

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO DIGITAL E
COMUNICAÇÃO NO ENSINO BÁSICO

Leonardo Mendes Gonçalves

Criando *Comics* nas aulas de Língua Inglesa por meio de dispositivos digitais.

Juiz de Fora
2019

Leonardo Mendes Gonçalves

Criando *Comics* nas aulas de Língua Inglesa por meio de dispositivos digitais.

Trabalho apresentado ao Curso de Especialização em Tecnologias de Informação Digital e Comunicação no Ensino Básico, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial a obtenção do grau de Especialista em Tecnologias de Informação Digital e Comunicação no Ensino Básico.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Rita de Cássia Oliveira

Juiz de Fora

2019

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática
da Biblioteca Universitária da UFJF,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Gonçalves, Leonardo Mendes.

Criando Comics nas aulas de Língua Inglesa por meio de
dispositivos digitais / Leonardo Mendes Gonçalves. -- 2019.

42 f.

Orientadora: Rita de Cássia Oliveira

Trabalho de Conclusão de Curso (especialização) - Universidade
Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Educação. Especialização em
Tecnologias de Informação e Comunicação para o Ensino Básico,
2019.

1. Língua Inglesa. 2. Aplicativos digitais. 3. Sala de aula
invertida. I. Oliveira, Rita de Cássia , orient. II. Título.

Leonardo Mendes Gonçalves

Criando *Comics* nas aulas de Língua Inglesa por meio de dispositivos digitais.

Trabalho apresentado ao Curso de Especialização em Tecnologias de Informação Digital e Comunicação no Ensino Básico, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial a obtenção do grau de Especialista em Tecnologias de Informação Digital e Comunicação no Ensino Básico.

Aprovada em 13 de abril de 2019

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Rita de Cássia Oliveira - Orientadora
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof.^a Dr.^a Beatriz de Basto Teixeira
Universidade Federal de Juiz de Fora

Dedico este trabalho aos meus alunos e colegas professores de língua inglesa.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus por chegar até o fim desta especialização.

Às professoras Rita, Sheila e Beatriz que ao longo desse processo contribuíram ricamente com a elaboração deste Trabalho de Conclusão de Curso.

Aos meus familiares e amigos que sempre me apoiaram.

RESUMO

Este plano de aula objetiva construir sequências narrativas em inglês através do gênero textual *Comics*. Ao executarem as atividades programadas, os alunos deverão utilizar dispositivos digitais de fácil acesso tais como smartphones, tablets, notebooks e/ou dentre outros com o intuito de construir um blog com as histórias produzidas. Este trabalho apresenta uma abordagem teórico-prática, visto que os alunos deverão entender aspectos linguísticos da língua inglesa e aplicá-los através dos recursos oportunizados pelo universo digital. Indicaremos como ferramenta narrativa gráfica para a construção desse gênero textual, o Pixton. Sendo assim, consideramos que ao final das atividades propostas, os alunos terão ciência das operacionalizações referentes tanto aos conteúdos de Língua Inglesa quanto os das TICs na construção de seu processo cognitivo. Além dessa consideração, pontuamos que esse plano de aula servirá como uma sequência didática que poderá orientar outros professores de língua inglesa sobre o uso adequado de dispositivos digitais como smartphones, tablets, notebooks em sala de aula.

Palavras-chave: *Comics*. Língua Inglesa. Aplicativos digitais. Sala de aula invertida.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	13
1 DESENVOLVIMENTO DO PLANO DE AULA.....	15
1.1 DISCIPLINA OU CONJUNTO DE DISCIPLINAS.	20
1.2 CONTEÚDO A SER DESENVOLVIDO DURANTE O PROJETO.	20
1.3 DEFINIÇÃO DOS OBJETIVOS A SEREM ALCANÇADOS COM O DESENVOLVIMENTO DESSE PLANO DE AULA.....	21
1.4 PÚBLICO-ALVO.	21
1.5 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA.	21
1.6 RECURSOS DIDÁTICOS A SEREM USADOS NO PROJETO.....	22
1.7 RECURSOS DIDÁTICOS TICS.....	22
1.8 TEMPO PREVISTO.	22
1.9 ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS.....	22
1.10 PRODUTO.	43
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	44
REFERÊNCIAS.....	46

INTRODUÇÃO.

Este plano de aula se caracteriza como um projeto didático que visa pensar o processo de ensino-aprendizagem pela perspectiva de o aluno ser o protagonista na construção do seu conhecimento. Partindo desse ponto de vista, consideramos que as tecnologias contemporâneas digitais podem contribuir com a área educacional, dado que os dispositivos digitais como smartphones, tablets, notebooks e dentre tantas outras ferramentas podem contribuir para que o aluno tenha um novo interesse pela proposta a ele apresentado.

Com o auxílio de novos recursos digitais e pelas recentes concepções educacionais, a título de exemplo, a sala de aula invertida aplica uma mudança na otimização nas práticas de estudos dos alunos.

Sendo assim, entendemos, também, que o objetivo desse plano de aula seja contribuir para que os alunos venham a utilizar websites e/ou aplicativos nos quais possam construir situações comunicativas, evidenciando esse processo na língua inglesa por meio da elaboração de diálogos. Além do mais, objetivamos produzir um projeto didático com a intenção de ser uma proposta para que outros professores de inglês possam utilizá-lo.

No decorrer deste trabalho, apresentaremos alguns potenciais que as TICs podem apresentar no espaço escolar tais como motivação, criação e integração dos alunos por meio da internet, reproduzindo modelos, aprimorando o hábito de escrita e leitura.

A presença de aparelhos como smartphones, tablets, notebooks e outros no dia a dia dos alunos justifica este plano de aula, em razão de observarmos que essas ferramentas devem ser inseridas no ensino de língua inglesa e na área educacional de modo geral, pois elas contribuem para o enriquecimento do ensino.

Neste sentido, o trabalho com esses dispositivos pode conscientizar os alunos de que tais ferramentas não apenas são de uso restrito ao entretenimento, mas são aplicáveis ao processo de ensino-aprendizagem.

Sobre a estrutura desse TCC, apontaremos uma reflexão sobre a relevância da língua inglesa como construção social, baseada na BNCC¹. Assim, teremos como pretensão contextualizar o ensino de inglês como um processo social e eficaz nas demandas sociais dos alunos no qual eles podem mudar sua visão de mundo em torno do idioma. Apresentaremos

¹ A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica. Disponível em: < <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 16 março 2019.

uma proposta de criação de *Comics*² - HQs -, para uma turma de 9º ano do ensino fundamental, cujas atividades favoreçam o uso de dispositivos digitais em sala de aula para a promoção do processo de aprendizagem do aluno.

Sendo assim, trata-se de um plano de aula que busca contemplar a produção textual nas aulas de língua inglesa através de aplicativos e/ou sites como o Pixton para a produção de *Comics*.

Indicaremos uma abordagem de ensino híbrido, posto que o projeto a seguir promove uma combinação entre o ensino presencial e o ensino on-line, integrando a abordagem tradicional com um método que favorece o estímulo de pensar criticamente, a trabalhar em grupo, de assumir a posição de protagonista, principalmente fora de sala de aula. Não mais se restringindo às aulas expositivas como se pode observar no modelo tradicional.

Sendo assim, esperamos que este trabalho possa contribuir da mesma maneira com os professores que buscam inovar suas aulas com o auxílio das TICs.

² O termo *Comics* deriva-se da língua inglesa, cujo significado é “cômicos”. Todavia essa expressão é utilizada para se referir ao gênero textual Histórias em Quadrinhos - HQs.

1 DESENVOLVIMENTO DO PLANO DE AULA

A língua inglesa possui funções estrategicamente observáveis de acordo com o BNCC: a função social e a política. (BRASIL, 2018, p. 241). Partindo dessa proposição, torna-se viável aproximar a proposta de ensino de língua inglesa como um construto social, uma vez que o universo escolar necessita se aproximar das múltiplas vivências pelas quais o público-alvo se insere.

Desse modo, não há como negar as relações entre tecnologias e o mundo contemporâneo.

A contemporaneidade é fortemente marcada pelo desenvolvimento tecnológico. Tanto a computação quanto as tecnologias digitais de informação e comunicação estão cada vez mais presentes na vida de todos, não somente nos escritórios ou nas escolas, mas nos nossos bolsos, nas cozinhas, nos automóveis, nas roupas etc. (BRASIL, 2018, p. 471)

Quando pensamos na perspectiva social, nós a entendemos como um mecanismo utilizado pelos interlocutores no processo comunicacional, usando-a à medida de suas necessidades, portanto envolvendo os variados usos que o idioma possa apresentar na possibilidade de contribuir na comunicação tanto oral quanto escrita.

