



# DIGITAL WORKS

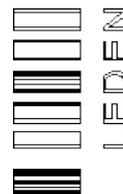
CADERNO DIGITAL PARA O ENSINO  
DE LÍNGUA INGLESA E  
DESENVOLVIMENTO DO PENSAMENTO  
COMPUTACIONAL

---

**Autor:** Prof. Me. Arthur Bruno Rodrigues Pedrosa

---

**Co-autora:** Prof.<sup>a</sup> Dra. Andrea da Silva Marques Ribeiro



2023

CATALOGAÇÃO NA FONTE  
UERJ/REDE SIRIUS/CAP/A

P372	Pedrosa, Arthur Bruno Rodrigues
	Digital works: caderno digital para o ensino de língua inglesa e desenvolvimento do pensamento computacional / Arthur Bruno Rodrigues Pedrosa, Andrea da Silva Marques Ribeiro. – Rio de Janeiro: CAP-UERJ, 2023. 72 p. : il.
	Produto educacional elaborado no Mestrado Profissional do PPGEB/CAP/UERJ. ISBN: 978-65-81735-09-8
	1. Língua Inglesa – Anos finais do Ensino Fundamental. 2. Pensamento computacional. 3. BNCC. I. Ribeiro, Andrea da Silva Marques. II. Título.
	CDU 371.3:802.0

Emily Dantas CRB-7 / 7149 - Bibliotecário responsável pela elaboração da ficha catalográfica.

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta tese/dissertação, desde que citada a fonte.

\_\_\_\_\_  
Assinatura

\_\_\_\_\_  
Data

# ***Digital Works***

**Caderno Digital para o ensino de língua inglesa e desenvolvimento do pensamento computacional**

Arthur Bruno Rodrigues Pedrosa  
Andrea da Silva Marques Ribeiro

Rio de Janeiro

2023

## Mensagem dos autores aos professores

Esperamos que este caderno digital ajude você, professor (a) de língua inglesa que atua nos anos finais do ensino fundamental. Sabendo que nem todas as escolas têm o devido acesso aos equipamentos digitais e Internet disponível, estas atividades podem ser utilizadas por você mesmo nesse caso, visto que elas podem ser adaptadas de forma plugada ou desplugada a fim de desenvolver o Pensamento Computacional em suas aulas, para robustecer seu trabalho como uma estratégia de ensino.

Você perceberá que o Pensamento Computacional pode ser uma estratégia de ensino-aprendizagem que pode ser vista até com atividades simples e adaptadas para os conteúdos da língua inglesa presentes na BNCC. Recorrer ao pensamento computacional se torna uma habilidade fundamental nessa sociedade que utiliza cada dia as novas tecnologias digitais.

As atividades aqui presentes, portanto, podem ser aplicadas em sua sala de aula com os tópicos sugeridos, bem como passar por adaptações conforme você, professor (a), achar necessário. Além disso, professores de outras línguas estrangeiras também podem fazer essas adaptações.

O material também disponibiliza hiperlinks, vídeos e sugestões de textos de apoio durante as atividades para que você, professor(a), possa ter ainda mais contato com as informações aqui apresentadas. Caso você queira ir direto à atividade ou algum tópico específico, basta clicar no nome da seção e você será direcionado (a) diretamente para a página.

Você pode deixar uma mensagem para nós, autores do caderno, bem como para os outros professores que utilizam deste material na plataforma Padlet (acesso via QR-code abaixo). Ter seu retorno é importante para nossa pesquisa ao nos proporcionar *feedback* de modo que melhoremos nosso trabalho.

QR-code (Padlet de feedback)



Obrigado e bom proveito do caderno,

## SUMÁRIO

SOBRE O CADERNO.....	6
SOBRE QUESTÕES TÉCNICAS.....	7
O QUE É O PENSAMENTO COMPUTACIONAL?.....	8
QUAIS SÃO AS HABILIDADES DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL?.....	10
BNCC DE LÍNGUA INGLESA.....	16
SOBRE AS ATIVIDADES.....	17
ATIVIDADE 1 - MY ROUTINE BOARD (6º ANO).....	18
ATIVIDADE 2 - PRESENT SIMPLE - WRITE, DRAW AND COLOR.....	23
ATIVIDADE 3 - PAST SIMPLE - IRREGULAR VERBS (7º ANO).....	30
ATIVIDADE 4 - PAST SIMPLE - COMIC STRIP (7º ANO).....	35
ATIVIDADE 5 - SUFFIXES AND PREFIXES (8º ANO).....	43
ATIVIDADE 6 - COMPARATIVE AND SUPERLATIVE (8º ANO).....	49
ATIVIDADE 7 - MAZE CONNECTORS (9º ANO).....	55
ATIVIDADE 8 - MODAL VERBS (9º ANO).....	63
SOBRE OS AUTORES.....	70
AGRADECIMENTOS.....	72
REFERÊNCIAS.....	73

## SOBRE O CADERNO

Este caderno digital é resultado da pesquisa de dissertação intitulada “Ensino de língua inglesa e pensamento computacional nos anos finais do ensino fundamental em contexto de computação plugada e desplugada”, de Arthur Bruno Rodrigues Pedrosa, sob orientação da Profa. Dra. Andrea da Silva Marques Ribeiro, que será submetida em abril/maio de 2023 ao Programa de Pós-Graduação de Ensino em Educação Básica (PPGEB), da UERJ — Campus do CAP-UERJ.

Seu público alvo são professores de língua inglesa que atuam nos anos finais do ensino fundamental e tem por objetivo a disponibilização de atividades formuladas a partir do Pensamento Computacional. Há duas atividades voltadas para cada ano escolar dos anos finais (6º e 9º ano): uma atividade com foco no léxico (vocabulário) e uma voltada para o ensino de gramática. As mesmas atividades podem ser reformuladas para a utilização com outros tópicos de língua inglesa, bem como adaptadas para o ensino de outras línguas estrangeiras.

As atividades aqui sugeridas foram planejadas para serem aplicadas por meio de duas abordagens: desplugada do pensamento computacional, ou seja, sem utilizar aparatos tecnológicos digitais como também com sugestões de sua aplicabilidade em ambientes digitais. Outrossim, as atividades seguem as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) de língua inglesa e adaptam os tópicos da disciplina de forma lúdica. Abaixo de cada atividade, um *QR-code* fica disponível para acesso, possibilitando a aplicação e adaptação do professor conforme seja necessário.

As atividades estão estruturadas da seguinte forma:

- Habilidade da BNCC relacionadas à atividade;
- Objetivo da atividade;
- Materiais necessários para a realização da atividade;
- Sugestões de como aplicar a atividade;
- Apresentação da atividade;
- Respostas e/ou indicações de respostas;
- Habilidades do pensamento computacional trabalhadas na atividade;
- Sugestões da Atividade em meio digital.

## SOBRE QUESTÕES TÉCNICAS

As atividades propostas neste caderno para serem utilizadas de forma desplugada, ou seja, sem a necessidade de utilização de tecnologias digitais podem ser fotocopiadas e/ou terem cópias feitas para adição de cabeçalho de sua escola, nome do aluno, etc. e também para a sua adaptação (adicionar novas questões, retirar questões, utilizar em outra língua adicional, dentre outros.).

No entanto, as atividades para utilização em meios digitais aqui propostas podem sofrer algumas limitações devido às ferramentas indicadas e é importante que você, professor (a) esteja ciente disso.

Algumas das ferramentas dispõem de utilização gratuita com limitação de uso (as versões pagas oferecem mais recursos, por exemplo). Em outros casos, as ferramentas são gratuitas somente por sete dias ou um mês, sendo necessária a atualização do acesso após esse período.

Para outras ferramentas, podem pedir que você e os estudantes façam o acesso com seus e-mails do *Google* e/ou de outra plataforma, o que acarreta compartilhar certas informações sobre você e seus estudantes.

Desta forma, nós autores recomendamos que, ao se escolher adotar as atividades em meios digitais, que sempre se leia atentamente as licenças, termos de uso, questões de privacidade, etc. que os *websites* exigem para sua utilização. Ao fazer isso, você estará ciente dessas informações e decidirá se compartilha ou não essas informações.

## O QUE É O PENSAMENTO COMPUTACIONAL?

O termo Pensamento Computacional “envolve a resolução de problemas, projeto de sistemas e compreensão do comportamento humano, usando os conceitos fundamentais da ciência da computação.” (WING, 2006, p. 33). Wing (2006) também aponta que o Pensamento Computacional representa um conjunto de habilidades e atitudes que deveriam ser desenvolvidas universalmente, e não somente por pessoas que trabalham com a tecnologia da informação.

Wing (2006) defende que essa habilidade de pensar computacionalmente deve ser adotada e aprendida por qualquer sujeito que vive na era digital e define que essas habilidades devem ser uma forma de como os humanos pensam e não os computadores (pensar em como os seres humanos lidam e resolvem os problemas e não que os humanos pensem como computadores) além de dizer que elas devem ser para todos, em todo lugar.

Em 2014, a autora acrescenta que, além das características citadas acima, o Pensamento Computacional envolve a formulação de um problema e apresenta as resoluções para o mesmo eficazmente.

Desta forma, o pensamento computacional tem sido destacado devido a sua importância para o viver no mundo contemporâneo e, como destaca Ramos (2016), através da metáfora de um “canivete suíço cognitivo”, em que, através do pensamento computacional, o indivíduo se apropria de diversas ferramentas e, conforme o número e especificidade destas ferramentas e recursos for maior, maior será também o número de problemas que serão enfrentados e solucionados com sucesso.

Figura: Canivete suíço

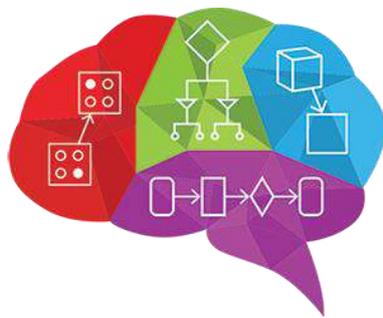


Fonte: Public Domain Pictures

Outros autores definem o termo de formas semelhantes, sempre o destacando como uma forma de resolução de problemas e testar soluções, por tecnologia (BUNDY, 2007; NUNES, 2011).

O pensamento computacional, portanto, passa a ser não somente uma habilidade comum, mas a ser visto como uma habilidade e letramento tão necessário quanto ler e escrever, visto que pode ocorrer pelo ser humano e/ou máquina e por uma combinação dos dois. Wing (2010) destaca que, apesar do nome parecer que há somente conceitos de computação, ele pode ajudar a integrar sistemas, entender o comportamento humano e desenvolver o pensamento crítico.

