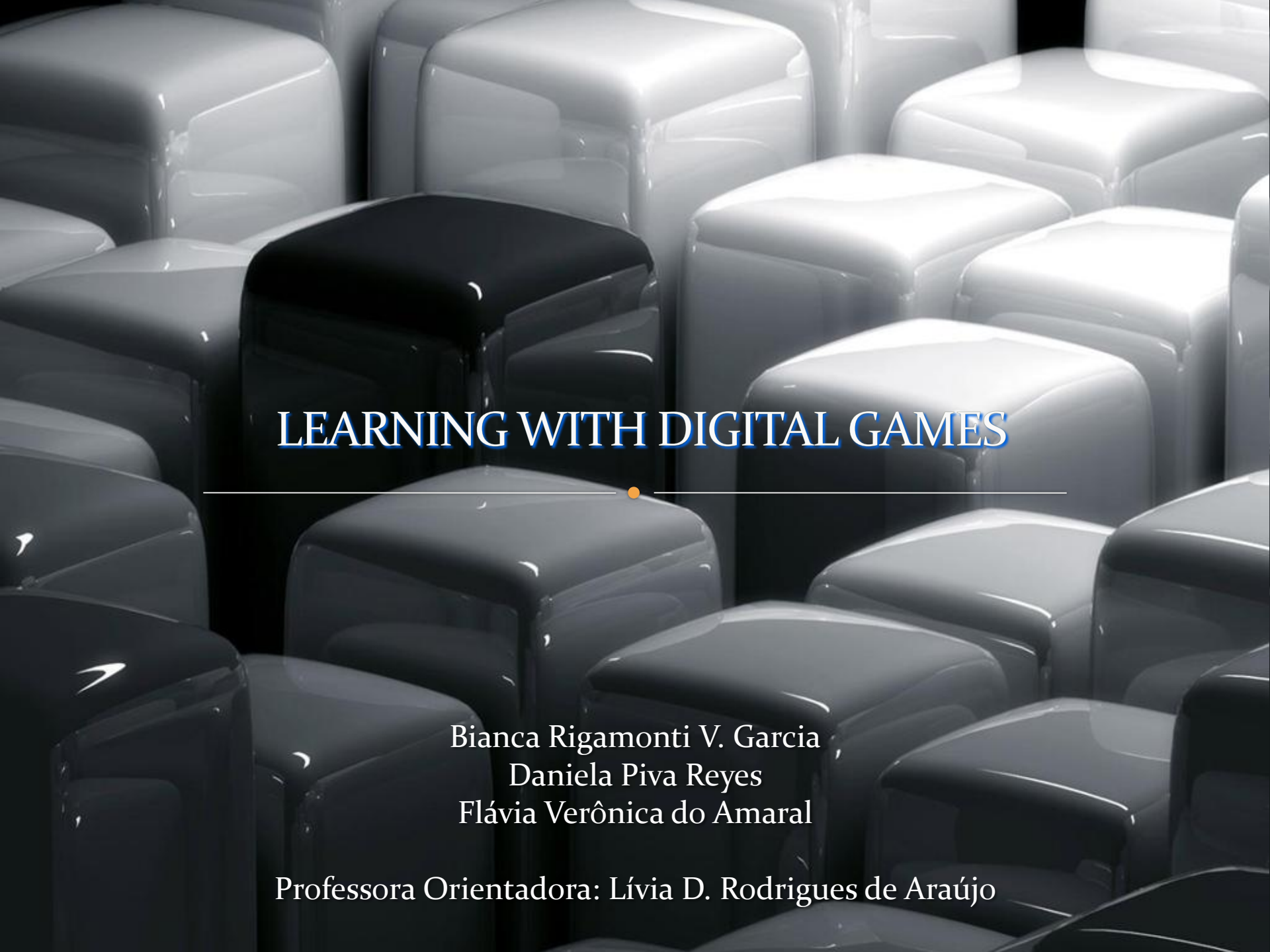

LEARNING WITH DIGITAL GAMES

Bianca Rigamonti V. Garcia
Daniela Piva Reyes
Flávia Verônica do Amaral

Professora Orientadora: Lívia D. Rodrigues de Araújo

Contexto

FEUSP – Atividade de regência de estágio na disciplina Metodologia do Ensino de Língua Inglesa II

