“Comunidades com acesso a supermercados consomem mais alimentos processados do que aquelas em áreas isoladas.”, tradução nossa)
- *“The diet of traditional rural communities is healthier than the diet of urban dwellers.”* (“A dieta das comunidades

²⁹ Disponível em: <https://agencia.fapesp.br/diet-of-brazilian-population-is-increasingly-standardized/23863>. Acesso em: 21/10/2024.

³⁰ Disponível em: <https://nichs.org.uk/about-us/blog/our-diet-through-the-decades-how-have-our-eating-habits-changed-since-1946>. Acesso em: 21/10/2024.

rurais tradicionais é mais saudável do que a dieta dos moradores urbanos.”, tradução nossa)

E abaixo trazemos os exemplos do texto que descreve a condição irlandesa:

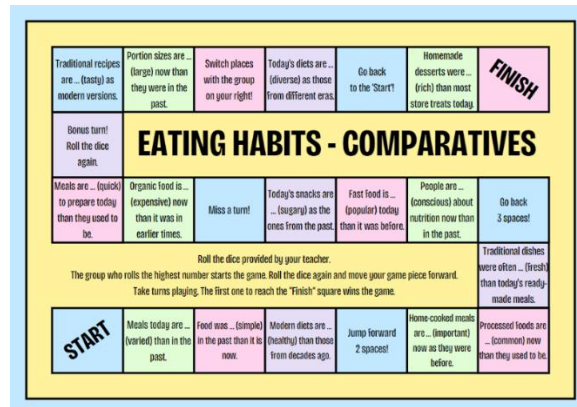
- “The availability of exotic foods today is as common as seasonal foods were in the past.” (“A disponibilidade de alimentos exóticos hoje é tão comum quanto eram os alimentos sazonais no passado.”, tradução nossa)
 - “Fast food delivery services are as accessible as traditional restaurants used to be in the past.” (“Os serviços de entrega de *fast food* são tão acessíveis quanto os restaurantes tradicionais eram no passado.”, tradução nossa)
 - “The impact of technology on our eating habits today is stronger than it was before the rise of smartphones.” (“O impacto da tecnologia nos nossos hábitos alimentares hoje é mais forte do que antes do surgimento dos smartphones.”, tradução nossa)
 - “Fast food is more popular than home-cooked meals among those who live alone.” (“O *fast food* é mais popular do que as refeições caseiras entre aqueles que vivem sozinhos.”, tradução nossa)
-
- Atividade 3: Para começar a prática do conteúdo linguístico apresentado, propomos uma atividade no formato de “cloze” (“texto incompleto”, tradução nossa) (Apêndice 18). O texto³¹ faz uma comparação entre hábitos alimentares, e algumas de suas partes precisam ser completadas com uma das três alternativas dadas a fim de expressar comparações de igualdade ou superioridade. O(A) professor(a) pode disponibilizar cópias da atividade para a turma. Caso queira dinamizar o momento, é possível fazê-lo como uma competição em grupos, usando um cronômetro para limitar o tempo que as equipes têm para realizar a atividade. Vence quem realizar a dinâmica corretamente em menos tempo.

 - Atividade 4: Sugerimos finalizar este dia com uma atividade lúdica e que promova mais um momento de prática aliado à diversão por meio de um jogo de tabuleiro³², como mostra a figura 24.

³¹ Disponível em: <https://www.beneo.com/trends/changing-eating-habits>. Acesso em: 21/10/2024.

³² Disponível em: <https://bit.ly/3YwgOTE>.

Figura 24: Print de tela da atividade *Eating habits – comparatives* na plataforma Canva.



Fonte: Plataforma Canva. Acesso em: 25/10/2024.

A proposta é que a turma jogue em grupos. Cada equipe, na sua vez, joga o dado e anda o número de espaços indicado por ele. Feito isso, devem seguir as instruções mostradas no tabuleiro, que contém casas dos seguintes tipos: completar a frase com a forma de comparação correta, voltar ou avançar uma quantidade de casas, voltar ao início do jogo, jogar o dado novamente e perder a sua vez. No final, vence a equipe que chegar à casa “finish” (“fim”, tradução nossa) primeiro. Caso não seja possível acessar a *internet* para jogar, aconselhamos que o(a) docente use a lista de orações proposta (Apêndice 19) e crie o seu próprio “template” (“modelo”, tradução nossa) previamente em plataformas gratuitas, como *Canva*³³ ou *Genially*³⁴, por exemplo. Elas possibilitam que todos os arquivos criados sejam baixados para o seu dispositivo, permitindo o uso de modo remoto.

- Sugestão de atividade avaliativa: “Tabela comparativa”. Cada grupo cria uma tabela comparando os benefícios de uma prática sustentável escolhida por eles(elas). Alguns dos pontos que podem ser levados em consideração são: o custo, o impacto ambiental, a saúde etc. As tabelas podem ser apresentadas à turma, com os(as) alunos(as) explicando suas escolhas. As apresentações podem ser realizadas no fim deste dia ou no início do encontro seguinte.

O(A) professor(a) pode avaliar a capacidade de comparar práticas sustentáveis de forma lógica e o uso correto do inglês para descrever as ideias.

Outra opção é utilizar a sugestão feita na Atividade 4 deste dia.

³³ Disponível em: <https://www.canva.com/pt-br>. Acesso em: 21/10/2024.

³⁴ Disponível em: <https://genially.com/pt-br>. Acesso em: 21/10/2024.

Dia 3: Hábitos sustentáveis.

- Atividade 1: Sugerimos que este momento inicial seja usado para que a turma faça uma breve recapitulação sobre o que foi feito na aula anterior a fim de reativar as ideias discutidas, o que acaba servindo como uma ligação para o que será tratado posteriormente. Para isso, é possível dividir a turma em pequenos grupos e pedir que listem os pontos abordados. Ao fim, eles podem compartilhar as listas com toda a turma.
- Atividade 2: Propomos aqui um movimento de reflexão acerca do comportamento da sociedade referente ao uso consciente dos alimentos por meio do vídeo intitulado “*Brazil attempts to cut down on food waste*”³⁵ (“Brasil tenta diminuir o desperdício de comida”, tradução nossa), disponível no *Youtube* com duração de 02:13”. O(A) educador(a), se preferir, pode pedir aos(às) discentes na aula anterior para pesquisarem vídeos contendo reportagens que falem sobre o tema como tarefa de casa. Caso haja indisponibilidade de acesso à rede na escola, reiteramos a ideia de usar algum aplicativo para obtenção do vídeo e reproduzi-lo de modo remoto, como o *VDownloader*, sugerido anteriormente. Em se tratando de uma atividade de compreensão oral, como já explicitado aqui, se faz necessário aplicar tarefas de pré e pós-vídeo, sugeridas adiante.

Como proposta de tarefa pré-vídeo, temos um *quiz* (Apêndice 20). O jogo é composto de 10 perguntas com duas opções de respostas. Indicamos que os(as) aprendizes sejam convidados(as) a ficarem de pé e formarem uma fila indiana. O(A) docente lê as perguntas, uma por vez, e as duas alternativas, e os(as) educandos(as) devem ir para um dos lados da sala, indicando assim suas escolhas. Ao fim de cada rodada, a discussão pode ser expandida por meio de perguntas e / ou solicitando exemplos.

Se os(as) estudantes levarem os vídeos pesquisados para a aula, propomos que este momento seja dedicado a apresentação de alguns deles. O(A) educador(a) pode solicitar que compartilhem brevemente o seu conteúdo e o que mais lhes chamou a atenção nas reportagens. Caso não haja nenhum a ser apresentado, seguimos então com uma proposta de atividade de compreensão oral que traz as seguintes perguntas:

³⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=O4fcLRFEu5I>. Acesso em: 21/10/2024.

- Segundo o vídeo, qual é a quantidade aproximada de alimentos que são desperdiçados anualmente no Brasil?
- Quais tipos de alimentos são mencionados como os mais desperdiçados durante a produção e distribuição?
- Que exemplo de projeto comunitário é mostrado no vídeo? Como ele contribui para o combate ao desperdício de alimentos?

Como tarefa pós-vídeo sugerimos que a turma seja convidada a realizar uma atividade de conscientização sobre alternativas para evitar o desperdício de alimentos. Em grupos, os(as) aprendizes debatem possibilidades, de acordo com as suas realidades, para o reaproveitamento e a “reciclagem” da comida que sobra em casa. A ideia é que cada equipe monte uma lista com cinco dicas de consumo consciente. O(A) professor(a) pode disponibilizar cartolinas e marcadores para que organizem as listas de maneira mais visual. Ao fim, eles(as) compartilham seus trabalhos com todos(as).

- Atividade 4: Para finalizar este dia, propomos a continuidade do trabalho de desenvolvimento da criticidade sobre o assunto tratado na aula. Fazemos a proposição de uma pesquisa em pequenos grupos sobre iniciativas (no Brasil ou no exterior) que visam o reaproveitamento de alimentos, evitando assim o desperdício. Como exemplo, trazemos a indicação do projeto “Favela orgânica”³⁶. Quando as informações estiverem reunidas, sugerimos que as equipes compartilhem as descobertas com toda a turma. Se não houver acesso à rede na escola, propomos que tal levantamento seja feito como tarefa de casa e as descobertas apresentadas na aula seguinte.
- Sugestão de atividade avaliativa: “Planejamento de adaptação de receita”. Propomos que os(as) estudantes, divididos em grupos, adaptem uma receita para torná-la ainda mais sustentável ou prática para o contexto escolar. Os grupos devem elaborar um esboço da receita adaptada, listando os ingredientes, o modo de preparo e como a receita reflete práticas sustentáveis. O(A) docente pode focar a avaliação na criatividade na adaptação da receita, na capacidade de incorporar conceitos de sustentabilidade na prática e na clareza na organização das ideias.

³⁶ Disponível em: <https://favelaorganica.com.br/pt>. Acesso em: 21/10/2024.

Dia 4: Desenvolvimento dos trabalhos em grupo.

- Atividade 1: Sugerimos que este período inicial seja usado para que a turma faça uma breve recapitulação sobre o que foi abordado na aula anterior a fim de reativar as ideias discutidas, o que acaba servindo como uma ligação para o que será tratado posteriormente. Para tanto, o(a) professor(a) pode utilizar uma das estratégias já sugeridas ou jogar “verdadeiro ou falso” com a turma por meio de frases, escritas no quadro ou projetadas, relacionadas ao que foi feito ou não nos encontros anteriores.
- Atividade 2: Nesta etapa, sugerimos que seja apresentada a proposta do trabalho culminante à turma a ser realizado em grupos de até 6 integrantes, mas esse número pode variar de acordo com a quantidade de estudantes. Neste momento, aconselhamos que os(as) alunos(as) formem as equipes e o roteiro (Apêndice 21) seja lido e explicado, solucionando as eventuais dúvidas. Entendemos que seja importante iniciar pela construção da questão motriz em conjunto com eles(elas). Esta é a pergunta norteadora que vai guiar a criação e elaboração dos trabalhos. Em linhas gerais, o foco de cada grupo será criar um vídeo de uma receita que utilize alimentos de forma sustentável e um cartaz descrevendo alguns hábitos desse tipo. As criações precisam incorporar práticas sustentáveis, por exemplo, aquelas discutidas ao longo das aulas ou outras de interesse dos(as) estudantes. A sugestão é que os vídeos e cartazes contendam, dentre outros, pelo menos cinco orações usando orações com estruturas de comparativos de superioridade e de igualdade em inglês. A avaliação será feita com base nas competências e habilidades descritas na parte inicial deste projeto.
- Atividade 3: Feito isso, sugerimos que o(a) professor(a) destine o tempo restante para que a turma comece o planejamento dos trabalhos.
- Sugestão de atividade avaliativa: Sugerimos que cada grupo apresente ao(à) professor(a) um esboço do planejamento do seu trabalho de maneira informal, incluindo, por exemplo, a questão motriz, a receita escolhida, as prováveis fontes de pesquisa, a estrutura do cartaz e do vídeo, além das possíveis frases com o conteúdo linguístico pedido etc.

A avaliação pode se basear na coerência, no alinhamento ao tema e no nível de correção do uso do inglês. Esta é uma boa oportunidade para que os grupos recebam *feedback*, e assim,

compreendam melhor a proposta e consigam desenvolvê-la dentro dos objetivos propostos.

Dia 5: Desenvolvimento e finalização dos trabalhos em grupo.

- Sugerimos que o(a) educador(a) destine o tempo desta última aula para que a turma dê sequência à realização e eventual finalização dos trabalhos.
- Sugestão de atividade avaliativa: Propomos que seja feita uma troca de trabalhos entre grupos, em que cada equipe analisa as propostas do vídeo e do cartaz e dá sugestões de melhoria. Esta ação pode ser feita por meio de uma roda de conversa, por exemplo.

O(A) educador(a) pode avaliar a qualidade do *feedback* fornecido pelos(as) discentes bem como prover suas próprias contribuições de melhorias sobre a organização e clareza do planejamento e a criatividade do protótipo, por exemplo.

Dia 6: Apresentação dos trabalhos em grupo.

- Sendo este o dia da culminância, sugerimos que o(a) docente inicie a aula agradecendo a participação e empenho de todos(as) ao longo das aulas que fizeram parte do projeto. Acreditamos ser importante fazer este reconhecimento, dentre outros motivos, para que a turma se sinta prestigiada e tenha seu esforço reconhecido. Além disso, essa atitude pode servir como estímulo e encorajamento no momento das apresentações.
- No que tange às apresentações, indicamos que os grupos tenham um pequeno tempo (cerca de 15 minutos) para que se organizem e façam as últimas verificações quanto aos materiais e estrutura a ser utilizada. Ademais, aconselhamos que os(as) educandos(as) fiquem responsáveis pela ordem das apresentações. Ainda sobre este ponto, sugerimos que cada grupo tenha cerca de 15 minutos para apresentar seu trabalho. A duração pode variar de acordo com o tempo da aula da disciplina e do calendário vigente.
- Como já citado anteriormente, a avaliação será baseada em critérios ligados às competências e habilidades da BNCC e do

Currículo da SEEDUC/RJ relacionadas ao projeto. A sugestão de ficha de avaliação pode ser encontrada na próxima seção.

