

ATIVIDADE – AMPLIANDO O VOCABULÁRIO

Software / Aplicativo: Google Tradutor e Editor/Processador de Texto

Objetivos:

- Ampliar o vocabulário, através da montagem de listas de palavras.

Recursos necessários: Internet

Procedimentos:

- Estabelecimento em sala de aula das listas de palavras a serem pesquisadas;
Ex: frutas, animais, verbos, esportes, etc...
- Acesso ao tradutor do Google para pesquisa do vocabulário solicitado;
- Montagem das listas de palavras no Editor / Processador de Texto;
- Pesquisa na Internet de figuras correspondentes às listas de palavras para ilustração das mesmas.
- Finalização do trabalho e verificação das novas palavras pesquisadas.

ATIVIDADE – COMIC STRIPS

Software / Aplicativo: Editor / Processador de Texto e Toondoo

Objetivos:

- Conhecer e apreciar o gênero HQ;
- Identificar os diferentes elementos das HQs: balões, legendas, onomatopeias e interjeições;
- Diferenciar linguagem verbal e não-verbal;
- Criar uma história em quadrinhos.

Procedimento:

- Leitura de tirinhas em inglês, trabalhando os diferentes elementos e seus significados: estilos de balões, onomatopeias, interjeições, legenda, título, imagens;
 - Sugestão de sites:
 - <http://www.dilbert.com/strips/>
 - <http://garfield.com/comic/2014-06-25>
- Elaboração do roteiro para a história a ser criada no Editor / Processador de Texto;
- No Laboratório de Informática, exploração livre do software Toondoo:
 - Barra de ferramentas figura: inserir cenário, personagem, objeto, balão, onomatopeia.
 - Barra de ferramentas de edição: aumentar, diminuir, inverter, girar, apagar, cortar, copiar, colar, escrever, pintar, desenhar, etc.
- Em outra aula, no laboratório de informática, criação de história em quadrinhos a partir de um tema específico proposto pelo professor ou tema livre. Ressaltar a importância do uso dos elementos trabalhados nas HQs, a fim de enriquecer a história e torná-la adequada ao gênero.

ATIVIDADE – CRIANDO E ILUSTRANDO

Software / Aplicativo: Tux Paint/ Editor de texto

Objetivos:

- Traduzir letras de músicas do idioma inglês para o idioma português (anexo 1);
- Digitar as músicas traduzidas;
- Selecionar, no mínimo, dez palavras da música que está sendo trabalhada;
- Criar frases ou um pequeno texto a partir das palavras selecionadas;
- Ilustrar o texto produzido.

Recursos necessários: Internet

Procedimentos:

- Escolha de uma música, no idioma inglês, dentro de uma seleção prévia feita pelo professor;
- No laboratório de informática, em dupla, busca na Internet de programas e/ou formas para traduzir a música que deseja trabalhar;
- Seleção e escrita de 10 palavras, no mínimo, contidas na música traduzida;
- Criação de frases ou de um pequeno texto, utilizando as 10 palavras listadas, no Editor / Processador de texto;
- Ilustração das frases ou do texto produzido no Tux Paint (vide tutorial).

Anexo 1

Sugestões de músicas para ilustrar:

Disturbia - Rihanna
Complicated - Avril Lavigne
Voyage Voyage - Desireless/ Kate Ryan
I Kissed a girl - Katy Perry
Cry for You - September
Wake me up when september ends - Green Day

ATIVIDADE: GINCANA HALLOWEEN

Software / Aplicativo: <http://pt.forvo.com/> e tradutores online.

Objetivos:

- Conhecer a cultura do Halloween;
- Utilizar as ferramentas de pesquisa e tradução da Internet;
- Utilizar sites de pronúncia;
- Compreender a importância do trabalho em grupo;
- Promover a socialização entre as turmas da escola.

Recursos necessários: Internet

Procedimentos:

- Organização dos grupos para cumprimento das tarefas da gincana (anexo 1);
- Disponibilização das tarefas da gincana;
- Acesso ao Laboratório de Informática para as pesquisas necessárias ao cumprimento das tarefas:
 - Utilização do Google Tradutor;
 - Utilização do site <http://pt.forvo.com/> para pesquisa das pronúncias;
 - Utilização de sites de pesquisa.
- Culminância da gincana, em data a ser combinada com os alunos, com apresentação de todas as tarefas pelos grupos para avaliação do vencedor da gincana.