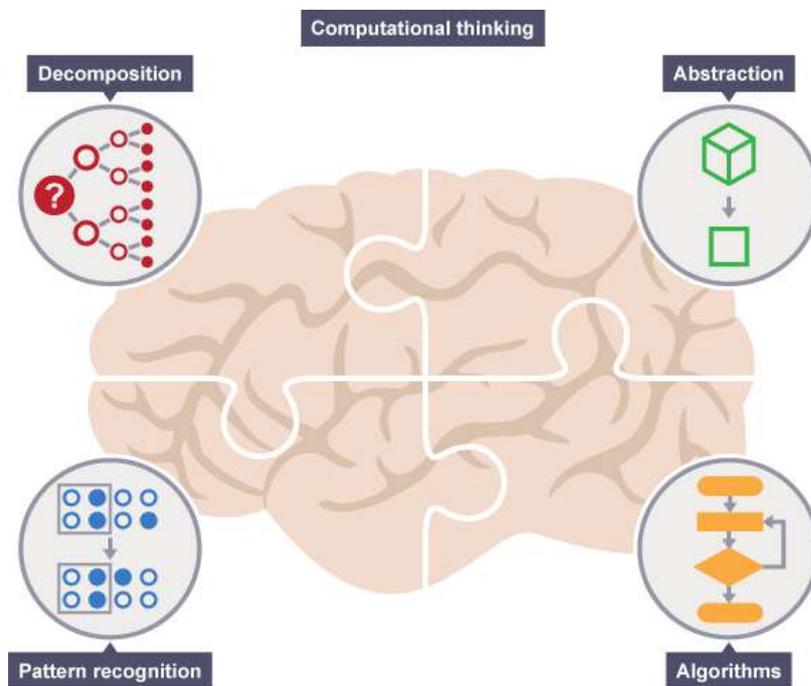
Caso queira saber um pouco mais sobre o pensamento computacional, ao clicar nas imagens abaixo, você terá acesso a um vídeo e um artigo sobre o tema:



Fonte: Meio e mensagem

## QUAIS SÃO AS HABILIDADES DO PENSAMENTO COMPUTACIONAL?

O pensamento computacional envolve quatro pilares principais (Decomposição, Reconhecimento de Padrões, Abstração e Algoritmos). De forma geral, a decomposição envolve a identificação de um problema complexo e a quebra deste problema em pedaços menores e mais fáceis de serem trabalhados. A partir daí, o reconhecimento de padrões pode ocorrer, pois esses pedaços menores podem ser analisados individualmente e com maior atenção/profundidade. Como há maior foco nos detalhes que são realmente importantes para a resolução do problema, pode-se abstrair as informações que não são relevantes. Por fim, regras e passos simples podem ser criados para a resolução desses “subproblemas” que foram encontrados, o que é chamado de algoritmo.



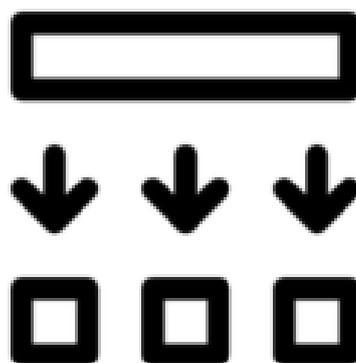
Fonte: Key Stage 3

## a) Decomposição

A definição de decomposição por Liukas (2015) é justamente esse processo no qual o problema é “quebrado” em partes menores, visto que, ao fazer isso, a solução para o problema é facilitado, ao poder se dar uma maior atenção a cada etapa. Ao se “quebrar” o problema, as partes menores se tornam mais fáceis de serem entendidas e manejáveis, fazendo com que essas pequenas partes do problema sejam melhor examinadas e/ou resolvidas ao serem individualmente contempladas. A autora traz alguns exemplos do nosso dia-a-dia, como as refeições, as receitas culinárias e as fases que os jogos são divididos. Em uma receita culinária, por exemplo, como é uma tarefa em seu todo complexa, o gênero apresenta o passo a passo a ser seguido pela pessoa que cozinha. Desta forma, o processo se torna menos complexo, visto que, ao se seguir corretamente o passo a passo, no final se terá a refeição necessária.

Lins et al. (2021) também usa o exemplo de uma pessoa e brinquedos (aqui, claro, podendo ser qualquer outra gama de objetos). Defende-se, nesse caso, realocar os brinquedos em caixas organizadores, ou seja, em partes menores, pois não se teria uma atividade complexa (todos os brinquedos juntos/misturados), mas mais facilitado por caixas específicas para cada tipo de brinquedo (uma caixa com ursinho de pelúcia, outra caixa com bonecas, etc.).

Figura: Representação de Decomposição



Fonte: TERRA (2021)

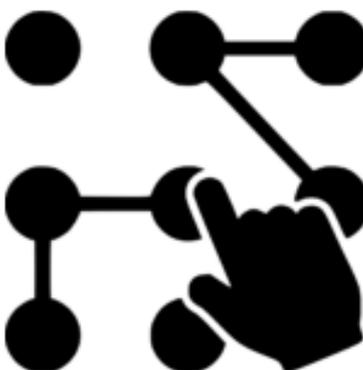
## b) Reconhecimento de Padrões

Essa próxima dimensão do Pensamento Computacional ocorre ao se encontrar os padrões e similaridades a fim de que se resolva os problemas complexos de forma mais competente. Liukas (2015) aponta que, para isso ocorrer, deve-se procurar pelos elementos que são muito similares ou até mesmo iguais no problema. O reconhecimento de padrões ajuda na resolução, pois, ao se recorrer a soluções anteriormente definidas ou com base em experiências anteriores, pode-se aplicar as mesmas ações na resolução, bastando reaplicar e/ou adaptar para a nova situação.

Lins et al. (2021) usa os padrões das árvores como exemplo para esta dimensão, pois

“Uma árvore é composta por tronco, ramos e folhas, sendo esse seu padrão de composição. Mas, por meio de diferentes combinações de tronco, ramos e folhas têm-se as mais distintas espécies de árvores; por se analisar isso, é possível identificar quantas espécies de árvores se deseje, pois foi encontrado um padrão para que isso seja feito: como por avaliar a grossura do tronco, o número de ramos e o formato e a coloração das folhas. (LINS et al., p. 10, 2021)

Figura: Representação de reconhecimento de padrões



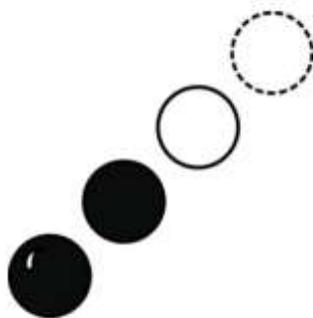
Fonte: TERRA (2021)

### c) Abstração

Liukas (2015) define o processo de abstração como a separação de detalhes que não são necessários para que se possa concentrar em aspectos do problema que são mais importantes. Essa dimensão funciona como uma espécie de filtragem e classificação dos dados, ignorando os elementos não necessários e concentrando a atenção nos aspectos relevantes.

Lins et al. (2021) traz duas metáforas interessantes como exemplificação deste processo. A primeira é a de um mapa, em que utilizamos para chegar ao lugar específico que se deseja. O mapa contém diversas cidades, bairros, ruas, etc., mas, ao se traçar o objetivo de onde se quer chegar, as informações do mapa que não forem relevantes para tal são ignoradas, consideradas apenas as que são importantes para se chegar ao destino. A segunda metáfora é a de uma agenda de compromissos, que pode conter diversas informações do ano inteiro (horários, dias, etc.), porém, ao se consultar quais são os compromissos para o dia seguinte, todas essas informações são irrelevantes, pois o foco se dará em apenas os agendamentos do dia pretendido.

Figura: Representação de abstração



Fonte: TERRA (2021)

#### d) Algoritmos

Algoritmos são definidos por Liukas (2015) como um conjunto de passos usados para a solução de um problema, sendo uma sequência de instruções precisas. Eles devem ser concebidos como soluções já prontas, pois já passaram pela decomposição, reconhecimento de padrões e abstração.

Como exemplos dessas sequências ou passos a passos, pode-se citar, como LINS et al. (2021) aponta, o escovar os dentes e o ligar um carro. No primeiro processo, se coloca a pasta na escova, escova o lado, do outro lado, faz-se o bochecho e cospe, para se finalizar a escovação. Já o segundo, também exige um certo processo até ocorrer: veste-se o cinto de segurança, coloca a chave na ignição e gira-a, baixa o freio de mão, posiciona o câmbio na marcha e só então se manobra o carro para seguir o caminho.

Figura: Representação de algoritmos



Fonte: TERRA (2021)

O pensamento computacional, no entanto, não deve ser visto como aplicável somente nas aulas de tecnologia da informação (TI) ou laboratório de informática ou qualquer outra disciplina escolar que receba esses nomes, mas ele pode ser incorporado em disciplinas já presentes nos currículos adotados pela escola, até mesmo em contextos escolares com pouca ou nenhum acesso à Internet e às TDICs.

Barr e Stephenson (2011) trazem ideias de como os conceitos de pensamento computacional podem ocorrer nas grandes áreas (linguagens, estudos sociais, etc.).

Como a proposta desta pesquisa é voltada para a disciplina de língua inglesa, abaixo vê-se um quadro com propostas voltadas para a área de linguagens.

Quadro: Sugestões de inserção do PC nas disciplinas de Linguagens e Artes

<b>Conceitos de PC</b>	<b>Linguagens e Artes</b>
<b>Coleção de Dados</b>	Identificar padrões em diferentes tipos de frases
<b>Análise de Dados</b>	Representar padrões de diferentes tipos de frases
<b>Representação de Dados</b>	Escrever um rascunho
<b>Abstração</b>	Uso de metáforas e analogias. Escrever uma história com diversas vertentes.
<b>Algoritmos e Procedimentos</b>	Escrever instruções
<b>Paralelismo</b>	Utilizar o corretor ortográfico
<b>Simulação</b>	Encenação de uma história

**Adaptado de:** BRACKMANN (2017, p.48)

Caso você queira saber um pouco mais sobre as habilidades do pensamento computacional, bem como , ao clicar na imagem abaixo, você será direcionado ao blog do Laboratório de Informática, Aprendizagem e Gestão (LIAG) da Unicamp.



## BNCC DE LÍNGUA INGLESA

A BNCC é o documento vigente que define o conjunto de aprendizagens consideradas essenciais a serem desenvolvidas ao longo dos anos na Educação Básica. Ela não é considerada um currículo, mas procura “assegurar a clareza, a precisão e a explicitação do que se espera que todos os alunos aprendam na Educação Básica, fornecendo orientações para a elaboração de currículos em todo o País, adequados aos diferentes contextos.” (BRASIL, 2018, p. 31). Para isto, o documento se pauta em competências que se dividem em habilidades e estão em unidades temáticas “cuja complexidade cresce progressivamente ao longo dos anos [...] mobilizam conhecimentos conceituais, linguagens e alguns dos principais processos, práticas e procedimentos de investigação [...]” (BRASIL, 2018, p.29).

Quanto às competências gerais, elas são vistas como alicerce pelo qual deve-se assegurar uma formação comum a todos os estudantes. As competências gerais são as seguintes: (1) Conhecimento, (2) Pensamento científico, crítico e criativo, (3) Repertório cultural, (4) Comunicação, (5) Cultura Digital, (6) Trabalho e projeto de vida, (7) Argumentação, (8) Autoconhecimento e autocuidado, (9) Empatia e cooperação e (10) Responsabilidade e cidadania.