- Após o fim das apresentações, propomos que seja feita uma roda de conversa para que todos(as) possam externar suas opiniões e ideias sobre os trabalhos, como o que acharam mais interessante ou desafiador, por exemplo. É importante também que o(a) professor(a) dê algum tipo de *feedback* aos grupos, expondo suas impressões gerais iniciais sobre as produções.
- Como tratamos anteriormente, reiteramos nossa sugestão de ficha de autoavaliação (Apêndice 6) que pode ser utilizada com a turma para este fim, contendo perguntas relacionadas à organização e gestão do tempo, participação e colaboração, responsabilidade e compromisso, aprendizado e desenvolvimento de habilidades, desempenho geral, sugestões de melhoria e principais desafios enfrentados e conquistas. Lembramos que esta ação não só promove a criticidade por parte dos(as) educandos(as) como também serve como um instrumento de *feedback* para o educador(a), contribuindo para futuras tomadas de decisão sobre sua prática pedagógica

AS CHAVES DA AVALIAÇÃO: FICHAS COMO MAPAS ORIENTADORES

Nesta seção apresentamos as fichas de avaliação elaboradas para os quatro projetos que integram este PE. Elas foram desenvolvidas para oferecer uma visão detalhada das competências e habilidades trabalhadas com os(as) alunos(as), conforme descrito pela BNCC e pelo Currículo Referencial de Língua Inglesa da SEEDUC/RJ. Você encontra cada competência/habilidade disposta em uma tabela acompanhada das respectivas rubricas, pontuações sugeridas e comentários de *feedback*, como explicado a seguir:

- **Descritor avaliativo:** Esta coluna apresenta três sentenças sobre a referida competência/habilidade. Elas apontam, dentro de uma escala que vai do mínimo ao máximo, o nível de desenvolvimento demonstrado pelo grupo na apresentação do trabalho de culminância do referido projeto. Sugerimos que seja escolhida aquela que mais se aproxime da realidade do que foi produzido pelos(as) aprendizes.
- **Nota:** Esta coluna permite que você registre, com base em uma escala quantitativa, a pontuação a ser atribuída tendo em vista o descritor escolhido na primeira coluna. Cada um dos três intervalos está associado ao descritor exposto na mesma linha da tabela, auxiliando na geração de um valor para a avaliação da competência/habilidade.
- **Feedback:** Esta coluna oferece orientações para melhoria do desempenho dos(as) discentes. Aqui, você encontra três sugestões sobre como eles(elas) podem se aprimorar de forma contínua. Vale reforçar que os comentários de *feedback* também estão relacionados aos descritores escolhidos para a avaliação da competência/habilidade em questão.

Como tratado na dissertação que originou este PE, a pontuação máxima atribuída aos projetos é de 5 pontos, uma vez que, de acordo com a decisão da equipe diretiva juntamente com o corpo docente da escola definida como o campo de estudo para esta pesquisa, a cada bimestre há três avaliações: a primeira valendo 2 pontos, a segunda 3 pontos e a terceira 5 pontos. No entanto, é possível adaptar as fichas de avaliação de acordo com o contexto de sua instituição. Ajuste a pontuação, os critérios ou o formato de acordo com as diretrizes da sua escola, caso necessário, para que o material atenda melhor às necessidades específicas de sua turma.

PROJETO 1: EXPLORANDO O MUNDO DO AUDIOVISUAL - LUZ, CÂMERA, MICROFONE E AÇÃO

1. EM13LGG104 - Utilizar as diferentes linguagens, levando em conta seus funcionamentos, para a compreensão e produção de textos e discursos em diversos campos de atuação social.		
Descritor avaliativo	Nota	Feedback
Compreensão e produção textuais avançadas, com amplo domínio das diferentes linguagens.	0,7 – 1,0	Continue explorando e experimentando diferentes gêneros textuais e linguagens (verbal, visual, sonora), participando de atividades que envolvam a escrita criativa e a leitura crítica para aprofundar ainda mais suas habilidades.
Compreensão e produção textuais moderadas, com certo domínio das diferentes linguagens.	0,4 – 0,6	Busque ler e interpretar textos mais complexos e variados, como artigos de revistas / da internet de seu interesse e / ou obras literárias, além de praticar a escrita em diferentes formatos para expandir seu repertório linguístico.
Compreensão e produção textuais limitadas, com uso básico das diferentes linguagens.	0,0 – 0,3	Procure realizar atividades de leitura e escrita guiadas, focando em compreender e reproduzir estruturas básicas de textos, além de participar de grupos de discussão para melhorar a interpretação e produção textual.

2. EM13LGG104.RJ01 - Desenvolver textos argumentativos, a partir de um pensamento crítico e de acordo com seu repertório teórico e estético, sobre suas produções artísticas [artes visuais, audiovisual, dança, música e teatro] e dos outros.

Descritor avaliativo	Nota	Feedback
Desenvolvimento de textos argumentativos avançados, com pensamento crítico refinado e repertório amplo e preciso.	0,7 – 1,0	Tente participar de debates e clubes de leitura focados em temas de seu interesse, além de escrever resenhas e críticas para manter e aprimorar suas habilidades argumentativas.
Desenvolvimento de textos argumentativos razoáveis, com pensamento crítico desenvolvido e repertório satisfatório.	0,4 – 0,6	Explore a leitura de textos argumentativos e resenhas críticas, e pratique a escrita de textos argumentativos regularmente, recebendo feedback de professores e colegas para identificar pontos de melhoria.
Desenvolvimento de textos argumentativos básicos, com pensamento crítico incipiente e repertório limitado.	0,0 – 0,3	Experimente assistir a vídeos e ler artigos que expliquem técnicas de argumentação e crítica, além de participar de atividades de escrita orientada para desenvolver a habilidade de construir argumentos coerentes e fundamentados.

3. EM13LGG301 - Participar de processos de produção individual e colaborativa em diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais), levando em conta seus funcionamentos, para produzir sentidos em diferentes contextos.		
Descritor avaliativo	Nota	Feedback
Participação ativa e proativa em processos de produção, com amplo domínio das diferentes linguagens.	0,7 – 1,0	Procure assumir papéis de liderança em projetos colaborativos e explorar novas formas de expressão, como a criação de performances multimídia ou a organização de eventos culturais na escola, por exemplo.
Participação consistente em processos de produção, com compreensão moderada das diferentes linguagens.	0,4 – 0,6	Tente envolver-se ainda mais em projetos extracurriculares que exijam colaboração e expressão artística, como grupos de teatro ou bandas, e buscar feedback contínuo para melhorar a integração das diferentes linguagens.
Participação limitada em processos de produção, com compreensão limitada das diferentes linguagens.	0,0 – 0,3	Busque participar com mais frequência de atividades que incentivem a prática colaborativa e ofereçam suporte para o desenvolvimento de habilidades básicas em diferentes linguagens artísticas e verbais.

4. EM13LGG301.RJ01 - Criar projetos artísticos [artes visuais, audiovisual, dança, música e teatro] de forma transdisciplinar e protagonista, em diferentes contextos e realidades escolares diferentes.		
Descritor avaliativo	Nota	Feedback
Criação de projetos artísticos exemplares, com integração eficaz de diferentes linguagens e protagonismo evidente.	0,7 – 1,0	Continue desafiando-se com projetos inovadores que integrem várias formas de arte, e busque oportunidades de exibição e apresentação de seus trabalhos em eventos e competições.
Criação de projetos artísticos satisfatórios, com integração moderada de diferentes linguagens e certo protagonismo.	0,4 – 0,6	Experimente trabalhar em projetos que exijam a colaboração com outros alunos, e busque pela mentoria dos professores para aprimorar a qualidade e a coesão dos projetos.
Criação de projetos artísticos básicos, com integração limitada de diferentes linguagens e falta de protagonismo.	0,0 – 0,3	Pense em participar mais de atividades que promovam a experimentação e cooperação, como clubes de arte ou grupos de estudo de acordo com seus interesses, e procure focar na construção de projetos simples, mas bem executados, para ganhar confiança.

5. Habilidade Específica - Utilizar o "Modo Imperativo" em inglês.		
Descritor avaliativo	Nota	Feedback
Emprega o imperativo de forma precisa e eficaz, demonstrando domínio completo na formação e aplicação, contribuindo para a clareza e eficácia da comunicação.	0,7 – 1,0	Tente praticar a aplicação do imperativo em outras situações reais, como em tutoriais em vídeo ou instruções de projetos, por exemplo, e explore variações mais complexas do uso do imperativo.
Utiliza o imperativo de maneira satisfatória na maioria das situações, embora possa haver alguns erros ou falta de precisão.	0,4 – 0,6	Procure revisar as regras gramaticais e praticar a estrutura com exercícios de correção de erros, além de utilizar o imperativo em contextos práticos, como dar instruções a colegas em atividades colaborativas, por exemplo.
Demonstra dificuldade em utilizar o imperativo de forma correta e adequada, cometendo erros frequentes na formação e aplicação.	0,0 – 0,3	Tente realizar exercícios focados majoritariamente no uso do imperativo, como completar frases e criar listas de instruções, por exemplo, e receber feedback regular para corrigir erros comuns.

PROJETO 2: JOGANDO O JOGO – CRIANDO GAMES PARA BRINCAR E APRENDER

1. EM13LGG101: Entender e analisar como os discursos são criados e compartilhados, usando diferentes linguagens, para fazer escolhas que considerem interesses pessoais e coletivos.		
Descritor avaliativo	Nota	Feedback
O grupo explica claramente as escolhas feitas para o jogo, mostrando como essas escolhas atendem tanto a interesses pessoais quanto aos do coletivo.	0,7 – 0,8	Escreva um pequeno texto explicando as escolhas feitas no jogo e como elas atendem a interesses pessoais e coletivos, podendo ser usado como parte das instruções do jogo.
O grupo consegue explicar algumas escolhas que fez para o jogo, mas não conecta bem essas escolhas com os interesses do coletivo.	0,4 – 0,6	Crie um mapa mental que mostre como as escolhas do jogo se conectam aos interesses do grupo e da turma. Isso pode ajudar a visualizar melhor as relações.
O grupo tem dificuldades em explicar as escolhas feitas no jogo e sem conectá-las com os interesses do coletivo.	0,0 – 0,3	Participe de discussões em grupo sobre as ideias de criação de um jogo. Pode ser útil fazer perguntas como "Por que escolhemos esse tema?" ou "O que queremos que as pessoas aprendam jogando?".

2. EM13LGG101.RJ02: Identificar diferentes formas de se expressar através da arte e sua variedade de estilos.

Descritor avaliativo	Nota	Feedback
O grupo usa muitos elementos artísticos de forma criativa, fazendo um jogo bonito e interessante.	0,7 – 0,8	Experimente criar protótipos do jogo com diferentes materiais (papel, tinta, objetos recicláveis) para explorar a variedade de expressões artísticas e ver como cada uma afeta a apresentação do jogo.
O grupo usa alguns elementos artísticos, mas poderia melhorar a variedade e a estética do jogo.	0,4 – 0,6	Faça um <i>brainstorming</i> de diferentes estilos artísticos (como desenho, pintura, colagem) e escolha alguns para aplicar no <i>design</i> do jogo.
O grupo não inclui muitos elementos artísticos no jogo e a apresentação é simplória.	0,0 – 0,3	Explore exemplos de jogos que têm uma boa estética. O grupo pode pesquisar imagens e discutir o que torna esses jogos visualmente interessantes.

3. EM13LGG401: Analisar textos para entender como as línguas estão ligadas a questões sociais, históricas e políticas.		
Descritor avaliativo	Nota	Feedback
O grupo faz uma análise completa, explicando como questões sociais e históricas aparecem no conteúdo do jogo.	0,7 – 0,8	Crie um painel que mostre as relações entre o conteúdo do jogo e os temas sociais ou históricos. Esse painel pode ser apresentado aos colegas para uma discussão em grupo.
O grupo menciona algumas relações sociais ou históricas, mas não explora essas conexões de forma profunda.	0,4 – 0,6	Faça uma lista de temas sociais ou históricos que o jogo pode abordar e discuta como esses temas podem ser integrados na narrativa do jogo.
O grupo não relaciona o conteúdo do jogo com temas sociais ou históricos, fazendo uma análise bem limitada.	0,0 – 0,3	Leia um texto ou artigo que relate a história ou o contexto de um jogo famoso. Discuta como esses aspectos podem ser refletidos no próprio jogo criado.

4. EM13LGG401.RJ01: Entender como diferentes formas de linguagem e expressão se misturam com a arte.

Descritor avaliativo	Nota	Feedback
O grupo explica muito bem como diferentes formas de linguagem foram usadas na criação do jogo, mostrando uma boa compreensão da relação entre arte e expressão.	0,7 – 0,8	Crie um documento que descreva como as diferentes linguagens foram usadas no jogo. Inclua exemplos de como essas linguagens interagem e se complementam.
O grupo menciona algumas conexões entre linguagens e o jogo, mas não aprofunda essa relação.	0,4 – 0,6	Escolha uma forma de linguagem (como diálogos ou ilustrações) e integre essa linguagem na criação do jogo, pensando em como ela pode enriquecer a experiência do jogador.
O grupo não mostra como diferentes linguagens e expressões estão ligadas ao jogo.	0,0 – 0,3	Assista a vídeos ou tutoriais sobre como diferentes formas de arte (como música, teatro ou literatura) influenciam os jogos. Depois, discuta como isso pode ser aplicado ao projeto.

