

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA  
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN  
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**CRISTINA DUBOC FERREIRA**

**“BRINCO, LOGO, APRENDO”:  
O DESIGN DE PRODUTO VOLTADO  
PARA O ENSINO LÚDICO DE INGLÊS  
PARA CRIANÇAS EM  
IDADE DE ALFABETIZAÇÃO**

**VOLTA REDONDA  
2021**

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA  
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN  
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**“BRINCO, LOGO, APRENDO”:  
O DESIGN DE PRODUTO VOLTADO  
PARA O ENSINO LÚDICO DE INGLÊS  
PARA CRIANÇAS EM  
IDADE DE ALFABETIZAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de Design do UniFOA  
como requisito à obtenção do título de  
Bacharel em Design.

Aluna:

Cristina Duboc Ferreira

Orientador:

Prof. Moacyr Ennes Amorim

**VOLTA REDONDA  
2021**

## FOLHA DE APROVAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso intitulado: “BRINCO, LOGO, APRENDO”: O DESIGN DE PRODUTO VOLTADO PARA O ENSINO LÚDICO DE INGLÊS PARA CRIANÇAS EM IDADE DE ALFABETIZAÇÃO, elaborado por CRISTINA DUBOC FERREIRA apresentado publicamente perante a Banca Avaliadora, como parte dos requisitos para conclusão do curso de Design

Aprovada em 14 de junho de 2021

Banca Avaliadora

**Moacyr Ennes Amorim**  
Professor Orientador  
Mestre - UniFOA

**Bruno de Souza Corrêa**  
Professor Avaliador  
Mestre - UniFOA

**Marcos Kazuiti Mitsuyasu**  
Professor Avaliador  
Doutor - UniFOA

## AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu marido, Paulo, pelo amor, apoio e incentivo, e por ter me encorajado a iniciar e concluir essa jornada. Agradeço aos meus pais, Odete e Cristiano, pela minha formação, pelo meu caráter, pelos ensinamentos que compartilham comigo, por me orientarem a sempre buscar o conhecimento, por todo apoio que me deram ao longo do curso e por seu carinho infinito. Meu pai: meu maior parceiro de oficina! Às seguintes pessoas: Wanderson, Leandro, Luís Francisco, Cristiane, Naldo, Afonso, Elzir. Vocês sempre me socorreram com seus conhecimentos quando precisei: muito obrigada! Aos professores do UniFOA, e também aos meus professores da UniFanor, Ranielder Fábio de Freitas, Emanuelle Kelly Ribeiro da Silva e Jorge Godoy de Oliveira, que me fizeram apaixonar pelo Design. Obrigada a todos vocês, professores, por partilharem seus saberes. Ao meu querido-maravilhoso-indescritível-único-sensacional-inspirador orientador Moacyr: você me encantou desde a primeira aula. Obrigada por me aceitar como orientanda e por me guiar com seu conhecimento e sabedoria nessa caminhada. E finalmente a Deus – por tudo – por ter colocado todas as pessoas às quais agradei em minha vida.

## RESUMO

O Brasil, ao longo dos anos, vem apresentando resultados pífios em proficiência do idioma inglês, conhecimento tão importante, tanto para a vida profissional quanto acadêmica. O país tem uma profusão de cursos voltados para o ensino desse idioma, abarcando diversas faixas etárias, mas esse fato por si só não tem sido suficiente para garantir o aprendizado. Por outro lado, a metodologia normalmente utilizada pelas escolas e cursos se apoia no modelo tradicional de ensino, no qual o professor fala e o aluno absorve, o que pode se tornar enfadonho e desestimulador no caso das crianças. Diante desse cenário, este projeto desenvolveu dois brinquedos que proporcionam interação para serem utilizados em sala de aula, contribuindo para um ensino/aprendizado mais lúdico e divertido do idioma, para crianças entre 7 a 9 anos. O desenvolvimento dos produtos levou em consideração: tipos de métodos de ensino; as capacidades cognitivas das crianças nessa faixa etária; os conteúdos geralmente ministrados nas aulas; as características do que é lúdico; tipos de jogos, brinquedos e brincadeiras; os aspectos ergonômicos; e os materiais adequados à produção dos brinquedos. O método utilizado nesta pesquisa foi o de Bruno Munari (2008), que delinea todo o processo por meio de etapas e propõe uma visão crítica de trabalho.

