

# PLANO DE AULA

## Aula 1

### 1. TEMA

*Water Generations*: uma prática transversal para ensino de língua inglesa.

### 2. OBJETIVOS DA AULA 1

Contextualizar o aluno ao tema da prática e do *game* – uso sustentável dos recursos hídricos.

Entender o vocabulário prévio que possuem sobre o tema, através do *brainstorming*.

Trabalhar a competência audiovisual, através do vídeo.

Entrar em contato com o conteúdo multimodal do *Water Generations*, por meio dos computadores.

Compreensão textual, que se dará por meio de texto escrito e audiovisual.

### 3. CONTEÚDOS

- Língua inglesa em contexto do uso sustentável dos recursos hídricos.

### 4. DURAÇÃO

90 minutos.

### 5. RECURSOS

Laboratório de informática com computadores para uso individual (ou em duplas, caso falem máquinas).

Acesso à internet.

### 6. METODOLOGIA

- 1) Apresentação da prática: professor faz uma breve introdução dos conteúdos que serão trabalhados nestas duas aulas e os objetivos.
- 2) *Brainstorming*: professor conduz um *brainstorming* com os alunos, para entender o que eles sabem, em língua inglesa, sobre o uso sustentável da água. Necessário que este momento seja filmado (pode ser no celular) e as palavras citadas pelos alunos anotadas, pois o conteúdo gerado servirá como base para análise.

- 3) Professor apresenta o vídeo introdutório: <https://www.youtube.com/watch?v=71lBbTy-n4> – adicionar legenda em inglês e reduzir a velocidade de vídeo para que todos consigam acompanhar.
- 4) *Water Generations*:  
<http://games.feevale.br/loa/jogosteia/geracaoaquaingles/>
- Os alunos deverão acessar o jogo através dos computadores, preferencialmente um computador por aluno.
  - O professor ficará responsável por introduzir o jogo aos alunos, acompanhá-los nas primeiras orientações que são exibidas pelo jogo, bem como alertá-los quanto aos principais itens como: nível de energia, recursos financeiros, e melhorias da residência.
  - O professor também deve orientar os alunos a prestarem atenção nos textos que surgem ao longo do jogo, de forma que eles anotem vocabulários novos. Sugere-se que sejam indicadas 10 palavras-chaves ou mais, relacionadas a temática do jogo e que sejam novas para eles.
  - Para busca de novos vocabulários, os alunos podem acessar o dicionário tradicional ou o dicionário online de Cambridge (<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles-portugues/>).
- 5) Ao final, é indicado ao professor discutir a ideia geral do *game* com os alunos, bem como das palavras novas que eles anotaram. Ainda, o professor pode questioná-los com relação à mensagem que compreenderam através do *game*, no que tange o cuidado com o meio ambiente e com o uso consciente da água.

## 7. AVALIAÇÃO

A avaliação da aula se dará pela observação do trabalho dos alunos, que se concretiza no fechamento da aula, onde há uma discussão dos temas trabalhados.

# PLANO DE AULA

## Aula 2

### 1. TEMA

*Water Generations*: uma prática transversal para ensino de língua inglesa.

### 2. OBJETIVOS DA AULA 2

Revisão dos conteúdos trabalhados na aula anterior, através do jogo.

Trabalhar outro aspecto da comunicação, que é o de produzir significados, através da criação de um pequeno texto e gravação de um vídeo.

### 3. CONTEÚDOS

- Língua inglesa em contexto do uso sustentável dos recursos hídricos.

### 4. DURAÇÃO

90 minutos.

### 5. RECURSOS

Laboratório de informática com computadores para uso individual (ou em duplas, caso falem máquinas).

Acesso à internet.

*Tablets*.

### 6. METODOLOGIA

- 1) Os alunos receberão *tablets* para jogar o *Water Generations* em trios. O professor deve orientar os alunos a dividir o recurso entre os membros do grupo, além de orientá-los a revisar o tema do jogo e o vocabulário que foi anotado na primeira aula (palavras-chaves novas anotadas).
- 2) Antes de iniciarem o trabalho no jogo, o professor deverá solicitar aos alunos que, em um pequeno texto ou frase, respondam a seguinte pergunta: **“What could you do in your home to use**

- water sustainably?**”. Eles podem ir jogando e tirar ideias para o texto do jogo para responder a pergunta (IMPORTANTE: sem cópia literal). O professor pode informar que este texto servirá para a gravação de um vídeo curto.
- 3) Passados 20 minutos de jogo e criação do texto, os alunos devem utilizar os *tablets* para gravar um vídeo curto (em trios/duplas), com o texto criado na atividade anterior. É importante salientar que todos devem aparecer e se comunicar no vídeo. Os grupos deverão salvar os vídeos nos *tablets*.
  - 4) Quando todos concluírem a gravação, o professor solicita que sejam trocados os *tablets*, de modo que todos possam ver o vídeo dos colegas, bem como, mais uma vez, revisar o conteúdo. Garantir que os vídeos permanecerão nos *tablets*, pois será usado na análise.
  - 5) Ao final, é sugerido ao professor que conduza um fechamento da aula, instigando os alunos que identifiquem alguma frase que foi comum nos vídeos, os vocabulários que mais apareceram neles, e o que mais absorveram de aprendizado com relação a novas formas de se relacionar com os recursos hídricos.
  - 6) Por fim, o professor deve solicitar que os alunos que respondam um pequeno questionário, que servirá para a coleta de dados deste trabalho. O questionário estará disponível no Google Docs (<http://twixar.me/z0b3> | <http://twixar.me/50b3>). Bem importante que os alunos saibam que se trata de um questionário e não um teste. Eles podem e devem dizer tudo o que pensam sobre os temas tratados nas perguntas.

## **7. AVALIAÇÃO**

A avaliação da aula se dará pela observação do trabalho dos alunos, que se concretiza no fechamento da aula, onde há uma discussão dos temas trabalhados.