5. EM13LGG401.RJ02: Identificar diferentes formas de expressão e comunicação de culturas ao redor do mundo.

Descritor avaliativo	Nota	Feedback
O grupo apresenta uma boa diversidade de elementos culturais, enriquecendo o jogo com informações e representações significativas.	0,7 – 0,8	Crie um minidocumentário ou apresentação que mostre como diferentes culturas foram incluídas no jogo, destacando elementos únicos e como eles enriquecem a experiência.
O grupo menciona algumas culturas, mas com pouca variedade e detalhes.	0,4 – 0,6	Converse com colegas sobre suas próprias culturas e como elas podem ser representadas no jogo. Cada membro do grupo pode trazer uma ideia cultural para discutir.
O grupo tem dificuldades em mostrar elementos de diferentes culturas no jogo.	0,0 – 0,3	Pesquise e apresente um jogo de uma cultura diferente, discutindo como essa cultura é representada no jogo.

6. Habilidade Específica - Usar o <i>zero conditional</i> e os verbos modais (<i>can, should, must</i>) em inglês.		
Descritor avaliativo	Nota	Feedback
O grupo usa as estruturas de forma correta e clara, facilitando a compreensão das regras e instruções do jogo.	0,7 – 1,0	Incorpore mais exemplos do <i>zero conditional</i> e os verbos modais nas instruções do jogo. O grupo pode praticar a apresentação para garantir que as regras sejam claras e corretas.
O grupo usa algumas estruturas corretamente, mas com alguns erros que podem causar confusão nas regras do jogo.	0,4 – 0,6	Crie um cartaz com exemplos de uso do <i>zero conditional</i> e verbos modais, que pode ser colocado ao lado das regras do jogo para consulta durante a apresentação.
O grupo tem dificuldades em usar as estruturas gramaticais corretamente, deixando as instruções confusas.	0,0 – 0,3	Pratique o <i>zero conditional</i> e os verbos modais com exercícios simples em sala de aula, onde o grupo escreve frases usando essas estruturas, relacionadas a situações do jogo.

PROJETO 3: NOSSAS JUVENTUDES – CRIATIVIDADE PARA EXPRESSAR AS INDIVIDUALIDADES

1. EM13LGG202: Entender como interesses, relações de poder e diferentes visões de mundo aparecem nas formas de linguagem (artísticas, corporais e verbais) e como elas criam e passam significados e ideias.		
Descritor avaliativo	Nota	Feedback
O grupo faz uma análise profunda das relações de poder e visões de mundo em sua peça, explicando de maneira clara como essas ideias são representadas e circulam na obra.	0,8 – 1,0	Compare as relações de poder que você identificou com outras obras ou contextos para expandir sua análise.
O grupo mostra uma boa compreensão das relações de poder e visões de mundo presentes na obra, fazendo conexões claras entre a peça e os significados que ela traz.	0,4 – 0,7	Encontre onde as relações de poder aparecem na sua obra e analise como isso pode fazer as pessoas refletirem sobre o tema.
O grupo identifica alguns elementos de poder e visões de mundo na peça artística, mas a explicação é simples e não detalha muito como esses elementos aparecem.	0,0 – 0,3	Identifique exemplos mais específicos de como sua obra representa um grupo ou visão de mundo e de quem se beneficia ou é afetado.

2. EM13LGG202.RJ01: Entender as influências de arte estrangeira na produção artística nacional e como elas se conectam a questões de poder.		
Descritor avaliativo	Nota	Feedback
O painel descritivo faz uma análise detalhada, explicando como as influências de arte estrangeira se conectam às questões de poder e à cultura juvenil no Brasil.	0,8 – 1,0	Compare como essa influência foi recebida em outros países e como isso difere do contexto brasileiro.
O painel descritivo explica as influências estrangeiras e suas conexões com a cultura juvenil no Brasil, mencionando algumas questões de poder.	0,4 – 0,7	Busque razões de como a influência estrangeira foi adaptada para o Brasil e o que isso significa para os jovens.
O painel descritivo menciona de forma simples as influências estrangeiras, sem explicar muito bem como elas se conectam à arte e à juventude no Brasil.	0,0 – 0,3	Pesquise mais sobre como a influência estrangeira chegou ao Brasil e os responsáveis por trazê-la.

3. EM13LGG604: Relacionar as práticas artísticas a diferentes aspectos da vida (sociais, culturais, políticas e econômicas) e entender como essas práticas foram construídas ao longo do tempo.		
Descritor avaliativo	Nota	Feedback
O grupo faz conexões claras e profundas entre sua peça e diferentes aspectos da vida, mostrando um conhecimento detalhado de como essa prática artística se desenvolveu ao longo do tempo.	0,8 – 1,0	Analise como mudanças recentes, políticas ou econômicas impactaram essa prática artística hoje.
O grupo conecta sua peça a diferentes aspectos sociais, culturais, políticos ou econômicos, e mostra um entendimento razoável do desenvolvimento histórico da prática artística.	0,4 – 0,7	Refleta sobre como essa prática artística evoluiu ao longo do tempo, identificando eventos históricos que a influenciaram.
O grupo relaciona a peça a um desses aspectos (social, cultural, político ou econômico), mas de maneira superficial, com pouca ou nenhuma referência ao desenvolvimento histórico dessa prática artística.	0,0 – 0,3	Pense em exemplos de como sua peça artística afeta a política, economia ou outros aspectos da vida.

4. Habilidade Específica - Usar o <i>Past Simple</i> em inglês.		
Descritor avaliativo	Nota	Feedback
O grupo demonstra pleno domínio do Past Simple, utilizando-o corretamente e de maneira consistente para explicar o conceito da peça e suas conexões culturais.	1,6 – 2,0	Experimente variar o vocabulário e as estruturas de frase. Isso vai tornar sua escrita mais rica e interessante, mantendo a clareza.
O grupo utiliza o Past Simple corretamente na maior parte do painel, com alguns erros que não comprometem a compreensão geral.	0,6 – 1,5	Tente prestar mais atenção nos detalhes, como a concordância e o uso correto dos verbos (regulares e irregulares), por exemplo. Isso deixará sua escrita mais compreensível.”
O painel descritivo apresenta erros frequentes no uso do Past Simple, dificultando a compreensão da explicação da obra e suas influências culturais.	0,0 – 0,5	Releia as frases e observe se o tempo verbal está correto nas frases que descrevem eventos ou influências do passado.

PROJETO 4: VIDA SUSTENTÁVEL – REPENSANDO NOSSA CULTURA E RELAÇÃO COM OS ALIMENTOS

1. EM13LGG303: Participar de discussões sobre sustentabilidade, entendendo e analisando diferentes opiniões para defender suas ideias e propor soluções que considerem o bem de todos e o cuidado com o meio ambiente, tanto local quanto globalmente.		
Descritor avaliativo	Nota	Feedback
O grupo explica de forma aprofundada a importância do uso sustentável dos alimentos, defendendo suas ideias com clareza e propondo soluções que consideram o impacto ambiental em diferentes contextos.	0,8 – 1,0	Pense em como você poderia envolver mais as pessoas ao seu redor com suas propostas.
O grupo explica de forma satisfatória a importância do uso sustentável dos alimentos e defende suas ideias de maneira clara. Suas sugestões mostram preocupação com o meio ambiente.	0,4 – 0,7	Tente explorar também os benefícios das práticas sustentáveis para a comunidade local e global.
O grupo tem dificuldade em explicar a importância do uso sustentável dos alimentos e defender suas ideias sobre o tema. Suas sugestões são pouco claras e nem sempre consideram o impacto ambiental.	0,0 – 0,3	Tente pesquisar mais sobre os impactos ambientais do desperdício de alimentos e traga esses exemplos para a sua argumentação.

2. EM13LGG303.RJ02: Ajudar a criar um vídeo que promova reflexões e aprendizado sobre práticas alimentares sustentáveis.		
Descritor avaliativo	Nota	Feedback
O vídeo criado pelo grupo promove o aprendizado sobre práticas sustentáveis de forma inovadora.	0,8 – 1,0	Tente colher depoimentos curtos de outras pessoas, como colegas ou familiares, sobre como eles também estão tentando adotar práticas alimentares sustentáveis.
O vídeo criado pelo grupo promove o aprendizado sobre práticas sustentáveis de forma satisfatória.	0,4 – 0,7	Experimente usar cenas do dia a dia, como momentos de preparo da receita, para tornar a mensagem sobre práticas sustentáveis ainda mais próxima da realidade de quem está assistindo.
O vídeo criado pelo grupo contribui de forma limitada para o aprendizado sobre sustentabilidade alimentar.	0,0 – 0,3	Para criar um vídeo mais adequado, tente incluir exemplos visuais que mostrem os benefícios das práticas sustentáveis que você está apresentando.

3. EM13LGG603: Criar e expressar-se de forma artística através do vídeo e do cartaz, usando ideias e conhecimentos sobre sustentabilidade e práticas alimentares.		
Descritor avaliativo	Nota	Feedback
O grupo expressa suas ideias de forma criativa e clara no vídeo e no cartaz, mostrando um bom entendimento das práticas sustentáveis de alimentação e apresentando soluções inovadoras.	0,8 – 1,0	Experimente criar uma conexão entre a receita sustentável que vocês escolheram e outras práticas do dia a dia.
O grupo consegue expressar suas ideias de forma satisfatória no vídeo e no cartaz, incluindo conceitos sobre sustentabilidade e práticas alimentares.	0,4 – 0,7	Considere adicionar um toque pessoal ao cartaz, como uma frase ou imagem que mostre como a prática sustentável faz parte do seu dia a dia.
O grupo tem dificuldade em se expressar de forma criativa no vídeo e no cartaz, utilizando poucas ideias sobre sustentabilidade e práticas alimentares.	0,0 – 0,3	Procure incluir mais ideias visuais no cartaz, como desenhos ou gráficos simples que mostrem o impacto positivo de usar todos os ingredientes da receita.

4. EM13LGG603.RJ02: Produzir o vídeo e o cartaz usando técnicas e materiais disponíveis, respeitando a realidade do grupo e o tema do projeto.		
Descritor avaliativo	Nota	Feedback
O vídeo e o cartaz são criativos, utilizando técnicas e materiais de forma eficiente e alinhados ao tema do projeto.	0,8 – 1,0	Reflita sobre formas de tornar o vídeo e o cartaz mais interativos, como incluir sugestões no cartaz de como cada pessoa pode adaptar a receita em casa de forma sustentável.
O vídeo e o cartaz são bem-feitos, usando de forma adequada as técnicas e materiais disponíveis e respeitando o tema do projeto.	0,4 – 0,7	Pense em formas de usar elementos visuais do cartaz ou do vídeo que chamem a atenção para os benefícios da receita sustentável que vocês escolheram.
O vídeo e o cartaz são simples, com pouca criatividade e uso limitado das técnicas e materiais disponíveis.	0,0 – 0,3	Procure usar materiais mais simples que vocês já têm em casa, como papéis reciclados ou objetos que façam uso no cotidiano.

5. Habilidade Específica - Uso dos Comparativos de Igualdade e de Superioridade em Inglês.		
Descritor avaliativo	Nota	Feedback
O grupo cria frases corretas e variadas usando os comparativos de igualdade e de superioridade em inglês, mostrando domínio da estrutura gramatical.	0,8 – 1,0	Pensem em criar comparações que destaquem os benefícios da receita sustentável, pois isso pode melhorar ainda mais a sua argumentação.
O grupo consegue criar frases usando os comparativos de forma correta na maioria das vezes, com alguns erros pontuais.	0,4 – 0,7	Criem exemplos que relacionem os ingredientes da receita, pois isso pode enriquecer a mensagem a ser transmitida.
O grupo tem dificuldade em criar frases corretas usando os comparativos de igualdade e de superioridade em inglês, cometendo muitos erros.	0,0 – 0,3	Pratiquem criar exemplos simples usando os comparativos para ajudar vocês a se sentirem mais à vontade com essas estruturas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS: RUMO A DESVENDAR NOVOS HORIZONTES NO ENSINO DE INGLÊS

Este Produto Educacional, na nossa visão, representa uma proposta inovadora e transformadora para o ensino de língua inglesa no ensino médio. Ele foi elaborado a partir das diretrizes da BNCC e do Currículo da SEEDUC/RJ e atende às demandas contemporâneas da educação, promovendo uma aprendizagem significativa, prática e centrada no(a) estudante.

Esperamos que este PE sirva como um guia prático e fundamentado para repensar a forma de ensinar e avaliar o inglês. Os projetos apresentados foram planejados com um olhar atento às realidades e interesses dos(as) educandos(as), permitindo que os(as) professores(as) personalizem e adaptem as atividades às suas turmas, promovendo o protagonismo estudantil e o engajamento. Essa abordagem coloca os(as) alunos(as) no centro do processo de aprendizagem, incentivando-os(as) a explorar, refletir e criar em um ambiente que conecta a sala de aula à vida real.

A estrutura dos quatro projetos temáticos — que abordam desde a sustentabilidade até a expressão juvenil — foi pensada para explorar competências e habilidades previstas na BNCC e no Currículo SEEDUC/RJ de forma integrada. Cada projeto oferece um detalhamento claro e aplicável das atividades, com orientações passo a passo, sugestões de ferramentas tecnológicas, momentos de avaliação formativa e estratégias de *feedback*. Entendemos que as propostas valorizam tanto a dimensão prática quanto a reflexiva, promovendo o desenvolvimento de habilidades comunicativas, críticas e colaborativas entre os(as) discentes.