Palavras-chave: Interação; Aprendizado por experiências; Lúdico; Design de produto.

## **ABSTRACT**

Brazil, through the years, have been showing poor results in English proficiency, knowledge so important to the professional life as much as to the academic life. The country has a profusion of courses turned to this idiom's teaching, which embrace many age groups, but this fact by itself has not been enough to guarantee effective learning. On the other hand, the methodology normally used by the English schools and courses leans on the traditional model, in which one the teacher speaks and the pupil absorbs the content, and this can become tiresome and discourage in the case of the children. Before that scenario, this project developed two toys that provide interaction, to be used in classroom, contributing to a more ludic and fun teaching/learning process, focus on children between seven and nine-year-old. The development of this products took into account: types of teaching methods; the cognitive capacities of the children in that age; the contents normally ministrated on classes; the characteristics of ludic things; types of games, toys and playing's; the ergonomic aspects; and the appropriated materials for the toys production. The method used in this research was of Bruno Munari (2008), which outlines all the process through stages and proposes a critical vision of work.

Keywords: Interaction; Learning by experience; Ludic; Product design.

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO .....	16
1.1 Introdução .....	16
1.2 Justificativa .....	17
1.3 Objetivos .....	19
1.3.1 Objetivo Geral.....	19
1.3.2 Objetivos Específicos.....	19
1.4 Método .....	20
1.5 Problematização .....	31
2 COLETA DE DADOS .....	34
2.1 Considerações iniciais .....	34
2.2 O aprender para crianças de 7 a 9 anos.....	35
2.3 O conteúdo da língua inglesa ministrado para crianças de 7 a 9 anos.....	37
2.4 Métodos .....	38
2.4.1 Método tradicional.....	38
2.4.2 Método dos Escoteiros .....	39
2.4.3 Método Montessoriano .....	41
2.5 Alguns cursos de inglês no Brasil com turmas para crianças .....	44
2.5.1 Red Balloon .....	45
2.5.2 Yázigi .....	49
2.5.3 Cultura Inglesa.....	52
2.6 O lúdico.....	55
2.7 Similares de brinquedo, brincadeira e jogo .....	57
2.7.1 Similares de brinquedo, brincadeira e jogo no aprendizado de inglês.....	58
2.7.2 Similares de brinquedo, brincadeira e jogo para outros contextos .....	71
2.7.3 Conclusões e análises .....	84
3 ANÁLISE E SÍNTESE DOS DADOS .....	86
3.1 Desenvolvimento cognitivo .....	86
3.2 Conteúdos de inglês do 1º ao 5º ano do ensino fundamental.....	86
3.3 Métodos .....	90
3.4 Cursos de inglês para crianças.....	92
3.5 O lúdico.....	93

3.6 Mapa conceitual .....	94
4 CRIATIVIDADE .....	95
4.1 Considerações iniciais .....	95
4.2 Geração de alternativas .....	95
4.2.1 Painel semântico.....	95
4.2.2 Brainstorming.....	98
4.2.3 Matriz de posicionamento .....	105
4.3 Ergonomia.....	110
4.3.1 As medidas da criança.....	111
4.3.2 Pegas e manejos .....	112
4.4 Desenvolvimento dos produtos .....	114
4.4.1 Ambiente montado pelas crianças .....	114
4.4.2 Lâminas transparentes .....	132
5 CONCLUSÃO.....	156
REFERÊNCIAS .....	157