Na disciplina Língua Inglesa são apresentadas seis competências específicas e, além disso, treze diferentes unidades temáticas: Interação discursiva; Produção oral; Compreensão oral; Estratégias de leitura; Práticas de leitura e construção de repertório lexical; Atitudes e disposições favoráveis do leitor; Estratégias de escrita: pré-escrita; Práticas de escrita; Estudo do léxico; Gramática; A língua inglesa no mundo; A língua inglesa no cotidiano da sociedade brasileira/comunidade e, a partir do 7º ano, Comunicação intercultural.

Ao clicar na imagem abaixo, você terá acesso à versão completa do documento:



## **SOBRE AS ATIVIDADES**

Após esses breves apontamentos relativos ao referencial teórico deste produto, nas próximas são apresentadas as atividades sugeridas. Lembrando que elas são voltadas para os anos finais do ensino fundamental (6º ao 9º ano) e têm como base as diretrizes da BNCC, com um atividade voltada para o léxico e outra atividade voltada para conteúdos gramaticais. Além disso, em todas há pelo menos uma das quatro habilidades do pensamento computacional que podem ser desenvolvidas pela sua aplicação.

## ATIVIDADE 1 - MY ROUTINE BOARD (6º ANO)

→ **Habilidade da BNCC relacionadas à atividade:**

**(EF06LI17)** Construir repertório lexical relativo a temas familiares (escola, família, rotina diária, atividades de lazer, esportes, entre outros).

→ **Objetivo da atividade:**

O jogo é imaginado com o intuito de imitar um programa em execução de processamento. Ele tem uma tabela com o vocabulário referente a rotina e o jogador tem um conjunto de comandos (*turn left, turn right e go forward*) a partir do qual ele pode criar um “programa” que causará a rotina lógica de uma pessoa desde o acordar até o ir para cama dormir. O desafio consiste em resolver o *puzzle* de se mover nessa sequência lógica de uma rotina de alguém de sua idade até chegar ao “*FINISH*”.

O jogador só tem controle sobre o “quadro de programas” e não é permitido mover o personagem até se ter esse comando sobre o quadro. Quanto aos cartões de comando utilizam tanto o visual como o texto para mostrar o seu significado.

→ **Materiais necessários para a realização da atividade:**

Jogo de tabuleiro impresso, comandos impressos (com oito cópias de cada e cortados) e a tabela para a colocação dos comandos.

Algum boneco que represente o jogador no tabuleiro (podendo até ser objetos escolares, como borracha, apontador, por exemplo).

→ **Sugestões de como aplicar a atividade:**

Essa atividade pode ser proposta em duplas ou em grupos de quatro (formando duas duplas) a depender do tamanho da turma. Cada jogador terá uma função diferente no jogo: um jogador (ou dupla) será responsável por analisar o tabuleiro e decidir qual ação, em uma rotina “lógica” deve acontecer e, após a decisão, informar o outro jogador, que será responsável por dar o comando no “quadro de programa”. O primeiro jogador só poderá mover sua peça após o comando ser colocado pelo

segundo jogador. A intenção é que os dois trabalhem em conjunto para chegarem ao “FINISH”.



Você, professor(a) pode adaptar a atividade conforme achar melhor. Pode, por exemplo, alterar as rotinas e/ou suas ordens, para que os comandos não sejam sempre os mesmos. Caso seus estudantes tenham autonomia, eles mesmos podem alterar e “construírem” seus próprios jogos, com suas rotinas pessoais, de seus pais, amigos, etc. Além disso, outra possibilidade é que os estudantes façam perguntas sobre as suas rotinas com base no vocabulário apresentado e/ou falem sobre dependendo da casa que paparem.

→ **Apresentação da atividade:**

Atividade 1 - 6º ano (VOCABULARY - My routine)

START	WAKE UP	TAKE A SHOWER	HAVE DINNER	PLAY WITH THE DOG
SLEEP	PLAY SOCCER	HAVE BREAKFAST	BRUSH TEETH	GET SOME SNACK
DO HOMEWORK	HAVE LUNCH	SWIM	GET DRESSED	PLAY GAMES
WATCH TV	GO BACK HOME	HAVE CLASSES	GO TO SCHOOL	GO FISHING
PLAY GAMES	HAVE DINNER	READ A BOOK	GO TO BED	FINISH

TABELA PARA SE COLOCAR OS COMANDOS (QUADRO DE PROGRAMA)


CARTÕES DE COMANDO



Versão de visualização em Google Docs:

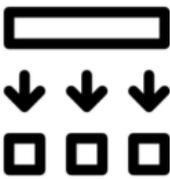
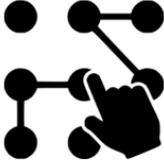
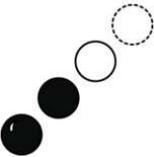


→ Respostas e/ou indicações de respostas:

Nesta versão proposta e, pensando em uma rotina “lógica” de um estudante do 6º ano, os comandos necessários para se chegar ao final da atividade são os seguintes:

<b>TURN RIGHT</b> WAKE UP	<b>GO FORWARD</b> TAKE A SHOWER	<b>TURN RIGHT</b> HAVE BREAK FAST	<b>TURN LEFT</b> BRUSH TEETH	<b>TURN RIGHT</b> GET DRESSED	<b>GO FORWARD</b> GO TO SCHOOL	<b>TURN LEFT</b> HAVE CLASSES
<b>GO FORWARD</b> GO BACK HOME	<b>GO FORWARD</b> WATCH TV	<b>TURN LEFT</b> PLAY GAMES	<b>GO FORWARD</b> HAVE DINNER	<b>GO FORWARD</b> READ A BOOK	<b>GO FORWARD</b> GO TO BED	<b>GO FORWARD</b> FINISH

→ **Habilidade do pensamento computacional trabalhadas na atividade:**

	<p>A decomposição acontece na atividade, pois está dividida em duas etapas que são complementares (a decisão de qual movimento deve ser efetuado e o comando no quadro de programa). Desta forma, os estudantes trabalham em conjunto e focam em cada uma das etapas por vez.</p>
	<p>Há reconhecimento de padrões, ao decidirem a ordem lógica dos eventos numa rotina de um estudante com idade semelhante à deles. Eles buscam as similaridades/padrões que ocorrem nas rotinas.</p>
	<p>A abstração acontece na atividade, pois em meio às diferentes possibilidades de rotinas, dependendo da pessoa, etc. eles devem escolher a possibilidade lógica de uma rotina. Assim, os estudantes restringem o foco na rotina e abstraem todas as outras possibilidades.</p>



Há o algoritmo na própria lógica que os estudantes devem seguir na atividade: ler as possibilidades de rotina, decidir qual é mais lógica na ordem, dar o comando necessário a ser seguido pela sua dupla, a dupla segue o comando e volta a fazer esse padrão até o final da atividade.

→ **Sugestões da Atividade em meio digital:**

Faça o download do aplicativo gratuito [ActiveInspire](#) (tutorial das ferramentas do aplicativo ao clicar no nome do aplicativo. Pode ser feito seu *download* para o seu computador). Ele funciona como um *eboard* pode ser uma ferramenta interessante para transpor a atividade para o ambiente virtual e o adicione ao computador que será transmitida a atividade. Após, transforme a imagem da tabela em JPG e importá-la para o aplicativo. Nele, é possível adicionar a imagem de um boneco para ser o personagem ou até mesmo uma foto dos próprios alunos e movê-los no jogo de tabuleiro, além de poder adicionar um relógio marcando o tempo para os estudantes efetuarem a atividade, além de outras funções. Quanto ao quadro de programas, pode ser criada uma página posterior a essa e ir adicionando o comando em texto ou as imagens sugeridas igualmente transformadas em JPG.

Atividade 1 - 6º ano (VOCABULARY - My routine)

START	WAKE UP	TAKE A SHOWER	HAVE DINNER	PLAY WITH THE DOG
SLEEP	PLAY SOCCER	HAVE BREAKFAST	BRUSH TEETH	GET SOME SNACK
DO HOMEWORK	HAVE LUNCH	SWIM	GET DRESSED	PLAY GAMES
WATCH TV	GO BACK HOME	HAVE CLASSES	GO TO SCHOOL	GO FISHING
PLAY GAMES	HAVE DINNER	READ A BOOK	GO TO BED	FINISH

Relógio: 00:04:45

## ATIVIDADE 2 - PRESENT SIMPLE - WRITE, DRAW AND COLOR

(6º ANO)

→ **Habilidade da BNCC relacionadas à atividade:**

(EF06LI19) Utilizar o presente do indicativo para identificar pessoas (verbo to be) e descrever rotinas diárias.

→ **Objetivo da atividade:**

Trabalhar com o presente simples utilizando de frases nas quais os estudantes utilizem os verbos conjugados, atividades de rotina e advérbios de frequência, por meio das palavras dadas. Os estudantes, além de escreverem as frases, devem ilustrá-las e pintá-las utilizando de sua criatividade.

→ **Materiais necessários para a realização da atividade:**

Atividade impressa ou copiada pelos estudantes em seus cadernos.

Lápis, borracha e lápis de cor.

→ **Sugestões de como aplicar a atividade:**

Distribuir a atividade e pedir para os estudantes formarem as frases utilizando as palavras que aparecem em cada exercício. Além disso, pedir para que eles façam um desenho e colocar no quadrado abaixo das frases que representem a frase que eles escreveram.



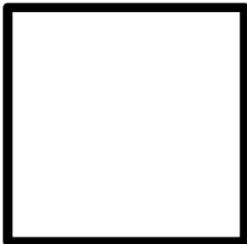
Você, professor(a) pode adaptar a atividade conforme achar melhor. Pode, por exemplo, adicionar mais frases e/ou reduzir a quantidade de frases a serem

completadas e desenhadas. Caso seus estudantes não queiram desenhar, a atividade pode ocorrer somente com a construção das frases, etc.

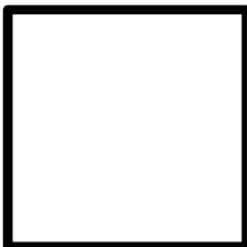
→ **Apresentação da atividade:**

Use the words below to form sentences and add the frequency too. Then, draw and color an image that represents the sentence.

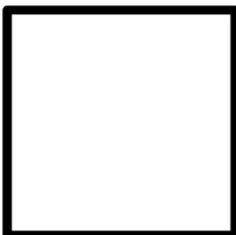
a) I - play soccer.



b) She - swim.

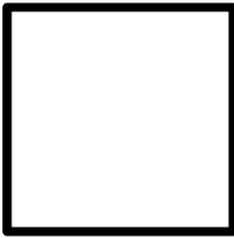


c) They - study.



d) We - go to school.

