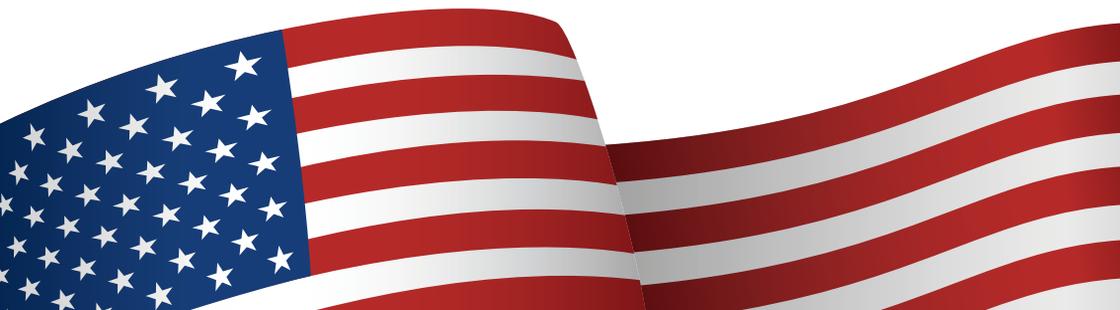




JOSÉ CARLOS BARBOSA DA SILVA JÚNIOR  
ANDRÉ LUIS LIMA NOGUEIRA

**USO DA LINGUAGEM  
VERBAL COMO  
FERRAMENTA DE  
COMUNICAÇÃO NAS  
AULAS DE LÍNGUA  
INGLESA: UTILIZAÇÕES  
NO ENSINO HÍBRIDO  
SCRATCH NO ENSINO  
DE LÍNGUA INGLESA**



JOSÉ CARLOS BARBOSA DA SILVA JÚNIOR  
ANDRÉ LUIS LIMA NOGUEIRA

**USO DA LINGUAGEM VERBAL COMO  
FERRAMENTA DE COMUNICAÇÃO  
NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA:  
UTILIZAÇÕES NO ENSINO HÍBRIDO  
SCRATCH NO ENSINO  
DE LÍNGUA INGLESA**

1ª Edição

Diálogo Comunicação e Marketing

Vitória

2023

Uso da linguagem verbal como ferramenta de comunicação nas aulas de língua inglesa: utilizações no ensino híbrido Scratch no ensino de língua inglesa © 2023, José Carlos Barbosa da Silva Júnior e André Luis Lima Nogueira

**Orientadora:** Prof. Doutor André Luis Lima Nogueira

**Curso:** Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação

**Instituição:** Centro Universitário Vale do Cricaré - UNIVC

**Edição:** Ivana Esteves Passos de Oliveira

**Projeto gráfico e editoração:** Diálogo Comunicação e Marketing

**Diagramação:** Ilvan Filho

**DOI:** 10.29327/5249751

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

S586u

Silva Júnior, José Carlos Barbosa da. -

Uso da linguagem verbal como ferramenta de comunicação nas aulas de língua inglesa: utilizações no ensino híbrido Scratch no ensino de língua inglesa / José Carlos Barbosa da Silva Júnior, André Luis Lima Nogueira. -

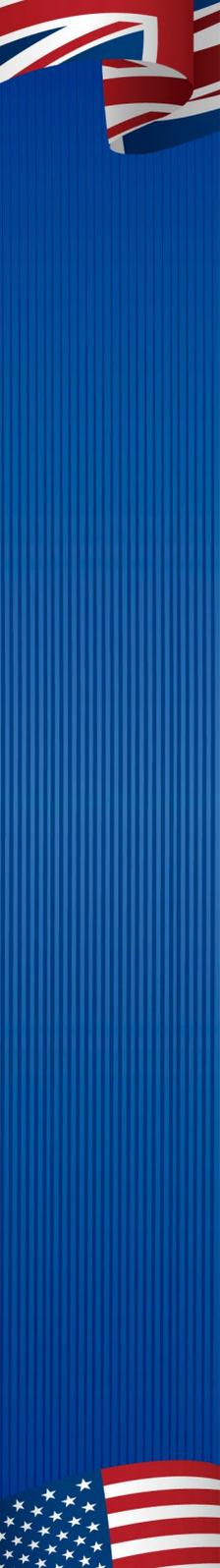
Vitória, ES : Diálogo Comunicação e Marketing, 2023. -

14 p. : il. foto. color. ; 21 cm.