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Primeira etapa do método projetual de Bruno Munari.....	20
Figura 2 – Definição do Problema, método projetual de Bruno Munari. ....	21
Figura 3 – Esquema que representa o tipo de solução buscada.....	21
Figura 4 – Posicionamento da Ideia, método projetual de Bruno Munari. ....	22
Figura 5 – Decomposição do Problema, método projetual de Bruno Munari. ....	22
Figura 6 – Componentes do Problema, método projetual de Bruno Munari.....	23
Figura 7 – Coleta de Dados, método projetual de Bruno Munari.....	24
Figura 8 – Análise dos Dados, método projetual de Bruno Munari. ....	25
Figura 9 – Criatividade, método projetual de Bruno Munari. ....	25
Figura 10 – Materiais e Tecnologia, método projetual de Bruno Munari. ....	26
Figura 11 – Experimentação, método projetual de Bruno Munari. ....	27
Figura 12 – Modelo, método projetual de Bruno Munari. ....	28
Figura 13 – Verificação, método projetual de Bruno Munari. ....	29
Figura 14 – Desenhos de Construção, método projetual de Bruno Munari.....	30
Figura 15 – Brinquedo educativo <i>Jogo alfabeto em inglês</i> .....	32
Figura 16 – Brinquedo educativo <i>Números e quantidades em inglês</i> . ....	32
Figura 17 – Estante com materiais utilizados pelos alunos.....	46
Figura 18 – Figura jogos digitais. ....	47
Figura 19 – Jogo de Pescaria.....	47
Figura 20 – Cartas com verbos e palavras.....	48
Figura 21 – Bingo.....	48
Figura 22 – Dados com os nomes das cores em inglês.....	49
Figura 23 – Atividades envolvendo artes. ....	50
Figura 24 – Aula com materiais para montar.....	50
Figura 25 – Aula de culinária.....	51
Figura 26 – Atividades na Páscoa.....	51
Figura 27 – Workshop de reciclagem em inglês.....	53
Figura 28 – Atividade da semana da criança. ....	53
Figura 29 – Jogo para aprendizado do idioma. ....	54
Figura 30 – Brinquedo mini geladeira.....	54
Figura 31 – Jogo alfabeto em inglês. ....	59

Figura 32 – Quebra-cabeça para educação infantil para aprender inglês (Word Spelling Match).....	60
Figura 33 – Inglês Aprendizado Enigma Toy Alfabeto Letters Cartão Ortografia.....	61
Figura 34 – Jogo das Rotinas Inglês.....	62
Figura 35 – Contagem em inglês pulando corda.....	63
Figura 36 – Caixa misteriosa (Touch and Feel Box). ....	64
Figura 37 – Aprender vocabulário com música.....	65
Figura 38 – Batata quente com inglês.....	66
Figura 39 – Swift bingo.....	67
Figura 40 – Dominó animais em inglês.....	68
Figura 41 – Jogo da memória – animais.....	69
Figura 42 – Shemira Sight Word Swat Game.....	70
Figura 43 – Jogo de Empilhar Fruta.....	72
Figura 44 – Montanha-russa corrida de bolinhas.....	73
Figura 45 – Blocos de construção magnéticos.....	74
Figura 46 – Snap Circuits Classic SC-300 Electronics Exploration Kit.....	75
Figura 47 – Dança das cadeiras.....	76
Figura 48 – Brincadeira passa bolinha pela canaleta.....	77
Figura 49 – Descobrir o que está mudado.....	78
Figura 50 – Está quente. Está Frio.....	79
Figura 51 – Aprendendo a comprar.....	80
Figura 52 – Jogo da linguagem.....	81
Figura 53 – Cidade das Contas.....	82
Figura 54 – Uno.....	83
Figura 55 – Síntese das habilidades de crianças em estágio operatório-concreto....	86
Figura 56 – Síntese do Método Tradicional.....	90
Figura 57 – Síntese do Método Escoteiro.....	91
Figura 58 – Síntese do Método Montessoriano.....	91
Figura 59 – Síntese das atividades de cada curso.....	92
Figura 60 – Síntese do que compõe o lúdico.....	93
Figura 61 – Mapa conceitual com síntese e requisitos do projeto.....	94
Figura 62 – Painel semântico – Lúdico.....	96
Figura 63 – Painel semântico – Infantil.....	96
Figura 64 – Painel semântico – Ensino/Aprendizado.....	97