---



**Versão de visualização em Google Docs:**



→ **Respostas e/ou indicações de respostas:**

Essa atividade, apesar de ter palavras que devem ser usadas nas frases, pode ter respostas variadas, pois os estudantes podem adicionar os advérbios de frequência conforme os seus desenhos. Para as respostas a seguir, faço algumas sugestões de respostas, porém, professor (a), você deve considerar as mais variáveis respostas tanto na escrita, quanto no desenho.

a) *I (always/sometimes/etc.) play soccer or I play soccer (every day/twice a week etc.)*

No desenho, os estudantes podem desenhar uma pessoa jogando futebol e escrever a frequência por escrito na imagem ou fazer um (2x, 3x, etc.) em desenho, por exemplo.

b) *She (always/sometimes/etc.) swims or She swims (every day/twice a week etc.)*

No desenho, os estudantes podem desenhar uma pessoa nadando numa piscina, no mar, etc. e escrever a frequência por escrito na imagem ou fazer um (2x, 3x, etc.) em desenho, por exemplo.

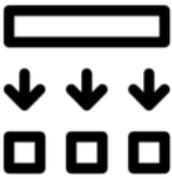
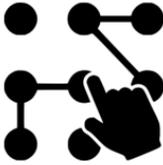
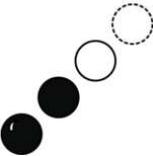
c) *They (always/sometimes/etc.) study or They study (every day/twice a week etc.)*

No desenho, os estudantes podem desenhar duas ou mais pessoas estudando com livros, cadernos, etc. e escrever a frequência por escrito na imagem ou fazer um (2x, 3x, etc.) em desenho, por exemplo.

d) *We (always/sometimes/etc.) go to school* or *We go to school (every day/twice a week etc.)*

No desenho, os estudantes podem desenhar duas pessoas ou mais indo para a escola, sendo que uma tem que apontar como “eu”, pois a frase pede “nós”. Devem também escrever a frequência por escrito na imagem ou fazer um (2x, 3x, etc.) ou em desenho, por exemplo.

→ **Habilidade do pensamento computacional trabalhadas na atividade:**

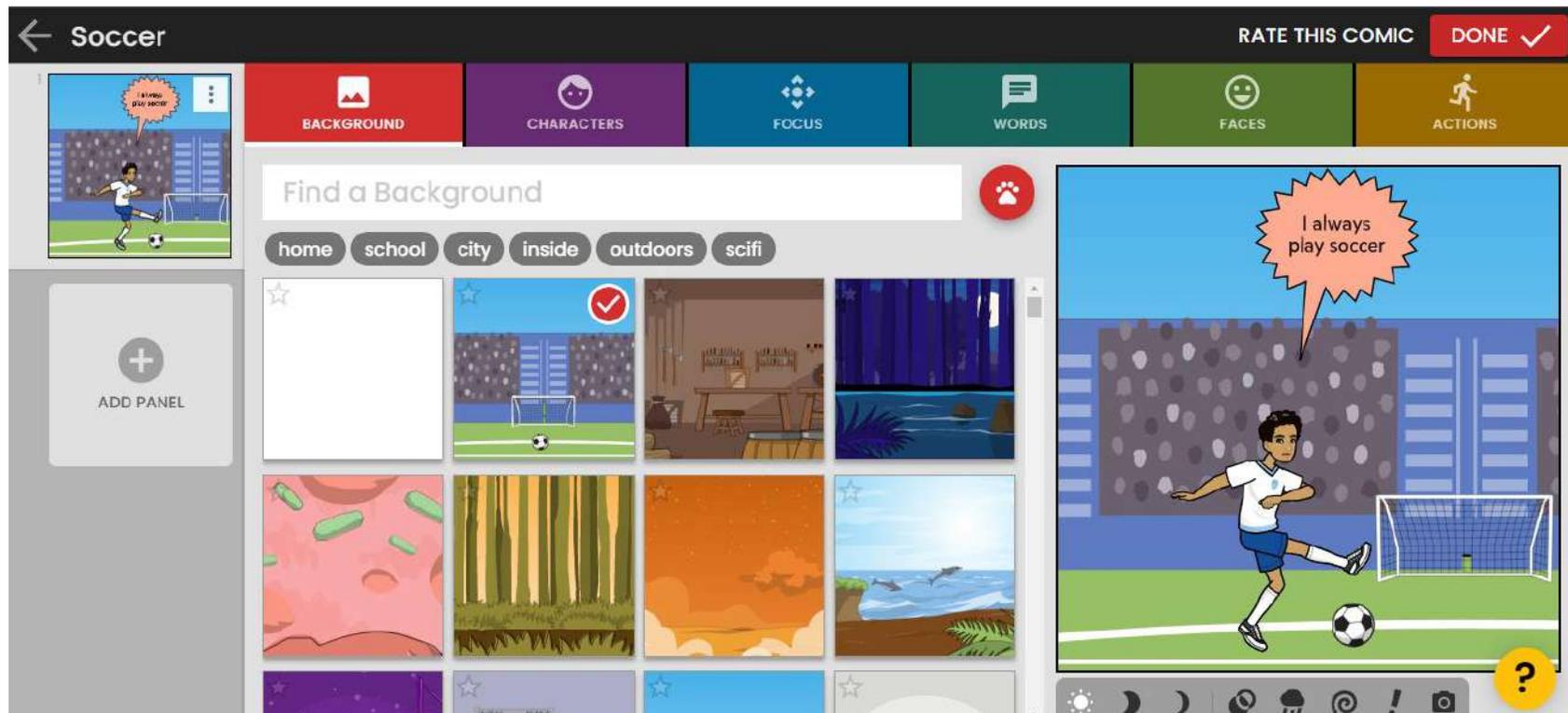
	<p>A decomposição acontece na atividade, pois está dividida em duas partes (a composição da frase escrita e o desenho que representa a frase), fazendo com que os estudantes foquem em cada uma das partes por vez.</p>
	<p>Há reconhecimento de padrões, ao conjugar os verbos no <i>simple present</i> e utilizarem os advérbios de frequência na ordem correta, pois, ao fazer isso, os estudantes buscam as similaridades/padrões que ocorrem na ordem e na conjugação dos verbos.</p>
	<p>A abstração acontece no desenho, pois em meio às infinitas possibilidades de desenho, os estudantes devem desenhar somente na possibilidade que o verbo de ação exige (nadar, jogar futebol, etc.) Desta forma, os estudantes desenharam apenas a ideia principal, restringem o foco e abstraem todas as outras possibilidades.</p>
	<p>Há o algoritmo na organização mental que os estudantes devem fazer ao pensarem no passo-a-passo da atividade: ler as palavras, pensar em como escrevê-las no presente simples, pensar em como retratá-las em desenho, desenhar, colorir, etc.</p>

→ **Sugestões da Atividade em meio digital:**

O professor e/ou o estudante pode criar uma conta gratuita no site [Pixton App](https://app.pixton.com/#/) (<https://app.pixton.com/#/>). Clique no nome do aplicativo para acessar o vídeo com tutorial de como utilizá-lo ou utilizar o seu e-mail pessoal, Gmail ou Facebook para acessar a plataforma. O professor pode criar uma sala de aula e convidar seus estudantes para acessarem. Na criação dos desenhos, os estudantes escolhem o plano de fundo, adicionam os personagens e ainda conseguem escrever a frase proposta.

Nas imagens abaixo, há um exemplo da atividade realizada com base na letra A do exercício proposto:

## Opções da plataforma na criação do desenho e escrita



## Exemplo do resultado do desenho

The screenshot displays the Pixton Educator web application interface. At the top left, the logo "Pixton" is followed by "Educator". On the top right, the user's name "Arthur" is shown next to a settings gear icon. Below the header, a blue navigation bar contains a back arrow, a profile icon, and the text "Soccer". To the right of this bar are buttons for "EDIT", "DOWNLOAD", "PRINT", and "SHARE". The main content area features a drawing of a soccer player in a white jersey and blue shorts, about to kick a soccer ball on a green field. A speech bubble above the player says "I always play soccer". In the background, there is a soccer goal and a stadium with purple lights. A yellow question mark icon is visible in the bottom right corner of the drawing area.

### ATIVIDADE 3 - PAST SIMPLE - IRREGULAR VERBS (7º ANO)

→ **Habilidade da BNCC relacionadas à atividade:**

**(EF07LI15)** Construir repertório lexical relativo a verbos regulares e irregulares (formas no passado), preposições de tempo (in, on, at) e conectores (and, but, because, then, so, before, after, entre outros)

→ **Objetivo da atividade:**

Trabalhar com o vocabulário de verbos irregulares no passado simples, utilizando dos verbos e construção de frases com os mesmos. Os estudantes, além de adivinhar os verbos com base nos códigos, devem escrever frases contextualizadas utilizando dos verbos.

→ **Materiais necessários para a realização da atividade:**

Materiais para escrita (lápiz, caneta, borracha, etc.) e a atividade impressa.

→ **Sugestões de como aplicar a atividade:**

Distribuir a atividade, que pode ser feita individualmente ou em duplas e pedir para os estudantes identificarem os verbos através dos códigos apresentados. Além disso, após os verbos serem identificados, pedir para que eles façam uma frase utilizando o verbo no passado simples (que deve ter sido trabalhado anteriormente). Essa atividade pode ser, inclusive, usada como avaliação periódica.



Você, professor(a) pode adaptar a atividade conforme achar melhor. Pode, por exemplo, adicionar mais verbos, sempre considerando a necessidade de as letras estarem presentes no quadro de exemplos. A escolha de verbos irregulares foi feita por serem mais “complexos”, mas você pode também incluir verbos regulares na atividade.

→ Apresentação da atividade:

### Atividade 3 - 7º ano

#### Past simple - Irregular verbs

Observe how we use the symbols below to write the words. Use the same codes to write the irregular verbs in their past form. Then, write a sentence using it.

<p>wanted = ◁●▶■□</p> <p>wished = ◁◀◻▶▶□</p> <p>tent = ■▶■</p> <p>dog = ◻●●</p> <p>human = ◻◀◻○●▶</p> <p>vibe = ◻◀◊▶</p> <p>VERB = ◁▶▶■(<i>went</i>)</p> <p>SENTENCE = I went to the mall yesterday.</p>
--

a) Observe the examples above and write the verb.

VERB = ◻◊▶■(\_\_\_\_\_)

SENTENCE = \_\_\_\_\_

b) Observe the examples above and write the verb.

VERB = ◻◀●○(\_\_\_\_\_)

SENTENCE = \_\_\_\_\_

c) Observe the examples above and write the verb.

