



SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Instructions for a Game

Nesta sequência didática, serão trabalhadas a ampliação do repertório lexical, a leitura e a interpretação de instruções de um jogo popular entre crianças jamaicanas e a produção de instruções para um jogo escolhido pelos estudantes.

Relação entre BNCC, objetivos e conteúdos

Objetos de conhecimento	<ul style="list-style-type: none">• Compreensão geral e específica (<i>skimming</i> e <i>scanning</i>)• Objetivos de leitura• Partilha de leitura• Pré-escrita: planejamento de produção escrita, com mediação do professor• Produção de textos escritos, em formatos diversos, com mediação do professor
Habilidades	<ul style="list-style-type: none">• (EF07LI06) Antecipar o sentido global de textos em língua inglesa por inferências, com base em leitura rápida, observando títulos, primeiras e últimas frases de parágrafos e palavras-chave repetidas.• (EF07LI07) Identificar a(s) informação(ões)-chave de partes de um texto em língua inglesa (parágrafos).• (EF07LI09) Selecionar, em um texto, a informação desejada como objetivo de leitura.• (EF07LI11) Participar de troca de opiniões e informações sobre textos, lidos na sala de aula ou em outros ambientes.• (EF07LI12) Planejar a escrita em função do contexto (público, finalidade, <i>layout</i> e suporte).• (EF07LI14) Produzir textos diversos sobre fatos, acontecimentos e personalidades do passado (linha do tempo/ <i>timelines</i>, biografias, verbetes de enciclopédias, blogues, entre outros).
Objetivos de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer a organização textual e a finalidade de regras de jogos.• Produzir instruções de um jogo para ser divulgado na escola e/ou na sala de aula.
Conteúdos	<ul style="list-style-type: none">• texto com instruções sobre um jogo popular na Jamaica: <i>Dandy Shandy</i> or <i>Kwivalula</i>

Desenvolvimento

Quantidade de aulas: 3 aulas de 45-50 minutos cada.

Aula 1

Materiais e recursos

- fotos das brincadeiras (impressas ou projetadas)
- texto *Dandy Shandy or Kwivalula* (impresso ou projetado)
- dicionários bilíngues (um para cada grupo de 3 ou 4 estudantes)
- folha de papel sulfite A4
- computador com acesso à internet e projetor

Procedimentos

Atividade 1: Turma toda; em suas carteiras. 5 min.

Começar a aula perguntando aos estudantes se eles gostam de brincar e do que gostavam quando eram mais novos. Perguntar também se as brincadeiras favoritas se mantiveram com o passar do tempo ou se, agora, gostam mais de outras brincadeiras. Pedir que dividam suas experiências pessoais se estiverem confortáveis para isso. Fazer uma pesquisa prévia com os nomes dos jogos mais populares na comunidade escolar para verificar se há nomes equivalentes em inglês (por exemplo, brincar de roda, que em inglês é *circle dance*). Lembrar os estudantes que alguns jogos não têm nomes equivalentes em inglês.

Atividade 2: Turma toda; em suas carteiras. 15 min.

Apresentar as imagens a seguir para os estudantes e perguntar se eles conhecem as brincadeiras. Para garantir que os estudantes visualizaram bem cada imagem, pedir que digam os nomes das brincadeiras em português neste primeiro momento (1. Queimada, 2. Pular corda, 3. Esconde-esconde, 4. Pega-pega, 5. Jogo da velha, 6. Telefone sem fio, 7. Cabo de guerra, 8. Bolinha de gude, 9. Amarelinha). A seguir, escrever no quadro os nomes das brincadeiras em inglês para que os estudantes associem esses nomes às imagens. Verificar a pronúncia dos nomes dos jogos da atividade com antecedência ou pedir aos estudantes que o façam. Você pode usar dicionários disponíveis *on-line* que ofereçam esse recurso. Lembrar à turma de que a pronúncia mostrada em dicionários pode variar e que alguns *sites* dão a opção de inglês americano e britânico. Para ficar um pouco mais desafiador, sugerimos a você que escreva os nomes das brincadeiras nesta ordem:

- Tic-tac-toe
- Tug-of-war
- Hopscotch
- Marbles

- Catch
- Chinese Whispers
- Dodge Ball
- Skipping Rope
- Hide-and-peek

1



Ory Gonian/Shutterstock.com

Dodge Ball

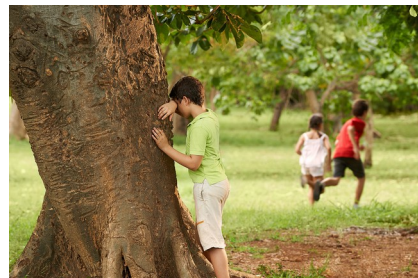
2



oliveromg/Shutterstock.com

Skipping Rope

3



Diego Cervo/Shutterstock.com

Hide-and-peek

4



Pond Studio/Shutterstock.com

Catch

5



s_oleg/Shutterstock.com

Tic-tac-toe

6



Caftor/Shutterstock.com

Chinese Whispers

7



Robert Kneschke/Shutterstock.com

Tug-of-war

8



sirtravalot/Shutterstock.com

Marbles

9



spotters/Shutterstock.com

Hopscotch

Reservar até 5 minutos para que os estudantes façam a tarefa sozinhos. Caso surjam dúvidas acerca do significado de uma palavra, incentivá-los a usar dicionários bilíngues *online* para dirimir a questão. Antes de finalizar a atividade, conferir se as respostas dadas por eles estão corretas. Desenhar a tabela a seguir no quadro e pedir aos estudantes que a copiem em seus cadernos. Depois, pedir que escrevam os nomes dos jogos e das brincadeiras nas colunas apropriadas. Explicar que é possível que haja palavras repetidas em algumas colunas (por exemplo, *Games I know/Games I like*). Pedir que compartilhem as informações com os colegas.

Games I know	Games I don't know	Games I like	Games I don't like
--------------	--------------------	--------------	--------------------

Para encerrar esta atividade, convidar os estudantes para a reflexão das seguintes perguntas:

1. Qual é a importância de brincar? **Respostas pessoais.**
2. Qual é a importância de se manter a tradição de jogos e brincadeiras? **Respostas pessoais.**

Atividade 3: Grupos de 3 ou 4 estudantes; em suas carteiras. 20 min.

Solicitar aos estudantes se sentem em grupos de 3 ou 4 integrantes (deixar que eles escolham seus grupos livremente ou usar alguma técnica de agrupamento). Por exemplo, em uma turma de 32 estudantes, para formar grupos de 4, pode-se contar de 1 a 8, apontando para cada um. Pedir a eles que guardem os números que lhes forem atribuídos. Depois, pedir a todos os estudantes cujo número for 1 que formem um grupo, os estudantes de número 2, outro grupo, e assim por diante. Fazer esse tipo de agrupamento pode ser interessante para integrar estudantes com colegas com os quais eles talvez não tenham tanto contato.

Comentar com os estudantes que todo jogo ou brincadeira possui regras e que, antes mesmo de jogar/brincar, é preciso que todos os participantes saibam fazê-lo; por isso, é importante termos instruções para os jogos e as brincadeiras. Por exemplo, ninguém nasce sabendo jogar futebol, mas aprendemos que há um número estabelecido de participantes em cada time, que o objetivo do jogo é acertar a bola dentro do gol, que não é permitido o uso das mãos, que há um tempo limite de jogo, entre outras regras. As instruções servem para que qualquer pessoa possa aprender como jogar/brincar e, assim, participar do jogo/brincadeira.