Anexo 1

TAREFAS DA GINCANA

- 1- Apresentar miniaturas de animais com seus respectivos nomes em inglês (1 ponto);
- 2- Apresentar camisetas com palavras ou frases escritas em inglês (1 ponto);
- 3- Apresentar um diálogo em inglês falando sobre superstições, pesadelos e monstros (10 pontos);
- 4- Falar o alfabeto em inglês (10 pontos);
- 5- Apresentar uma coreografia, com música em inglês, fazendo um cover (20 pontos);
- 6- Apresentar rótulos que contenham palavras em inglês (1 ponto cada);
- 7- Ornamentar a sala com o tema do Halloween (30 pontos);
- 8- Preparar uma abóbora como Jack O'Lantern (30 pontos);
- 9- Escolher uma pessoa da equipe para se fantasiar (30 pontos);
- 10- Redigir um texto em português, utilizando palavras do nosso cotidiano em inglês (30 pontos);
Ex: "Samba do Approach" de Zeca Baleiro
- 11- Trazer o significado das siglas abaixo relacionadas, em inglês e em português (1 ponto cada);
FBI – SOS – USA – OK - KO– CIA – MTV – DVD – CD ROM –RPG –
NBA – NY – CNA –VIP – AM – PM – AD – BC – NASA – US – UFO –
IBM - WWF.
- 12- Apresentar com mímica um provérbio em Inglês e as outras equipes terão que identificá-lo (20 pontos)

Fonte: <http://aulasdeinglescarlospenafilho.blogspot.com>

ATIVIDADE – LEITURA E ESCRITA DE ONLINE TRAVEL GUIDES

Software / Aplicativo:

Objetivos:

- Aprender as principais características do gênero *online travel guide*;
- Desenvolver as capacidades de linguagem necessárias para ler e produzir textos desse gênero;
- Realizar uma reflexão crítica acerca da função social desse gênero;
- Produzir um *travel guide*.

Recursos necessários: Internet, diferentes versões de *travel guides*

Exemplos de *online travel guides*:

- Johannesburg Travel Guide (<http://www.mydestination.com/johannesburg#>)
- Sydney Visitors Guide (<http://sydneyvisitorguide.com.au/>)
- London Travel Guide (<http://www.fodors.com/world/europe/england/london/>)

Procedimentos:

- Questionamento sobre o que os alunos sabem sobre *travel guides* e se eles sabem em qual contexto comunicativo esse gênero é utilizado, aproveitando para mostrar o uso social deste gênero;
- Acesso aos *travel guides* exemplificados acima;
 - Levantamento de questões sobre a estrutura dos *travel guides* e abordagem das semelhanças e diferenças entre eles;
 - Reflexão sobre a importância do gênero textual estudado, bem como sobre o que não pode ser mostrado nesse gênero textual e o porquê, como por exemplo, aspectos negativos de uma cidade ou país, como violência e trânsito;
- Produção escrita em inglês: a página inicial de um *travel guide*, utilizando o Editor / processador de Texto.

- Revisão da produção dos alunos e, após a conclusão da organização do texto, faça a publicação do mesmo no site da escola ou em um blog, conforme combinado com a turma;

Referência: <http://revistaescola.abril.com.br/fundamental-2/leitura-escrita-online-travel-guides-646169.shtml>



ATIVIDADE – COMO ESTIMULAR A PRÁTICA DO INGLÊS NO COTIDIANO COM O FILME "MELHOR É IMPOSSÍVEL"

Software / Aplicativo: Apresentação Eletrônica

Objetivos:

- Aprender vocabulário sobre atividades do cotidiano, hábitos e manias.

Recursos necessários: Cenas do filme “Melhor é Impossível” e Internet.

Procedimentos:

- Exibição das cenas do filme “Melhor é Impossível” em inglês, com legendas em inglês:
 - Cena sobre a personalidade do protagonista
(cena 1 - 3m38s a 04m45s; cena 2 - 10m10s a 10m42s);
 - Diálogos preconceituosos com o vizinho e o empresário
(cena 1 - 0m27s a 3m37s; cena 2 - 05m48s a 10m09s);
 - Conversas com a garçonete
(cena 1 - 10m42s a 14m40s; cena 2 - 21m15s a 23m22s);
(cena 3 - 32m46s a 34m40s).
- Anotação por parte dos estudantes das expressões relativas à rotina e as que demonstram preconceito;
- Elaboração coletiva da lista das expressões anotadas;
- Pesquisa das traduções no Google Tradutor;
- Elaboração de slides, utilizando a Apresentação Eletrônica (vide tutorial), ilustrando as expressões com figuras ou com as cenas do filme pesquisadas na Internet.