A Base Nacional Comum Curricular Reconhece concebe a língua como um construto social, logo “o sujeito ‘interpreta’, ‘reinventa’ os sentidos de modo situado, criando novas formas de identificar e expressar ideias, sentimentos e valores.” (BRASIL, 2018, p. 242). Desta maneira, o idioma possibilita a transmissão de pensamentos, de ideias, e logicamente, permite a interação entre falantes. Isto significa que a língua pertence a todos os membros de uma comunidade.

A sala de aula pode estreitar esse pensamento, no sentido de mostrar aspectos significativos aos alunos. Assim, acreditamos que os alunos não ficarão desconexos, pensando da não necessidade do inglês, deixando-o restrito apenas aos falantes de países como os Estados Unidos, aos da Inglaterra como os demais países que falam esse idioma.

Com intuito de aproximar o idioma com a realidade dos alunos, trabalharemos com a prática de leitura e da escrita como habilidades que decorrem da interação dos interlocutores que participam ativamente desse processo. Assim, o foco será construir textos-imagens como um gênero específico escrito em língua inglesa que possa circular nos diversos campos digitais.

Dentre as competências que priorizamos neste trabalho, pontuamos “comunicar-se na língua inglesa, por meio do uso variado de linguagens em mídias impressas ou digitais” (BRASIL, 2018, p. 246) como aponta a BNCC.

Além disso, este documento prevê que:

Práticas de produção de textos em língua inglesa relacionados ao cotidiano dos alunos, em diferentes suportes e esferas de circulação. Tais práticas envolvem a escrita mediada pelo professor ou colegas e articulada com os conhecimentos prévios dos alunos em língua materna e/ou outras línguas. (BRASIL, 2018, p. 250)

Objetivando realizar atividades de escrita, os alunos escreverão textos coesos e coerentes através das seguintes etapas: pré-escrita, escrita do texto em si e a pós-escrita. Neste ponto, os conhecimentos linguísticos se tornam essenciais, pois os alunos precisam construir conversações adequadas à dimensão linguística.

Desta maneira, a língua passa a pertence-lhes como propriedade, uma vez que passam a ser usuários nesse processo de escrita. Essa linha de pensamento permite desenvolver habilidades as quais consideramos relevantes para a elaboração dessas atividades. Vejamos algumas delas:

- a) Planejar a escrita de textos em função do contexto (público, finalidade, layout e suporte);
- b) Produzir textos diversos sobre fatos, acontecimentos e personalidades. (BRASIL, 2018, p. 554 - 5)

Paralelamente, a esse processo verificamos que os avanços digitais atuais contribuem no uso de uma língua estrangeira como é o caso do inglês. Por meio de aplicativos, de sites, de vídeos, séries, de músicas, de jogos e tantos outros recursos que os jovens estudantes se deparam contemporaneamente.

É preciso adequar essa nova realidade e oportunizar as TICs em sala de aula, ressaltando as ferramentas que possam ser propícias para o desenvolvimento eficaz do processo de ensino-aprendizagem do inglês. Acreditamos que tal perspectiva pode colaborar no uso de uma abordagem mais ativa, nessa continuidade de conscientizar o aluno que deve ser o principal protagonista na construção de seu conhecimento.

O gênero textual contemplado neste plano didático serão as histórias em quadrinhos. A escolha deste gênero se adequa ao pensamento de Alexandre Barbosa ao propor que “palavras e imagens, juntos, ensinam de forma mais eficiente – a interligação do texto com a imagem, existente nas histórias em quadrinhos, ampliando a compreensão de conceitos de uma forma

que qualquer um dos códigos, isoladamente, teria dificuldades para agir”. (BARBOSA, 2006, p. 22) Barbosa ainda ressalta que “as histórias em quadrinhos aumentam a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, aguçando sua curiosidade e desafiando seu senso crítico.” (BARBOSA, 2006, p. 21)

Luiz Antônio Marcuschi argumenta que conhecer distintos gêneros textuais possibilita ter “instrumentos comunicativos que servem para realizar atividades formais e informais de maneira adequada”. (MARCUSCHI, 2008, p. 213)

De acordo com Clarissa Akemi Eguti, os quadrinhos têm como objetivo narrar

[...] fatos procurando reproduzir uma conversação natural, na qual os personagens interagem face a face, expressando-se por palavras e expressões faciais e corporais. Todo o conjunto do quadrinho é responsável pela transmissão do contexto enunciativo ao leitor. Assim como na literatura, o contexto é obtido por meio de descrições detalhadas através da palavra escrita. Nas HQs, esse contexto é fruto da dicotomia verbal / não verbal, na qual tanto os desenhos quanto as palavras são necessárias ao entendimento da história. (EGUTI, 2001, p. 45)

Em vista disto, pensamos que criar *Comics* permite ao aluno desenvolver sequências narrativas, cuja função é se comunicar. Sendo assim, buscaremos propor a elaboração de atividades que utilize algum dispositivo tecnológico com a finalidade de explorar aplicativos e websites apropriados aos espaços escolares na implementação de uma educação digital.

A proposta apresentada valoriza o processo de criatividade do aluno, uma vez que ele terá que pesquisar, estudar e tirar conclusões para solucionar questões levantadas e observadas por ele. Nesse sentido, operar com o modelo de sala de aula invertida significa que o aluno tomará ciência e terá comprometimento pelo estudo teórico extraclasse e a aula presencial servirá como momento de aplicação dos conceitos explorados.

Baseamos nossa análise também no pensamento de José Morán sobre o ensino híbrido, ao dizer que essa abordagem permite “abrir a escola para o mundo e trazer o mundo para dentro da escola”. (MORÁN, 2015, p. 16)

Morán considera que

O que a tecnologia traz hoje é integração de todos os espaços e tempos. O ensinar e aprender acontece numa interligação simbiótica, profunda, constante entre o que chamamos mundo físico e mundo digital. Não são dois mundos ou espaços, mas um espaço estendido, uma sala de aula ampliada, que se mescla, hibridiza constantemente. Por isso a educação formal é cada vez mais *blended*, misturada, híbrida, porque não acontece só no espaço físico da sala de aula, mas nos múltiplos espaços do cotidiano, que incluem os digitais. O professor precisa seguir comunicando-se face a face com os

alunos, mas também digitalmente, com as tecnologias móveis, equilibrando a interação com todos e com cada um. (MORÁN, 2014, p. 16)

Por via de regra, o processo de ensino-aprendizagem no modelo de sala de aula invertida se insere numa abordagem na qual a aula expositiva deixa de passar somente pelas discussões gerais do professor, mas centrando nas discussões trazidas pelos alunos.

Segundo Berbel, as metodologias ativas “baseiam-se em formas de desenvolver o processo de aprender, utilizando experiências reais ou simuladas, visando às condições de solucionar, com sucesso, desafios advindos das atividades essenciais da prática social, em diferentes contextos.” (BERBEL, 2011, p. 29)

Integrado a essa metodologia, o professor solicitará aos alunos que leiam certo texto ou pesquisem por determinado assunto fora de sala de aula com um tempo pré-estabelecido. Para que essa metodologia seja realizada com êxito, torna-se oportuno trazer alguns referenciais que são eficazes para esses procedimentos, portanto suscita uma cultura de aprendizagem que rompe com o padrão tradicional, a informação centrada exclusivamente no professor.

Através da metodologia ativa, o aluno desenvolve habilidades como a autonomia na busca pelo conhecimento, responsabilidade pelo seu aprendizado, desenvolve a criação cultural e o desenvolvimento do espírito científico e do pensamento reflexivo, desperta a consciência pelo estudo à distância, desenvolve o potencial de pesquisador, promove a persistência nos estudos.

É oportuno sinalizar três procedimentos recorrentes nas metodologias ativas de acordo com Ives Solano Araújo e Eric Mazur (2013) percorrendo por etapas de exercícios de aquecimento (warm-up exercise), de discussões sobre tarefas de leitura e de conceitos trabalhados nas tarefas de Leitura e na discussão em aula.

Desta forma, o primeiro momento é aquele em que os alunos fazem as primeiras leituras referentes aos assuntos que serão abordados em sala de aula. Já o segundo, atento às demandas dos alunos o professor tem a possibilidade de adequar as aulas, partindo das considerações feitas pelos alunos. A terceira etapa, os estudantes farão atividades mediante as atividades orais, individuais ou colaborativas.