Um dos aspectos centrais deste PE é a forma como tratamos a avaliação. Mais do que um instrumento de medição, propomos um processo contínuo e formativo, que apoia o desenvolvimento integral dos(as) aprendizes. As fichas de avaliação inclusas no material são ferramentas que facilitam a coleta de evidências sobre o desempenho do alunado, além de promoverem o uso de *feedbacks* construtivos que incentivam o aprimoramento constante.

Acreditamos que este material não apenas fornece suporte técnico e metodológico para a prática docente, mas também inspira mudanças na forma como nossos pares percebem e conduzem o ensino da língua inglesa. A ABP, conforme proposta aqui, não é apenas uma metodologia; é um convite para transformar a sala de aula em um espaço dinâmico, colaborativo e significativo, onde os(as) educandos(as) possam expressar suas ideias, desenvolver suas competências e se preparar para os desafios do mundo globalizado.

Por fim, queremos reforçar que este PE foi pensado com você, professor(a). Ele é um material flexível, que pode e deve ser adaptado às especificidades da sua realidade escolar. Mais do que um conjunto de atividades, ele é uma proposta de diálogo, de inovação e de construção coletiva. A sua experiência e criatividade são elementos fundamentais para dar vida a este material, potencializando sua prática pedagógica e enriquecendo a experiência de aprendizagem dos(as) estudantes.

Estamos confiantes de que este Produto Educacional será um aliado valioso no seu dia a dia e que, juntos, podemos construir uma educação mais significativa, conectada e transformadora. Desejamos a você uma jornada inspiradora e produtiva ao explorar e aplicar este material.

Boas aulas e bom trabalho!

REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora:** uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

BENDER, William N. **Aprendizagem baseada em projetos:** educação diferenciada para o século XXI. Tradução de Fernando de Siqueira Rodrigues. Porto Alegre: Penso, 2014.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base nacional comum curricular:** educação é a base. Brasília: MEC/SEF, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_verseaofinal_site.pdf. Acesso em: 10 jun. 2023.

BROWN, H. D. **Language assessment:** principles and classroom practices. White Plains: Longman, 2004.

DE ANDRADE, Diogo G. **O quarto poder:** a mídia como forma de poder e sua regulamentação. 2015. Monografia (Bacharel em Direito) – Centro de Ciências Jurídicas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

DIÁRIO OFICIAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO. **Diretrizes para implantação das Matrizes Curriculares para a Educação Básica nas Unidades Escolares da Rede Pública.** Rio de Janeiro, 2022. Disponível em: <https://novoensinomedio.educacao.rj.gov.br/pdfs/resolucao-6035.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2023.

HERNÁNDEZ, Fernando; VENTURA, Montserrat. **A organização do currículo por projetos de trabalho:** o conhecimento é um caleidoscópio. Tradução de Jussara Haubert Rodrigues. 5. ed. Porto Alegre: Penso, 2017.

LUCKESI, Carlos Cipriano. **Avaliação da aprendizagem escolar:** passado, presente e futuro. 1. ed. São Paulo: Cortez, 2021.

MORIN, E. **Os sete saberes necessários à educação do futuro.** Tradução de Catarina Eleonora F. da Silva e Jeanne Sawaya. 2. ed. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2011.

PEREIRA, Danielle Toledo; BESCHIZZA, Rafaela Magalhães França. **Aprendizagem baseada em projetos:** planejamento e aplicação. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 2022.

RIZZOTTO, Carla Cândida. Constituição histórica do poder na mídia no Brasil: o surgimento do quarto poder. **Revista de Estudos da Comunicação**, Curitiba, v. 13, n. 31, p. 111-120, 2012.

SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO DO RIO DE JANEIRO - SEEDUC. **Currículo Referencial do Estado do Rio de Janeiro – Ensino Médio.** Rio de Janeiro, RJ: SEEDUC, 2022. Disponível em: <https://novoensinomedio.educacao.rj.gov.br/curriculo-referencial>. Acesso em: 10 jun. 2023.

SINGER, André. Mídia e democracia. **Revista USP**, São Paulo, n. 48, p. 58-67, 2001

VILLAS BOAS, Isabela de F.; NOBRE, Vinicius. **Getting into ELT assessment.** São Paulo: Cengage, 2020.

Apêndice 1 – Projeto 1: Atividade 3 do Dia 1

A MÍDIA É O QUARTO PODER DA REPÚBLICA E PERMITE QUE A PUBLICIDADE CRIE DESEJOS NOS CONSUMIDORES.

A favor

- Podemos considerar a mídia como um poder que molda a opinião e os comportamentos das pessoas?
- Qual é o papel da publicidade na mídia e como ela pode criar desejos nos consumidores?
- Quais são os exemplos históricos e contemporâneos que demonstram o poder da mídia na formação da sociedade e da cultura?
- A publicidade está simplesmente atendendo a demandas do mercado ou ela está criando desejos nos consumidores que não existiam anteriormente?

A MÍDIA É O QUARTO PODER DA REPÚBLICA E PERMITE QUE A PUBLICIDADE CRIE DESEJOS NOS CONSUMIDORES.

Contra

- Até que ponto a mídia é responsável por moldar os desejos dos consumidores em comparação com outros fatores, como educação e experiências pessoais?
- A publicidade é uma mera ferramenta de informação sobre produtos ou uma forma de manipulação psicológica?
- Quais são os exemplos de resistência ou reações negativas da sociedade em relação à influência excessiva da mídia e da publicidade?
- Quais são os riscos de considerarmos a mídia como o "quarto poder" da república em termos de concentração de poder e manipulação da opinião pública?

Apêndice 2 – Projeto 1: Atividade 2 do Dia 2

Mass media and its influence on society

In the last five decades or so, the media and its influence on the societies has grown exponentially with the advance of technology. [...]

First there was the telegraph and the post offices, then the radio, the newspaper, magazines, television and now the internet and the new media including palmtops, cell phones etc. There are positive and negative influences of mass media, which we must understand as a responsible person of a society.

[...] the three basic functions of mass media [...] are providing news/information, entertainment, and education. The first and foremost function of the media in a society is to provide news and information to the masses [...].

People need news/information for various reasons, on one hand it can be used to socialize and on the other to make decisions and formulate opinions. Entertainment would be the other function of the mass media where it is mostly used by the masses to amuse them in present day hectic environment. Educating the masses about their rights, moral, social and religious obligations is another important function of mass media, which needs no emphasis.

[...] After seeing thousands of advertisements we make our buying decisions based on what we saw on TV, newspapers or magazines. These are the effects of mass media especially on teenagers, they buy what they see on TV [...].

[...]

The media has a huge impact on society in shaping the public opinion of the masses. They can form or modify the public opinion in different ways depending on the objective.

[...]

MUGHAL, M. A. Mass media and its influence on society. The Daily Journalist, December 11th, 2013. Disponível em:

<<http://thedailyjournalist.com/pen-and-pad/mass-media-and-its-influence-on-society>>. Acessado em: 29/03/2024.

Complete a tabela com as informações pedidas:

As três funções básicas da mídia de massa são...			
Essas funções ajudam as pessoas a...			

Apêndice 3 – Projeto 1: Atividade 5 do Dia 3

Look at the pictures and complete the sentences using an imperative in positive or negative form. Use the verbs in the box.

be drink drive fish smoke ~~stop~~ talk turn turn
off wash write



Example:



Stop the car.

1. Please, _____.
2. _____ in this area.
3. _____ your mobile phone.
4. _____ right.
5. Please, _____ in this area.
6. _____ your name here.
7. _____ careful. The floor is wet.
8. _____ your hands.
9. _____ slowly.
10. _____ this water.

Adaptado de: <https://test-english.com/grammar-points/a1/imperative-sit-dont-talk>. Acesso em: 30/03/2024.

Apêndice 4 – Projeto 1: Atividade 6 do Dia 3

Complete the lyrics with the correct form of the verbs in brackets in the imperative. Then listen to the song and check your answers.

Uptown funk - Mark Ronson ft. Bruno Mars

Doh	Saturday night and we in the
Doh doh doh, doh doh doh, doh	spot
doh (x3)	_____ (to believe –
Doh doh doh, doh duh	neg.) me just
(Aaaaaaow!)	_____ (to watch)
This hit	(Come on)
That ice cold	
Michelle Pfeiffer	[Chorus]
That white gold	Doh
This one for them hood girls	Doh doh doh, doh doh doh, doh
Them good girls	doh (Hah!)
Straight masterpieces	_____ (to believe –
Stylin', wiling	neg.) me just
Livin' it up in the city	_____ (to watch)
Got Chucks on with Saint	(x2)
Laurent	_____ (to believe –
Gotta kiss myself I'm so pretty	neg.) me just
	_____ (to watch)
[Bridge 1]	(x4)
I'm too hot (hot damn)	Hey, hey, hey, oh!
_____ (to call) the	
police and the fireman	_____ (to stop)
I'm too hot (hot damn)	_____ (to wait) a
Make a dragon wanna retire,	minute
man	_____ (to fill) my
I'm too hot (hot damn)	cup _____ (to put)
_____ (to say) my	some liquor in it
name you know who I am	_____ (to take) a
I'm too hot (hot damn)	sip, _____ (to sign)
And my band 'bout that money	the check
_____ (to break) it	Julio, _____ (to
down...	get) the stretch!
	_____ (to ride) to
[Bridge 2]	Harlem, Hollywood, Jackson,
Girls _____ (to hit)	Mississippi
your hallelujah (ooh) (x3)	If we show up, we gon' show out
'Cause uptown funk gon' give it	Smoother than a fresh jar of
to you (x3)	Skippy

[Bridge 1]

[Bridge 2]

[Chorus]

Before we leave
Let me tell y'all a little something
Uptown funk you up, uptown
funk you up
Uptown funk you up, uptown
funk you up, uh
I said uptown funk you up,
uptown funk you up
Uptown funk you up, uptown
funk you up

_____ (to come)
on, _____ (to
dance)

_____ (to jump)
on it
If you sexy then
_____ (to flaunt) it
If you freaky then
_____ (to own) it

_____ (to brag –
neg.) about it,
_____ (to come)

show me
(x2)

Well it's Saturday night and we
in the spot

_____ (to believe –
neg.) me just
_____ (to watch)
(come on)

[Chorus]

_____ (to believe)
me just _____ (to
watch) (x3)
Hey, hey, hey, oh!

Uptown funk you up, uptown
funk you up (say whaa?!)
Uptown funk you up, uptown
funk you up
(x4)
Aaaaaaow!

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=OPf0YbXqDm0> Acesso em 17/05/2024.

Adaptado de: <https://www.letras.mus.br/bruno-mars/uptown-funk>. Acesso em 17/05/2024.

Apêndice 5 – Projeto 1: Atividade 2 do Dia 4 (Roteiro)

Projeto 1: "Explorando o Mundo do Audiovisual - Luz, Câmera, Microfone e Ação!"

Objetivos:

- Desenvolver a compreensão das diferentes linguagens audiovisuais;
- Estimular a participação em processos de produção colaborativa;
- Promover o desenvolvimento de textos argumentativos sobre produções audiovisuais;
- Estimular a criação de projetos audiovisuais transdisciplinares e protagonistas.

Habilidades da BNCC e do Currículo da SEEDUC/RJ relacionadas ao projeto:

- EM13LGG104: utilizar as diferentes linguagens, levando em conta seus funcionamentos, para a compreensão e produção de textos e discursos em diversos campos de atuação social;
- EM13LGG104.RJ01: desenvolver textos argumentativos, a partir de um pensamento crítico e de acordo com seu repertório teórico e estético, sobre suas produções artísticas [artes visuais, audiovisual, dança, música e teatro] e dos outros;
- EM13LGG301: participar de processos de produção individual e colaborativa em diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais), levando em conta seus funcionamentos, para produzir sentidos em diferentes contextos;
- EM13LGG301.RJ01: criar projetos artísticos (artes visuais, audiovisual, dança, música e teatro) de forma transdisciplinar e protagonista, em diferentes contextos e realidades escolares diferentes.

Roteiro:

1. Formação dos grupos

1.1. O trabalho será realizado em grupos de no máximo 6 (seis) estudantes cada.

1.2. A turma ficará responsável por fazer a divisão dos grupos respeitando os números mínimo e máximo de membros por grupo.

1.3. A turma, na figura de seu (sua) representante, deverá enviar ao professor por e-mail (e-mail do professor) a lista contendo a relação dos grupos e seus respectivos temas até 1 (uma) semana antes da data da apresentação.

2. Escolha do tema

2.1. O grupo deverá escolher uma temática que considerem relevante. Para isso, é necessário pensar no impacto social, educacional e informativo do tema escolhido.

3. Planejamento

3.1. Elaborar um roteiro detalhado da propaganda.

3.1.1. O vídeo, que pode ser feito em português, deve conter pelo menos 4 (quatro) orações usando verbos no modo IMPERATIVO em INGLÊS.

3.2. Criar uma logo e um “slogan” usando 1 (um) verbo no modo IMPERATIVO em INGLÊS.

3.3. Definir o público-alvo e a mensagem principal que querem transmitir.

3.4. Esquematizar as cenas, diálogos, locações e recursos necessários.

4. Divisão de tarefas

4.1. Distribuir as funções entre os membros do grupo (direção, produção, edição, atuação etc.). Todos devem participar ativamente e colaborar em mais de uma função, se necessário.