Adaptado de: <http://revistaescola.abril.com.br/fundamental-2/como-estimular-pratica-ingles-cotidiano-filme-melhor-impossivel-640300.shtml>

ATIVIDADE – SHORT STORIES

Software / Aplicativo: Tux Paint

Objetivos:

- Criar cenas e nomear personagens, animais e objetos existentes cena criada;
- Escrever frases ou pequenas histórias, utilizando os recursos do Tux Paint;

Recursos necessários: Internet

Procedimentos:

- Acesso ao Tux Paint, no Linux Educacional e utilização das ferramentas do programa para criação de um cenário e colocação de personagens e objetos;
- Escrita dos nomes de personagens e objetos em inglês;
OBS: A escrita deverá estar de acordo com o nível da turma.
- Cópia da cena e inserção no Editor / Processador de Texto para escrita de frases ou pequenos textos.

ATIVIDADE – TRADUZINDO TEXTOS COM O GOOGLE

Software / Aplicativo: Google Tradutor e Editor de Texto

Objetivos:

- Traduzir textos, utilizando o tradutor do Google;
- Organizar os textos traduzidos;
- Responder às questões propostas em português, traduzindo-as para inglês.

Recursos necessários: Internet, textos sobre profissões.

Procedimentos:

- Apresentação de textos sobre profissões, para que os alunos escolham, em duplas o texto de seu interesse;
- Tradução do texto, utilizando o tradutor do Google;
- Em sala de aula, organização do texto traduzido de acordo com as normas gramaticais da Língua Portuguesa, tendo em vista que o tradutor não faz este trabalho;
- Digitação do texto no Editor / Processador de Texto e utilização do corretor ortográfico;
- Respostas em português, com o processo inverso de tradução para o inglês da pergunta: “Você gostaria de exercer esta profissão?” Por quê?;
- Envio do arquivo com a tradução do texto e as respostas em português e em inglês para o e-mail do professor para correção e devolução aos alunos.



ATIVIDADE – TWITTER NA SALA DE AULA

Software / Aplicativo: Twitter

Objetivos:

- Usar a língua inglesa em contexto real de comunicação por meio da ferramenta digital "Twitter".

Recursos necessários: Internet

Procedimentos:

- Levantamento do conhecimento prévio (brainstoring) que eles têm sobre a ferramenta;
- Apresentação de vídeo explicativo sobre o Twitter;
<https://www.youtube.com/watch?v=x0TzZMefNtk>
- Discussão com a turma sobre os cuidados que devem ser tomados ao se comunicar com alguém na web.
- Estudo em sala de aula dos principais comandos do Twitter: significado das expressões "What's happening?", "tweets", "following", "follow", "followers", "home", "profile", "find people", "settings", "help", "sign out".
OBS: É importante destacar que os textos devem conter no máximo 140 caracteres.
- Criação de contas no Twitter, com proposta de conversa sobre um determinado assunto, previamente discutido em sala de aula;
OBS: Forneça uma direção progressiva a ser seguida pelo aluno de modo que sintam-se motivados e interessados em saber mais sobre os twitters e a temática em questão.
- Exploração da ferramenta, pesquisa de links, twitters e tweets;
- Registro de expressões desconhecidas e palavras que poderão fazer parte da conversação, no Editor / Processador de Texto;

- Interação e publicação de tweets entre os twitters da turma e/ou outras classes;
- Correção das informações publicadas nos tweets em pares e/ou por toda a classe.

OBS: Os tweets podem ser publicados em um blog criado pela turma. Basta que o editor do blog coloque o gadget "twitter updates".

Adaptado de: <http://revistaescola.abril.com.br/lingua-estrangeira/pratica-pedagogica/twitter-aulas-lingua-inglesa-524442.shtml>

ATIVIDADE – WE ARE THE WORLD

Software / Aplicativo: Youtube e Kdenlive

Objetivos:

- Discutir sobre os temas ética, cidadania e responsabilidade social;
- Analisar a diferença entre moral e ética;
- Confeccionar um videoclipe, a partir de uma música que contemple o tema estudado, legendando-o com a tradução da música.

Recursos necessários: Internet

Procedimentos:

- Leitura de texto temático em Inglês;
- Discussão inicial sobre o tema, buscando exemplos de falta de ética no cotidiano;
- Exibição do vídeo de entrevista do Professor e Filósofo Mário Sérgio Cortella sobre Moral e Ética
<https://www.youtube.com/watch?v=vjKaWIEvyvU>
- Exibição do clipe “We are the World”;
- Pesquisa feita pelos alunos, em dupla, no Laboratório de Informática, de uma música em inglês que esteja de acordo com o tema discutido;
- Pesquisa da letra da música em inglês e em português;
- Pesquisa de figuras que estejam de acordo com a letra da música para montagem do videoclipe;
- Montagem do videoclipe no programa Kdenlive (vide tutorial), observando que a legenda deverá estar de acordo com a música ao longo do vídeo.