Distribuir ou projetar o texto a seguir para que os estudantes façam uma leitura rápida neste primeiro momento. Pedir que leiam apenas o título e tentem adivinhar o tema do texto. Reservar até 3 minutos para que os estudantes dividam com os colegas de grupo as ideias que tiveram sobre o tema. Antes de começar a leitura, para ajudar os estudantes com o *brainstorming* de ideias, explicar que *aiming* significa "pontaria (ter um alvo e querer atingi-lo)" e *dodging* significa "esquivar-se, ou seja, sair da frente para evitar ser pego ou atingido por algo". Anotar as ideias dadas pelos estudantes no quadro para, mais tarde, conferir qual grupo chegou mais perto da resposta. Agora, escrever no quadro as questões a seguir para que os estudantes as respondam depois de ler o texto novamente.

1. What does the text look like?

- a) Blog.
- b) Instructions. x
- c) Letter.
- d) Recipe.

2. What is it about?

- a) How to bake a cake.
- b) How to play a game. x
- c) How to post a comment.
- d) How to write a letter.

3. What is the game similar to?

- a) Chinese Whispers.
- b) Dodge Ball. x
- c) Hide and Seek.
- d) Tug-of-war.

Pedir aos estudantes que leiam o texto novamente com mais cuidado e atenção para responder à pergunta *Why does the child in the center shout “sight”?* (As an indication of having better eyesight than the thrower). Explicar que, durante a brincadeira, os participantes gritam “sight” para indicar que estão atentos e que conseguiram escapar da bola.

Dandy Shandy or Kwivalula (Aiming and Dodging)

[...]

Two children stand facing each other about thirty feet or ten metres or more apart. Another child stands between them, and is the object to be hit with the ball as it is thrown. If the child in the centres dodges the ball by either going to the left or right, crouching or moving up and down, he or she usually shouts “sight” as an indication of having better eyesight than the thrower.

[...]

UNESCO. **Children Play**. 2013. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001326/132671e.pdf>>. Acesso em: 24 out. 2018.

Para finalizar a atividade, fazer as seguintes perguntas para que os estudantes respondam oralmente em seus grupos:

1. Em sua opinião, qual é a habilidade mais importante para brincar de *Dandy Shandy* e vencer? **Respostas possíveis: visão, observação, agilidade e pontaria.**
2. Você gostaria de brincar de *Dandy Shandy*? **Respostas pessoais.**

Avaliação – 10 min.

Pedir aos estudantes que escrevam seus nomes em uma folha avulsa e respondam individualmente às perguntas a seguir. Avaliar como o grupo internalizou o que foi visto nesta aula e se há necessidade de revisão. Caso algo não esteja claro para a maioria do grupo, preparar uma pequena atividade para o início da aula seguinte. Se apenas alguns estudantes demonstrarem mais dificuldades, trabalhar mais próximo a eles ou designar colegas que possam auxiliá-los durante as aulas seguintes. Guardar esse registro nos portfólios individuais dos estudantes.

1. Qual é a importância das instruções de um jogo/uma brincadeira? **Apresentar como um jogo ou uma brincadeira funciona: seu objetivo, número de participantes e tempo de duração, por exemplo. As instruções nos ensinam sobre o jogo/a brincadeira.**
2. Das brincadeiras que foram apresentadas na aula, qual é a sua favorita? Escreva o nome dela em inglês. **Respostas pessoais.**

Aula 2

Materiais e recursos

- texto da aula anterior (impresso ou projetado)
- dicionários bilíngues (um para cada grupo de 3 ou 4 estudantes)
- folha de papel sulfite A4
- computador com acesso à internet e projetor

Procedimentos

Atividade 1: Grupos de 3 ou 4 estudantes; em suas carteiras. 20 min.

Solicitar aos estudantes que se reagrupem da mesma maneira que fizeram na aula anterior. Retomar com eles os nomes das brincadeiras estudadas.

