



SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Quiz Review

Nesta sequência didática, será trabalhada uma revisão abrangente de conteúdos estudados ao longo do ano por meio da produção de um *quiz*.

Relação entre BNCC, objetivos e conteúdos

Objetos de conhecimento	<ul style="list-style-type: none">• Funções e usos da língua inglesa: convivência e colaboração em sala de aula.
Habilidade	<ul style="list-style-type: none">• (EF07LI01) Interagir em situações de intercâmbio oral para realizar as atividades em sala de aula, de forma respeitosa e colaborativa, trocando ideias e engajando-se em brincadeiras e jogos.
Objetivos de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none">• Retomar conteúdos estudados ao longo do ano.• Produzir perguntas para desafiar os colegas de sala.• Trabalhar em grupos.• Responder a perguntas propostas pelos colegas de sala.
Conteúdo	<ul style="list-style-type: none">• Perguntas elaboradas pelos estudantes, levando em consideração todo o conteúdo estudado durante o ano.

Desenvolvimento

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

Aula 1

Materiais e recursos

- computador com acesso à internet, projetor e autofalante ou laboratório de informática
- folhas de papel, se possível reciclado (uma por grupo de 4-5 estudantes)
- canetas hidrográficas

Procedimentos

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

Começar a aula pedindo aos estudantes que digam se costumam fazer uma revisão do que foi aprendido antes de uma avaliação e, caso a façam, quais são suas estratégias para tal. Perguntar-lhes se já participaram de algum jogo para estudar ou revisar conteúdos escolares. Depois de ouvir algumas contribuições, contar-lhes que eles criarão e jogarão um *quiz*, um jogo de perguntas e respostas em que os participantes ganham pontos quando acertam uma pergunta. As regras para jogá-lo variam: em alguns casos, apenas somam-se os pontos; em outros, pontos podem ser deduzidos dos participantes que erram a resposta ou perdem alguma rodada. Outra característica de *quizzes* é que eles podem ser temáticos ou sobre diversos assuntos; além disso, podem ser conduzidos por um ou mais mediadores.

Perguntar aos estudantes se eles já participaram de algum *quiz* (*on-line*, por exemplo) ou se já assistiram a algum em programas de televisão ou ouviram um em programas de rádio. Deixar claro que, nesses casos, o jogo se chama *quiz show*. Se julgar conveniente, mostrar à turma exemplos de *quizzes* transmitidos pela TV ou pela internet (como o disponível em: <<http://pnld.me/osgp5s>>. Acesso em: 30 out. 2018).

Atividade 2: Grupos de 4-5 estudantes, em suas carteiras. 15 min.

Organizar a turma em grupos de 4-5 estudantes. Deixar que eles escolham seus grupos livremente ou usar alguma técnica de agrupamento. Caso a turma tenha 32 estudantes, por exemplo, você pode, para formar grupos de 4, contar de 1 a 8, apontando aleatoriamente para 8 alunos, e pedir-lhes que se agrupem com os colegas que ficaram com o mesmo número. Fazer esse tipo de agrupamento pode ser interessante para colocar os estudantes em contato com colegas com os quais eles talvez não tenham interagido tanto ao longo do ano.

Explicar a todos os grupos que eles participarão da elaboração de um *quiz* que será jogado por eles mesmos. Esclarecer que as perguntas e as respostas que compõem esse jogo devem ser em inglês e se referir a assuntos trabalhados ao longo do ano. É muito importante incentivar os estudantes a pensarem nos conteúdos que devem trabalhar, especialmente para que as perguntas não fiquem concentradas somente em gramática e vocabulário. Perguntar-lhes o que mais poderia ser considerado para uma revisão geral. Algumas possibilidades seriam: gêneros textuais (orais ou escritos), temas discutidos, estratégias de aprendizagem etc.

Convidar, então, os estudantes a determinar as regras com você. Para ajudá-los nesta etapa, você pode usar as perguntas a seguir.

