



REALIZAÇÃO

instituto
península

MINISTÉRIO DA
EDUCAÇÃO

Caso 17: "Uma viagem inglesa"

Professora: Patrícia dos Santos Lima

Quem é a professora: Formada em letras, leciona na rede estadual há 9 anos e na escola há 6 anos. Foi a vencedora de Rondônia, na etapa do ensino médio, na 10ª edição do Prêmio Professores do Brasil.

Escola: EEEFM Marcelo Candia Subsede I

Município: Porto Velho UF: Rondônia

Etapa de ensino: Ensino Médio

Ano de realização: 2016

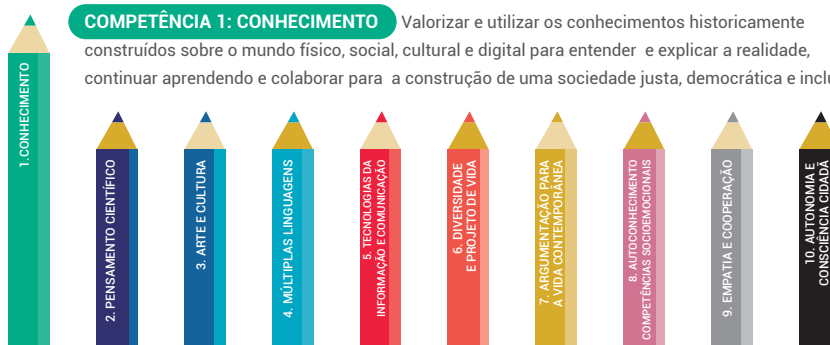
Área de conhecimento: Linguagens

Componente curricular: Língua Inglesa

COMPETÊNCIAS
GERAIS
DA BASE
NACIONAL
COMUM

COMPETÊNCIA 1: CONHECIMENTO

Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.



OUTRAS COMPETÊNCIAS DESENVOLVIDAS:

ALÉM DAS FRONTEIRAS

Com a criação de desafios para as turmas inspirados em técnicas de gamificação, professora de inglês aumenta engajamento de jovens na disciplina e cria evento anual que mobiliza comunidade da escola

Quando começou a lecionar na rede pública de Rondônia, há quase uma década, a professora de inglês Patrícia dos Santos Lima, de 34 anos, passou a pensar em estratégias para atrair o interesse dos estudantes para a disciplina, em especial no ensino médio. O projeto "**Viagem inglesa**" é o resultado dessa construção.

Diante da realidade do idioma mais internacional do planeta, Patrícia pede que cada turma do ensino médio escolha um país de língua inglesa para "explorar", como se os adolescentes estivessem prestes a embarcar em uma viagem. Essa escolha se dá por meio de um "jogo da memória" criado pela professora, no qual representantes das turmas têm o desafio de unir os países falantes de língua inglesa às respectivas capitais.

Feitas as escolhas, cada turma começa uma ampla pesquisa sobre o país a representar, orientada a **buscar informações históricas, geográficas, literárias, econômicas, culturais, esportivas, entre outras, para entender e explicar a realidade daquele país** em um evento semelhante a uma feira multicultural, aberto à toda comunidade escolar em um sábado letivo.

Nos 45 dias de duração do projeto, do "jogo da memória" ao evento final, os estudantes passam muito mais tempo em contato com a língua inglesa do que as duas aulas semanais que compõem a grade curricular, utilizadas para avaliar e orientar o andamento do projeto.

"Quando comecei a lecionar na escola pública e percebi que o inglês não era muito valorizado e que o aluno não estava muito motivado a estudar, decidi criar uma estratégia para atraí-lo. Eu precisava fazê-lo acreditar de que precisava daquilo e trabalhar com as variações linguísticas do idioma foi uma forma de prepará-los para a realidade", relata Patrícia.

A professora percebeu que os estudantes eram seduzidos pelos desafios, inspirados em técnicas de gamificação, e mergulhavam em buscas na internet atrás de informações sobre o país a retratar, em uma disputa não declarada entre turmas. Nesse mergulho, ampliavam o vocabulário em traduções de textos do inglês para o português e ativavam perspectivas interdisciplinares, como por exemplo no trabalho de conversão dos valores das moedas estrangeiras ou no estudo de expressões artísticas típicas.

Na prática, há um cronograma das atividades e a professora, em meio às dúvidas levantadas, faz um trabalho de tutoria, ajudando por exemplo a apurar os critérios de pesquisa na web para encontrar informações de fontes confiáveis. Ao final, são os estudantes que decidem, entre os subgrupos de cada turma, a maneira como vão descrever o país que representam para o público.

Já saíram desse caldeirão apresentações de dança, teatro, descrições de pratos típicos, entre outras manifestações, com parte dessas vivências faladas em inglês. "Sempre trabalhei muito a oralidade e cobro isso dos estudantes desde o ensino fundamental", diz Patrícia.

As dez salas da feira multicultural, cada uma reservada a uma turma, ficam ambientadas nas cores e símbolos dos países escolhidos, o que também é decidido pelos adolescentes, que fazem um planejamento financeiro e dividem os custos para comprar materiais e objetos decorativos.

Realizado pela primeira vez em 2013, o projeto incorporou-se ao calendário letivo da escola como atividade anual desde então, virou uma atração para a comunidade escolar e hoje vale como avaliação bimestral dos estudantes na disciplina. Como parte dessa avaliação, no decorrer das atividades, os alunos são instigados a refletir sobre as próprias produções. No final do projeto, as turmas recebem o feedback de Patrícia, que avalia os grupos e também os desempenhos individuais.

"Antes das apresentações, faço pequenas avaliações para ver o conhecimento deles. No dia, realizo outra avaliação e depois a gente senta, vê o que deu certo, o que foi bom, o que não foi muito bom... Faço um relatório e deixo arquivado", diz Patrícia. "Como cada um tem que fazer a sua parte, consigo avaliá-los individualmente também. É a avaliação de um bimestre porque ocupa bastante tempo dos meninos."

Em 2016, ano em que foi premiado, os dez países de língua inglesa escolhidos pelos jovens reuniram manifestações dos cinco continentes: Estados Unidos, Canadá, Inglaterra, País de Gales, Escócia, Índia, Malásia, Cingapura, Austrália e Quênia.