ISBN 978-65-6013-008-1

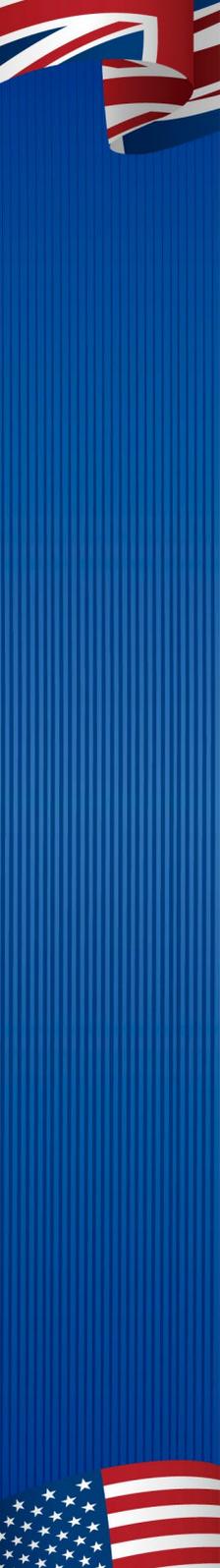
1. Língua inglesa – Estudo e ensino. 2. Comunicação verbal. I. Nogueira, André Luis Lima. II. Título.

CDD – 420.7



# Sumário

Apresentação .....	05
Sobre a cartilha - Proposta .....	07
1- Circuito de aprendizagem .....	09
2- Explore suas habilidades de acordo com a legislação vigente .....	10
3- Empodere-se de sua ferramenta tecnológica .....	10
4- Mãos à obra .....	11
5- Obtenha resultados .....	12
Referências .....	13
Os autores .....	14



## Apresentação

**E**ste guia didático foi criado por meio de pesquisa sistemática em diversas plataformas digitais, gratuitas e pagas, com o objetivo de trazer maiores conexões de estudantes da Língua Inglesa ao idioma.

É indispensável que os profissionais da educação, independentemente de sua natureza (formal, informal ou não formal) que atuam em espaços escolares ou nichos familiares compreendam que, com a universalização da internet, de jogos, programas e aplicativos, caberá a responsabilidade de filtragem do que de fato é proveitoso e útil para o desenvolvimento do estudante.

Existem plataformas específicas para o aprendizado que podem ser localizadas por meio de pesquisas minuciosas e responsáveis que, com o adequado acompanhamento, pode garantir resultados proveitosos.

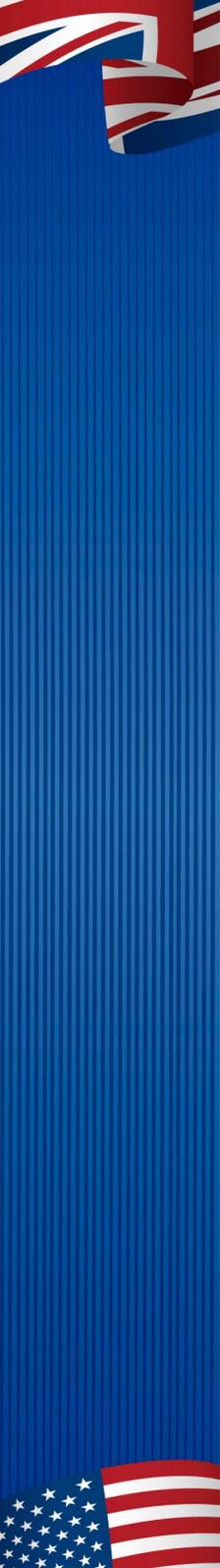
Assim, o presente instrumento explorará o lúdico por meio de montagem e manuseio de jogos diversos que tragam proximidade à aprendizagem da Língua Inglesa.