Para se ter uma sala de aula invertida eficaz, faz-se necessário fazer uso de temáticas interessantes ao público-alvo, conhecer as dúvidas que os alunos venham a desenvolver, desenvolver atividades desafiadoras, promovendo uma execução favorável ao desenvolvimento de novas questões.

Para que haja êxito nessas atividades, o professor deve desenvolver uma comunicação eficaz, permitindo que os alunos estejam em constante diálogo. Sugerimos criar um grupo com a participação de toda turma do 9º ano através do WhatsApp, do Google Drive ou do Hangouts em razão dessas plataformas permitirem o envio e o recebimento de mensagens instantâneas e chamadas de voz.

Além de mensagens de texto, os usuários podem enviar imagens, vídeos e documentos em DOC, PDF, além de fazer ligações grátis por meio de uma conexão com a internet. Com essa metodologia, acreditamos que o aluno terá propriedade para realizar as tarefas extraclasse, com uma postura distintamente daquela tradicional.

Reeve (2009 apud Berbel, 2011, p 28) afirma que o professor ajuda na autonomia do aluno, quando ele

- a) nutre os recursos motivacionais internos (interesses pessoais); b) oferece explicações racionais para o estudo de determinado conteúdo ou para a realização de determinada atividade; c) usa de linguagem informacional, não controladora; d) é paciente com o ritmo de aprendizagem dos alunos; e) reconhece e aceita as expressões de sentimentos negativos dos alunos.

Há, assim, uma mudança na estrutura verticalizada do conhecimento e nesse processo o aluno colabora aprendendo com suas discussões.

Comparando o método tradicional de ensino com a abordagem de sala de aula invertida, teremos o seguinte quadro.

Aula tradicional	Sala de aula invertida
<ul style="list-style-type: none"> • Transmissão do conhecimento vertical (professor-aluno); • O aluno recebe, a maior parte do tempo, informações; • Atividades tais como exercícios, projetos, trabalhos ficam para casa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Construção de conhecimento entre alunos e professores; • O aluno discute, a maior parte do tempo, informações; • Atividades tais como exercícios, projetos, trabalhos são realizados em sala de aula.

Quadro 1. Aula tradicional x sala de aula invertida

Ressaltamos, assim, que a escola é o espaço essencial em que se pode “garantir aos jovens, aprendizagens para atuar em uma sociedade em constante mudança, prepará-los para

profissões que ainda não existem, para usar tecnologias que ainda não foram inventadas e para resolver problemas que ainda não conhecemos. ” (BRASIL, 2018, p. 471)

Pois entre outras questões, a cultura digital

envolve aprendizagens voltadas a uma participação mais consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que supõe a compreensão dos impactos da revolução digital e dos avanços do mundo digital na sociedade contemporânea, a construção de uma atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais, aos usos possíveis das diferentes tecnologias e aos conteúdos por elas veiculados, e, também, à fluência no uso da tecnologia digital para expressão de soluções e manifestações culturais de forma contextualizada e crítica. (BRASIL, 2018, p. 473)

1.1 DISCIPLINA OU CONJUNTO DE DISCIPLINAS.

Este plano didático será usado nas aulas de Língua Inglesa.

1.2 CONTEÚDO A SER DESENVOLVIDO DURANTE O PROJETO.

Para a criação de sequência narrativas em Língua Inglesa, revisaremos os conteúdos abaixo descritos, visto que eles perpassam por séries desde o 6º ao 9º ano.

- Greetings
- Pronouns
- Modal Verbs
- Imperative
- Simple Present
- Simple Past (Regular and Irregular Verbs)
- Adverbs
- Future
- Connectives
- Prepositions
- Collocations
- Phrasal Verbs

1.3 DEFINIÇÃO DOS OBJETIVOS A SEREM ALCANÇADOS COM O DESENVOLVIMENTO DESSE PLANO DE AULA.

Espera-se como resultado do desenvolvimento desse plano de aula que os objetivos seguintes sejam adquiridos ao final pelos alunos:

1. Inserir o uso das TICs nas aulas de língua inglesa através da utilização de smartphones, tablets e/ou notebooks para dinamizar o processo de aprendizado do aluno;
2. Desenvolver habilidades relacionadas às TICs com o intuito de produzir trabalhos escolares, entendendo as normas textuais de produção de textos coesos e coerentes em inglês;
3. Produzir Comics digitais em sites e aplicativos na internet em língua inglesa, compreendendo as condições de produção desse gênero textual;
4. Desenvolver habilidades como engajamento dos alunos, aulas mais participativas e tecnológicas por meio da sala de aula invertida.

1.4 PÚBLICO-ALVO.

Este plano de aula será aplicado para uma turma de 9º ano do Ensino Fundamental, com um número regular de 35 alunos, no turno da manhã.

1.5 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA.

A escola possui dois andares. No primeiro andar, há uma sala de aula, outra de multimídia, um laboratório de ciências, uma biblioteca, um laboratório de informática onde há vinte e cinco computadores com acesso à internet, uma quadra coberta, uma cantina, dois banheiros masculinos e dois femininos, além da secretaria, da sala dos professores, diretoria e sala da coordenação pedagógica.

Já no segundo andar, há doze salas de aula. Todas possuem quadro negro, comportando quarenta carteiras em média. É possível se conectar à internet pela rede WI-FI disponibilizado pela escola.

1.6 RECURSOS DIDÁTICOS A SEREM USADOS NO PROJETO.

Utilizaremos smartphones, tablets, notebooks. Além desses dispositivos, pode-se utilizar quadro negro, Datashow, aparelho de som, livro didático.

1.7 RECURSOS DIDÁTICOS TICS.

Serão utilizados smartphones, computadores ou notebooks para cada aluno com acesso à internet para que eles utilizem o website PRIXTON.

1.8 TEMPO PREVISTO.

Este projeto será realizado no 4º bimestre escolar, portanto compreendendo apenas os meses de outubro e novembro. Ele será executado em 8 aulas, sendo que cada uma terá duração de 50 minutos. Nessas aulas serão apresentados assuntos relacionados tanto aos conteúdos de língua inglesa quanto das TICs e PRIXTON.

Como cronogramas para as atividades, teremos:

***1ª aula:** Let's read comics. (Objetivo: conhecer o gênero histórias em quadrinhos.)

***2ª aula:** Focusing on comics. (Objetivo: falar sobre as características desse gênero textual.)

***3ª aula:** Creating comics online. (Objetivo: apresentar o website PRIXTON e apresentar a atividade que deverão realizar.)

***4ª aula:** Practising English grammar. (Objetivo: Revisar os conteúdos gramaticais listados no projeto.)

***5ª aula:** Practising English grammar. (Objetivo: Revisar os conteúdos gramaticais listados no projeto.)

***6ª aula:** Doubts. (Objetivo: Tirar dúvidas sobre a construção das Comics.)

***7ª aula:** Comics showing. (Objetivo: Apresentar para a turma as Comics criadas)

***8ª aula:** Uploading comics in blogs. (Objetivo: Criar um blog e fazer upload das Comics. Divulgar para que toda a escola possa conhecer os trabalhos realizados.)

1.9 ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS.

Antes de detalharmos as aulas, desenvolveremos atividades relacionadas ao ensino de língua inglesa que visem:

- Estruturar frases nos tempos verbais;
- Construir *Comics* no Pixton;
- Interagir através das plataformas digitais utilizando as fases da escrita dos diálogos (pré-escrita, escrita e pós-escrita);

1ª AULA:

Partindo da ideia de que utilizaremos as TICs, os materiais didáticos (textos, vídeos, áudios) serão disponibilizados virtualmente para que todos os alunos possam ter acesso. O ambiente online será trabalhado, a fim de beneficiar os alunos na metodologia de sala de aula invertida.

Desta forma, acreditamos que o aluno poderá compreender o conteúdo das atividades através de um meio digital e ao chegar em sala de aula, ele possa utilizá-lo nessas constantes relações de pesquisa e leitura. A sala de aula, portanto, será espaço no qual haverá um constante diálogo proveitoso entre aluno-professor.

Diferentemente do modelo tradicional, os alunos terão a incumbência de realizar em suas casas as atividades solicitadas pelos professores. Essa inversão promove autonomia no processo educacional devido a possibilidade que o meio digital pode oferecer aos alunos. Assim a construção do conhecimento se processa pelo meio interativo, pois os alunos terão diversas interações possíveis promovidas pelos recursos oferecidos pela internet.