Curso oferecido como atividade de contraturno para alunos da Escola de Aplicação da Faculdade de Educação

Curso com aproximadamente 25h/aula de duração

Alunos do 1º e 2º anos do ensino fundamental 1 (6 a 8 anos)

Integração com o Projeto UCA

Estando o **Projeto UCA** em fase inicial na Escola de Aplicação, foram disponibilizadas para nós algumas unidades do *ClassmatePC*, para utilização no projeto.

O sistema operacional do *ClassmatePC* é o *Linux Metasys*, o que torna a interface um pouco diferente do costumeiro *Windows*. O laptop conta com entradas USB, microfone e câmera embutidos.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u

Objetivos Principais

Afetivos:

- **Desenvolver atitudes positivas no contato com a língua estrangeira.**
- **Promover a iniciativa na utilização dos recursos linguísticos disponíveis.**

Proficiência:

os alunos falarão sobre si e elementos de seu contexto, tais como:

- **seu nome e idade,**
- **seus animais favoritos, suas habilidades, seu corpo e**
- **suas comidas favoritas.**

Tecnológicos:

- **Promover contato com jogos digitais envolvendo elementos de língua inglesa;**
- **Promover o aprendizado de ferramentas tecnológicas diversas no ambiente do Classmate PC**

	Communicative Functions	Notions and Topics	Activities	Songs/ Videos	Games	Digital Moment
Hello!	*What's your name?* *I'm_____.* *How old are you?* *I'm ____.*	Name Numbers 1-20 Greetings *(Hello, Bye, Good morning)* *How are you?* *I'm fine.*	Jogo em Power Point (meu nome e idade) *How many do you have?*	*Gogo Loves English* – Unit 1	*Mingle Interaction Game (Flashcard Games*)	Confecção de marionete (Jogo Sr. Cabeça de Batata)
In the Farm	*The (sheep/cat/etc) goes (baa/meow/etc)* *The __ is clean/dirty*	Animais	Contação de história em inglês: "*Mrs. Wishy-Washy*" (PPT) Projeto de artes: Porcos na lama	Música: "*Old MacDonald Had a Farm*" Jogo em PowerPoint (Adivinhe o bicho que está na banheira)	Teatrinho: *Mrs. Wishy-Washy* Jogo de mímica: animais Brincadeira tradicional: "*Duck, duck, goose*"	Jogo da Memória Online Manipulando imagens no KolourPaint
Healthy Snack	*I like___* *I don't like____.* *Do you like___?* *Let's eat ___.* *____, please.* *Thank you*.	*Likes and Dislikes* *Food* *Fruits (apples, plums, pears, oranges, strawberries, watermellon)* *Drinks (water, milk)* *Snacks (sandwich, cookies, cake, pie, cheese, pickle, ice cream)*	*Memory Game* (Kpaint) *Game Carrier Name Tags*	*The Very Hungry Catterpillar* (Story Video)	Flashcard *Flip Flop do you like" (with flashcards)* *Find the Food* *Food Memory Game* *Poison* *Guess the fruit*	*The Very Hungry Caterpillar Game* *Fruit Memory Game* *Fishy Count* *Smash Food* *Coloring Food* *memory Game*

Rotina (aulas de 90 min)

1 – Cantinhos: Uma atividade individual para entrar no clima da aula e acolher os atrasados sem tumulto

2 – Roda: Calendário com dia, mês, ano, clima e estação do ano

3 – Atividades: músicas, vídeos e jogos

4 – Momento Digital: atividade direcionada exclusivamente para exploração das potencialidades do Classmate PC