*José Carlos Barbosa da Silva Júnior*

*André L. L. Nogueira*

“Qualquer um pode amar uma rosa, mas é preciso um grande coração para incluir os espinhos.”

*Clarice Lispector*



## Sobre a cartilha - Proposta

**Q**uando se trata de uma segunda língua, você sabia que seu aprendizado se dá por meio de quatro pilares? Estes pilares ora são chamados de habilidades, ora são chamados de competência, dependendo da abordagem de determinados autores.

São formas de comunicação trazidas na contemporaneidade para estabelecer reconhecimento à uma segunda língua, e, em Língua Inglesa, estes quatro pilares são responsáveis, juntos aos aspectos linguísticos, sociais e políticos por um aprendizado adequável e possível.

Os pilares se dividem em: Reading- habilidades visuais adquiridas por meio da leitura; Writing- habilidade que acompanha o Reading nas produções escritas; Listening- habilidade de escuta e aptidão auditiva com uma segunda língua e Speaking- habilidade comunicativa oral.

Seres humanos são naturalmente visuais, auditivos ou cenestésicos e seu reconhecimento com alguma destas habilidades possibilita seu crescimento e desenvolvimento.

Se o aluno é mais visual, a possibilidade da criação de um jogo de **leitura** de diferentes gêneros textuais e literários, como jornais,

revistas, livros, tabloides, tirinhas, charges e outras literaturas, bem como a **escrita** na produção de bilhetes, receitas, e-mails, cartas, mensagem de texto poderiam compor as habilidades de reading e writing.

Para aqueles que têm aproximação e afeição por músicas, séries, novelas, filmes e não tiram as falas das personagens, as canções de seus artistas favoritos de perto da boca, a esses alunos comporiam criações de jogos que o auxiliasse nas habilidades de **listening e speaking**.

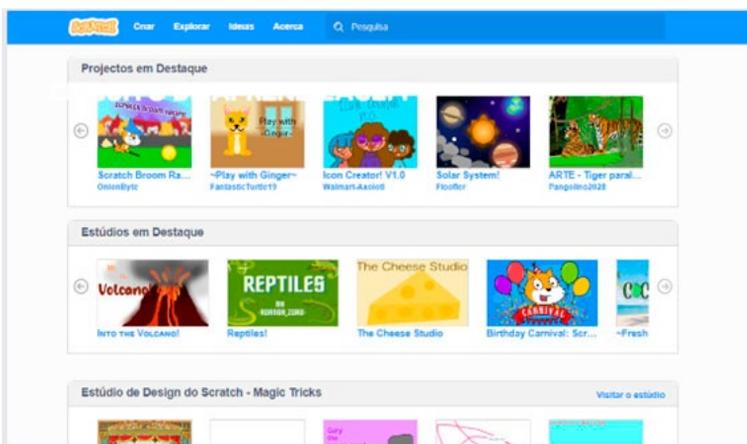
O objetivo é trabalhar as maiores e as menores competências do alunado a partir dos jogos criados por si e por seus pares.

Cada estudante deverá observar e visualizar a habilidade que existe em si, pode, ou não, existir em outro e que, quando jogos - ou qualquer outra forma de trabalho que estimule a coletividade e parceria entre estudantes - são criados por diferentes pontos de vista, podem trazer ganhos na aprendizagem de todos, possibilitando o amadurecimento na compreensão de novos conteúdos, na visualização do companheirismo e nas trocas positivas compreensão de novos negativos que envolvem todos neste processo.