Outro aspecto valorizado nessa metodologia é o tempo otimizado pelo aluno. Em razão do acesso prévio ao material fornecido pelo professor será possível que a aula desenvolva novas abordagens significativas.

Deste modo, a proposta é criar um grupo pelo Google Drive onde serão hospedados os materiais) os quais os alunos precisarão ter acesso. Para que os alunos tenham esse acesso, eles serão cadastrados pelo professor, restringido o acesso apenas aos alunos envolvidos no trabalho.

Como meio de comunicação instantânea, serão adicionados os contatos dos alunos em um grupo no WhatsApp em que o professor o utilizará para orientar seus alunos.

O primeiro material disponibilizado será o **LET'S READ COMICS**, cujo fim é observar a linguagem verbal e não-verbal, aspectos característicos desse gênero textual.

LET'S READ COMICS

1.



www.saintseyaparody.blogspot.com

Disponível em: < <http://images4.fanpop.com/image/photos/23100000/Sainr-Seiya-Parody-comic-strips-saint-seiya-knights-of-the-zodiac-23186171-600-220.jpg> >. Acesso em 7 março 2019.

- Do you know these characters?
- Why is this text considered a parody?
- What do you think about tone of this text?
- What do you know about “will” used in the three sentences?

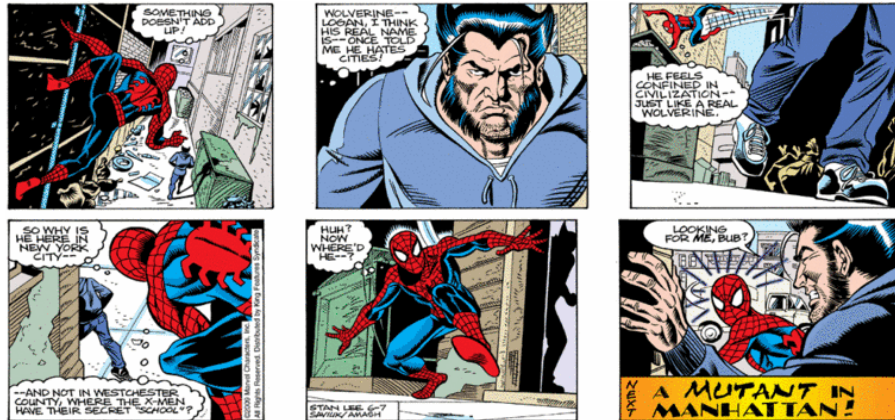
2.



Disponível em: < <https://girltalkhq.com/marvels-newest-female-superhero-inspired-by-the-marvel-comics-newest-female-superhero-inspired-by-the-nigerian-chibok-elementary-girls/blacksister/> >. Acesso em 7 março 2019.

- Search for the functions that *comics* can have.
- Read more about these heroines.

3.



Disponível em: < <http://gamecardsdonotactuallytalk.blogspot.com/2009/06/you-know-spider-man-comic-strip-has.html>>. Acesso 8 março 2019.

a. What kind of balloon was it used in this comics?

b. What does it mean?

c. Watch some balloons of speech at <https://www.youtube.com/watch?v=d-nxFHYsxN0>.

4.



Disponível em: < <https://www.pastemagazine.com/articles/2018/02/see-wakanda-and-die-tells-you-everything-you-need.html>>. Acesso em: 8 março de 2019.

Read about Black Panther (Comics) and answer the questions.

Black Panther is a fictional superhero appearing in American comic books published by Marvel Comics. The character was created by writer-editor Stan Lee and writer-artist Jack Kirby, first appearing in *Fantastic Four* #52 (cover-dated July 1966) in the Silver Age of Comic Books. Black Panther's real name is **T'Challa**, king and protector of the fictional African nation of Wakanda. Along with possessing enhanced abilities achieved through ancient Wakandan rituals of drinking the essence of the heart-shaped herb, T'Challa also relies on his proficiency in science, rigorous physical training, hand-to-hand combat skills,

and access to wealth and advanced Wakandan technology to combat his enemies.

Black Panther is the first superhero of African descent in mainstream American comics, having debuted years before early African American superheroes such as Marvel Comics' the Falcon (1969), Luke Cage (1972) and Blade (1973), or DC Comics' John Stewart in the role of Green Lantern (1971). In one comic book storyline, the Black Panther mantle is handled by Kasper Cole, a multiracial New York City police officer. Beginning as an impersonator, Cole would later take on the moniker of White Tiger and become an ally to T'Challa. The role of Black Panther and leadership of Wakanda is also given to T'Challa's sister Shuri for a short time.

Black Panther has made numerous appearances in various television shows, animated films and video games. The character is portrayed in live action by Chadwick Boseman in the 2016 film *Captain America: Civil War*, and the 2018 films *Black Panther* and *Avengers: Infinity War*, set in the Marvel Cinematic Universe.

In 2011, Black Panther was ranked 51st overall on IGN's "Top 100 Comic Books Heroes" list.

Disponível em:< [https://en.wikipedia.org/wiki/Black_Panther_\(comics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Black_Panther_(comics))>. Acesso em: 31 março 2019.

1. Write T (True) or F (False).

- Black Panther is a fictional superhero published By DC Comics.
- T'Challa is the king of Wakanda.
- Black Panther is the only superhero of African descent in mainstream American comics.
- First appereance was in 1966.

5.



Disponível em:< <https://www.denofgeek.com/us/books-comics/power-rangers/255897/mighty-morphin-power-rangers-strange-history-in-comics>>. Acesso em: 8 março 2019.

a. What are interjections? Do you know them?

Learn more. Visit this website this link: <https://www.youtube.com/watch?v=Me3vXhiONaU>

b. What is HEY!, SNAP, SNAP, SNAP? ZAP!? PUSH!?

2ª AULA:

Apresentadas as *Comics*, o professor fará perguntas motivadoras com o intuito de verificar com os alunos informações que caracterizam esse gênero textual. O objetivo, nesta etapa, é construir uma ideia para esse gênero textual, sem eles lerem um conceito ou uma definição já pronta.

As questões seguintes serão utilizadas para nortear as reflexões dos alunos.

Answer the questions:

- * What subject do those texts speak about?
- * What do you know about comics?
- * Do you know the characters?
- * What do you like superheroes?
- * What is your favorite superhero story? Why?
- * What characteristics do you notice in this text?
- * Did you like those texts?
- * Do you have a habit of reading Comics?
- * What feelings do you have when reading these stories?

Após você ter lido as *Comics*, busque encontrar características que possam categorizar tais textos nesse gênero textual. Pense nos seguintes aspectos:

- * É possível encontrar enredo, personagens, tempo, lugar e desfecho nas *Comics*?
- * Como se estabelece a relação entre a linguagem verbal e não verbal?
- * Quais são as finalidades dos balões presentes em todas as tirinhas? Todos são iguais ou há diferenças? Caso haja, busque na internet informações sobre a função de cada um. É uma oportunidade para conhecer um pouco mais sobre o assunto.
- * Através de que elementos verbais ou não verbais os recursos expressivos são construídos?
- * Em relação às imagens, como elas se apresentam?
- * Por que o requadro, as legendas, expressões faciais e que representam sons são utilizados

nas *Comics*?

Em seguida, como definição do gênero *Comics*, o professor poderá, como sugestão, apresentar as seguintes definições.

Texto I:

Definition of *comic strip* in English:

comic strip 



NOUN

A sequence of drawings in boxes that tell an amusing story, typically printed in a newspaper or magazine.

[as modifier] 'a continuing story in comic-strip form'

Disponível em: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/comic_strip>. Acesso em: 5 fev. 2019.

Texto II:

COMICS – O gênero textual história em quadrinhos é dinâmico e flexível. Uma HQ pode ser temporal, regional, política, policial, científica, social, erótica, histórica, infantil, etc. Apresenta personagens e elencos fixos, narrativa sequencial em quadros, apresentada na ordem de tempo em que o fato se desenrola. Utiliza recursos tais como legendas (cujos textos são relacionados à imagem de cada quadrinho) e balões para acomodar as falas e pensamentos dos personagens. A história pode ser desenvolvida em uma ou duas tiras (*comic strips*), ou várias páginas (revista, álbum). Para ser caracterizada como história em quadrinhos necessita apresentar ao menos dois quadrinhos ou cenas. (CORDEIRO, 2016, p. 13)

Texto III:

Definição de Comics (História em Quadrinhos -HQs)

As HQs têm personagens e elenco fixos, narrativa sequencial em quadros, numa ordem de tempo, nos quais o fato se desenrola por meio de legendas e balões com textos pertinentes à imagem de cada quadrinho. A história pode se desenvolver numa tira, numa página, em duas ou várias páginas (revista ou álbum). É obvio que para uma história ser em quadrinhos ela precisa ter no mínimo, dois quadrinhos (ou cenas). [...]. Uma HQ é ampla e maleável. Pode ser temporal, regional, política, policial, científica, social, esportiva, histórica, infantil, adulta,

terror e humor. Utiliza figuras humanas perfeitas ou distorcidas (caricaturas), animais humanizados, homens animalizados, bonecos, objetos, entre outros.