- Tic-tac-toe
- Tug-of-war
- Hopscotch
- Marbles
- Catch

- Chinese Whispers
- Dodge Ball
- Skipping Rope
- Hide-and-Seek

Relembrar que todos os jogos e brincadeiras têm regras que precisam ser seguidas para que o jogo/a brincadeira seja justo(a) e funcione e, além disso, têm instruções que possibilitam que qualquer pessoa participe e se divirta. Distribuir ou projetar o texto da aula anterior para que os estudantes revejam o formato das instruções do jogo *Dandy Shandy*. Depois de retomar esses pontos da aula anterior, dizer aos estudantes que eles deverão planejar e elaborar em seus grupos as instruções de um jogo/uma brincadeira que será divulgado(a) na sala de aula ou murais da escola para serem lidos(as) pelos colegas como guia para a realização da última atividade da **Aula 3**. Para isso, eles devem escolher uma das brincadeiras da lista.

Escrever os itens abaixo no quadro para orientar o planejamento da atividade. Passar com os estudantes cada um dos itens para esclarecer qualquer dúvida relacionada à estrutura das instruções que eles deverão produzir. Dizer que *Name of the game* será o título da produção deles, que *Space/Place* se refere ao espaço que será ocupado pelos jogadores (distância entre eles e/ou onde se realizará o jogo), que *Number of players* diz respeito ao número total de participantes (quantidade de times e de jogadores em cada time), que *Equipment* se refere a algum equipamento necessário para realização do jogo (como giz, bola) e, por fim, que *Detail* se refere a alguma particularidade do jogo (por exemplo, precisar dizer uma palavra). Perguntar se eles conseguem identificar esse padrão no texto da aula anterior. Circular pelos grupos auxiliando com as estruturas gramaticais e o vocabulário, se necessário.

- Name of the game **Dandy Shandy or Kwivalula (Aiming and Dodging).**
- Space/Place **About thirty feet or ten meters or more apart.**
- Number of players **Three children (two children stand facing each other and another child stands between them).**
- Equipment **A ball.**
- Detail **The middle player usually shouts “sight” when he/she dodges the ball as an indication of having better eyesight than the thrower.**

Cuidar para que os grupos não repitam as brincadeiras. O ideal é que cada grupo escreva sobre uma brincadeira diferente da dos outros grupos porque, ao final da produção, os estudantes colocarão em prática as instruções feitas por eles mesmos brincando. (**Aula 3**).

Atividade 2: Mesmos grupos da atividade anterior, depois individualmente; em suas carteiras. 15 min.

Após os grupos decidirem sobre qual brincadeira vão escrever as instruções, distribuir folhas de papel e pedir que, agora, trabalhem individualmente. Cada estudante deve produzir a própria instrução do jogo escolhido pelo grupo. Julgar pelo seu contexto se o

texto deverá ser todo em inglês ou se será em português com o uso de algumas palavras e expressões em inglês. Incentivar os estudantes a usarem dicionários bilíngues *on-line* caso haja dúvida em relação a vocabulário. Sugerimos a você que circule pela sala durante a atividade para auxiliá-los em caso de alguma dificuldade. Reservar até 15 minutos para que os estudantes finalizem suas produções. Antes de recolher os textos, verificar se eles colocaram seus nomes nas folhas.

Atividade 3: Mesmos grupos da atividade anterior, depois individualmente; em suas carteiras. 15 min.

Agora, os estudantes deverão revisar as produções dos colegas dos outros grupos. Distribuir as produções de um grupo para outro grupo diferente. Explicar que, ao receberem o texto escrito pelo colega, eles não devem dizer de quem é o texto que estão revisando e muito menos levar isso em consideração na hora da revisão. Lembrar que comentários são importantes para auxiliá-los a melhorar a habilidade escrita. Passar os seguintes parâmetros para a revisão.

- O texto tem título (nome do jogo)?
- Cita onde o jogo se realizará (espaço/lugar)?
- Cita o número de participantes?
- O texto é de fácil compreensão?
- O texto está isento de erros de ortografia ou gramática?