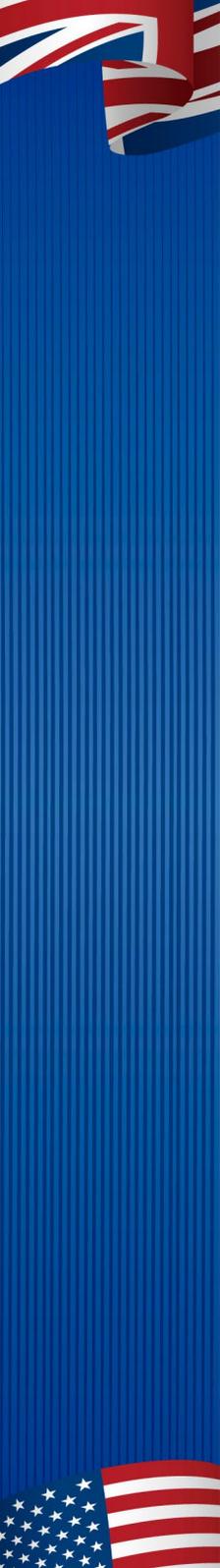
E a partir disto, esta cartilha propõe a criação de jogos diversos de acordo com a auto-identificação com cada uma das habilidades.

# 1- Circuito de aprendizagem

Com o enfoque de desmistificar as impossibilidades de se aprender uma segunda língua como parte do currículo pré-estabelecida pelo estado, o presente trabalho contará com a aplicabilidade de um site maker. Mas o que isso significa? De forma bem simples, que existem domínios pagos e gratuitos que fornecem plataformas de criação para todo tipo de conteúdo. E ao entender que, ao público infanto-juvenil, os maiores interesses se concentram em desenhos, jogos e animações, ofertado pelo site scratch que possibilita ao aluno criar jogos de acordo com suas aptidões.



Disponível em: *Scratch - Imagine, Program, Share (mit.edu)* Acesso em 30 Mai 2023.



## 2- Explore suas habilidades de acordo com a legislação vigente

**É** importante refletir sobre a utilização do currículo, agora lastreado pela BNCC baseado nas habilidades de reading, writing, listening, speaking em que cada aluno possui a auto-identificação bem definida de qual sua forma de se enxergar como aprendiz da li.

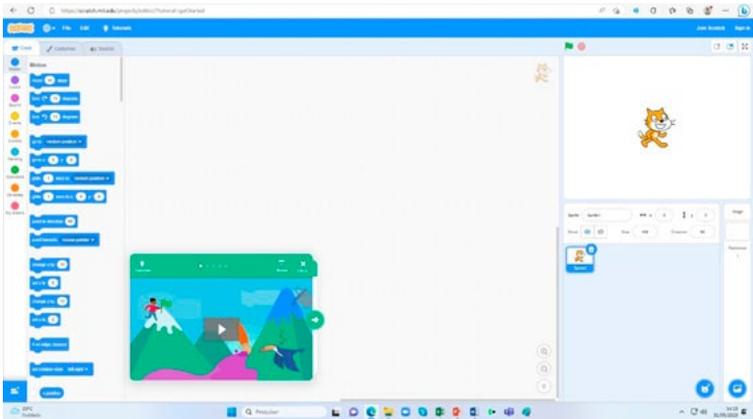
## 3- Empodere-se de sua ferramenta tecnológica

**P**ara que haja o manuseio do site *Scratch* são necessárias duas etapas: estar munido de algum dispositivo tecnológico – celular, tablet ou computador- e estar conectado à internet. Utilizar um equipamento que seja mais moderno e mais veloz ajudará o usuário a ter melhor desenvoltura na confecção de seus jogos e maior aproveitamento. Caso não seja essa sua realidade, um pouco mais de tempo e paciência no manuseio do dispositivo também o levará ao aprendizado.