MORETTI, Fernando. Qual a diferença entre charge, cartum e quadrinhos. Disponível em: <http://www.ccqhumor.com.br/artgos_cartum_diferenca.htm>. Acesso em: 25 fev. 2019.

3ª AULA:

Após os alunos terem conversado sobre as impressões que tiveram sobre os textos lidos em casa, nesta nova etapa, eles começarão a criar suas Comics a partir do website Pixton.

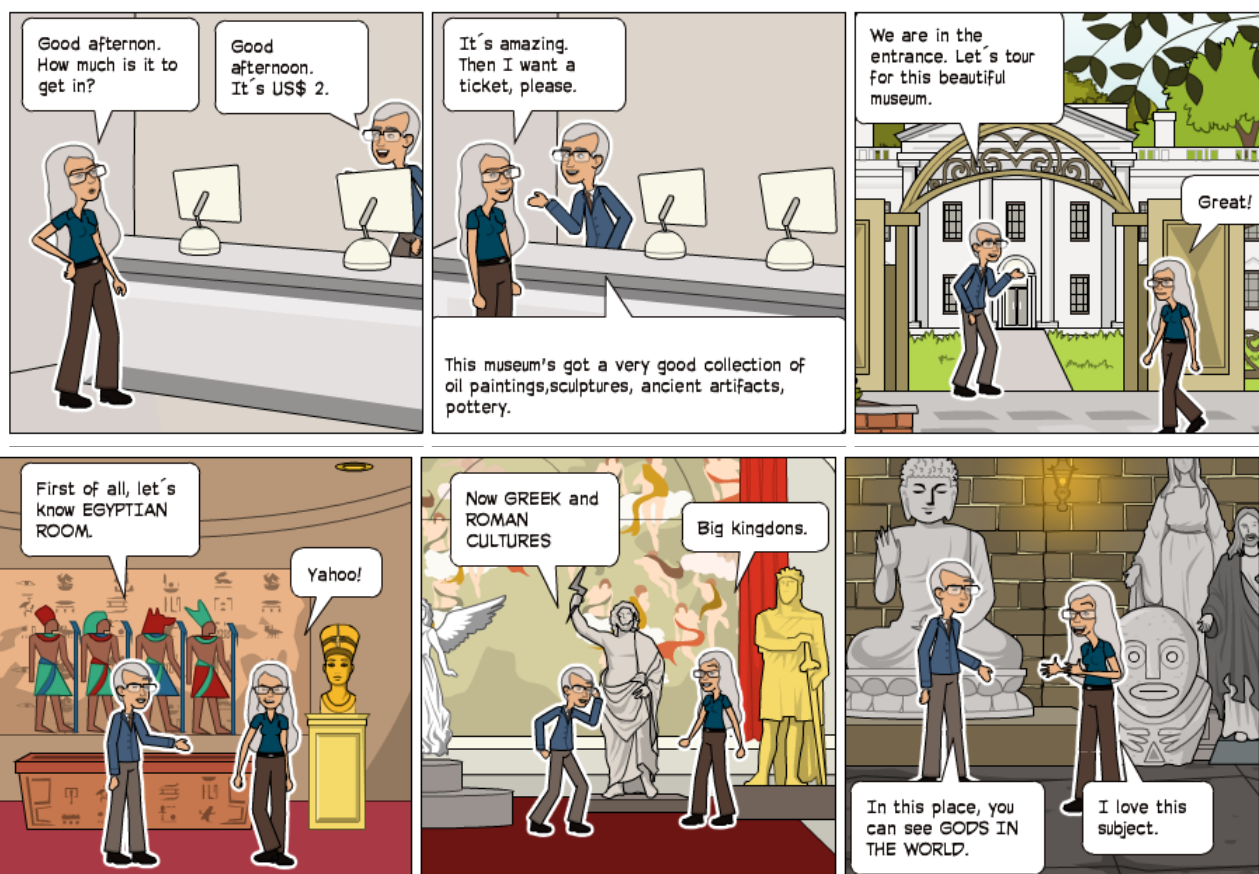
As Comics abaixo são apresentadas aos alunos como modelos elaboradas no PIXTON.

COMIC 1:




Knowing the museum.

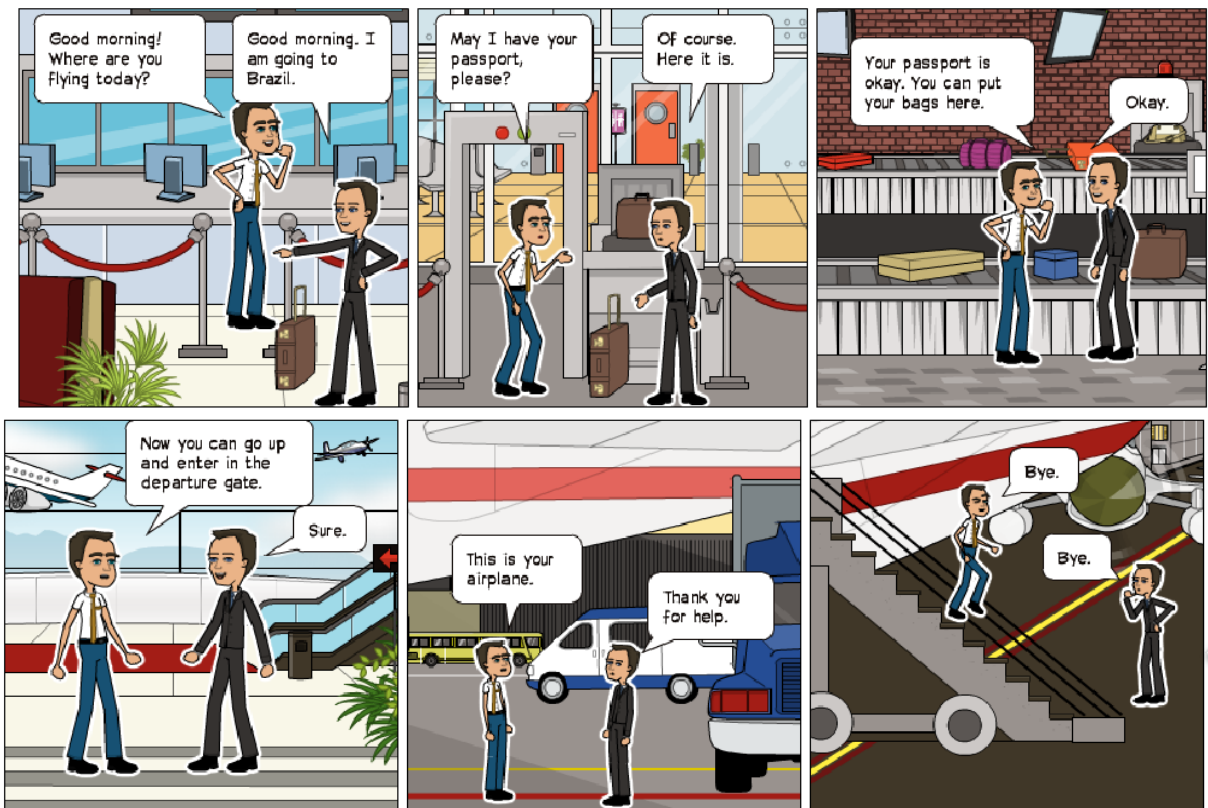
Modo Iniciante

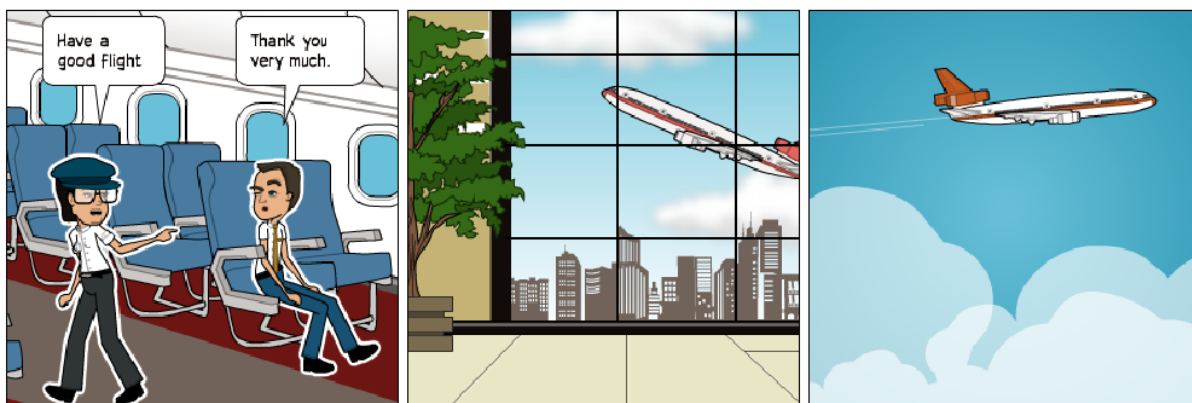




COMIC 2:

 Flying to Brazil





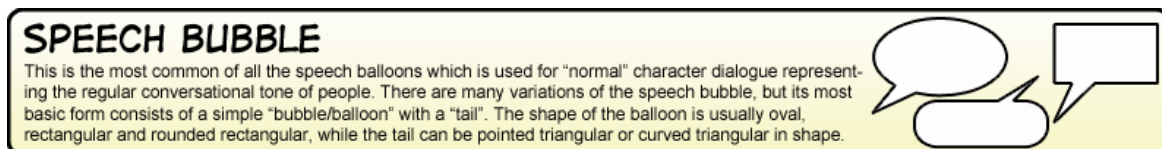
Exibidas as HQs produzidas no PIXTON, os alunos podem conversar sobre elas, pensando nas mesmas questões propostas. Retomemos alguns pontos para discussão.

- * Gostaram de ler as *Comics* “Knowing the museum” e “Flying to Brazil”? Justifique. (Por que sim / não?)
- * O que acharam de terem-na lido em inglês?
- * Qual a história narrada?
- * Qual é o seu ponto de vista sobre as atitudes dos personagens em relação ao fato principal?
- * O que você faria se estivesse no lugar dessas personagens?
- * Sabem que os recursos visuais (ilustrações, balões, cores) auxiliam na compreensão do sentido dos vocábulos e expressões do texto? O que pensa disso?

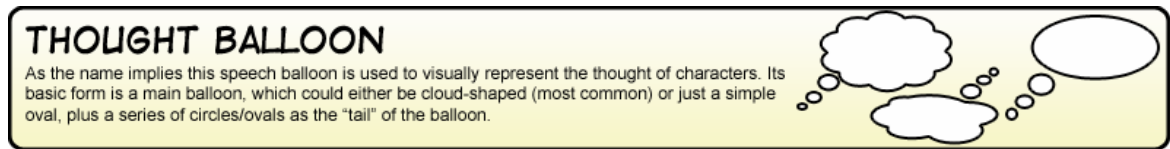
CARACTERÍSTICAS DAS COMICS.

Em casa, os alunos deverão pesquisar sobre características comumente encontradas nas Comics. Eles podem pesquisar sobre:

I) a presença de balões que podem expressar fala, pensamento, dentre outros;



Disponível em: <<https://www.eurobricks.com/forum/index.php?forums/topic/74165-lesson-adding-dialogue-to-comics/>>. Acesso 17 fev. 2019.



Disponível em: <<https://www.eurobricks.com/forum/index.php?forums/topic/74165-lesson-adding-dialogue-to-comics/>>. Acesso 17 fev. 2019.

II) a presença de personagens nas *Comics*.

A definição para personagens, segundo o *Literary Terms*:

A character is a person, animal, being, creature, or thing in a story. Writers use characters to perform the actions and speak dialogue, moving the story along a plot line. A story can have only one character (protagonist) and still be a complete story. This character's conflict may be an inner one (within him/herself), or a conflict with something natural, such as climbing a mountain. Most stories have multiple characters interacting, with one of them as the antagonist, causing a conflict for the protagonist. (Disponível em: <<https://literaryterms.net/character/>>. Acesso em 15 fev. 2019.)

III) sequência narrativa / enquadramento/timing

Baseia-se na ação envolvendo elementos estruturantes do processo narrativos tais como: personagens, tempo, espaço e conflito. É necessário, também, que haja uma noção de tempo no enredo. Essa sensação nas comic strips se processa através do enquadramento das cenas.

Sobre este aspecto, sugerimos que os alunos assistam ao tutorial disponibilizado no Youtube. Link:



Tutorial - Narrativa Visual - Timing nas Histórias em Quadrinhos

https://www.youtube.com/watch?v=XHALewYbz_o.

IV) Onomatopeias



Disponível em:< <https://aprenderpalavras.com/lista-de-onomatopeias-em-ingles/>>. Acesso em: 31 março 2019.

WEBSITES E COMICS

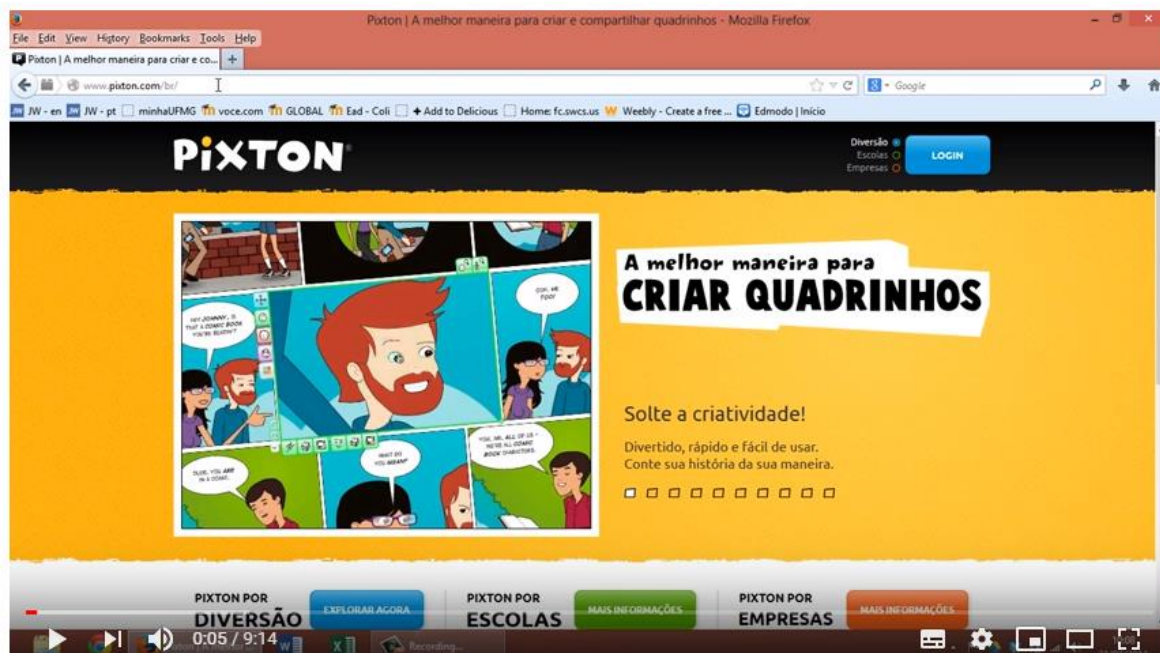
Nesta etapa, os alunos serão conduzidos a elaborarem suas próprias histórias em quadrinhos. Para tanto, eles assistirão aos vídeos em casa, dos tutoriais que explicam a maneira de como fazer as Comics.

De maneira geral, o vídeo *How to Create a Comic Strip* apresentará maneiras de como elaborar uma HQ. Assista com atenção ao tutorial a fim de que ele contribuir para seu conhecimento.



Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ufOXBuGhVWg>>. Acesso em: 19 fev. 2019.

Apresentado o primeiro vídeo, o professor poderá apresentar o tutorial de como elaborar vídeos usando agora o PIXTON em sala de aula.



Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hEIVHcCE_mo>. Acesso em: 19 fev. 2019.

Consideramos relevante exibir o tutorial, pois este material ajudará o aluno a compreender informações da ferramenta.

4ª e 5ª AULA:

Nestas duas aulas, o professor poderá oferecer um estudo relacionado a gramática como componente linguístico. Consideramos que esta etapa consiste em rever tópicos gramaticais explanados durante as séries do ensino fundamental.