5. Produção

5.1. Utilizar recursos audiovisuais para gravar a propaganda.

5.2. Aplicar conhecimentos de artes visuais, audiovisual, dança, música e teatro conforme a necessidade do projeto.

5.3. Garantir a qualidade técnica do áudio e vídeo.

6. Edição e finalização

6.1. Editar o material gravado, inserindo elementos gráficos, efeitos sonoros e música, se necessário.

6.2. Revisar a propaganda para assegurar que a mensagem seja clara e impactante.

7. Apresentação

7.1. Cada grupo deverá apresentar sua propaganda para a turma.

7.1.1. A apresentação deve incluir uma breve introdução sobre o processo de criação e os objetivos da propaganda.

7.1.2. Cada grupo terá no máximo 10 (dez) minutos para fazer a sua apresentação.

7.2. Os grupos farão as apresentações nas seguintes datas:

7.2.1. (Turma 1) – (Data)

7.2.2. (Turma 2) – (Data)

7.2.3. (Turma 3) – (Data)

7.2.4. (Turma 4) – (Data)

8. Critérios de avaliação

EM13LGG104 - Utilizar as diferentes linguagens, levando em conta seus funcionamentos, para a compreensão e produção de textos e discursos em diversos campos de atuação social.

Compreensão e produção textuais avançadas, com amplo domínio das diferentes linguagens. (0,7 - 1,0)

Compreensão e produção textuais moderadas, com certo domínio das diferentes linguagens. (0,4 - 0,6)

Compreensão e produção textuais limitadas, com uso básico das diferentes linguagens. (0,0 - 0,3)

EM13LGG104.RJ01 - Desenvolver textos argumentativos, a partir de um pensamento crítico e de acordo com seu repertório teórico e estético, sobre suas produções artísticas [artes visuais, audiovisual, dança, música e teatro] e dos outros.

Desenvolvimento de textos argumentativos avançados, com pensamento crítico refinado e repertório amplo e preciso. (0,7 - 1,0)

Desenvolvimento de textos argumentativos razoáveis, com pensamento crítico desenvolvido e repertório satisfatório. (0,4 - 0,6)

Desenvolvimento de textos argumentativos básicos, com pensamento crítico incipiente e repertório limitado. (0,0 - 0,3)

EM13LGG301 - Participar de processos de produção individual e colaborativa em diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais), levando em conta seus funcionamentos, para produzir sentidos em diferentes contextos.

Participação ativa e proativa em processos de produção, com amplo domínio das diferentes linguagens. (0,7 - 1,0)

Participação consistente em processos de produção, com compreensão moderada das diferentes linguagens. (0,4 - 0,6)

Participação limitada em processos de produção, com compreensão limitada das diferentes linguagens. (0,0 - 0,3)

EM13LGG301.RJ01 - Criar projetos artísticos [artes visuais, audiovisual, dança, música e teatro] de forma transdisciplinar e protagonista, em diferentes contextos e realidades escolares diferentes.

Criação de projetos artísticos exemplares, com integração eficaz de diferentes linguagens e protagonismo evidente. (0,7 - 1,0)

Criação de projetos artísticos satisfatórios, com integração moderada de diferentes linguagens e certo protagonismo. (0,4 - 0,6)

Criação de projetos artísticos básicos, com integração limitada de diferentes linguagens e falta de protagonismo. (0,0 - 0,3)

Habilidade Específica - Utilizar o modo Imperativo em inglês.

Emprega o imperativo de forma precisa e eficaz, demonstrando domínio completo na formação e aplicação, contribuindo para a clareza e eficácia da comunicação. (0,7 - 1,0)

Utiliza o imperativo de maneira satisfatória na maioria das situações, embora possa haver alguns erros ou falta de precisão. (0,4 - 0,6)

Demonstra dificuldade em utilizar o imperativo de forma correta e adequada, cometendo erros frequentes na formação e aplicação. (0,0 - 0,3)

9. Dicas e sugestões:

9.1. Pesquisar exemplos de propagandas bem-sucedidas para inspiração.

9.2. Ensaiai as falas e cenas antes da gravação final.

9.3. Utilizar aplicativos e softwares gratuitos de edição de vídeo para aprimorar a produção.

9.4. Considerar o uso de diferentes locais e cenários para enriquecer a narrativa visual.

Apêndice 6 – Ficha de autoavaliação

Aluno(a): _____

Turma: _____

Data: ____/____/____

Nome do Projeto: _____

Quais habilidades você acredita ter desenvolvido com este projeto?
Marque com um X todas as opções achar necessário.

- () Trabalho em equipe
- () Gestão do tempo
- () Capacidade de pesquisa
- () Resolução de problemas
- () Criatividade
- () Comunicação
- () Outra(s): _____

Marque com um X os espaços que representam sua avaliação quanto aos itens abaixo:

Item / Avaliação	Excelente	Bom	Regular	Preciso melhorar
organização e gestão do tempo				
participação e colaboração				
responsabilidade e compromisso				
desempenho individual				

O que você poderia ter feito de diferente para melhorar seu desempenho no projeto?

Quais foram os principais desafios que você enfrentou durante o desenvolvimento do projeto?

Qual foi sua maior conquista durante o projeto?

Apêndice 7 – Projeto 2: Atividade 2 (pré-leitura) do Dia 2

1. Com que frequência você joga videogames?
(A) Todos os dias.
(B) Apenas nos fins de semana ou em momentos de lazer.
2. O que mais te atrai nos jogos?
(A) A história e a narrativa envolvente.
(B) A competição e os desafios com outros jogadores.
3. Quando você joga, como costuma se sentir depois?
(A) Relaxado e satisfeito.
(B) Às vezes, frustrado ou ansioso.
4. Você prefere jogar sozinho ou com outras pessoas?
(A) Gosto de jogar sozinho para relaxar.
(B) Prefiro jogar com amigos ou online com outras pessoas.
5. Você acha que o tempo que você passa jogando afeta sua rotina diária?
(A) Não, consigo equilibrar bem o tempo de jogo com outras atividades.
(B) Sim, às vezes percebo que jogo mais do que gostaria.
6. O que você acredita que os jogos mais te ensinam?
(A) Estratégia, pensamento crítico e resolução de problemas.
(B) Trabalho em equipe e habilidades sociais.
7. Como você decide qual jogo jogar?
(A) Escolho baseado nas recomendações de amigos ou tendências.
(B) Busco jogos que combinem com meus interesses pessoais.
8. Você joga mais por diversão ou para escapar de outras atividades?
(A) Jogo principalmente para me divertir e relaxar.
(B) Às vezes jogo para evitar responsabilidades ou estresse.
9. Se pudesse mudar algo nos seus hábitos de jogo, o que seria?
(A) Gostaria de jogar por menos tempo e focar em outras atividades.
(B) Não mudaria nada, estou satisfeito com meus hábitos de jogo.
10. O que você acha do impacto dos jogos em sua vida social?
(A) Os jogos me ajudam a me conectar com outras pessoas.
(B) Às vezes sinto que os jogos me afastam de outras interações sociais.

Apêndice 8 – Projeto 2: Atividade 2 (leitura) do Dia 3

Computer Gaming: What's real and what's not?

Gaming as a hobby is growing in popularity in most parts of the world, and it's not just children and teenagers who are playing. In the UK, around half of people aged between 16-24 and just over a quarter of 35-44-year-olds own a gaming console.

Computer and video games have developed significantly since the first arcade game 'Pong' was released in 1972. Then, players hit a ball between two paddles. These days, players can play with people from all over the world, and they can immerse themselves into increasingly lifelike worlds. Characters in many video games have become more like real people than cartoons; they use colloquial language; and there are realistic sound effects.

Some people think that immersion into such a lifelike world could affect real-life behaviour and they ask whether such computer games are a good thing. For example, there are shooter games in which players take on active roles like pulling a trigger to kill realistic-looking people. Concerns have been raised about links between violent video games and aggressive behaviour.

Worried parents have welcomed game classification which means that games are given similar ratings as films. These warn people of violent and sexual content and make it easier for parents to monitor what games their children are playing.

So far, there is no evidence that proves a link between computer game violence and aggressive or violent behaviour in children or adolescents, but the question still arises: should it be acceptable for computer games to depict graphic scenes of violence?

Disponível em: <<https://www.teachingenglish.org.uk/teaching-resources/teaching-secondary/lesson-plans/intermediate-bl/computer-gaming>>. Acesso em: 09/09/2024.

Agora, responda às perguntas de acordo com o texto:

1. Qual é a faixa etária mencionada no texto em que aproximadamente metade das pessoas no Reino Unido possui um console de videogame?

- a) 10-15 anos b) 16-24 anos c) 25-34 anos d) 35-44 anos

2. O que é destacado como uma mudança importante nos jogos de videogame desde o lançamento de 'Pong' em 1972?

- a) Os jogadores agora podem jogar apenas offline.
- b) Os jogos agora possuem gráficos mais simples.
- c) Os jogos agora permitem interação com jogadores do mundo inteiro.
- d) Os jogos tornaram-se exclusivamente para crianças.

3. O que os críticos dos jogos de videogame temem, segundo o texto?

- a) Que os jogos não tenham classificação indicativa.
- b) Que os jogos sejam muito caros.
- c) Que os jogos violentos possam influenciar comportamentos agressivos.
- d) Que os gráficos dos jogos sejam muito avançados.

4. Como os pais preocupados com o conteúdo dos jogos podem monitorar o que seus filhos jogam?

- a) Usando controles nos consoles.
- b) Observando a classificação indicativa dos jogos.
- c) Acompanhando os filhos em todas as partidas.
- d) Bloqueando o acesso à internet.

5. O texto afirma que até o momento não há provas de que:

- a) Os videogames podem melhorar o comportamento das crianças.
- b) Há relação entre violência em jogos e comportamento agressivo em jovens.
- c) Os jogos são prejudiciais ao desenvolvimento cognitivo.
- d) Os jogos violentos afetam apenas os adolescentes.

Apêndice 9 – Projeto 2: Atividade 3 do Dia 3

Kahoot! - “Game rules: Modals and Zero conditional”

1. If you play a +4 card in UNO, the next player...

- a) draw 4 cards.
- b) draws 4 cards.
- c) to draw 4 cards.
- d) is drawing 4 cards.

2. If you land on someone else’s property in Monopoly, you...

- a) pays rent.
- b) will pay rent.
- c) pay rent.
- d) are paying rent.

3. If a piece reaches the opponent's side of the board, it...

- a) becomes a king.
- b) become a king.
- c) is becoming a king.
- d) will become a king.

4. If you get three in a row, you...

- a) wins the game.
- b) will win the game.
- c) are winning the game.
- d) win the game.

5. If you mine a diamond block, you...

- a) collects diamonds.
- b) will collect diamonds.
- c) collect diamonds.
- d) are collecting diamonds.

6. If you run out of materials during a build battle, you...

- a) can't to keep building.
- b) can't keeping building.
- c) can't keep building.
- d) can't to keeping building.

7. If you don't have enough credits to buy a weapon, you...

- a) should save for the next round.
- b) should to save for the next round.
- c) should to saving for the next round.
- d) should saving for the next round.

8. If your teammate is down, you...

- a) can revive them.
- b) can to revive them.
- c) can reviving them.
- d) can to reviving them.

9. If your teammate is struggling in their lane, you...

- a) should to help them.
- b) should helping them.
- c) should to heling them.
- d) should help them.

10. If you are the imposter, you...

- a) must eliminating crewmates.
- b) must to eliminate crewmates.
- c) must eliminate crewmates.
- d) must to eliminating crewmates.

Apêndice 10 – Projeto 2: Atividade 2 do Dia 4 (Roteiro)

Projeto 2: "Jogando o jogo – criando games para brincar e aprender"

Objetivos:

- Refletir sobre como os jogos podem ser veículos de discursos e mensagens;
- Explorar a diversidade artística na criação de um produto que reflita a compreensão sobre como a arte pode ser usada como meio de expressão;
- Discutir o papel da língua inglesa como língua franca e sua importância em contextos globais;
- Entender os jogos como forma artística que incorpora múltiplos formatos de expressão,
- Explorar e valorizar a diversidade de formas de comunicação e expressão.

Competências e Habilidades da BNCC e do Currículo da SEEDUC/RJ relacionadas ao projeto:

- EM13LGG101: Compreender e analisar processos de produção e circulação de discursos, nas diferentes linguagens, para fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos;
- EM13LGG101.RJ02: Identificar outros meios de linguagens e formas de se expressar através da estética da arte em sua diversidade de formatos;
- EM13LGG401: Analisar textos de modo a caracterizar as línguas como fenômeno (geo) político, histórico, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso;
- EM13LGG401.RJ01: Compreender de que maneira as linguagens em seus diversos formatos de expressão, comunicação e sensibilização foram incorporados aos processos artísticos e vice-versa;
- EM13LGG401.RJ02: Identificar outros meios de expressão, linguagem e comunicação de culturas de diversos lugares do globo.

Roteiro:

1. Formação dos grupos

1.1. O trabalho será realizado em grupos de no máximo 6 (seis) estudantes cada.

1.2. A turma ficará responsável por fazer a divisão dos grupos respeitando o número máximo de membros por grupo.

1.3. A turma, na figura de seu (sua) representante, deverá enviar ao professor por e-mail (daniel.silva@prof.educacao.rj.gov.br) a lista contendo a relação dos grupos e seus respectivos temas até 1 (uma) semana antes da data da apresentação.

2. Escolha do tema

2.1. O grupo deverá criar um jogo (esportivo, eletrônico, de tabuleiro ou de cartas) que promova a ludicidade e o aprendizado, podendo ser físico ou virtual. Para isso, é necessário levar em conta que os jogos não são apenas uma forma de entretenimento, mas também importantes ferramentas capazes de reproduzir e explorar práticas sociais. Ademais, eles permitem o desenvolvimento de habilidades como cooperação, resolução de problemas, e comunicação, além de refletirem aspectos culturais e históricos.

3. Planejamento

3.1. Decidir se o jogo será esportivo, eletrônico, de tabuleiro ou de cartas e analisar como o formato pode favorecer a interação entre os jogadores e estimular o aprendizado.