1. Como determinar a ordem em que os grupos jogarão?

2. O que acontece se um time errar a resposta? Perde a vez? É penalizado? (Nesse caso, que tipo de penalização? Perder um ponto? Um integrante tem que ficar sem responder na rodada seguinte?)
3. Em caso de empate, o que acontece? Haverá uma rodada relâmpago (*fire round*)?
4. Cada rodada terá o mesmo valor de pontuação?

Deixar que os estudantes participem ativamente dessa etapa, construindo as regras do jogo juntos. À medida que eles deliberam, anotar no quadro as contribuições. Ao terminarem de estabelecer todas as regras, explicar-lhes que devem escrevê-las em uma folha de papel que será afixada na parede da sala no dia do jogo para que todos possam consultá-la. Distribuir o papel sulfite e as canetas hidrográficas entre os grupos para o registro das regras. Formular em com eles as regras definitivas, escrevê-las no quadro e pedir a eles que as registrem na folha.

Atividade 3: Grupos de 4-5 estudantes, em suas carteiras. 20-25 min.

Explicar aos estudantes que eles começarão a preparar o *quiz*. Para iniciar esse trabalho, solicitar que façam um levantamento dos assuntos abordados ao longo do ano. Lembrá-los de que eles devem pensar em pelo menos oito tópicos (ou o número total de grupos formados na sala) e registrá-los em uma folha de papel. Determinar um tempo para esta etapa da atividade. Caso os grupos tenham dificuldade de se lembrarem dos tópicos, sugerir-lhes que façam uma rápida busca em seus cadernos, seus livros e seus portfólios, a fim de verificar se estão fazendo um bom levantamento, pedir algumas contribuições e anotá-las no quadro, fazendo os comentários pertinentes a cada caso. Ao final dessa discussão, pedir que cada grupo escolha um assunto e, em casa, pesquise sobre ele para, na aula seguinte, formular as questões que serão usadas no *quiz*.

Avaliação

Ao longo desta aula, preparar uma lista com os nomes dos estudantes (como a apresentada a seguir) e avaliar a contribuição deles. Não é preciso penalizar os tímidos, mas vale registrar a participação deles a fim de criar estratégias para auxiliá-los no decorrer das aulas. É importante também detectar quais estudantes estejam conversando sobre outros assuntos que não os envolvidos na realização da atividade e que estejam, assim, alheios à tarefa proposta. Se esse comportamento for frequente, será necessário conversar individualmente com o estudante a fim de ajudá-lo a se engajar nas atividades propostas.

	Participou dos momentos coletivos dando contribuições orais.	Teve iniciativa e manteve-se ocupado todo o tempo.	Trabalhou de forma organizada e contribuiu com o grupo.
Estudante 1	1 2 3	1 2 3	1 2 3
Estudante 2	1 2 3	1 2 3	1 2 3
Estudante 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3

Aula 2

Materiais e recursos

- folhas de papel, se possível reciclado (ao menos duas por grupo de 4-5 estudantes)
- canetas hidrográficas
- regras do *quiz* criadas na **Aula 1**
- tiras de papel com perguntas, alternativas e resposta criadas previamente
- saco plástico

Procedimentos

Atividade 1: Mesmos grupos formados na aula anterior, em suas carteiras. 25-30 min.

Pedir aos estudantes que se sentem com os colegas dos grupos formados na aula anterior. Retomar as características do *quiz* e pedir-lhes que criem um nome para seu time. Escrever no quadro os nomes escolhidos e os temas sobre os quais os grupos formularão as perguntas, que devem estar ligadas aos temas trabalhados ao longo do ano. Reiterar que as questões não podem tratar apenas de tópicos de gramática e de vocabulário.

Neste momento da aula, explicar que cada grupo deverá criar cinco perguntas, cada uma com quatro opções de resposta, em que uma delas seja a correta (múltipla escolha). Exemplificar a questão de múltipla escolha. Escrever no quadro a pergunta e as alternativas a seguir. Pedir à turma que encontre a resposta.

What elements can we find on news articles?