Essas aulas serão expositivas, uma vez que os alunos deverão fazer exercícios tanto em sala de aula quanto em casa. Ressaltamos que algumas atividades serão realizadas em sala de aula, com a orientação do professor.

Como material de auxílio, iremos sugerir conteúdos como os apresentados abaixo e também através de vídeos.

1. Greetings

Revisar o vocabulário em inglês que expresse polidez nas conversações.

Greetings: Cumprimentos.

Hello! Olá!

Hi! Oi!

Good Morning! Bom dia!

Good Afternoon! Boa tarde!

Good Evening! Boa noite!

Greetings with questions: Cumprimentos com perguntas:

How are you? Como vai você?

What are you doing? O que você está fazendo?

How is your day? Como está seu dia?

How are you feeling today? Como você está se sentindo hoje?

Answers: Respostas:

I'm fine! Eu estou bem!

I'm wonderful! Eu estou maravilhosa(o)!

I'm pretty good! Eu estou muito bem!

I'm tired! Eu estou cansada(o)!

I'm hungry! Eu estou com fome!

I'm not so good! Eu não estou muito bem!

Indicamos também este vídeo no qual alunos terão acesso a conversações em que observarão os principais cumprimentos usados em inglês.

Link para o vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=gaKgwx6gZXc>

2. Tempos verbais

Busca-se através da sistematização desses tempos simples em inglês, formular sentenças coesas.)

Present Simple

Sugerimos o vídeo que aborda o uso do Present Simple. Visite o link: <https://www.youtube.com/watch?v=fC0rVDXg6eA>

Para conhecer as funções deste tempo verbal, sugerimos o site: <https://learnenglish.britishcouncil.org/english-grammar/present-simple>

Present Simple:

Functions:

We use the present simple to talk about:

- something that is **true** in the present:

I'm nineteen years old.

I'm a student.

He lives in London.

- something that **happens regularly** in the present:

I play football every weekend.

- something that is always true:

*The human body **contains** 206 bones.*

*Light **travels** at almost 300,000 kilometres per second.*

Base form:

The present tense is the **base form** of the verb:

*I **work** in London.*

But with the third person singular (*she/he/it*), we add an **-s**:

*She **works** in London.*

Present simple negatives:

Look at these sentences:

*I like tennis but I **don't like** football. (don't = do not)*

*I **don't live** in London now.*

*I **don't play** the piano but I play the guitar.*

*They **don't work** at the weekend.*

*John **doesn't live** in Manchester. (doesn't = does not)*

*Angela **doesn't drive** to work. She goes by bus.*

We use *do* and *does* to make negatives with the present simple. We use *doesn't* for the third person singular (*she/he/it*) and *don't* for the others.

Present simple questions:

Look at these questions:

***Do** you **play** the piano?*

*Where **do** you **live**?*

***Does** Jack **play** football?*

*Where **does** he **come from**?*

***Do** Rita and Angela **live** in Manchester?*

*Where **do** they **work**?*

We use *do* and *does* to make questions with the present simple. We use *does* for the third person singular (*she/he/it*) and *do* for the others

Past

Para conhecer as funções do Simple Past, visitar o site:
<https://learnenglish.britishcouncil.org/english-grammar/talking-about-past>

Assista aos vídeos nos links abaixo para saber mais sobre o Past Simple.

Link 1: <https://www.youtube.com/watch?v=r2cf1qcltzY>

Link 2: https://www.youtube.com/watch?v=aPgtdZ_urZk

The past tense in English is used:

- to talk about the **past**
- to talk about **hypotheses** – things that are imagined rather than true.
- for **politeness**.

There are **four** past tense forms in English:

Tense	Form
Past simple:	I worked
Past continuous:	I was working
Past perfect:	I had worked
Past perfect continuous:	I had been working

We use these forms:

- to talk about the **past**:

He **worked** at McDonald's. He **had worked** there since July..
He **was working** at McDonald's. He **had been working** since July.

- to refer to the **present** or **future** in **conditions**:

He could get a new job if he really **tried**.
If Jack **was playing** they would probably win.

and **hypotheses**:

It might be dangerous. Suppose they **got** lost.
I would always help someone who really **needed** help.

and **wishes**:

I wish it **wasn't** so cold.

- In **conditions**, **hypotheses** and **wishes**, if we want to talk about the **past**, we always use the **past perfect**:

I would have helped him if he **had asked**.
It was very dangerous, What if you **had got** lost?
I wish I **hadn't spent** so much money last month.

- We can use the past forms to talk about the **present** in a few **polite expressions**:

Excuse me, I **was wondering** if this **was** the train for York.
I just **hoped** you **would** be able to help me.

Future

Assista aos vídeos nos links abaixo para saber mais sobre o Simple Future.

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=RGRZnapvDFo>

Para conhecer as funções do Simple Future, visitar o site:

<https://learnenglish.britishcouncil.org/english-grammar/talking-about-future>

Talking to the future

1. When we **know** about the **future** we normally use the **present tense**.

- We use the **present simple** for something **scheduled** or arranged:

We have a lesson next Monday.

The **train arrives** at 6.30 in the morning.

The **holidays start** next week.

It is **my birthday** tomorrow.

- We can use the **present continuous** for **plans** or arrangements:

I'm playing football tomorrow.

They are coming to see us tomorrow.

We're having a party at Christmas.

2. We use **will** to talk about the future:

- When we make **predictions**:

It will be a nice day tomorrow.

I think **Brazil will win** the World Cup.

I'm sure **you will enjoy** the film.

- To mean *want* to or *be willing to*:

I hope **you will come** to my party.

George says **he will help** us.

- To make offers and promises:

I'll see you tomorrow.

We'll send you an email.

- To talk about **offers** and **promises**:

Tim will be at the meeting.

Mary will help with the cooking.

3. We use *(be) going to*:

- To talk about **plans** and **intentions**:
I'm going to drive to work today.
They are going to move to Manchester.
- When we can see that something is **likely to happen**:
 Be careful! **You are going to fall**.
 Look at those black clouds. I think **it's going to rain**.

4. We often use verbs like *would like, plan, want, mean, hope, expect* to talk about the future:

What are you going to do next year? **I'd like to go** to University.
We plan to go to France for our holidays.
 George **wants to buy** a new car.

5. We use **modals** *may, might, and could* when we are **not sure** about the future:

I might stay at home tonight, or **I might go** to the cinema.
We could see Mary at the meeting. She sometimes goes.

6. We can use *should* if we think something is **likely to happen**:

We should be home in time for tea.
The game should be over by eight o'clock.

7. Clauses with **time words**:

In clauses with time words like *when, after, and until* we often use a **present tense** form to talk about the future:

I'll come home **when I finish** work.
 You must wait here **until your father comes**.
 They are coming **after they have had** dinner.

8. Clauses with *if*:

In clauses with *if* we often use a **present tense** form to talk about the future:

We won't be able to go out **if it rains**.
If Barcelona win tomorrow they will be champions.

WARNING: We do not normally use *will* in clauses with *if* or with **time words**:

I'll come home **when I will finish** work.
 We won't be able to go out **if it will rain rains**.

But we can use *will* if it means a promise or offer:

I will be very happy **if you will come** to my party.
 We should finish the job early **if George will help** us.

9. We can use the **future continuous** instead of the present continuous or going to **for emphasis** when we are talking about plans, arrangements and intentions:

They'll be coming to see us next week.
I will be driving to work tomorrow.

4. Dictionary

Com a finalidade de conhecer palavras novas, indicamos os dicionários on-line:

- a. Cambridge - Link: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles-portugues/>
- b. Oxford – Link: <http://www.wordreference.com/enpt/oxford>
- c. Michaelis – Link: <https://michaelis.uol.com.br/>

5. Pixton

Utilizamos o Pixton para criar as *Comics* e de maneira didática, fizemos o passo a passo das etapas que os alunos deverão seguir para fazer suas HQs. Para acessarem o site, os alunos deverão entrar no site: <https://www.pixton.com/br/schools/activate> e seguir as etapas apresentadas abaixo:

1. No dispositivo que o aluno for acessar o site (notebook, smartphone, tablet, dentre outros), ele deve entrar no site e digitar a senha disponibilizada anteriormente pelo professor em sala de aula.



The image shows a screenshot of the Pixton website's activation page for students. At the top, there is a black banner with the Pixton logo (a colorful square) and the word "PIXTON" in white. Below the banner, the text "ALUNOS INICIANTEs" is displayed in large, bold, black letters. Underneath, there is a light gray box containing the instruction "Digite a chave de ativação do fornecida pelo professor:". Below this instruction, the URL "Pixton.com/a/" is followed by a text input field containing "XXXX-XX". Below the input field, there is a checkbox with the text "Já tenho um nome de usuário Pixton". At the bottom of the box, there is a blue button with the word "ENVIAR" in white capital letters.