3.2. Criar regras claras para o jogo e definir seus objetivos, considerando que ele deve ser divertido e educacional, incentivando os jogadores a aprenderem enquanto jogam.

3.2.1. As regras devem ser escritas EM INGLÊS, contendo pelo menos quatro orações condicionais tipo zero (zero conditional), além dos verbos modais estudados (can, can't, should, shouldn't, must, mustn't).

4. Divisão de tarefas

4.1. Distribuir as funções entre os membros do grupo. Todos devem participar ativamente e colaborar em mais de uma função, se necessário.

5. Produção

5.1. Elaborem uma versão inicial do jogo.

5.2. Testem o protótipo entre os membros do grupo e ajustem conforme necessário para garantir que as regras estão claras e que o jogo promove tanto o aprendizado quanto a diversão.

6. Apresentação

6.1. Cada grupo deverá apresentar seu jogo para a turma.

6.1.1. A apresentação deve incluir o conceito do jogo, as regras e a mecânica, além do objetivo educacional e como ele é promovido.

6.1.2. Cada grupo terá no máximo 15 (quinze) minutos para fazer a sua apresentação.

6.2. Os grupos farão as apresentações nas seguintes datas:

6.2.1. Turma 1 – Data

6.2.2. Turma 2 – Data

6.2.3. Turma 3 – Data

6.2.4. Turma 4 – Data

7. Critérios de avaliação

EM13LGG101: Entender e analisar como os discursos são criados e compartilhados, usando diferentes linguagens, para fazer escolhas que considerem interesses pessoais e coletivos.

O grupo explica claramente as escolhas feitas para o jogo, mostrando como essas escolhas atendem tanto a interesses pessoais quanto aos do coletivo. (0,7 - 0,8)

O grupo consegue explicar algumas escolhas que fez para o jogo, mas não conecta bem essas escolhas com os interesses do coletivo. (0,4 - 0,6)

O grupo tem dificuldades em explicar as escolhas feitas no jogo e sem conectá-las com os interesses do coletivo. (0,0 - 0,3)

EM13LGG101.RJ02: Identificar diferentes formas de se expressar através da arte e sua variedade de estilos.

O grupo usa muitos elementos artísticos de forma criativa, fazendo um jogo bonito e interessante. (0,7 - 0,8)

O grupo usa alguns elementos artísticos, mas poderia melhorar a variedade e a estética do jogo. (0,4 - 0,6)

O grupo não inclui muitos elementos artísticos no jogo e a apresentação é simplória. (0,0 - 0,3)

EM13LGG401: Analisar textos para entender como as línguas estão ligadas a questões sociais, históricas e políticas.

O grupo faz uma análise completa, explicando como questões sociais e históricas aparecem no conteúdo do jogo. (0,7 - 0,8)

O grupo menciona algumas relações sociais ou históricas, mas não explora essas conexões de forma profunda. (0,4 - 0,6)

O grupo não relaciona o conteúdo do jogo com temas sociais ou históricos, fazendo uma análise bem limitada. (0,0 - 0,3)

EM13LGG401.RJ01: Entender como diferentes formas de linguagem e expressão se misturam com a arte.

O grupo explica muito bem como diferentes formas de linguagem foram usadas na criação do jogo, mostrando uma boa compreensão da relação entre arte e expressão. (0,7 - 0,8)

O grupo menciona algumas conexões entre linguagens e o jogo, mas não aprofunda essa relação. (0,4 - 0,6)

O grupo não mostra como diferentes linguagens e expressões estão ligadas ao jogo. (0,0 - 0,3)

EM13LGG401.RJ02: Identificar diferentes formas de expressão e comunicação de culturas ao redor do mundo.

O grupo apresenta uma boa diversidade de elementos culturais, enriquecendo o jogo com informações e representações significativas. (0,7 - 0,8)

O grupo menciona algumas culturas, mas com pouca variedade e detalhes. (0,4 - 0,6)

O grupo tem dificuldades em mostrar elementos de diferentes culturas no jogo. (0,0 - 0,3)

Habilidade Específica - Usar o *zero conditional* e os verbos modais (can, should, must) em inglês.

O grupo usa as estruturas de forma correta e clara, facilitando a compreensão das regras e instruções do jogo. (0,7 - 1,0)

O grupo usa algumas estruturas corretamente, mas com alguns erros que podem causar confusão nas regras do jogo. (0,4 - 0,6)

O grupo tem dificuldades em usar as estruturas gramaticais corretamente, deixando as instruções confusas. (0,0 - 0,3)

8. Dicas e sugestões:

8.1. Pesquisar exemplos de jogos lúdicos usados com fins de aprendizagem para inspiração.

8.2. Testar o jogo e ensaiar as falas da apresentação.

8.3. Utilizar aplicativos e softwares gratuitos para aprimorar a produção do jogo, se necessário.

Apêndice 11 – Projeto 3: Atividade 2 (leitura) do Dia 1

Teen identity: figuring out who you are

The development of identity, or one's sense of self, occurs throughout a lifetime. For teens, thinking about their identity is a first-time event. They are starting to wonder who they are and why. They're curious about the factors (reasons) they are who they are. Teens are also developing a perception of themselves and wondering how others perceive them.

[...]

Teens will find themselves acting differently according to the situation and who's with them. This often leads to confusion and questions about who they really are. [...]

Adaptado de: UNIVERSITY OF MINNESOTA. **Teen identity:** figuring out who you are. Disponível em: <https://extension.umn.edu/teen-development/teen-identityfiguring-out-who-you-are>. Acesso em: 01 out. 2024.

When teens stop conforming: blue hair, piercings, and tattoos

[...]

Piercings, hair-dye, shaved heads, noisy music, and a range of other attempts at self-expression drive us mad! From around the age of 14 our adolescents usually begin a challenging process of constructing an identity – that is, working out who they are and what they stand for. [...]

Adaptado de: COULSON, Justin. **When teens stop conforming:** blue hair, piercings, and tattoos. Disponível em: <https://www.happyfamilies.com.au/articles/when-teens-stop-conforming-blue-hair-piercings-tattoos>. Acesso em: 01 out. 2024.

Why is teen identity development important?

[...]

Identity refers to one's sense of self as an individual and how they define themselves in terms of values, beliefs, and role in the world. Self-identity in adolescence forms the basis of our self-esteem later in life. A teen's identity is the result of various internal and external factors. [...]

Adaptado de: WATSON, Josh. **Why is teen identity development important?** Disponível em: <https://aspiroadventure.com/blog/why-isteens-identity-development-important>. Acesso em: 01 out. 2024.

Escreva o título do texto de acordo com a ideia principal expressa em cada um dos resumos abaixo.

1. _____

Por volta dos 14 anos, os adolescentes começam a descobrir quem são e no que acreditam. Por isso, é comum mudarem a aparência e atitudes como uma forma de expressão.

2. _____

Os adolescentes podem agir de maneiras diferentes de acordo com a companhia e a situação do momento. Isso pode gerar confusão sobre suas identidades, pois as perguntas sobre quem são começam a surgir nessa idade.

3. _____

O desenvolvimento da identidade é um processo que envolve os adolescentes entenderem quem são em vários aspectos. A identidade formada durante a adolescência se torna a base da autoestima na vida adulta.

Marque V (verdadeiro) ou F (falso) em cada uma das afirmações abaixo:

1. ____ Esses textos foram escritos para adolescentes que estão enfrentando dificuldades para descobrir quem são.

2. ____ Esses textos foram escritos para pais ou outros adultos que precisam entender o quão difícil é para os adolescentes descobrirem quem são.

3. ____ O uso do pronome da 3ª pessoa do plural (eles) para se referir aos adolescentes nos três textos sugere que os autores não estão falando diretamente com os adolescentes, mas sobre eles.

4. ____ O uso dos pronomes da 1ª pessoa do plural (nós, nosso) no segundo texto sugere que o autor aborda como os pais se sentem em relação a esse processo na vida de seus filhos.

Apêndice 12 – Projeto 3: Atividade 3 do Dia 2

Kahoot! - “How do teens around the globe express themselves?”

1. Qual das seguintes redes sociais é mais amplamente utilizada para essa forma de expressão entre os jovens globalmente?

- a) Facebook b) Twitter c) TikTok d) Snapchat

2. Qual é um dos elementos fundamentais do hip-hop que os jovens usam como forma de expressão?

- a) Moda b) Grafite c) Fotografia d) Escultura

3. No Brasil, qual prática artística tradicional entre os jovens indígenas ganhou destaque recentemente?

- a) Pintura corporal b) Jogos digitais
c) Produção de podcasts d) Poesia urbana

4. Quais são os principais fatores que fazem o K-pop ser tão popular entre os jovens fora da Coreia?

- a) A combinação de visuais, coreografia e música cativante
b) A simplicidade das letras em inglês
c) A colaboração com artistas europeus
d) O uso exclusivo de instrumentos eletrônicos

5. Que elementos musicais caracterizam o Afrobeats, uma das formas de expressão mais populares entre os jovens na Nigéria?

- a) Uso de guitarras e teclados eletrônicos
b) Combinação de ritmos tradicionais africanos com pop e hip-hop
c) Exclusividade de instrumentos tradicionais
d) Mistura de música clássica europeia e ritmos africanos

6. No Brasil, o slam é muito usado para discutir temas como racismo e desigualdade. Qual é a sua principal característica?

- a) É uma competição musical entre artistas de rap
- b) Envolve performances poéticas sobre temas sociais
- c) Foca exclusivamente em poesia romântica
- d) Utiliza apenas textos clássicos

7. Em qual cultura as tatuagens têm uma longa tradição como símbolo de identidade e status social?

- a) Egípcia
- b) Italiana
- c) Japonesa
- d) Maori, na Nova Zelândia

8. Qual foi a principal plataforma usada pelos jovens para organizar protestos e espalhar a mensagem do BLM globalmente?

- a) Instagram
- b) Facebook
- c) Twitter
- d) YouTube

9. Qual movimento de moda tem sido uma forma de resistência e identidade entre jovens negros na diáspora africana?

- a) Streetwear japonês
- b) Afro-futurismo
- c) Punk europeu
- d) Minimalismo escandinavo

10. Uma prática de expressão artística que ressurgiu entre os jovens de comunidades indígenas da Amazônia é o uso de...

- a) Tecelagem
- b) Jogos de tabuleiro
- c) Produção de vídeos em plataformas digitais
- d) Música eletrônica

Apêndice 13 – Projeto 3: Atividade 3 do Dia 3

Complete the lyrics with the correct form of the verbs in brackets in the Past Simple. Then listen to the song and check your answers.

Teenage dream – Kate Perry

You think I'm pretty without any
makeup on

You think I'm funny when I tell
the punch line wrong

I know you get me, so I let my
walls come down

Down

Before you _____
(to meet) me

I _____ (to be)
alright, but things were kinda
heavy

You _____ (to
bring) me to life, now every
February

You'll be my Valentine

Valentine

Bridge

Let's go all the way tonight

No regrets, just love

We can dance until we die

You and I, we'll be young forever

Chorus

You make me feel like I'm livin' a
teenage dream

The way you turn me on, I can't
sleep

Let's run away and don't ever
look back

Don't ever look back

My heart stops when you look at
me

Just one touch, now, baby, I
believe this is real

So take a chance and don't ever
look back

Don't ever look back

We _____ (to
drive) to Cali and
_____ (to get)
drunk on the beach

_____ (to get) a
motel and _____
(to build) a fort out of sheets

I finally _____ (to
find) you, my missing puzzle
piece

I'm complete

Bridge

Chorus

I'ma get your heart racin' in my
skin-tight jeans

Be your teenage dream tonight

Let you put your hands on me in
my skin-tight jeans

Be your teenage dream tonight
(Tonight, tonight, tonight,
tonight, tonight, tonight)

(You make me)

Chorus

I'ma get your heart racin' in my
skin-tight jeans

Be your teenage dream tonight
Let you put your hands on me in
my skin-tight jeans

Be your teenage dream tonight
(Tonight, tonight, tonight,
tonight, tonight, tonight)

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OPf0YbXqDm0>. Acesso em 01/10/2024.

Adaptado de: <https://www.lettras.mus.br/katy-perry/1716378>. Acesso em 01/10/2024.

Apêndice 14 – Projeto 3: Atividade 2 do Dia 4 (Roteiro)

Projeto 3: "Nossas juventudes – criatividade para expressar as individualidades"

Objetivos:

- Explorar as diversas formas de expressão juvenil por meio da arte, música, moda, e outras manifestações culturais, permitindo a reflexão sobre sua identidade e seu papel na sociedade.
- Analisar como influências culturais estrangeiras impactam as expressões juvenis brasileiras, especialmente no campo das artes e da comunicação.
- Desenvolver habilidades comunicativas em inglês através da leitura, escrita, fala e compreensão auditiva, em atividades que envolvem a expressão pessoal e a análise cultural.
- Refletir sobre as práticas artísticas e suas relações com as dimensões sociais, culturais e econômicas, compreendendo o processo histórico dessas práticas.
- Promover a participação ativa dos(das) jovens por meio do incentivo a criatividade e criticidade em suas produções e expressões culturais.

Competências e Habilidades da BNCC e do Currículo da SEEDUC/RJ relacionadas ao projeto:

- EM13LGG202: Analisar interesses, relações de poder e perspectivas de mundo nos discursos das diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e verbais), para compreender o modo como circulam, constituem-se e (re)produzem significação e ideologias.
- EM13LGG202.RJ01: Compreender as influências artísticas estrangeiras articuladas em seus discursos e estruturas de poder na produção nacional de arte.
- EM13LGG604: Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política e econômica e identificar o processo de construção histórica dessas práticas.