VERB = ◁●◻(\_\_\_\_\_)

SENTENCE = \_\_\_\_\_

d) **Observe the examples above and write the verb.**

VERB = ◊ ◐ ◑ ◒ (\_\_\_\_\_)

SENTENCE = \_\_\_\_\_

e) **Observe the examples above and write the verb.**

VERB = ◓ ◔ ◕ ◖ (\_\_\_\_\_)

SENTENCE = \_\_\_\_\_

f) **Observe the examples above and write the verb.**

VERB = ◗ ◘ ◙ ◚ (\_\_\_\_\_)

SENTENCE = \_\_\_\_\_

**Versão de visualização em Google Docs:**



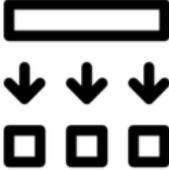
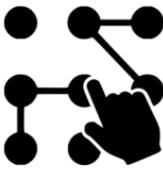
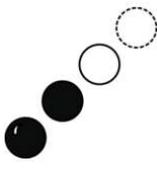
→ **Respostas e/ou indicações de respostas:**

As frases que devem ser escritas têm respostas pessoais dos estudantes, cabendo ao professor observar se foram utilizadas estruturas corretas do passado simples bem como a utilização de algum advérbio de tempo referente ao passado simples. Quanto aos verbos indicados pelos códigos, eles são os seguintes:

- a) DRANK
- b) SWAM
- c) WAS
- d) BOUGHT
- e) SAW

f) GAVE

→ **Habilidade do pensamento computacional trabalhadas na atividade:**

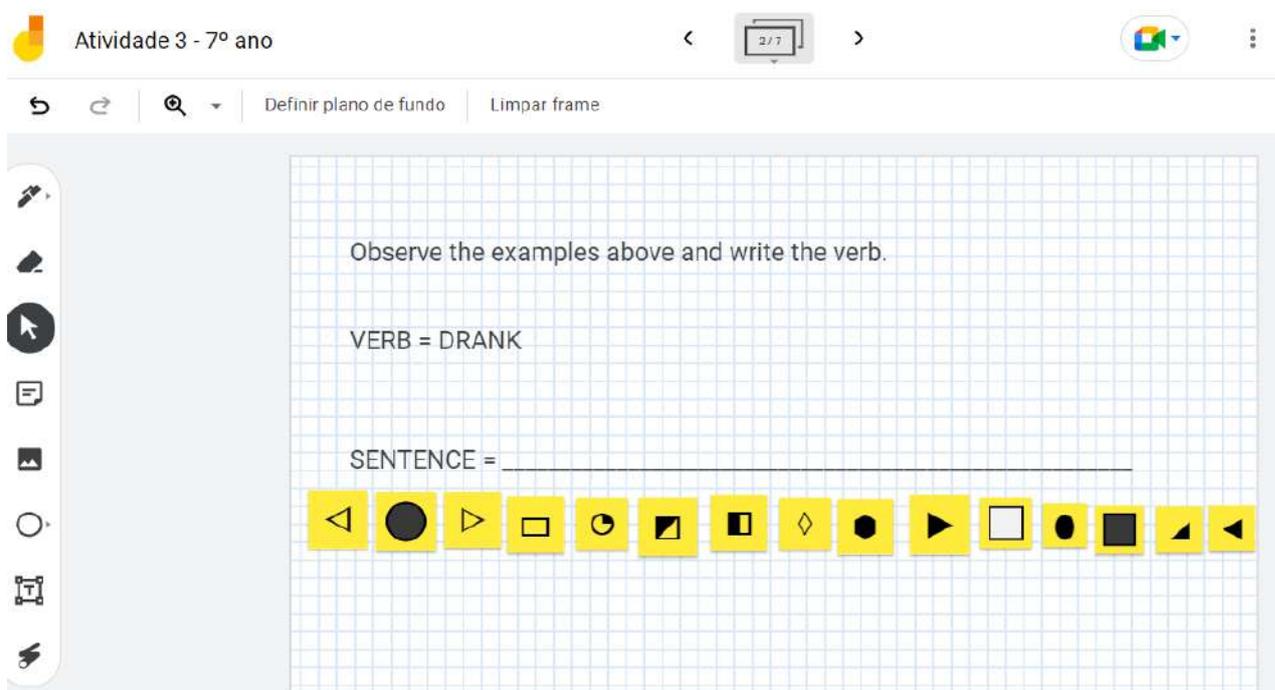
	<p>A decomposição acontece na atividade, pois está dividida em duas etapas que são complementares (a análise dos símbolos e suas letras correspondentes para se formar o verbo e a frase que deve ser escrita utilizando do mesmo verbo). Desta forma, a atividade é feita em partes menores até sua conclusão.</p>
	<p>Há reconhecimento de padrões, ao analisarem as palavras que estão nos exemplos e identificarem que cada símbolo (código) representa uma letra distinta. Sendo assim, os estudantes buscam as similaridades/padrões que ocorrem nos códigos.</p>
	<p>A abstração acontece na construção das frases, pois o verbo de ação delimita a construção, visto seu sentido (nadar, ver, beber, etc.) A construção da frase se restringe ao abstrair todas as outras possibilidades de frases.</p>
	<p>Há o algoritmo na organização mental que os estudantes devem fazer ao pensarem no passo-a-passo da atividade: observar os exemplos, identificar cada código como letra, extrair os verbos representados e construir uma frase no passado simples utilizando-os.</p>

→ **Sugestões da Atividade em meio digital:**

Para a atividade no meio digital, proponho a utilização da plataforma do [Google Jamboard](#) (vídeo com instruções para uso ao clicar no nome), que pode ser usada por qualquer pessoa, tendo a liberação do criador da atividade. O interessante desta plataforma é que, ao se compartilhar com estudantes, eles podem mover as peças e editar conforme a atividade exige. Além disso, para a versão virtual, eu inverti a forma dos verbos, com a necessidade do estudante construir o verbo utilizando os símbolos (código), pois assim os estudantes podem mover até que as letras dos verbos sejam as mesmas que os símbolos representam e depois podem escrever a frase no passado simples utilizando a caixa de texto e/ou as notas autoadesivas.

Abaixo, foto de uma página da atividade e *QR-code* para a versão que criei e, para se utilizar, basta efetuar uma cópia.

### QR-Code com a atividade no Jamboard



## ATIVIDADE 4 - PAST SIMPLE - COMIC STRIP (7º ANO)

→ **Habilidade da BNCC relacionadas à atividade:**

**(EF07LI18)** Utilizar o passado simples e o passado contínuo para produzir textos orais e escritos, mostrando relações de sequência e causalidade.

→ **Objetivo da atividade:**

Utilizar das imagens de uma *comic strip* e, pelas frases apresentadas, completar a história numa ordem lógica.

Criar sua própria história utilizando de pelo menos uma ação no passado simples, mostrando relação de sequência e causalidade.

→ **Materiais necessários para a realização da atividade:**

A atividade impressa, lápis/caneta, borracha, lápis de cor.

→ **Sugestões de como aplicar a atividade:**

Distribuir a atividade impressa e pedir que os estudantes observem a imagem para entender o que pode estar acontecendo. Pedir para que eles leiam as frases que estão nas caixinhas e observem que estão fora de ordem e explicar que o objetivo é que eles completem a história com essas caixas se orientando pelos números correspondentes. Após a realização da atividade A, os estudantes podem criar suas próprias histórias e utilizar do passado simples. Para que essa atividade seja feita propriamente, é importante que o passado simples tenha sido bem trabalhado previamente.



Você, professor(a) pode adaptar a atividade conforme achar melhor. Pode, por exemplo, fazer outras histórias com outros verbos no passado simples. Pode pedir para os estudantes completarem a atividade baseada nas imagens e/ou desenhem baseados nas frases propostas, etc.

→ **Apresentação da atividade:**

**Atividade 4 - 7º ano**

**Past Simple - Complete the comic strip**

**A. Observe the boxes and comic strip below. Complete the story using the appropriate boxes. The storyline is imagined from 1-8.**

THEN, GARFIELD SLEPT BECAUSE HE WAS HUNGRY.

HELLO!!! I ASKED IF YOU SAW MY COLLEAGUES.

NO, I DIDN'T, SORRY!

HI, BURGER! I'M HERE.

OH, I MISSED YOU!

CHEESE! FINALLY!

WOW, WE ARRIVED ON TIME. WHERE'S JIM?

WHERE 'S MY LUNCH?

I ATE IT ALL

HELLO! I'M A DELICIOUS BURGER. DID YOU SEE MY COLLEAGUES?

JUICE, WHERE WERE YOU?

SORRY, I RAN TO GET SOME ICE.

GARFIELD LOOKED AT HIS FOOD TRAY AND IT WAS EMPTY



B. Now, create your own comic strip using at least ONE action in the past.


Versão de visualização em Google Docs:



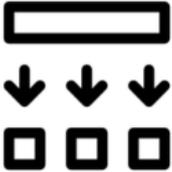
→ **Respostas e/ou indicações de respostas:**

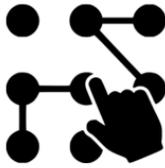
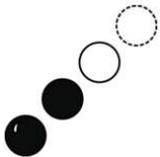
Para a atividade A, essas são as respostas:

- 1 - GARFIELD LOOKED AT HIS FOOD TRAY AND IT WAS EMPTY.
- 2 - THEN, GARFIELD SLEPT BECAUSE HE WAS HUNGRY.
- 3 - HELLO! I'M A DELICIOUS BURGER. DID YOU SEE MY COLLEAGUES?
- 4 - HELLO!!! I ASKED IF YOU SAW MY COLLEAGUES. NO, I DIDN'T, SORRY!
- 5 - HI, BURGER! I'M HERE. OH, I MISSED YOU!
- 6 - JUICE, WHERE WERE YOU? SORRY, I RAN TO GET SOME ICE.
- 7 - CHEESE! FINALLY! WOW, WE ARRIVED ON TIME. WHERE'S JIM?
- 8 - WHERE'S MY LUNCH? I ATE IT ALL

Para a atividade B, as respostas variam, visto as diferentes possibilidades de história.

→ **Habilidade do pensamento computacional trabalhadas na atividade:**

	<p>A decomposição acontece na atividade pois ela está dividida em duas etapas que são complementares (a análise da <i>comic strip</i> - que se divide em observar as imagens, ler as caixas e na junção de ambas para completar a histórias). Além disso, a atividade B também deve se concentrar nessa divisão: pensar na história, desenhar e escrever as ações no passado). Desta forma, a atividade é feita em partes menores até sua conclusão.</p>
---	--

	<p>Há reconhecimento de padrões, ao analisarem as frases que estão nas caixas e apresentam, em sua maioria, verbos de ação conjugados no passado simples. Sendo assim, os estudantes buscam as similaridades/padrões que ocorrem nas frases estão representados pelas imagens na <i>comic strip</i>.</p>
	<p>A abstração acontece na seleção das frases que fazem sentido com as imagens. Na atividade B, os estudantes devem excluir as outras possibilidades e se delimitar a construir uma história com verbos no passado que façam sentido dentro de seus desenhos.</p>
	<p>Há o algoritmo na organização mental que os estudantes devem fazer ao pensarem em ambas as atividades. Atividade A: ler as frases, observar as imagens, observar quais ações acontecem e completarem. Atividade B: pensar na história, nos desenhos para a representarem e nas frases que devem ser escritas no passado simples e completem a <i>comic strip</i>.</p>

→ **Sugestões da Atividade em meio digital:**

Para a atividade aplicada em meio digital, sugiro duas plataformas para cada etapa da atividade. Para a atividade um, fiz a transposição para o Website de atividades chamado [Liveworksheets](#). (clique no nome para acessar vídeos disponíveis de como utilizar a plataforma) Nesta plataforma, para que se faça a criação de alguma atividade, é necessário fazer um registro (que há plano gratuito e pagos, mas fiz o gratuito mesmo), já para a utilização de atividades disponibilizadas, não é necessário nenhum login e é possível fazer diversos tipos de atividades. Na atividade 4, basta selecionar a frase e arrastar até o quadro que ela funciona. Os estudantes podem fazer essa atividade até mesmo sozinhos e conferirem a resposta pela própria plataforma.