2. Em seguida, deverá fazer um USUÁRIO e SENHA para ter acesso à página.



ESCOLHA UM NOME DE USUÁRIO E SENHA


Nome de Usuário


Senha
Deve ter pelo menos 3 caracteres

Seu nome real
Opcional

ENVIAR

OU

 **Login com o Google**

 **Login com o Office 365**

3. Inseridos os dados, ele estará na página inicial onde encontrará o link IR PARA O PROJETO. Neste espaço, ela já poderá encontrar os recursos para que possa construir sua HQ.



ESCOLA ESTAD

Comece com 2 passos fáceis

1 CRIE SEU AVATAR

2 CONCLUIR UM PROJETO

OCULTAR

MINHA SALA DE AULA 2019

PROJETOS ATIVOS:

HQs nas aulas de Língua Inglesa

[IR PARA O PROJETO](#)


Mateus S8
CRIE SEU AVATAR

Projetos ativos

Mensagens de saída de aula

4. Agora, ele precisará começar as etapas, clicando em CRIE UM QUADRINHO e selecionar as três opções oferecidas a ele.



Idioma: Português (BR)

ESCOLHA UM FORMATO

Quadrinho

Uma grade de painéis quadrados, como curtas ou longas de que você gosta.

SELECIONAR ...

HQ com Legendas

Cada painel tem um título e / ou descrição.

SELECIONAR ...

Graphic novel

Variar tamanhos de painéis para um layout mais complexo.

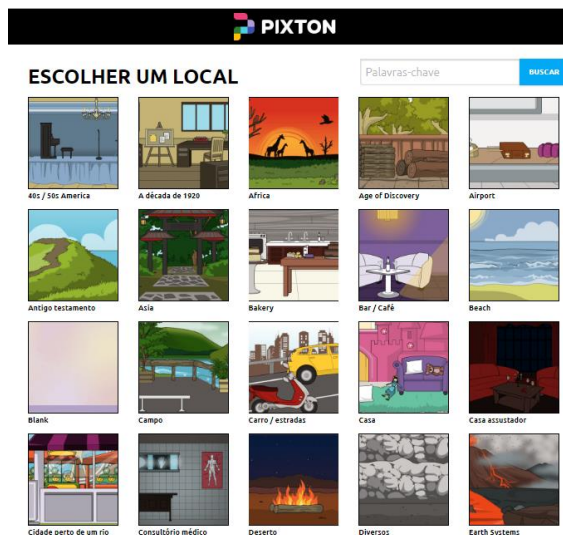
SELECIONAR ...

MAIS OPÇÕES ...

5. Iniciada a sessão Quadrinho, o aluno deverá escolher a modalidade, a princípio, iniciante.



6. Selecionada essa modalidade, ele terá inúmeros locais para pensar as situações comunicativas em inglês como podemos observar nesta página abaixo.



7. O aluno será o responsável por elaborar seu roteiro de situações comunicativas. Nesta fase, o professor contribuirá com os alunos no sentido de enumerar e listar temáticas tais como: a) entrevista de emprego, b) no aeroporto, c) no restaurante, d) na escola, e) no supermercado dentre outras situações.

6ª AULA:

Esta aula será para que os alunos tirem dúvidas em relação ao algum assunto que não esteja claro.

7ª AULA:

As Comics produzidas serão apresentadas a turma.

8ª AULA:

Concluídas todas as atividades, os trabalhos serão publicados através de um blog que a turma fará. Eles deverão divulgar o blog para as outras turmas da escola onde estudam a fim de os trabalhos sejam conhecidos.

1.10 PRODUTO.

Os alunos criarão um blog na internet com as HQs, expondo os trabalhos construídos ao longo das aulas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS.

Consideramos que a metodologia ativa nas aulas de língua inglesa contribui com uma proposta educacional mais dinâmica e eficaz. Utilizar, também, tecnologias digitais presentes no cotidiano dos alunos possibilita criar métodos uteis na aprendizagem, comprometendo-se com seu aprendizado. Como se pode observar, essas duas abordagens focam o processo da participação ativa dos envolvidos, centrados em suas respectivas realidades.

A proposta desse trabalho possibilitou, de algum modo, verificar esse processo participativo na construção do conhecimento através da consciência de que os dispositivos digitais auxiliam na busca do conhecimento. Diante desse fator, a sala de aula invertida gera uma autonomia no aluno, uma vez que ele se torna responsável em executar as tarefas solicitadas. Muitas delas são realizadas, a maior parte do tempo em suas casas, portanto as vantagens da sala de aula invertida possibilitam alunos ativos, aproveitamento o tempo para outras discussões.

Partindo dessas constatações, observamos que as tecnologias contemporâneas podem redefinir o contexto educacional, pois as abordagens e metodologias educacionais agem em consonância com essas transformações. Um fator que contribui é o fácil acesso a smartphones, tablets, notebooks dentre outros dispositivos. Isto significa que eles têm mais oportunidades de acesso as plataformas educativas e interativas por meio de fóruns, chats, laboratórios virtuais favorecendo as práticas de sala de aula invertida e ampliando o acesso aos alunos da educação básica.

Este projeto estimula o aluno a trabalhar diversas atividades através de conteúdos apresentados pelo ambiente virtual, possibilitando em sala de aula uma interação e um

engajamento diferente de modelo de sala de aula tradicional. É possível dizermos também que essa metodologia possibilita que o aluno aprenda em seu tempo, distantemente da maneira do ensino tradicional.

O modelo de sala de aula invertida, conseqüentemente, permite que o professor acompanhe de perto o trabalho que os alunos têm desenvolvido por meio de Hangouts, WhatsApp dentre outros. O ensino híbrido é um dessas facetas que encontramos com a inserção das inovações promovidas com a presença de dispositivos digitais. Há uma desvinculação das práticas tradicionais como, por exemplo, desvincular o papel do professor como centralidade.

Ao falar sobre o ensino híbrido, Christensen, Horn e Staker (2013) consideram que levar o ensino online as escolas perpassam por duas opções: a sustentada e a disruptiva. Assim sendo, a primeira opção trata-se de aplicar o ensino online juntamente com o modelo de sala de aula tradicional. Já a abordagem disruptiva afasta-se do modelo de abordagem da sala de aula tradicional.

Além dessas questões sobre metodologias ativas, ler *Comics* propicia uma prática lúdica em torno das atividades que estão produzindo, proporcionando diversos benefícios tais como desenvolvimento da criação, desenvolvendo o processo criativo. O uso desse gênero textual em sala de aula torna-se uma proposta lúdico-pedagógica, fazendo do aluno um cidadão crítico diante das possibilidades que a língua inglesa pode lhe oferecer.

Dadas tais ponderações, consideramos que os meios de comunicação atuais possibilitam um ensino de qualidade ao que se trata da inserção de novas tecnologias relacionadas à educação para servirem para o desenvolvimento de atividades, pesquisas mediante a técnicas computacionais.

REFERÊNCIAS

ARAUJO, I. S.; MAZUR, E. Instrução pelos Colegas e Ensino sob Medida: Uma proposta para engajamento dos alunos no processo de ensino-aprendizagem de Física. **Caderno Brasileiro de Ensino de Física**, Florianópolis, v. 30, n. 2, p. 362- 284, 2013.

BARBOSA, Alexandre et al. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2006.

BERBEL, N. A. N. **As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes**. Londrina: Ciências Sociais e Humanas, 2011.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**: Educação é a base. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018. Disponível em:< <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/02/bncc-20dez-site.pdf>>. Acesso em 16 março 2019.

CHRISTENSEN, C.; HORN, M. & STAKER, H. **Ensino Híbrido**: uma Inovação Disruptiva?. Uma introdução à teoria dos híbridos. Maio de 2013. Disponível em:< https://www.pucpr.br/wp-content/uploads/2017/10/ensino-hibrido_uma-inovacao-disruptiva.pdf>. Acesso em: 08 abril 2019.

EGUTI, Clarícia Akemi. **A Representatividade da oralidade nas Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. USP, 2001. Dissertação de Mestrado.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção Textual, análise de gêneros e compreensão**. Parábola Editorial, São Paulo. 2008.

MORÁN, José. **Mudando a educação com metodologias ativas**. Disponível em:<
http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf>. Acesso
em: 31 março de 2019.