Figura 65 – Painel semântico – Brinquedo.....	97
Figura 66 – Brainstorming – 1/6. ....	99
Figura 67 – Brainstorming – 2/6. ....	100
Figura 68 – Brainstorming – 3/6. ....	101
Figura 69 – Brainstorming – 4/6. ....	102
Figura 70 – Brainstorming – 5/6. ....	103
Figura 71 – Brainstorming – 6/6. ....	104
Figura 72 – Matriz de posicionamento – 1/4.....	106
Figura 73 – Matriz de posicionamento – 2/4.....	107
Figura 74 – Matriz de posicionamento – 3/4.....	108
Figura 75 – Matriz de posicionamento – 4/4.....	109
Figura 76 – Medidas da criança de 7 anos. ....	112
Figura 77 – Os dois tipos básicos de manejo.....	113
Figura 78 – Estudo de formatos para piso e parede. ....	115
Figura 79 – Raciocínio sobre as peças. ....	116
Figura 80 – Estudo do encaixe das peças. ....	117
Figura 81 – Primeiro teste de montagem das peças.....	118
Figura 82 – Segundo teste de montagem das peças.....	119
Figura 83 – Teste da tinta magnética.....	120
Figura 84 – Paleta de cores. ....	121
Figura 85 – Vistas do protótipo da sala. ....	125
Figura 86 – Vistas do protótipo do banheiro.....	126
Figura 87 – Vistas do protótipo da cozinha. ....	127
Figura 88 – Vistas do protótipo do quarto. ....	128
Figura 89 – Todos os ambientes juntos. ....	129
Figura 90 – Variação de cores das paredes.....	129
Figura 91 – Variação da posição dos componentes.....	130
Figura 92 – Protótipo montado com segundo andar. ....	130
Figura 93 – Detalhe da escada. ....	131
Figura 94 – Brinquedo desmontado. ....	131
Figura 95 – Teste de sobreposição das transparências, formando a flor.....	133
Figura 96 – Possíveis formas para as lâminas.....	134
Figura 97 – Peça para auxiliar a sobreposição das lâminas. ....	135
Figura 98 – Geração de alternativas de personagem. ....	136

Figura 99 – Dimensões do brinquedo. ....	140
Figura 100 – Paleta de cores dos personagens e do suporte. ....	141
Figura 101 – Conjunto de lâminas – personagem ruivo. ....	142
Figura 102 – Conjunto de lâminas – personagem negro. ....	143
Figura 103 – Conjunto de lâminas – personagem loiro. ....	144
Figura 104 – Conjunto de lâminas – personagem moreno. ....	145
Figura 105 – Conjunto de lâminas – personagem ruiva. ....	146
Figura 106 – Conjunto de lâminas – personagem negra. ....	147
Figura 107 – Conjunto de lâminas – personagem loira. ....	148
Figura 108 – Conjunto de lâminas – personagem morena. ....	149
Figura 109 – Composição dos personagens. ....	150
Figura 110 – Composição dos personagens. ....	151
Figura 111 – Suporte para as lâminas. ....	152
Figura 112 – Sobreposição das lâminas. ....	152
Figura 113 – Lâminas sobrepostas. ....	153
Figura 114 – Suportes sem as lâminas e com as lâminas. ....	154
Figura 115 – Vista do brinquedo sobre a mesa. ....	155

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Resumo dos tópicos da Unidade 1.....	87
Quadro 2 – Resumo dos tópicos da Unidade 2.....	87
Quadro 3 – Resumo dos tópicos da Unidade 3.....	88
Quadro 4 – Resumo dos tópicos da Unidade 4.....	89
Quadro 5 – Resumo dos tópicos da Unidade 5.....	90
Quadro 6 – Ambientes e seus componentes.....	121
Quadro 7 – Levantamento de materiais. ....	122
Quadro 8 – Conteúdo sobre sentimentos e aparência.....	132
Quadro 9 – Materiais para a base.....	137
Quadro 10 – Materiais para as lâminas.....	138

## **LISTA DE SIGLAS**

CLIL – *Content and Language Integrated Learning*

## LISTA DE APENSOS

Apenso 1 – Desenhos técnicos .....	160
------------------------------------	-----

## LISTA DE ANEXOS

Anexo 1 – Conteúdo dos livros de inglês .....	174
---	-----

# 1 INTRODUÇÃO

## 1.1 Introdução

Escola. Foi dito escola. O que você associa a essa palavra? Alguns a associarão a algum movimento artístico (por exemplo, escola do Romantismo); outros, porém, farão associação com algum movimento filosófico (como a escola Cartesiana). Outros, ainda, vincularão esta palavra ao local destinado à promoção do aprendizado.