Já para a letra B da atividade, é possível criar *Comic strips* no website, fazendo desenhos e adicionando os textos. Eles podem utilizar desta plataforma e compartilhar a história para haver algum *feedback* do professor.

**QR-Code da atividade no Liveworksheets:**



Past Simple - Complete the comic strip

A. Observe the boxes and comic strip below. Complete the story using the appropriate boxes. The storyline is imagined from 1-8.

THEN, GARFIELD SLEPT BECAUSE HE WAS HUNGRY.

HELLO!!! I ASKED IF YOU SAW MY COLLEAGUES.

NO, I DIDN'T, SORRY!

HI, BURGER! I'M HERE.

OH, I MISSED YOU!

CHEESE! FINALLY!

WOW, WE ARRIVED ON TIME. WHERE'S JIM?

WHERE'S MY LUNCH?

I ATE IT ALL

HELLO! I'M A DELICIOUS BURGER. DID YOU SEE MY COLLEAGUES?

JUICE, WHERE WERE YOU?

SORRY, I RAN TO GET SOME ICE.

GARFIELD LOOKED AT HIS FOOD TRAY AND IT WAS EMPTY



B. Now, create your own comic strip using at least ONE action in the past.


## ATIVIDADE 5 - SUFFIXES AND PREFIXES (8º ANO)

→ **Habilidade da BNCC relacionadas à atividade:**

**(EF08LI13)** Reconhecer sufixos e prefixos comuns utilizados na formação de palavras em língua inglesa.

→ **Objetivo da atividade:**

Selecionar a opção de prefixo ou sufixo que completem a palavra.

→ **Materiais necessários para a realização da atividade:**

A atividade impressa, lápis/caneta e borracha.

→ **Sugestões de como aplicar a atividade:**

A atividade pode ser feita individualmente e/ou duplas e também como forma de avaliação formativa.

Entregue a atividade e leia as instruções com os alunos para que eles percebam que os exercícios A e B trabalham com afixos diferentes. Para a atividade fazer sentido, é importante que o assunto já tenha sido trabalhado e/ou pode servir também como introdução para o assunto de afixos.

Caso queira expandir a atividade, veja a sugestão abaixo.



Você, professor(a) pode adaptar a atividade conforme achar melhor. Pode, por exemplo, adicionar mais palavras que tenham outros sufixos e prefixos e/ou pedir que os estudantes, além de selecionarem o afixo correto, escreverem e/ou produzir oralmente frases que contenham as palavras dos exercícios.

→ **Apresentação da atividade:**

**Atividade 5 - 8º ano**

**Suffixes and Prefixes**

**A. Circle the prefixes that best fit the words.**

1. \_\_\_\_ happy

- un	- de
- re	- dis

2. \_\_\_\_ write

- un	- de
- re	- dis

3. \_\_\_\_ final

- over	- non
- semi	- para

4. \_\_\_\_ mediate

- para	- mis
- re	- inter

5. \_\_\_\_ justice

- un	- in
- il	- dis

6. \_\_\_\_ react

- un	- mono
- over	- bi

**B. Circle the suffixes that best fit the words.**

1. paint \_\_\_\_

- ish	- er
- ness	- en

2. punish \_\_\_\_

- ish	- ship
- ment	- ate

3. emotion \_\_\_\_

- ic	- al
- ness	- ism

4. capital \_\_\_\_

- ic	- al
- ness	- ism

5. friend \_\_\_\_

- ic	- ship
- ish	- ness

6. iron\_\_\_\_

- ic	- al
- ish	- ness

Versão de visualização em Google Docs:



→ Respostas e/ou indicações de respostas:

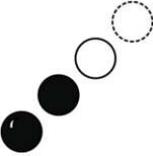
**Exercício A:**

- 1 - un
- 2 - re
- 3 - semi
- 4 - inter
- 5 - in
- 6 - over

**Exercício B:**

- 1 - er
- 2 - ment
- 3 - al
- 4 - ism
- 5 - ship
- 6 - ic

→ Habilidade do pensamento computacional trabalhadas na atividade:

	<p>Há reconhecimento de padrões na atividade, ao analisarem as palavras apresentadas e escolherem a melhor opção que completa, prefixo (que vai antes do radical) ou sufixo (que vai depois do radical).</p>
	<p>A abstração acontece na seleção dos afixos, pois, das 4 opções apresentadas, apenas uma completa corretamente a palavra, restringindo assim as outras opções.</p>

→ **Sugestões da Atividade em meio digital:**

A atividade foi adaptada para a plataforma *Liveworksheets* (como a atividade 4 do 7º ano) e, a diferença está que na versão digital, os estudantes devem clicar nas respostas corretas (semelhante a uma múltipla escolha).

Nesta versão, eles podem fazer até mesmo em casa, como atividade extra e/ou em sala de aula utilizando seus próprios equipamentos.

**QR-Code da atividade no Liveworksheets:**



Atividade 5 - 8º ano  
Suffixes and Prefixes



A. Circle the prefixes that best fit the words.

1. \_\_\_ happy

- un	- de
- re	- dis

2. \_\_\_ write

- un	- de
- re	- dis

3. \_\_\_ final

- over	- non
- semi	- para

4. \_\_\_ mediate

- para	- mis
- re	- inter

5. \_\_\_ justice

- un	- in
- il	- dis

6. \_\_\_ react

- un	- mono
- over	- bi



B. Circle the suffixes that best fit the words.

1. paint \_\_\_

- ish	- er
- ness	- en

2. punish \_\_\_

- ish	- ship
- ment	- ate

3. emotion \_\_\_

- ic	- al
- ness	- ism

4. capital \_\_\_

- ic	- al
- ness	- ism

5. friend \_\_\_

- ic	- ship
- ish	- ness

6. iron \_\_\_

- ic	- al
- ish	- ness

## ATIVIDADE 6 - COMPARATIVE AND SUPERLATIVE (8º ANO)

→ **Habilidade da BNCC relacionadas à atividade:**

**(EF08LI15)** Utilizar, de modo inteligível, as formas comparativas e superlativas de adjetivos para comparar qualidades e quantidades.

→ **Objetivo da atividade:**

Responder à atividade de verdadeiro ou falso considerando as imagens da atividade e as frases no comparativo e/ou superlativo da língua inglesa, além de corrigir as frases que estejam incorretas.

→ **Materiais necessários para a realização da atividade:**

Atividade impressa, lápis/caneta e borracha.

→ **Sugestões de como aplicar a atividade:**

Entregar a atividade para os estudantes e pedir para observarem as imagens. Explicar que eles devem observar e ler as frases, a fim de se marcar como verdadeira ou falsa e que, em caso de falsa, deve-se corrigir utilizando o adjetivo em sua forma superlativa ou comparativa e não apenas negar a frase.

É importante que o professor destaque que em cada imagem há três objetos e que nos exercícios, portanto, há frases no comparativo e no superlativo. Desta forma, é importante que o conteúdo tenha sido trabalhado anteriormente, para que se faça melhor proveito da atividade.



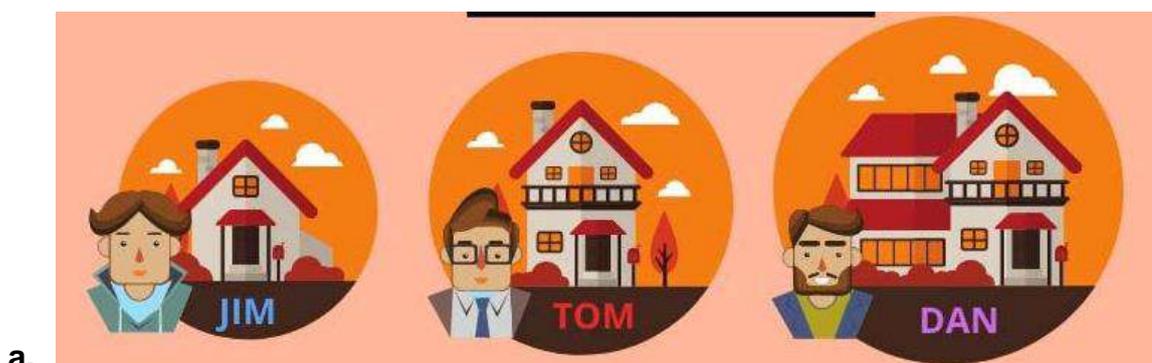
Você, professor(a) pode adaptar a atividade conforme achar melhor. Pode, por exemplo, adicionar mais imagens e construir novas frases. Além disso, pode pedir que os alunos construam frases com novas imagens, propor que eles tragam imagens e produzam exercícios para os colegas responderem, etc.

→ Apresentação da atividade:

### Atividade 6 - 8º ano

#### Comparative and Superlative forms

A. Observe the images and read the sentences about them. Check if they are true (T) or false (F). If they're incorrect, correct them using the correct/opposite superlative or comparative adjective.



1. Jim's house is bigger than Tom's house.

---

2. Dan's house is smaller than Tom's house.

---

3. Tom's house is the smallest house.

---

4. Tom's house has more trees than Dan's house.

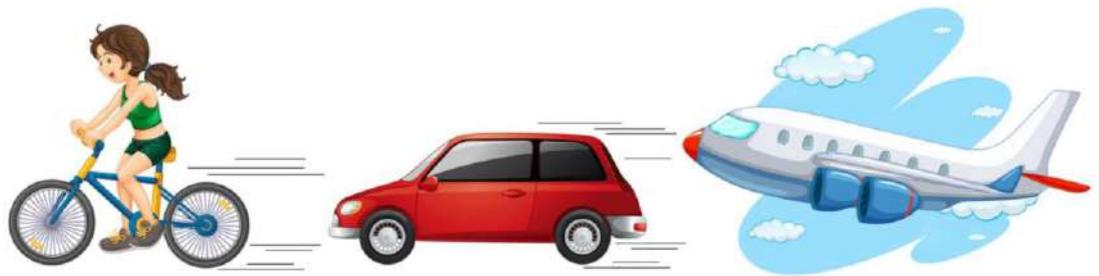
---

5. Dan's house has more windows than Tom's and Jim's houses.

---

6. Dan's house is the biggest house.

---



b.