- a) **Headline, dateline, and characters.**
- b) **Headline, lead, and body.**
- c) **Thesis, headline, and caption.**

Correct answer: **b**

Analisar rapidamente com eles a questão. Explicar que, em questões de múltipla escolha, apenas uma alternativa pode estar correta. Sugerimos limitar a quantidade de alternativas para três, de forma que o jogo flua melhor. Além disso, vale aconselhar os estudantes a formulá-las de modo que haja simetria entre elas; assim, se uma é formada, por exemplo, por três substantivos, as demais também o devem ser e possuir aproximadamente a mesma extensão. Questões de múltipla escolha também podem ser propostas na forma afirmativa.

Some elements of news articles are ...

- a) headline, dateline, and characters.
- b) headline, lead, and body.
- c) thesis, headline, and caption.

Além disso, podem também ser afirmações a serem classificadas como verdadeiras (*true*) ou falsas (*false*).

We can find a dateline on news articles.
Correct answer: **True**

Explicar-lhes que agora eles devem elaborar cinco questões que vão usar para desafiar os colegas no *quiz*. Lembrá-los de que devem criar três opções de resposta para cada pergunta. Orientá-los a escrever primeiro um rascunho, que deve ser revisado por todos do time.

Enquanto os estudantes formulam as questões, sugerimos circular pela sala, ajudando-os com possíveis dúvidas. Atentar-se para que tenham uma produção variada em relação ao assunto abordado e aos tipos de questão. Reforçar que eles devem se certificar de que tanto as perguntas como as respostas estejam corretas e, portanto, devem revisá-las com cuidado.

Depois desta etapa, distribuir as folhas de papel e as canetas hidrográficas aos grupos para que eles passem as questões a limpo. Corrigir as perguntas e as respostas e, na aula seguinte, devolvê-las aos estudantes para que o jogo seja realizado.

Atividade 2: Mesmos grupos, em suas carteiras. 20 min.

Pedir aos estudantes que retomem as regras do jogo que vocês acordaram em conjunto na aula anterior. Sugerir-lhes que, depois de revisadas as regras, um integrante do grupo leia a pergunta e as alternativas para os oponentes. Incentivá-los a realizar a atividade de forma organizada: o grupo a quem se dirige a pergunta pode discutir entre si a resposta correta e, até o fim do tempo determinado, escolher um integrante apenas para dizer a resposta.

Pegar o saco plástico dentro do qual estão guardadas as perguntas que você criou, recortou em tiras e dobrou. Um dos integrantes do grupo deve, durante a realização da atividade, sortear uma e lê-la, juntamente com as alternativas de resposta, para o grupo adversário, que deverá respondê-la.

É fundamental ressaltar à turma, por fim, que haja respeito tanto nas comemorações de quem acerta a resposta quanto de quem erra, e dos grupos que se beneficiam desse erro. Revisar com a turma algumas formas de eles se congratularem ao final do jogo (*Good game!* e *Congratulations!*, por exemplo).

Avaliação

Recolher os *quizzes* produzidos pelos grupos. Para avaliá-los, utilizar algumas perguntas como guia, como os exemplos a seguir.

	Si m	Parcialment e	Nã o
1. O grupo criou cinco questões?			
2. As questões são pertinentes?			
3. Eles incluíram tanto as perguntas quanto as respostas?			
4. As respostas sugeridas estão corretas?			
5. O texto utiliza ortografia, gramática e vocabulário adequados?			

Aula 3

Material e recursos

- regras elaboradas pelos estudantes para a execução do jogo
- fita adesiva
- perguntas, alternativas e respostas elaboradas na **Aula 2**
- regras elaboradas na **Aula 1**
- folhas de papel, se possível reciclado (uma ou duas por grupo de 4-5 estudantes)
- tesouras sem ponta (uma por grupo de 4-5 estudantes)

Procedimentos

Atividade 1: Grupos formados na aula 2, em suas carteiras. 40-45 min.

Ao iniciar a aula, perguntar aos estudantes se eles estão animados para jogar o *quiz* preparado na aula anterior. Pedir-lhes, em seguida, que se sentem com os mesmos colegas com que trabalharam na aula anterior.