Ao final, recolher as produções revisadas para que os estudantes a concluam na aula seguinte.

Aula 3

Materiais e recursos

- as produções feitas e revisadas pelos estudantes na aula anterior
- lápis de cor e giz de cera
- canetas hidrográficas
- dicionários bilíngues (um para cada grupo de 3 ou 4 estudantes)
- fita adesiva
- equipamentos citados pelos estudantes em seus textos para que eles possam brincar

Procedimentos

Atividade 1: Turma toda; em suas carteiras. 10 min.

Iniciar a aula dizendo aos estudantes que eles finalizarão as instruções dos jogos que escolheram na aula anterior. Entregar as produções revisadas pelos colegas para que eles vejam os apontamentos e comentários e, se acharem pertinente, incorporem na versão final. Distribuir folhas para que os estudantes finalizem as instruções dos jogos. Apesar de

a atividade ser individual, incentivar o trabalho colaborativo estimulando os estudantes a trocar ideias com os colegas sobre suas produções e a ajudar uns aos outros em caso de dúvida. Sugerimos a você que circule pela sala auxiliando os estudantes caso não se sintam confortáveis em dividir dúvidas e questões com os colegas.

Atividade 2: Turma toda; em suas carteiras. 10 min.

Ao finalizarem o processo de produção escrita, dizer aos estudantes que agora eles farão uma ilustração para que as instruções fiquem ainda mais elucidativas. Distribuir, então, as canetas hidrográficas, lápis de cor e/ou giz de cera para que os estudantes ilustrem em suas produções.

Atividade 3: Turma toda; em suas carteiras. 25 min.

Antes de recolher as instruções escritas pelos estudantes, listar no quadro os nomes de todas as brincadeiras escolhidas pelos grupos. Explicar que as instruções serão afixadas na parede da sala de aula ou nos murais da escola para que, antes de começar esta atividade, todos possam consultá-las. Dizer aos estudantes “*Playtime!*” e fazer uma votação para decidir qual é a brincadeira favorita da turma. Se não houver consenso em relação à brincadeira, avaliar a possibilidade de dividir os estudantes em duas brincadeiras. Se a turma ficar dividida entre *Tic-tac-toe* e *Chinese Whispers*, as duas brincadeiras podem ser feitas dentro da sala de aula. Se os estudantes estiverem divididos entre *Dodge Ball* e *Hopscotch*, então você precisará avaliar a possibilidade de levá-los para o pátio da escola, além de delimitar um espaço para que você consiga supervisionar as duas brincadeiras. Lembrá-los de ler as instruções elaboradas por eles mesmos ou pelos colegas antes de começar a brincar.

Ampliação

Trabalhar junto com o professor de Educação Física na quadra esportiva da escola ou em outro espaço adequado. Pedir aos estudantes que apresentem suas instruções e que ensinem aos colegas o jogo apresentado.

Avaliação final

Para esta sequência didática, sugerir aos estudantes que se autoavaliem com o auxílio da ficha abaixo.

	:-)	:-	:-(
1. Eu reconheço e sei falar nomes de brincadeiras populares em inglês.			
2. Eu consegui ler um texto instrucional identificando a ideia geral em um primeiro momento e, depois, informações específicas.			

3. Eu consegui incorporar os comentários e as correções do meu colega no meu texto.			
4. Eu consegui produzir um texto instrucional.			
5. Eu trabalhei de forma colaborativa com os meus colegas de grupo.			
6. Eu trabalhei de forma empática e respeitosa com os colegas durante a brincadeira final.			

Recolher esse instrumento de avaliação e juntá-lo às outras avaliações feitas durante as aulas. Assim, você terá ferramentas para conversar com cada estudante e traçar planos para melhorar aquilo que precisa ser ajustado ou simplesmente elogiar e valorizar o que está indo bem.