1. The airplane is the fastest.

---

2. The bike is the biggest.

---

3. The car is faster than the bike.

---

4. The bike is more expensive than the car.

---

5. The airplane has more windows than the car.

---

6. The car is cheaper than the airplane.

---

**Versão de visualização em Google Docs:**



→ **Respostas e/ou indicações de respostas:**

As possibilidades de respostas para os exercícios:

**A:**

1 - F - Jim's house is smaller than Tom's house.

2 - F - Dan's house is bigger than Tom's house.

3 - F - Jim's house is the smallest house.

4 - T

5 - T

6 - T

**B:**

1 - T

2 - F - The airplane is the biggest.

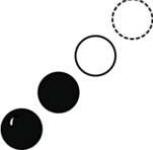
3 - T

4 - F - The airplane bike is more expensive than the car. / The bike is cheaper than the car.

5 - T

6 - T

→ **Habilidade do pensamento computacional trabalhadas na atividade:**

	Com o reconhecimento de padrões, os estudantes identificam as informações apresentadas nas frases e as relacionam com as imagens.
	A abstração acontece com os estudantes se concentrando em cada parte da atividade (imagens e frases) podendo abstrair uma imagem que não esteja sendo comparada, por exemplo. Podem excluir qualquer outro adjetivo comparativo e/ou superlativo que não faça sentido para o objeto em questão.

→ **Sugestões da Atividade em meio digital:**

A atividade no meio digital está sendo proposta nos [formulários do Google](#) (*Google Forms* - para saber mais, clique no nome da plataforma). Nesta plataforma que, para acessar e criar atividades, basta ter um email do Gmail, é possível criar formulários online e enviar por e-mail ou link de pesquisas e/ou atividades de múltipla escolha, testes com questões discursivas, solicitação de avaliações em escala numérica, entre outras opções.

A atividade segue os mesmos moldes da atividade impressa, com a possibilidade, aqui, de se enviar como tarefa de casa e/ou utilizar como avaliação formativa. Você, professor(a) pode, nesta plataforma, obter um documento em planilhas com todas as respostas dos estudantes e, caso edite a atividade para múltipla escolha, observar

os gráficos com as respostas e a quantidade de que cada um responde individualmente e como grupo.

**QR-Code da atividade no Google Forms:**



**Atividade 6 - 8º ano**

Atividade sobre Comparativos e Superlativos em inglês para o 8º ano.

 [arthur.bruno.pedrosa.ap@gmail.com](mailto:arthur.bruno.pedrosa.ap@gmail.com) (não compartilhado)   
[Alternar conta](#)

**Observe the images and read the sentences about them. Check if they are true (T) or false (F). If they're incorrect, correct them using the correct/opposite superlative or comparative adjective.**

1. Jim's house is bigger than Tom's house.



Sua resposta \_\_\_\_\_

11. The airplane has more windows than the car.



Sua resposta

---

12. The car is cheaper than the airplane.



Sua resposta

---

Enviar

Limpar formulário

## ATIVIDADE 7 - MAZE CONNECTORS (9º ANO)

→ **Habilidade da BNCC relacionadas à atividade:**

**(EF09LI14)** Utilizar conectores indicadores de adição, condição, oposição, contraste, conclusão e síntese como auxiliares na construção da argumentação e intencionalidade discursiva

→ **Objetivo da atividade:**

Fazer o caminho correto do labirinto que formará uma frase utilizando um conector. Escrever uma nova frase utilizando outro conector do mesmo tipo.

→ **Materiais necessários para a realização da atividade:**

A atividade impressa; lápis/caneta e borracha.

→ **Sugestões de como aplicar a atividade:**

A atividade pode ser entregue aos estudantes e deve-se orientar que há apenas um caminho correto e algumas palavras não funcionam na frase, apenas a do caminho correto. Orientar que eles devem fazer o caminho e escrever a frase formada em “ANSWER”.

Solicitar que os estudantes escrevam outra frase utilizando outro conector, que deve ser do mesmo tipo (adição, condição, etc.). Portanto, essa atividade deve ser feita após o conteúdo ter sido trabalhado, pois pode servir como atividade de prático, avaliação, etc.



Você, professor(a) pode adaptar a atividade conforme achar melhor. Pode, por exemplo, fazer novas frases utilizando outros tipos de conectores. As imagens de labirintos são facilmente achadas na internet e, para adicionar

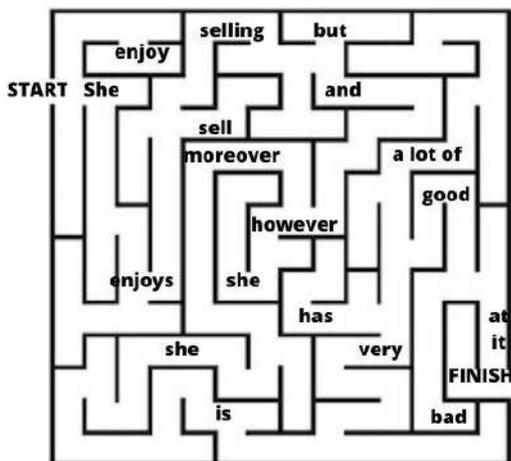
as frases, basta fazer em um editor de imagem.

→ Apresentação da atividade:

### Atividade 7 - 9º ano

#### Maze Connectors

- A. Find the correct way to get out of the maze in order to form a sentence with a connector of addition. Then, write the sentence you found and write one using another connector of addition.



ANSWER: \_\_\_\_\_

YOUR SENTENCE: \_\_\_\_\_

- B. Find the correct way to get out of the maze in order to form a sentence with a connector of contrast. Then, write the sentence you found and write one using another connector of contrast.



ANSWER: \_\_\_\_\_

YOUR SENTENCE: \_\_\_\_\_

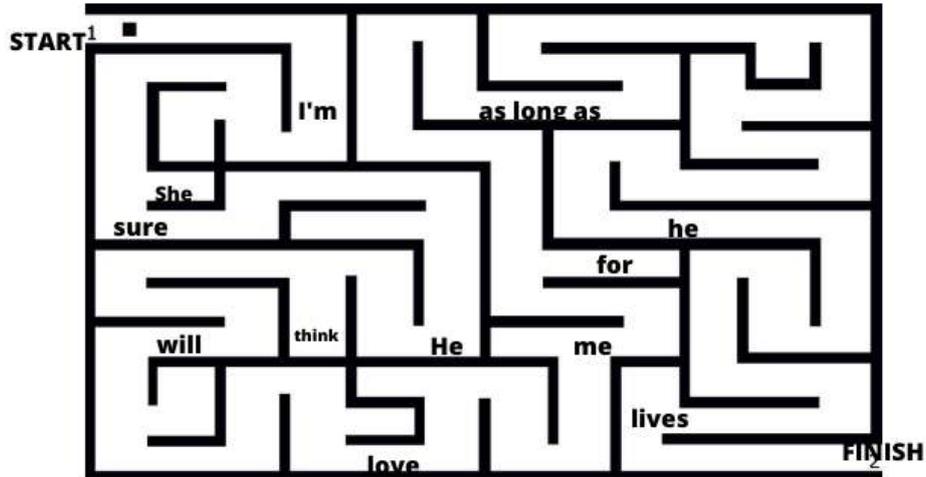
C. Find the correct way to get out of the maze in order to form a sentence with a connector of conclusion. Then, write the sentence you found and write one using another connector of conclusion.



ANSWER: \_\_\_\_\_

YOUR SENTENCE: \_\_\_\_\_

D. Find the correct way to get out of the maze in order to form a sentence with a connector of condition. Then, write the sentence you found and write one using another connector of condition.



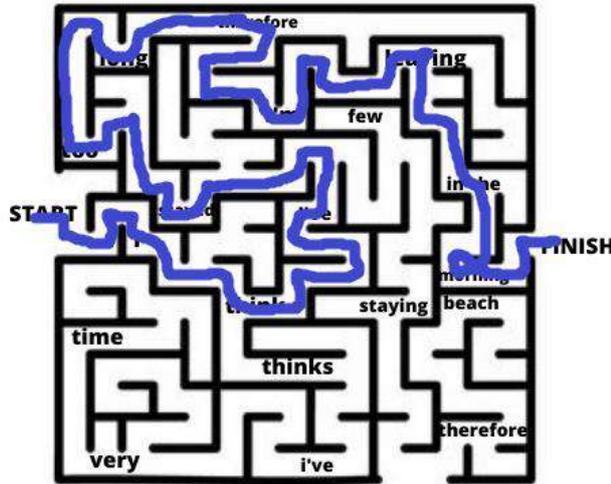
ANSWER: \_\_\_\_\_

YOUR SENTENCE: \_\_\_\_\_

Versão de visualização em Google Docs:



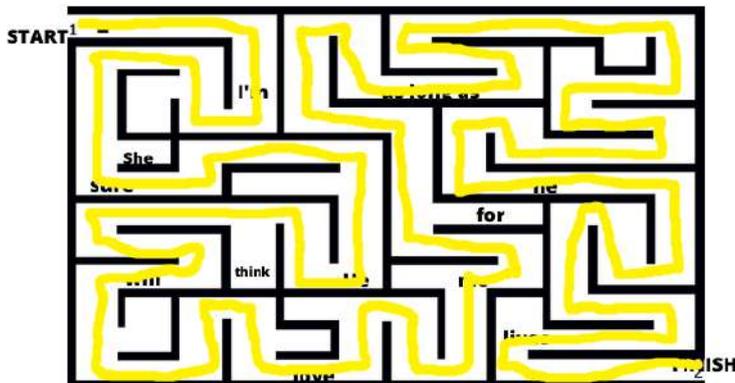




C.

**ANSWER:** I think I've strayed too long, therefore I'm leaving in the morning.

**SENTENCE:** Personal Answers (students must use connectors of conclusion such as (In conclusion, in short, thus, hence, etc.)



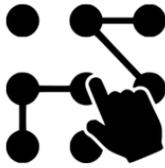
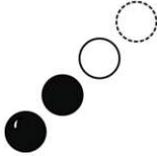
D.