Roteiro:

1. Formação dos grupos

1.1. O trabalho será realizado em grupos de no máximo 6 (seis) estudantes cada.

1.2. A turma ficará responsável por fazer a divisão dos grupos respeitando o número máximo de membros por grupo.

1.3. A turma, na figura de seu(sua) representante, deverá enviar ao(à) professor(a) por e-mail (e-mail do(a) docente) a lista contendo a relação dos grupos e seus respectivos temas até 1 (uma) semana antes da data da apresentação.

2. Escolha do tema

2.1. Os trabalhos criados pela turma farão parte de uma exposição interativa, onde diferentes formas de expressão juvenil serão apresentadas. Cada aluno(a) / grupo criará uma peça artística (arte visual, música, moda, grafite, poesia etc.) que represente sua identidade juvenil e as influências culturais que exploraram durante o projeto. As criações podem ser individuais ou em grupo, incorporando as práticas artísticas discutidas ao longo das aulas ou outras de interesse dos(as) estudantes. A exposição tem como objetivo destacar como as juventudes contemporâneas utilizam diversas manifestações artísticas e culturais para expressar suas identidades e influências globais.

3. Planejamento

3.1. Decidir se a criação será individual ou coletiva.

3.2. Definir o tipo de peça(s) artística(s) para que ela(s) represente(m) sua identidade juvenil e as influências culturais que exploraram durante o projeto. Isso pode incluir grafite, colagem, pintura, poesia visual, ou outras formas de arte.

3.3. Para cada peça de arte ou intervenção cultural, os alunos criarão painéis descritivos, explicando o conceito por trás da obra e como ela representa a juventude e suas expressões.

3.3.1. Os painéis devem ser escritos EM INGLÊS, contendo, dentre outros, pelo menos cinco orações usando o tempo verbal Past Simple, pois se faz necessário falar sobre a influência do movimento ao qual a peça está relacionada, trazendo uma breve descrição sobre seu surgimento, principais características e conexões com o tempo presente.

4. Divisão de tarefas

4.1. Distribuir as funções entre os membros do grupo. Todos devem participar ativamente e colaborar em mais de uma função, se necessário.

5. Produção

5.1. Pesquisem sobre expressões artísticas juvenis ao redor do mundo e selecionem influências que sirvam de inspiração. Isso pode incluir músicas, estilos visuais, roupas, cultura pop, entre outros.

5.2. Reflitam sobre o que é mais representativo para vocês enquanto jovens e como isso pode ser traduzido em arte.

5.3. Sobre o painel, levem em consideração as seguintes questões:

5.3.1. O que a obra representa?

5.3.2. Quais influências culturais foram usadas?

5.3.3. Como a juventude se expressa através da arte?

5.3.4. Utilizem orações no passado para falar sobre como essas práticas surgiram.

6. Apresentação

6.1. Cada grupo deverá apresentar sua obra para a turma.

6.1.1. A apresentação deve incluir os itens abordados nas seções 3 e 5.

6.1.2. Cada grupo terá no máximo 15 (quinze) minutos para fazer a sua apresentação.

6.2. Os grupos farão as apresentações nas seguintes datas:

6.2.1. Turma 1 – Data

6.2.2. Turma 2 – Data

6.2.3. Turma 3 – Data

6.2.4. Turma 4 – Data

7. Critérios de avaliação

EM13LGG202: Entender como interesses, relações de poder e diferentes visões de mundo aparecem nas formas de linguagem (artísticas, corporais e verbais) e como elas criam e passam significados e ideias.

O grupo faz uma análise profunda das relações de poder e visões de mundo em sua peça, explicando de maneira clara como essas ideias são representadas e circulam na obra. (0,8 - 1,0)

O grupo mostra uma boa compreensão das relações de poder e visões de mundo presentes na obra, fazendo conexões claras entre a peça e os significados que ela traz. (0,4 - 0,7)

O grupo identifica alguns elementos de poder e visões de mundo na peça artística, mas a explicação é simples e não detalha muito como esses elementos aparecem. (0,0 - 0,3)

EM13LGG202.RJ01: Entender as influências de arte estrangeira na produção artística nacional e como elas se conectam a questões de poder.

O painel descritivo faz uma análise detalhada, explicando como as influências de arte estrangeira se conectam às questões de poder e à cultura juvenil no Brasil. (0,8 - 1,0)

O painel descritivo explica as influências estrangeiras e suas conexões com a cultura juvenil no Brasil, mencionando algumas questões de poder. (0,4 - 0,7)

O painel descritivo menciona de forma simples as influências estrangeiras, sem explicar muito bem como elas se conectam à arte e à juventude no Brasil. (0,0 - 0,3)

EM13LGG604: Relacionar as práticas artísticas a diferentes aspectos da vida (sociais, culturais, políticas e econômicas) e entender como essas práticas foram construídas ao longo do tempo.

O grupo faz conexões claras e profundas entre sua peça e diferentes aspectos da vida, mostrando um conhecimento detalhado de como essa prática artística se desenvolveu ao longo do tempo. (0,8 - 1,0)

O grupo conecta sua peça a diferentes aspectos sociais, culturais, políticos ou econômicos, e mostra um entendimento razoável do desenvolvimento histórico da prática artística. (0,4 - 0,7)

O grupo relaciona a peça a um desses aspectos (social, cultural, político ou econômico), mas de maneira superficial, com pouca ou nenhuma referência ao desenvolvimento histórico dessa prática artística. (0,0 - 0,3)

Habilidade Específica - Usar o Past Simple em inglês.

O grupo demonstra pleno domínio do Past Simple, utilizando-o corretamente e de maneira consistente para explicar o conceito da peça e suas conexões culturais. (1,6 - 2,0)

O grupo utiliza o Past Simple corretamente na maior parte do painel, com alguns erros que não comprometem a compreensão geral. (0,6 - 1,5)

O painel descritivo apresenta erros frequentes no uso do Past Simple, dificultando a compreensão da explicação da obra e suas influências culturais. (0,0 - 0,5)

8. Dicas e sugestões:

8.1. Pesquisar exemplos de formas de expressão de identidades de jovens pelo mundo.

8.2. Ensaiar as falas da apresentação.

Apêndice 15 – Projeto 4: Atividade 1 do Dia 1

Comida – Titãs

Bebida é água	Você tem sede de quê? (De quê?)
Comida é pasto	Você tem fome de quê?
Você tem sede de quê?	
Você tem fome de quê?	
A gente não quer só comida	A gente não quer só comida
A gente quer comida, diversão e arte	A gente quer comida, diversão e arte
A gente não quer só comida	A gente não quer só comida
A gente quer saída para qualquer parte	A gente quer saída para qualquer parte
A gente não quer só comida	A gente não quer só comida
A gente quer bebida, diversão, balé	A gente quer bebida, diversão, balé
A gente não quer só comida	A gente não quer só comida
A gente quer a vida como a vida quer	A gente quer a vida como a vida quer
Bebida é água	A gente não quer só comer
Comida é pasto	A gente quer comer e quer fazer amor
Você tem sede de quê?	A gente não quer só comer
Você tem fome de quê?	A gente quer prazer pra aliviar a dor
	A gente não quer só dinheiro
A gente não quer só comer	A gente quer dinheiro e felicidade
A gente quer comer e quer fazer amor	A gente não quer só dinheiro
A gente não quer só comer	A gente quer inteiro e não pela metade
A gente quer prazer pra aliviar a dor	
A gente não quer só dinheiro	Diversão e arte
A gente quer dinheiro e felicidade	Para qualquer parte
A gente não quer só dinheiro	Diversão, balé
A gente quer inteiro e não pela metade	Como a vida quer
Bebida é água	Desejo, necessidade, vontade
Comida é pasto	Necessidade, desejo, é
	Necessidade, vontade, é
	Necessidade

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=94SR1WNOHcw>. Acesso em: 19/10/2024.

Adaptado de: <https://www.letras.mus.br/titas/91453>. Acesso em 19/10/2024.

Apêndice 16 – Projeto 4: Atividade 3 do Dia 1

A POPULAÇÃO BRASILEIRA É INFLUENCIADA POR PRÁTICAS ALIMENTARES ESTRANGEIRAS E GLOBAIS.

A favor

- Quais são os exemplos de alimentos e práticas alimentares estrangeiras que se tornaram populares no Brasil por meio de filmes, séries e redes sociais?
- Como as campanhas publicitárias de grandes marcas globais promovem hábitos alimentares diferentes dos tradicionais brasileiros?
- De que forma a *internet* e as redes sociais contribuem para a disseminação de tendências alimentares globais entre os jovens?
- Como a presença de redes de *fast food* estrangeiras e a oferta de produtos importados nos supermercados brasileiros ilustram essa influência?
- De que maneira as práticas alimentares estrangeiras modificaram os hábitos de consumo e preferências dos brasileiros ao longo do tempo?

A POPULAÇÃO BRASILEIRA É INFLUENCIADA POR PRÁTICAS ALIMENTARES ESTRANGEIRAS E GLOBAIS.

Contra

- Quais são os exemplos de práticas alimentares brasileiras que continuam predominando apesar da exposição a influências externas?
- Como os brasileiros mantêm suas tradições alimentares em eventos familiares, festas regionais e celebrações culturais?
- De que forma as campanhas de valorização dos alimentos locais e da culinária brasileira têm sucesso em fortalecer a cultura alimentar nacional?
- Como as adaptações de receitas estrangeiras ao gosto brasileiro (como pizzas com sabores locais, por exemplo) mostram a resistência à adoção pura de práticas alimentares globais?
- De que maneira a cultura alimentar brasileira tem permanecido forte frente à globalização?

Apêndice 17 – Projeto 4: Atividade 2 do Dia 2

Diet of Brazilian population is increasingly standardized

Researchers have found that the diets of rural communities in remote areas of the Amazon, Northeast, and Center-West are increasingly similar to those of people living in cities. This includes fishing communities in São Paulo State. In the past, riverine communities in the Amazon ate mostly locally produced food like fish and cassava flour. Today, their diet includes more processed foods such as canned goods and frozen chicken from the industrialized South and Southeast regions.

"Overall, our findings show a trend towards dietary standardization across Brazil," says Gabriela Bielefeld Nardoto, a professor at UnB and co-author of the study. "Even isolated rural populations are now eating more processed and ultra-processed foods," she explained to Agência FAPESP.

The study also revealed that the diet of small rural communities near Santarém was once quite different from those in Belém, the capital of Pará. However, now there is little variation between the diets of people in big cities, small towns, or rural areas. Fingernail isotope analysis showed that even fishing communities and low-income residents of Ubatuba have similar diets to middle-income families in Piracicaba. Nardoto noted that fishermen often use their earnings to buy frozen chicken, shifting away from traditional foods.

While locally produced food still plays a role, many rural communities are abandoning their traditional diet for processed items like sausages, soda, and cookies. "We expected communities far from urban centers to maintain their traditional diet of fish with cassava flour, but that's not what we found," Nardoto remarked.

Riverine communities with access to electricity and diesel for their boats have diets that mirror those of urban populations. These communities typically eat fresh fish with cassava flour for lunch but prefer processed foods for breakfast and dinner.

To determine if these changes were consistent in other regions, researchers studied four groups in Rio Grande do Norte State, including rural, urban, and fishing communities. Isotope analysis showed no significant differences in their diets, echoing the trends observed in other regions like São Paulo, the North, and the Center-West.

In some of the most isolated communities with difficult road access, traditional diets remain more common. "These are among the few rural areas where traditional eating habits still persist," Nardoto concluded.

Adaptado de: <https://agencia.fapesp.br/diet-of-brazilian-population-is-increasingly-standardized/23863>.
Acesso em: 21/10/2024.

Our diet through the decades: how have our eating habits changed since 1946?

On June 14, 1946, Northern Ireland Chest Heart and Stroke was founded by 16 volunteers. As we celebrate 75 years, we look back on how life and diets have changed. Today, our meals are very different from those of the 1940s. But are modern diets really better? Here, we explore how diets have evolved since 1940.

1940s: During World War II, food rationing limited meat, cheese, butter, and sugar, while bread and root vegetables were abundant. People ate more carbohydrates and less fat than today.

1950s: People ate seasonal foods, and desserts were common with main meals. Rationing ended in 1954, leading to a rush for butter and sugar. Food shopping took up a third of household income, unlike 16% today.

1960s: Fruit consumption increased while bread, potatoes, and other vegetables declined. Fast food and processed foods grew. Dishes like spaghetti became popular with more foreign influences. Meat and sugar consumption hit record levels.

1970s: Vegetable consumption dropped, and red meat was popular. Frozen foods and ready meals became common, and supermarkets dominated. This decade also marked the end of mandatory hot school meals for children.

1980s: With more women working, food habits changed. Microwaves and fast food grew, and milk shifted from glass to cartons. Takeaway culture became more common.

1990s: Supermarkets offered a wider variety of foods, including exotic options. Meals became faster to prepare, and breakfast often consisted of cereal bars high in sugar.

2000s: Global cuisines, like Thai, gained popularity. Awareness of obesity grew through documentaries like "Supersize Me." Healthier food options appeared in schools, and fast-food chains added salads.

2010s: Smartphones changed how we eat, with easy access to food delivery. Plant-based diets became popular due to climate concerns. Trends like "clean eating" and superfoods, such as avocados, emerged.

2020s: The COVID-19 pandemic increased sedentary lifestyles. With lockdowns, many turned to fast food or elaborate home-cooked meals. Working from home made it harder for people to stay active, leading to weight gain.

What Has Changed in 75 Years? While we have access to more food choices and better nutrition knowledge, obesity remains a problem. We are less active and consume more processed foods and sugary drinks. Yet, life expectancy has increased from 68 in 1950 to 81 today, and heart disease rates have dropped. Our goal is to keep improving the health of Northern Ireland for the next 75 years!

Adaptado de: <https://nichs.org.uk/about-us/blog/our-diet-through-the-decades-how-have-our-eating-habits-changed-since-1946>. Acesso em: 21/10/2024.