Entregar aos grupos as folhas corrigidas, as canetas hidrográficas, as folhas de papel e as tesouras sem ponta (ou pedir a eles que peguem esses materiais). Explicar-lhes que, ao passar a limpo cada conjunto de perguntas, alternativas e respostas, devem deixar um espaço entre um conjunto e o outro, para dividi-los em tiras e dobrá-los. Então, passar recolhendo as perguntas, as alternativas e as respostas dobradas, pedindo aos estudantes que as insiram no saco plástico.

Relembrar as regras estabelecidas e como o *quiz* acontecerá. Com a fita adesiva, afixar as folhas com as regras do jogo em uma parede próxima ao quadro ou em algum lugar em que possam ser facilmente visualizadas pelos estudantes.

Caso não tenha sido estabelecida uma ordem de participação dos grupos, escrever neste momento o nome de cada time em um pedaço de papel e fazer um sorteio para determinar

qual será o primeiro, o segundo e assim por diante. Outra opção é escrever em pequenos pedaços de papel o número total de grupos formados, cada número em um pedaço. Ou seja, caso haja oito grupos, escrever os números de 1 a 8 nos papéis. Dobrá-los para que não seja possível lê-los e solicitar a um representante de cada grupo que sorteie um número. Aquele que tirar o 8, por exemplo, será o último a responder; o 7, o antepenúltimo, e assim sucessivamente. Registrar no quadro a ordem de participação dos grupos.

Sugerimos que os integrantes dos grupos permaneçam sentados juntos e que, somente quando forem perguntar e responder, se dirijam à frente da sala.

Solicitar ao primeiro grupo que sorteie do saco plástico a primeira pergunta e que a direcione ao segundo, que, por sua vez, deve responder a ela. Orientar cada grupo a fazer suas perguntas aos oponentes na ordem proposta. A cada rodada, atualizar no quadro o placar.

Finalizado o jogo, parabenizar não somente o grupo vencedor, mas todos os participantes pela excelente revisão que fizeram dos conteúdos do ano letivo. Incentivá-los a se felicitarem em inglês. Pedir-lhes que compartilhem com você e com os colegas como foi a experiência tanto no tocante à realização do *quiz* quanto ao estudo para a revisão dos assuntos abordados ao longo do ano. Lembrá-los também da importância da participação e da dedicação de todos no estabelecimento das regras, na elaboração das perguntas, na colaboração em relação às atividades propostas e, principalmente, a atitude respeitosa e colaborativa não apenas com os participantes do mesmo grupo, mas com toda a turma. Enfatizar que o jogo só foi possível graças à participação de cada um deles e, se possível, retomar os tópicos revisados durante a elaboração do jogo para lembrar o quanto eles aprenderam durante esse processo. Pedir aos estudantes que colaborem com a reorganização da sala de aula.

Ampliação

Depois que os estudantes tiverem criado seus quizzes, eles podem colocá-los em plataformas *online*. Há várias possibilidades gratuitas, algumas permitem inclusive o uso de celulares para gerar mais interação do grupo e resultados instantâneos. Ver opções em:

- MOSLEY, Stephen. Five Ways Students Can Use Their Cell Phones in the Classroom. **Medium**, 11 fev. 2017. Disponível em: <<http://pnld.me/d8scij>>. Acesso em: 5 nov. 2018.

Avaliação final. 5 min.

Pedir aos estudantes que copiem o quadro a seguir em uma folha separada, avulsa, preencham e a entreguem a você.

	:-)	:-	:-(
Você conseguiu retomar os conteúdos estudados no ano letivo?			
Você soube produzir perguntas e atividades para desafiar seus colegas?			
Você contribuiu no momento de definição de regras?			
Você soube responder às perguntas propostas por seus colegas?			
Você trabalhou bem colaborando com o seu grupo?			
Você respeitou as regras do jogo e os oponentes?			
Você ajudou na organização da sala de aula de forma colaborativa?			

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.