



Esta atividade, que tem como pressuposto a visão sociointeracional da linguagem, deverá ser apenas um modelo de tantas outras atividades que você poderá criar, dando oportunidade para o aluno utilizar a língua estrangeira, de forma real, na construção do seu significado.

De antemão, lembre-se que toda exposição do aluno à língua estrangeira é importante para oferecer “consciência dos sons da língua, de seus valores estéticos e de alguns modos de veicular algumas regras de uso do idioma (polidez, intimidade, saudações, linguagem da sala de aula etc.)”. (PCNLE, 1997)

Nesta faixa etária, não é aconselhável explorar em demasia os aspectos da escrita e da leitura. O ideal é trabalhar com atividades lúdicas que possibilitem o uso da língua oral e aumentem a vinculação afetiva com a aprendizagem.

Os jogos oferecem oportunidades de desenvolver o respeito ao outro, regras, disciplina e as relações entre os alunos.

A atividade proposta é uma variação de um jogo conhecido em todo mundo. Em alguns lugares do Brasil é conhecido como “Seu mestre mandou”, nos países de língua inglesa como “Simon says” e aqui ele será chamado de “I want you”.

O importante é lembrar que além do uso da língua, os alunos estão aprendendo regras de convivência e respeito ao outro. Vale ressaltar que a competitividade ocorrerá naturalmente, mas a ela não deverá ser dada muita ênfase.

PÚBLICO-ALVO:

1º AO 3º ANO

DURAÇÃO:

2 AULAS



EXPECTATIVAS DE APRENDIZAGEM

Nesta atividade é esperado que o aluno:

- Compreenda as ordens dadas (vocabulário e expressões).
- Respeite as regras do jogo.
- Desenvolva habilidades sociais.
- Perceba-se como integrante de um grupo e não como o centro dele.
- Utilize as expressões já aprendidas em inglês.



RECURSOS E MATERIAIS NECESSÁRIOS

- Figuras (fornecidas)
- Moeda



APLICAÇÃO

PREPARAÇÃO

Imprima as duas figuras diferentes disponíveis ao final da proposta pedagógica. Vide anexo.

Depois, calcule em quantos pedaços deverá recortá-las considerando que a classe será dividida em dois grupos e cada aluno deverá ficar com uma parte da figura. Por exemplo, se houver 20 alunos, recorta-se cada gravura em 10 partes.

Elabore uma lista das palavras ou expressões já trabalhadas que você quer revisar. Garanta que pelo menos haja uma palavra ou expressão para cada aluno. Nesta sugestão a escolha foi trabalhar expressões de polidez, cumprimentos e apresentações.



Cumprimentar o colega - *Hello, how are you? – I'm fine, and you?*

Perguntar o sobrenome - *What's your last name? – It's Souza*

Agradecer - *Thank you/ Thank you very much – You are welcome.*

Desculpar-se - *Sorry. – Not at all.*

Pedir licença - *Excuse me. – Yes/ sure*

Pedir par air ao banheiro - *May I go to the restroom? – Yes/ sure*

Dizer que o colega foi gentil - *You are very kind. – Thank you.*

AULAS 1 E 2

Para oferecer a todos uma participação mais justa, favorecendo que o conhecimento de cada um, as habilidades e competências sejam respeitados, deve-se formar os grupos utilizando-se de algumas técnicas, como por exemplo distribuir recortes de duas figuras grandes em formatos de quebra-cabeça e em número suficiente aos alunos da sala.

Divida os alunos em dois grupos. Cada aluno, ao receber sua parte da gravura, deverá encontrar os colegas que completam sua imagem e se juntar a eles.

Use sempre os comandos em inglês como, *find your group, look at the picture.*

Formados os grupos, os alunos selecionam um colega que deverá participar do *head or tail* (cara ou coroa). Cada aluno escolhe *head or tail*, joga a moeda e a face da moeda que cair para cima determinará que grupo irá começar.

Inicie o jogo

Na primeira vez, é aconselhável que você, professor, seja o mestre. Duas fileiras são formadas e o primeiro aluno da fila do grupo vencedor será o responsável por organizar a atividade e trazer a resposta ao mestre.

O mestre, em poder de uma lista de palavras e expressões fala para um dos grupos – *I want you* cumprimentem um colega.



O aluno responsável deverá consultar o grupo e montar uma dupla para encenar a situação para o mestre que virá na frente e dirá, por exemplo: *Hello, how are you? – I'm fine, and you?*

Se acertarem ganham um ponto, se errarem não recebem pontuação.

Passa-se para o próximo grupo – *I want you* perguntem e descubram o sobrenome do colega.

E assim proceda até o final da lista, sempre elogiando os alunos que acertam e ajudando os alunos que não conseguirem o resultado esperado. Vence o grupo que mais acertos tiver.