Apêndice 18 – Projeto 4: Atividade 3 do Dia 2

Read the text and choose the correct alternatives to complete it.

Changing Eating Habits

Modern consumers are more likely to skip traditional meals than before, opting for quick snacks due to (1) _____ (busy) lifestyles. Nearly half now replace meals with convenient bites, especially in Europe, where 60% focus on (2) _____ (healthy) eating. Snacks are faster and (3) _____ (practical) compared to full meals, making them increasingly popular. Snacking is a quicker way to satisfy hunger than preparing full meals. Products like cereal bars are healthier alternatives to sugary options. Snacks also provide stress relief, seen as more comforting (4) _____ traditional meals. Despite indulging in comfort food, consumers are as interested in healthier versions. Since COVID-19, 46% of consumers snack more frequently, favoring smaller meals over traditional ones. This trend is now (5) _____ (common) than before the pandemic. Morning snacks are as crucial as breakfast, offering faster nutrition for busy people. Compared to full meals, snacks are more convenient, increasing the importance of quality ingredients. Carefully chosen snacks can be (6) _____ (satisfying) meals, providing steady energy. Half of Europeans prefer snacks labeled "sugar-reduced" over those causing sugar highs. Ingredients like Orafiti® Inulin are (7) _____ (good) for balanced energy. Consumers want simple yet nutritious lunches. BENEIO's ingredients make convenient products (8) _____ (healthy) they are easy to prepare, like instant soups with slow-released carbs. Snacks, once seen as indulgent, are now considered nutritious energy sources. Ingredients like Palatinose™ offer more balanced energy than regular sugars, making them ideal for guilt-free snacking. Healthier alternatives like Palatinose™ provide the same energy as traditional sugars but are more balanced, offering slower energy release. With less dining out, consumers are (9) _____ (skilled) in home cooking, favoring recipes with reduced sugar. Evening snacks can be (10) _____ (indulgent) they are healthy when enriched with fibers, offering better digestion and satisfaction.

Adaptado de: <https://www.beneo.com/trends/changing-eating-habits>. Acesso em: 21/10/2024.

- | | | |
|-------------------------|-----------------------|-----------------------|
| (1) a. busyer | b. busier | c. more busy |
| (2) a. more healthy | b. healthier | c. healthier |
| (3) a. practical | b. more practical | c. more practicaler |
| (4) a. than | b. as | c. not |
| (5) a. more commoner | b. commoner | c. more common |
| (6) a. as satisfying as | b. as satisfyinger as | c. as satisfying than |
| (7) a. more good | b. better | c. gooder |
| (8) a. as healthier as | b. as healthyer as | c. as healthy as |
| (9) a. skilleder | b. more skilled | c. more skilleder |
| (10) a. as indulgent as | b. as indulgent than | c. as indulgenter as |

Apêndice 19 – Projeto 4: Atividade 4 do Dia 2

Jogo: *Eating habits – comparatives*

Meals today are ... (varied) than in the past.

Food was ... (simple) in the past than it is now.

Modern diets are ... (healthy) than those from decades ago.

Home-cooked meals are ... (important) now as they were before.

Processed foods are ... (common) now than they used to be.

Traditional dishes were often ... (fresh) than today's ready-made meals.

People are ... (conscious) about nutrition now than in the past.

Fast food is ... (popular) today than it was before.

Today's snacks are ... (sugary) as the ones from the past.

Organic food is ... (expensive) now than it was in earlier times.

Meals are ... (quick) to prepare today than they used to be.

Traditional recipes are ... (tasty) as modern versions.

Portion sizes are ... (large) now than they were in the past.

Today's diets are ... (diverse) as those from different eras.

Homemade desserts were ... (rich) than most store treats today.

Apêndice 20 – Projeto 4: Atividade 2 (pré-vídeo) do Dia 3

1. Quando você compra frutas e verduras, você costuma:
A) Usar tudo antes que estraguem.
B) Às vezes jogar fora porque não dá tempo de consumir tudo.
2. Se um alimento passa um pouco da data de validade, você:
A) Avalia se ainda está bom e tenta consumir.
B) Joga fora imediatamente para não correr riscos.
3. Ao preparar refeições, você tende a:
A) Cozinhar apenas a quantidade que sabe que será consumida.
B) Cozinhar mais do que o necessário, com medo de faltar.
4. Quando vai a um restaurante e a comida sobra no prato, você:
A) Pede para levar para casa.
B) Deixa no prato porque acha inconveniente levar.
5. Com alimentos que sobraram de uma refeição, você prefere:
A) Reaproveitar em novas receitas.
B) Jogar fora se não for consumir no mesmo dia.
6. Você considera que desperdiça alimentos em casa?
A) Raramente, faço de tudo para evitar o desperdício.
B) Às vezes, pois nem sempre consigo consumir tudo.
7. Se um alimento tem uma parte com aparência ruim, você:
A) Retira a parte ruim e consome o restante.
B) Joga fora todo o alimento, por precaução.
8. Você já jogou fora alimentos por ter comprado mais do que precisava?
A) Não, sou cuidadoso(a) nas compras.
B) Sim, acontece às vezes.
9. Você costuma fazer listas de compras para evitar desperdício de alimentos?
A) Sim, sempre organizo antes de comprar.
B) Não, prefiro comprar conforme vejo no mercado.
10. Na hora de preparar uma refeição, você:
A) Planeja bem as porções para evitar sobras.
B) Acaba fazendo porções maiores, mesmo sabendo que podem sobrar.

Apêndice 21 – Projeto 4: Atividade 2 do Dia 4 (Roteiro)

Projeto 4: Vida sustentável – repensando nossa cultura e relação com os alimentos

Objetivos:

- Desenvolver a consciência crítica dos(as) estudantes sobre questões relacionadas à sustentabilidade, alimentação e cultura.
- Promover o debate sobre temas de relevância social, utilizando argumentação fundamentada e apresentação de propostas.
- Integrar a produção colaborativa em língua inglesa com práticas de pesquisa e análise crítica.

Competências e Habilidades da BNCC e do Currículo da SEEDUC/RJ relacionadas ao projeto:

- EM13LGG303: Debater questões polêmicas de relevância social, analisando diferentes argumentos e opiniões manifestados, para negociar e sustentar posições, formular propostas, e intervir e tomar decisões democraticamente sustentadas, que levem em conta o bem comum e os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global.
- EM13LGG303.RJ02: Projetar eventos que criem um ambiente positivo de discussão e crescimento profissional, pessoal e como cidadão.
- EM13LGG603: Expressar-se e atuar em processos de criação autorais individuais e coletivos nas diferentes linguagens artísticas (artes visuais, audiovisual, dança, música e teatro) e nas interseções entre elas, recorrendo a referências estéticas e culturais, conhecimentos de naturezas diversas (artísticos, históricos, sociais e políticos) e experiências individuais e coletivas.
- EM13LGG603.RJ02: Produzir obras físicas e/ou virtuais (artes visuais, audiovisual, dança, música e teatro) através de técnicas e materiais de acordo com a realidade escolar e pessoal de cada estudante e com as temáticas transdisciplinares propostas em projetos individuais ou coletivos.

Roteiro:

1. Formação dos grupos

1.1. O trabalho será realizado em grupos de no máximo 6 (seis) estudantes cada.

1.2. A turma ficará responsável por fazer a divisão dos grupos respeitando o número máximo de membros por grupo.

1.3. A turma, na figura de seu(sua) representante, deverá enviar ao(à) professor(a) por e-mail (e-mail do(a) docente) a lista contendo a relação

dos grupos e seus respectivos temas até 1 (uma) semana antes da data da apresentação.

2. Escolha do tema

2.1. Os trabalhos criados pela turma farão parte de uma “feira gastronômica”, onde diferentes receitas serão apresentadas. Cada grupo criará um vídeo contendo uma receita sustentável, além de um cartaz informativo sobre práticas alimentares conscientes que reflitam a conexão entre cultura, tradição e alimentação sustentável. As criações devem incorporar algumas das práticas discutidas ao longo das aulas ou outras de interesse dos(as) estudantes. A “feira” tem como objetivo destacar como é possível manter uma relação mais harmônica com a comida que consumimos.

3. Planejamento

3.1. Definir a receita que será criada.

3.2. Criar um vídeo da criação da receita, incluindo o passo a passo e os ingredientes usados, privilegiando alimentos locais e sustentáveis. Criar um cartaz sobre práticas alimentares sustentáveis, como forma de educar as pessoas sobre a necessidade de mudar a forma como nos relacionamos com a comida que consumimos.

3.2.1. O vídeo e o cartaz devem conter pelo menos 5 (cinco) frases usando estruturas de comparação EM INGLÊS. Elas podem falar sobre os ingredientes escolhidos, por exemplo. (Ex.: *“Using honey is healthier than using sugar.”*). Ou tratar de uma comparação entre hábitos sustentáveis e não sustentáveis (Ex.: *“Buying seasonal fruits is cheaper and more sustainable than importing exotic fruits.”*).

4. Divisão de tarefas

4.1. Distribuir as funções entre os membros do grupo. Todos devem participar ativamente e colaborar em mais de uma função, se necessário.

5. Produção

5.1. Pesquisem sobre iniciativas que fomentem essas práticas e selecionem as que sirvam de inspiração.

5.2. Reflitam sobre o que é mais representativo para vocês de acordo com a sua realidade enquanto jovens e como isso pode ser traduzido em algo relevante.

5.3. Utilizem orações com estruturas de comparação em inglês para fazer a relação entre as práticas alimentares abordadas no trabalho.

6. Apresentação

6.1. Cada grupo deverá apresentar sua receita para a turma.

6.1.1. A apresentação deve incluir os itens abordados nas seções 3 e 5.

6.1.2. Cada grupo terá no máximo 15 (quinze) minutos para fazer a sua apresentação.

6.2. Os grupos farão as apresentações nas seguintes datas:

6.2.1. Turma 1 – Data

6.2.2. Turma 2 – Data

6.2.3. Turma 3 – Data

6.2.4. Turma 4 – Data

7. Critérios de avaliação

EM13LGG303: Participar de discussões sobre sustentabilidade, entendendo e analisando diferentes opiniões para defender suas ideias e propor soluções que considerem o bem de todos e o cuidado com o meio ambiente, tanto local quanto globalmente.

O grupo explica de forma aprofundada a importância do uso sustentável dos alimentos, defendendo suas ideias com clareza e propondo soluções que consideram o impacto ambiental em diferentes contextos. (0,8 - 1,0)

O grupo explica de forma satisfatória a importância do uso sustentável dos alimentos e defende suas ideias de maneira clara. Suas sugestões mostram preocupação com o meio ambiente. (0,4 - 0,7)

O grupo tem dificuldade em explicar a importância do uso sustentável dos alimentos e defender suas ideias sobre o tema. Suas sugestões são pouco claras e nem sempre consideram o impacto ambiental. (0,0 - 0,3)

EM13LGG303.RJ02: Ajudar a criar um vídeo que promova reflexões e aprendizado sobre práticas alimentares sustentáveis.

O vídeo criado pelo grupo promove o aprendizado sobre práticas sustentáveis de forma inovadora. (0,8 - 1,0)

O vídeo criado pelo grupo promove o aprendizado sobre práticas sustentáveis de forma satisfatória. (0,4 - 0,7)

O vídeo criado pelo grupo contribui de forma limitada para o aprendizado sobre sustentabilidade alimentar. (0,0 - 0,3)

EM13LGG603: Criar e expressar-se de forma artística através do vídeo e do cartaz, usando ideias e conhecimentos sobre sustentabilidade e práticas alimentares.

O grupo expressa suas ideias de forma criativa e clara no vídeo e no cartaz, mostrando um bom entendimento das práticas sustentáveis de alimentação e apresentando soluções inovadoras. (0,8 - 1,0)

O grupo consegue expressar suas ideias de forma satisfatória no vídeo e no cartaz, incluindo conceitos sobre sustentabilidade e práticas alimentares. (0,4 - 0,7)

O grupo tem dificuldade em se expressar de forma criativa no vídeo e no cartaz, utilizando poucas ideias sobre sustentabilidade e práticas alimentares. (0,0 - 0,3)

EM13LGG603.RJ02: Produzir o vídeo e o cartaz usando técnicas e materiais disponíveis, respeitando a realidade do grupo e o tema do projeto.

O vídeo e o cartaz são criativos, utilizando técnicas e materiais de forma eficiente e alinhados ao tema do projeto. (0,8 - 1,0)

O vídeo e o cartaz são bem-feitos, usando de forma adequada as técnicas e materiais disponíveis e respeitando o tema do projeto. (0,4 - 0,7)

O vídeo e o cartaz são simples, com pouca criatividade e uso limitado das técnicas e materiais disponíveis. (0,0 - 0,3)

Habilidade Específica: Uso dos Comparativos de Igualdade e de Superioridade em Inglês

O grupo cria frases corretas e variadas usando os comparativos de igualdade e de superioridade em inglês, mostrando domínio da estrutura gramatical. (0,8 - 1,0)

O grupo consegue criar frases usando os comparativos de forma correta na maioria das vezes, com alguns erros pontuais. (0,4 - 0,7)

O grupo tem dificuldade em criar frases corretas usando os comparativos de igualdade e de superioridade em inglês, cometendo muitos erros. (0,0 - 0,3)

8. Dicas e sugestões:

8.1. Assistam aos seus vídeos para verificar áudio e qualidade da imagem, realizando ajustes finais.

8.2. Revisem os cartazes, garantindo a correção gramatical e clareza nas mensagens.

8.3. Ensaie suas apresentações para outros colegas, e peça feedback coletivo sobre os pontos fortes e sugestões para aprimorar a comunicação em inglês.