	Hello			In the Farm			Healthy Snack		
	Aula 1	**Aula 2**	**Aula 3**	**Aula 1**	**Aula 2**	**Aula 3**	**Aula 1**	**Aula 2**	**Aula 3**
	14/09	**21/09**	**28/09**	**05/10**	**19/10**	**26/10**	**09/11**	**16/11**	**23/11**
9:00	Cantinho	Cantinho: What's your name vídeo	Cantinho: terminar a marionete	Cantinho	Cantinho: Pintura com giz de cera	Cantinho: Jogo da memória online	Cantinho: Jogo da lagarta faminta (em Flash)	Cantinho: Jogo Smash Food (em Flash)	Cantinho: Preparar Jogo da Memória
9:15	Roda	Roda	Roda	Roda	Roda	Roda	Roda	Roda	Roda
9:30	What's your Name: Vídeo: Gogo Loves English Cantar a música do vídeo com as professoras	Números de 1 a 20 Jogo: Encontre o número	Apresentar as marionetes para os colegas Jogo: Encontre o número	Contação de história: Mrs. Wishy-Washy Qual o som que cada bicho faz? Jogo da memória de sons (online)	Música: Old Mac Donald "A ovelha faz baa!"	Música: Old Mac Donald Jogo: Duck Duck Goose	Contação de História: The Very Hungry Caterpillar (video) Jogos com flashcards	Rever vídeo com a história The Very Hungry Caterpillar Discussão: comidas saudáveis	Jogo: "Poison"
9:45	Rodada de perguntas p as crianças com boneco fantoche James	Jogo com música: Quantos anos você tem?	Gravar vídeo apresentando a marionete	**Momento Digital - Colorir imagens de animais (retiradas da internet) no KolourPaint)**	Teatrinho: Mrs. Wishy-Washy Mímica: Animais	Jogo em PPT: Adivinhe o bicho que está na banheira	Jogo da memória com cards	Jogos com flashcards e PowerPoint	Degustação de frutas
10:00	**Momento Digital - Fazer um vídeo com o programa de captura de imagens se apresentando em inglês**	**Momento Digital - Fazer uma marionete no programa Sr. Cabeça de Batata**	LIEA: Alterar um slide em PPT para informar seu nome e idade Jogo online: How many fish?	Música: Old MacDonald Recorte, colagem e pintura: Porcos na lama	**Momento Digital: "Limpar" animais usando a borracha no KolourPaint**	**Momento Digital: Eu estou na banheira (copiar e colar no KolourPaint)**	**Momento Digital: Fruit Memory Game & Fishy Count (Jogos em Flash)**	**Momento Digital: Colorir um jogo da memória para depois imprimir (KolourPaint)**	Preparação para aula de encerramento com os pais

Momento Digital

No espaço da aula chamado "Momento Digital" os alunos tiveram a oportunidade de se familiarizar com o Classmate PC e com o software que o acompanha. Enquanto oferecemos contexto e revisão para os conteúdos abordados, apresentamos desafios para os alunos no ambiente digital do Metasys.

Criação de uma marionete com o Jogo Sr. Cabeça de Batata

No primeiro eixo temático, "*Hello*", os alunos aprenderam a se apresentar em inglês dizendo o nome e a idade. Usando o jogo "Sr. Cabeça de Batata" para criar uma personagem, os alunos tiveram mais uma oportunidade (contextualizada) de praticar as perguntas "*What's your name?"* e "*How old are you?*"

Os "Cabeça de Batata" customizados foram impressos e transformados em marionetes com palitos de sorvete. No vídeo (clique na imagem), a professora Daniela interage com um dos alunos usando uma marionete também. Além de potencializar a prática da expressão oral em inglês, a atividade desafiou os alunos a utilizar o software de captura de vídeo do Classmate PC.

