


**IREM**  
Introdução à Robótica  
Educativa Maker



## Plano de Aula

<b>Autoria</b>	Marion Rodrigues Dariz
<b>Título</b>	O uso do Scratch nos processos de ensino e de aprendizagem da Língua Inglesa
<b>Ano, etapa da Educação Básica ou Modalidade</b>	Alunos do 8º ano do Ensino Fundamental
<b>Área do conhecimento</b>	Linguagens (e suas Tecnologias)
<b>Objetivos</b>	<p>Desenvolver habilidades de produção escrita e oral, de compreensão leitora e oral). Para o desenvolvimento das habilidades linguísticas, o aluno deverá:</p> <p>(EF06LI05) Aplicar os conhecimentos da língua inglesa para falar de si e de outras pessoas, explicitando informações pessoais e características relacionadas a gostos, preferências e rotinas;</p> <p>(EF06LI15) Produzir textos escritos em língua inglesa (histórias em quadrinhos, cartazes, chats, blogues, agendas, fotolegendas, entre outros), sobre si mesmo, sua família, seus amigos, gostos, preferências e rotinas, sua comunidade e seu contexto escolar.</p> <p>(EF06LI19) Utilizar o presente do indicativo para identificar pessoas (verbo to be) e descrever rotinas diárias.</p>
<b>Conteúdos</b>	<p><b>Conhecimentos linguísticos:</b> Presente do indicativo do verbo to be e outros para identificar pessoas e apresentar informações pessoais sobre elas.</p> <p><b>Práticas de escrita:</b> Planejamento do texto: organização de ideias</p> <p><b>Produção Oral:</b> interação discursiva</p>

	<b>Estratégias de Leitura:</b> Construção de repertório lexical e autonomia leitora
<b>Tempo</b>	4 aulas de 45min
<b>Recursos e Materiais Didáticos</b>	Multimídia (TV, Projetor, computador), tablet ou smartphone ou notebook com acesso à rede; material de língua Inglesa: livro didático, caderno do aluno; quadro branco; caneta de quadro.
<b>Metodologia</b>	<p>Apresentação do software Scratch para os alunos por meio de vídeos, tutoriais e diretamente do próprio site <a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a>;</p> <p>Proposta de oficinas para conhecimento e entendimento do software Scratch;</p> <p>Capacitação dos alunos na plataforma Scratch. Este é o momento que os alunos farão desde a criação suas contas até a resolução de exercícios para se familiarizarem com a ferramenta;</p> <p>Desenvolvimento da atividade proposta com o uso do Scratch</p> <p>Os alunos serão divididos em grupos de três elementos e deverão pensar em uma história em contexto de escola em que um personagem deverá interagir com um colega novo recém matriculado. Esse personagem, aluno há mais tempo na escola deverá dar-lhe boas-vindas, se apresentar, trocar informações com o colega e lhe apresentar alguns espaços da escola.</p> <p>Com os elementos de programação em blocos do Scratch, os alunos escolherão o cenário adequado para representar a escola, em seguida, escolherão os personagens com suas roupas, ao clicar neles, será mostrado o texto do diálogo trabalhando as estruturas em inglês que foram estudadas.</p> <p>Os alunos, previamente construirão esse diálogo e gravarão o áudio, ambos em inglês. Vemos, assim, o Scratch como ferramenta para desenvolver o aprendizado efetivo da língua por meio das quatro habilidades de língua inglesa como <i>writing</i> (produção escrita), <i>reading</i> (compreensão leitora) <i>listening</i> (compreensão oral) e <i>speaking</i>(produção oral) e das tecnologias digitais.</p> <p>Para o desenvolvimento da proposta, os alunos vão se apropriar de funções básicas do Scratch, como o movimento, o controle, a aparência...</p>
<b>Avaliação</b>	<p>Na avaliação, serão levados em consideração o envolvimento dos estudantes durante todo o processo que vai desde as oficinas até o desenvolvimento da proposta;</p> <p>Será considerada satisfatória se conseguirem elaborar a “apresentação interativa proposta” com o uso da plataforma Scratch. Para tanto serão considerados na avaliação: o envolvimento do estudante, a apropriação e aplicação do conhecimento da plataforma, a criatividade e o domínio e conhecimento do conteúdo estudado nas aulas de Língua Inglesa.</p>

<b>Referências</b>	<p>BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.</p> <p>LEMOS, Thiago Oliveira; RUFINO, Hugo Leonardo Pereira. <b>Proposta de Uso do Scratch como Apoio para o Ensino de Disciplinas no Ensino Médio – Guia de Ações da Oficina</b>. Disponível em <a href="https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/642998/3/Guia-Oficina-22-8-21.pdf">https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/642998/3/Guia-Oficina-22-8-21.pdf</a>. Acesso em: mai 2023</p> <p>SCRATCH. ABOUT Scratch(Scratch Documentation Site). Disponível em: <a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a>. Acesso em: mai 2023</p>
<b>Licença</b>	 <p><b>Atribuição-NãoComercial- Compartilhável 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)</b></p>