**ANSWER:** I'm sure he will love me as long as he lives.

**SENTENCE:** Personal Answers (students must use connectors of conditions such as (unless, if, so long as, etc.)

→ **Habilidade do pensamento computacional trabalhadas na atividade:**

	<p>A decomposição está na atividade devido ao caminho que leva ao final do labirinto estar dividido e, como há diversos trajetos, os estudantes devem decompor a atividade a fim de se encontrar o caminho correto e que tenha uma frase que faça sentido.</p>
--	--

	<p>O reconhecimento de padrões acontece aos estudantes procurarem o caminho e lerem as palavras para chegar até ao final do labirinto, desta forma, eles economizam tempo e buscam a solução final ao reconhecer as palavras que funcionam para formar a frase.</p>
	<p>A abstração ocorre ao se eliminar os caminhos incorretos e também na formação das frases deles, visto que eles devem utilizar os conectores somente da categoria pedido e excluem dos outros tipos.</p>
	<p>O algoritmo se faz presente na escolha do caminho correto e na formação das frases e até mesmo na escolha da ordem da atividade, com eles começando a atividade pela frase e depois realizando o labirinto.</p>

→ **Sugestões da Atividade em meio digital:**

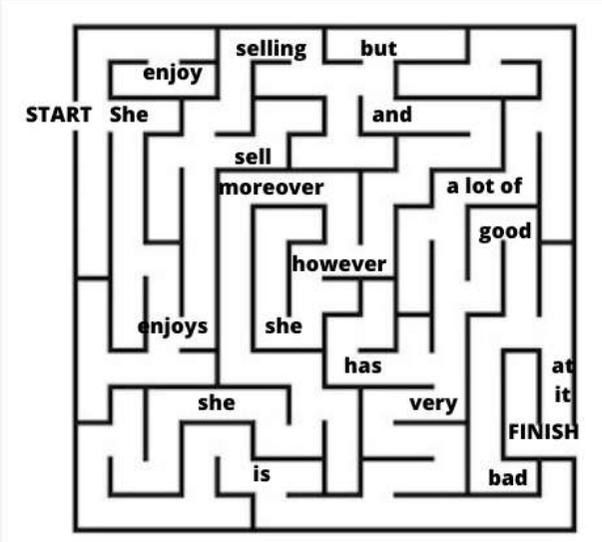
A atividade online está sendo proposta na plataforma [Lucidspark](#), um aplicativo de quadro branco virtual para desenvolver ideias livremente, que há possibilidade de colaborar em tempo real entre equipes remotas. Para saber mais e ter acesso a tutoriais, clique no nome da plataforma.

A atividade foi transferida para lá e os estudantes podem utilizar a caneta do aplicativo para fazer o caminho e as caixas de texto para escreverem suas frases.

No formato online, é possível fazer um mural colaborativo com várias frases com conectores diferentes e mais de um aluno tentando achar o caminho do labirinto.

**QR-Code da atividade no Lucidspark:**





A. Find the correct way to get out of the maze in order to form a sentence with a connector of addition. Then, write the sentence you found and write one using another connector of addition.

ANSWER:

SENTENCE:

## ATIVIDADE 8 - MODAL VERBS (9º ANO)

→ **Materiais necessários para a realização da atividade:**

Atividade impressa, lápis/caneta e borracha.

→ **Habilidade da BNCC relacionadas à atividade:**

**(EF09LI16)** Empregar, de modo inteligível, os verbos *should*, *must*, *have to*, *may* e *might* para indicar recomendação, necessidade ou obrigação e probabilidade.

→ **Objetivo da atividade:**

Ligar as frases que contém *modal verbs* às imagens que façam correspondência a elas.

→ **Sugestões de como aplicar a atividade:**

Entregar a atividade impressa e ler as frases e instruções com os estudantes.

Pedir para que eles façam a ligação das frases e imagens que correspondem.



Você, professor(a) pode adaptar a atividade conforme achar melhor. Pode, por exemplo, adicionar mais frases com outros tipos de verbos modais. Além disso, pode expandir a atividade, pedindo para os estudantes produzirem outras frases, definindo o uso dos verbos modais e seus sentidos, escrevam frases e façam o mesmo exercício para os estudantes responderem, etc.

→ **Apresentação da atividade:**

**Atividade 8 - 9º ano**

**Modal Verbs**

**Match the images to the sentences with modal verbs**



1.

a. She has to study for the Math test.



2.

b. We may go to the beach



3.

c. He should go to the dentist.



4.

d. It might rain today.



5.

e. You must clean your room.

6.



f. I may feel better tomorrow.

7.



g. It's late. You must go to bed now.

8.



h. I have to do lots of things at work

9.



i. Maybe they might go to the cinema tonight.

10.



j. You should save some money.

Versão de visualização em Google Docs:

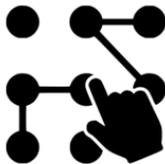
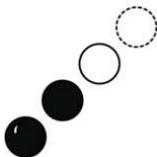


→ **Respostas e/ou indicações de respostas:**

A ordem dos números com as letras é a seguinte:

1. c
2. d
3. e
4. b
5. a
6. j
7. i
8. g
9. f
- 10.h

→ **Habilidade do pensamento computacional trabalhadas na atividade:**

	<p>O reconhecimento de padrões acontece na atividade, pois os estudantes devem identificar os verbos modais trabalhados na atividade e devem perceber seus sentidos em conjunto com as imagens apresentadas.</p>
	<p>A abstração ocorre ao se eliminar as possibilidades de imagens que não funcionam com as frases nem com os sentidos dos verbos modais.</p>

→ **Sugestões da Atividade em meio digital:**

A atividade aqui foi sugerida na plataforma [LearningApps](https://learningapps.org) (Clique no nome do aplicativo para ter acesso ao tutorial de como utilizá-lo). Esse aplicativo da Internet possibilita a criação de atividades e jogos educativos totalmente digitais. Além disso, é possível realizar inscrição e o cadastramento de alunos na plataforma *LearningApps* e também propor atividades que podem ser utilizadas como material de ensino e/ou estudo individual. Para acessá-la, basta entrar com o link (<https://learningapps.org>) e trabalhar na criação de atividades ou jogos educacionais digitais próprios, ou materiais criados por outras pessoas e disponibilizados na biblioteca da plataforma.

A adaptação que fiz do jogo está na minha biblioteca, disponível no link abaixo. Nesta versão, utilizei o modelo de atividade “Emparelhamento”, no qual os estudantes devem juntar as frases às imagens correspondentes. Nesta versão, há três imagens que não funcionam em nenhuma frase e, ao juntarem as frases corretamente, elas desaparecem.

**QR-Code da atividade no *LearningApps*:**



Modal Verbs

2022-12-28

**Tarefa**

You must connect the images to sentences with modal verbs in order that they make sense.

OK

It's late. You go to bed n

I have to do lots of things at work

You must clean your room.

ight rain today.

He should go to the

l bett tomorrow.

has to study e Math test.

You should save some money.

Criar App semelhante

App privado

App público

Editar App

Esta página foi intencionalmente deixada em branco

## SOBRE OS AUTORES



Possui graduação (bacharelado e licenciatura) em Letras-Inglês/Literaturas de língua inglesa pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (2019), especialização em linguística aplicada ao ensino de língua inglesa pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (2020) e mestrado em Ensino pelo Pós-Graduação de Ensino em Educação Básica (2023). Foi bolsista de iniciação à docência do Subprojeto PIBID - Língua Inglesa: Saber Escolar e Formação Docente na educação Básica e bolsista de extensão do projeto CEALD — Colaboração, Estratégias de Aprendizagem e Letramento Digital: O Desafio da equidade na formação de professores de línguas. Atua como professor de língua inglesa e atua com ênfase em: ensino de inglês e linguística aplicada.

**Currículo Lattes:** <https://lattes.cnpq.br/9146711602690905>



Possui graduação em Letras Inglês e Literaturas pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (1990), mestrado em Educação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (1995) e doutorado em Lingüística Aplicada e Estudos da Linguagem pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2010). É Professora Associada da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, lotada no Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira (CAp-UERJ), onde atua como professora da disciplina Língua Inglesa, no EF e EM. Atua na graduação, na Licenciatura em Língua Inglesa, como professora e supervisora de estágio. É docente do Mestrado Profissional de Ensino e Educação Básica (PPGEB-CAp-UERJ), ministrando disciplinas relacionadas à linguagem visual, imagem, tecnologia e ensino. Tem experiência na área de Lingüística, com ênfase em Educação à Distância, atuando principalmente nos seguintes temas: língua inglesa nos ensinos fundamental e médio, interdisciplinaridade e educação a distância, design e docência em cursos online e tecnologias.

**Currículo Lattes:** <http://lattes.cnpq.br/3577656696505060>

## AGRADECIMENTOS

Esse trabalho foi produzido com muita alegria por mim, Arthur em co-autoria de Andrea. Além disso, sem o apoio de pessoas importantes, ele não estaria aqui finalizado e idealizado para você, colega professor (a) de língua inglesa.

Gostaria de agradecer primeiro a Deus pela oportunidade de cursar um mestrado profissional que tanto me enriqueceu pessoal e profissionalmente. Tenho muita fé que todas as coisas cooperam para os bem daqueles que confiam em Deus.

À minha mãe, Elisângela, por sempre tentar me dar as melhores oportunidades possíveis educacionais e de suporte nas horas necessárias, bem como aos outros familiares que também ajudaram-me.

À minha orientadora e colega de profissão, Andrea da Silva Marques Ribeiro, pelo suporte em toda a pesquisa, por suas orientações, indicações de leituras, por ouvir minhas angústias e estar sempre disposta a ajudar na realização deste trabalho.

Ao PPGEB e aos professores e colegas do programa, pelas importantes discussões e estudos realizados durante os dois anos de mestrado profissional.

Obrigado a todos e todas que de alguma forma me fizeram chegar até e produzir este produto educacional junto à minha pesquisa.

## REFERÊNCIAS

BARR, V.; STEPHENSON, C. **Bringing computational thinking to K-12: what is Involved and what is the role of the computer science education community?** ACM Inroads, v. 2, n. 1, p. 48, 2011.

BRACKMANN, Christian Puhlmann. **Desenvolvimento do Pensamento Computacional através de atividades desplugadas na Educação Básica. 2017. 226 f.** 2017. Tese de Doutorado. Tese (Doutorado em Informática na Educação)– Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

BUNDY, Alan. Computational thinking is pervasive. **Journal of Scientific and Practical Computing**, v. 1, n. 2, p. 67-69, 2007.

KS3. Key Stage 3. Bitesize. In BBC Learning. **Introduction to computational thinking**. Disponível em: <https://www.bbc.co.uk/bitesize/guides/zp92mp3/revision/1>. Acesso em 25 mai. 2022.

LINS, Thais Mazotti et al. **Pensamento computacional no ensino de gramática de língua inglesa: atividade para o ensino fundamental II.** 2021.

LIUKAS, Linda. **Hello Ruby: adventures in coding**. Macmillan, 2015.

MANCINELLI, E. **E-Inclusion in the information society**, 2008. Disponível em: [http://lincompany.kz/pdf/Hungary/NETIS\\_Course\\_Book\\_English2008.pdf#page=171](http://lincompany.kz/pdf/Hungary/NETIS_Course_Book_English2008.pdf#page=171) Acesso em: 17 ago. 2022.

NUNES, D. J. **Ciência da computação na educação básica**. Jornal da Ciência, 9(09), 2011.

TERRA, R. **Pensamento Computacional e seus 4 pilares**. 2021 Disponível em <https://www.makerzine.com.br/educacao/pensamento-computacional-e-seus-4-pilares/> . Acesso em 25 mai. 2022.

WING, J. Computational Thinking with Jeannette Wing. **Columbia Journalism School**, 2014.

WING, J. M. **Computational Thinking: What and Why?** , 17. out. 2010. Disponível em: <http://www.cs.cmu.edu/~CompThink/resources/TheLinkWing.pdf> Acesso em: 25 mai. 2022.

WING, Jeannette M. Computational thinking. **Communications of the ACM**, v. 49, n. 3, p. 33-35, 2006.