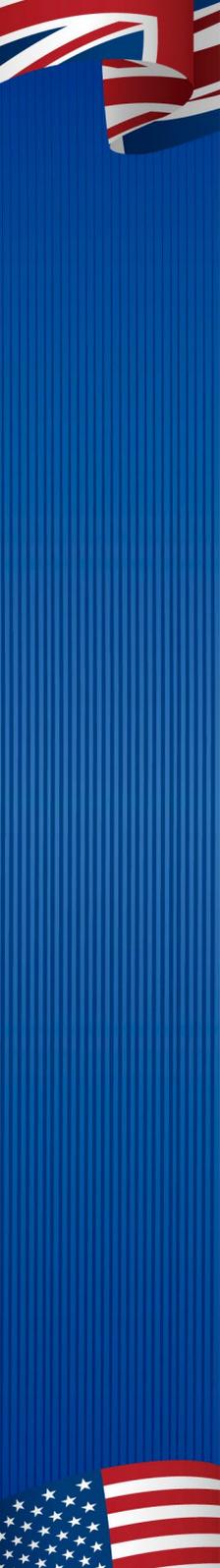
## 4- Mãos à obra

O acesso por meio da plataforma é bem simples por meio do site *Scratch - Imagine, Program, Share (mit.edu)*. Após isto, o estudante pode decidir por meio do ícone **criar** realizar projetos de forma anônima, podendo perder a sua produção, já quando é criada uma conta por meio da aba **entrar**, todos que ingressarem no site terão suas produções salvas para compartilhamento.

Após a entrada no site, o usuário acessará a página de produção com comandos por meio de verbos em Inglês e selecionará qual tipo de projeto ele executará. A partir daí é só viver essa experimentação e dar vida aos games mais incríveis que se pode criar.

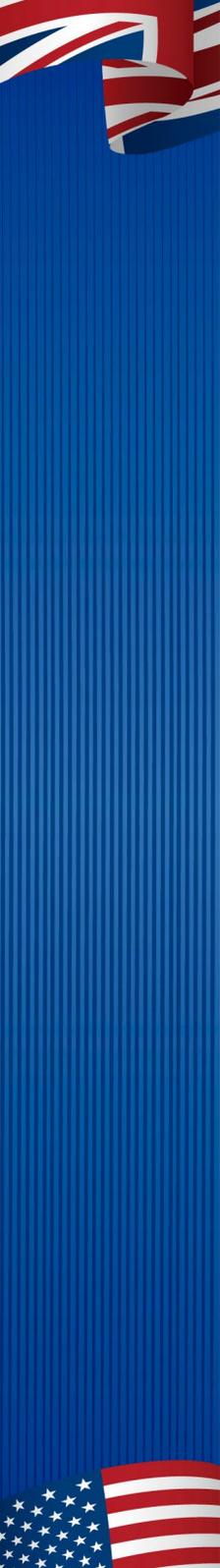


Disponível em: *Scratch - Imagine, Program, Share (mit.edu)* Acesso em 30 Mai 2023.



## 5- Obtenha resultados

**A**os resultados se baseiam em alunos que inicialmente tendem-se a mostrar mais inclinados a um certo tipo de habilidade e, durante o percurso, podem adquirir novos interesses e aptidões bem como o reconhecimento das habilidades de seus pares (demais colegas, professores, familiares e outros) a fim de melhorar as capacidades de alcance dos conteúdos trabalhados, por meio da bncc, para aproximar e tornar possível a aprendizagem da segunda língua.



## Referências

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Curricular Comum**: Versão final. Secretaria da Educação Fundamental. Brasília, 2017.

## Os autores

### **José Carlos Barbosa da Silva Júnior**

Graduado em Letras Português/Inglês pela Faculdade Saberes em Vitória/ES, é pós-graduado, em Educação Especial e Inclusiva, Educação para Jovens e Adultos, em Gestão Educacional Integrada pelas faculdades Luso Brasileira, Clarentiano e Cesap, localizadas nos municípios de Vitória e Cariacica/ES. Mestrando em Ciência, Tecnologia e Educação pelo Centro Universitário Vale do Cricaré (UNIVC).



### **André Luis Lima Nogueira**

Graduado em História pela Universidade Estadual do Rio de Janeiro-UERJ. Mestre em História Social pela Universidade Federal Fluminense –FF. Doutor em História das Ciências e da Saúde pela Fiocruz. Professor na Isepam/Faetec e na UNIVC.





ISBN: 978-65-6013-008-1

DIÁLOGO  
EDITORIAL