2010

Captura e edição de imagens com o KolourPaint

O segundo tema, "*In The Farm*", trouxe a história da Sra. *Wishy-Washy*, que dá banho nos animais de sua fazenda colocando-os dentro de uma tina (banheira). Depois de praticar os nomes dos animais vendo-os na história, desafiamos os alunos a criarem uma imagem de si mesmos dentro de uma banheira.

Captura e edição de imagens com o KolourPaint

O trabalho consistiu em usar o programa de captura de imagem para tirar uma foto da cabeça de cada aluno, para depois recortar a cabeça da foto usando o KolourPaint, finalmente colando a cabeça na foto de uma banheira, que salvamos antes da aula no laptop de cada aluno.

…o resultado…

Captura e edição de imagens com o KolourPaint

Além de personalizar o tema da unidade e oferecer mais uma oportunidade de aprender a palavra "banheira" em inglês, os alunos foram desafiados a usar a coordenação motora fina com o cursor do laptop (para recortar a imagem), e a aprender os comandos Recortar (ctrl+c), Colar (ctrl+v) e Desfazer (ctrl+z).

Brincar com jogos em Flash da Internet (offline)

- O terceiro tema *Healthy Snack* trouxe aos alunos a oportunidade de aprenderem a falar sobre suas comidas favoritas em inglês e fazerem diversas brincadeiras para praticar tanto os nomes dos alimentos quanto a expressão *"Do you like…?"* Os alunos puderam praticar os nomes de alimentos por meio de alguns jogos em Flash baixados da Internet e executados por meio do programa *Mozilla Firefox.* Por meio destas atividades , os alunos aprenderam, além dos nomes de frutas e outros alimentos em inglês:

Brincar com jogos em Flash da Internet (offline)

Abrir programas com aplicativos não-padrão (utilizar opções avançadas do menu “Abrir Com...”)

Modificar a visualização e opções dos jogos em *flash*

Operar os comandos necessários para jogar

Desafios

- **Desafios de Infraestrutura:**
  - Transporte dos laptops (feito em mala providenciada pela professora-orientadora, pois não havia meio adequado para levarmos os 10 laptops da sala de estoque na qual eram guardados até a sala de aula)
  - Energia (a sala tinha apenas duas tomadas para aproximadamente sete máquinas ligadas)

- **Desafios operacionais**
  - Netbook tendo que ser operacionalizado sem acesso à rede sem fio (sem Rede Uca e sem Internet)
  - Falta de documentação sobre hardware e software:
    - Falta de acesso às senhas de login e recovery
    - Inexistência de inventário de software disponível no *Classmate PC*
    - Falta de informações sobre compatibilidade de software com outros sistemas
    - Falta de instruções para a utilização em modo de colaboração

Desafios

Uma vez introduzido o *Classmate PC*, notamos um deslocamento na atenção dos alunos, que se movimentou do objeto de conhecimento (em nosso caso a língua inglesa) para a ferramenta de aprendizagem (o *Classmate PC)*

Deve-se a:

- Novidade?
- Falta de familiarização?
- Características do próprio instrumento?

Desafios

Uma vez introduzido o *Classmate PC*, notamos um deslocamento na atenção dos alunos, que se movimentou do objeto de conhecimento (em nosso caso a língua inglesa) para a ferramenta de aprendizagem (o *Classmate PC)*

Deve-se a:

- Novidade?
- Falta de familiarização?
- Características do próprio instrumento?

Desafios

Uma vez introduzido o *Classmate PC*, notamos um deslocamento na atenção dos alunos, que se movimentou do objeto de conhecimento (em nosso caso a língua inglesa) para a ferramenta de aprendizagem (o *Classmate PC)*

Deve-se a:

- Novidade?
- Falta de familiarização?
- Características do próprio instrumento?

Potencialidades

- Exploração de novas formas de aprendizagem;
- Familiarização com ferramentas de trabalho com:
  - Texto;
  - Imagem
  - Vídeo
  - Jogos

  Novos modos de interação com objeto de aprendizagem, com o outro (com os pares e professores)

Thank you!

Contato do grupo de trabalho

clubinhouca@gmail.com