Agora, se for dito: "sua escola na infância"? Alguma imagem ou sentimento veio à sua cabeça? Que fase da vida você relaciona à "escola"? Provavelmente cada indivíduo, dependendo do contexto pessoal de vida, remeterá essa palavra à uma fase específica, ou a um conjunto mais geral de fases, que reúnem memórias, imagens, até emoções.

Recordações boas, ruins, a palavra escola – inserida na pergunta acima – pode evocar na mente e nas lembranças os mais diversos sentimentos: lugar bonito, uniforme, amizades, acordar cedo, bons professores, provas (ou provação!), dever de casa. Tantas coisas podem ser lembradas! Mas uma lembrança – possivelmente – deve estar presente também em sua memória: as brincadeiras.

A brincadeira é o verdadeiro mundo da criança. É o universo onde ela experimenta, cria, inventa, descobre, constrói seu conhecimento. A brincadeira possibilita à criança, entre tantas outras coisas, o desenvolvimento de capacidades físicas, como as motoras, a lateralidade, a percepção do corpo, e, inserida no ambiente escolar, ajuda a estimular a aprendizagem.

Então, o que poderia ser melhor do que combinar uma motivação inerente à criança com o processo de aprendizagem? Mas como unir esses dois universos?

Para soluções diferenciadas, métodos diferenciados. O Design, em sua essência verdadeira, busca a satisfação das necessidades humanas, objetivando a resolução de problemas. Seus processos convergem para a melhoria da qualidade de vida das pessoas. De todas as pessoas. Inclusive daquelas que estão começando a compreender e explorar o mundo: as crianças.

Assim, para alcançar o objetivo do projeto, os designers utilizam métodos peculiares, normalmente flexíveis e que favorecem a criatividade, como os não

lineares, ou como o *desing thinking*. Nas palavras de Munari (2008, p.11), "o método de projeto, para o designer, não é absoluto nem definitivo; pode ser modificado caso ele encontre outros valores objetivos que melhorem o processo".

Dessa forma, este trabalho buscou, por meio da aplicação dos métodos e processos de design, desenvolver dois produtos que possam contribuir para o aprendizado do idioma inglês, para crianças em idade de alfabetização.

## 1.2 Justificativa

Se – uma vez mais – fosse proposto um questionamento: qual o caminho que torna possível a transformação de uma sociedade? Para esta pergunta a resposta é uma máxima: educação – por mais clichê que seja.

A educação de qualidade faz toda diferença no decorrer da vida de uma pessoa, e ela começa na infância. Educação é uma das chaves que abre as portas para oportunidades.

Ao longo da vida cada ser humano cursa um ciclo interminável de aprendizado. E aprendizado não se restringe ao que é aprendido no ambiente escolar; ele vai além, abarcando tudo que é assimilado seja por meio do estudo, seja por meio da experiência, ou dos valores que vão sendo cultivados e, às vezes, reformulados, ou pela observação. O aprendizado é o que constrói cada pessoa, o que a delinea. Como afirma Soares (2007, p.136), "a educação integral do ser humano exige a contribuição de outras estruturas sociais além da escola".

Assim, a educação da criança é – ou, num cenário ideal, deveria ser – construída com a participação de vários agentes. Entretanto, nem toda criança tem acesso ao básico, e, quando tem, ele nem sempre é de qualidade. Mesmo em escolas particulares, que, em alguns casos, se pressupõe um ensino de qualidade, ainda é preciso buscar complemento para algumas disciplinas cursadas.

Esse costuma ser o caso das disciplinas de língua estrangeira, cuja lacuna no aprendizado desta competência acaba por ser preenchida pelas escolas de idiomas.

Importante como nunca, o conhecimento de idioma – em particular, o inglês – tem sido uma competência demandada pela sociedade pós-moderna (PEREIRA,

2010, p. 103). Dessa forma, muitos pais, conscientes dessa situação, buscam para seus filhos o complemento do conhecimento que a escola formal não consegue efetivamente ensinar.

Em 2014, 110 alunos bolsistas participantes do programa Ciências Sem Fronteiras (programa que promove intercâmbio no âmbito da pesquisa) tiveram que retornar ao Brasil por falta de proficiência em inglês (REVISTA VEJA, 2014). Embora tenha sido feito um investimento 2,6 milhões de reais para custear essas bolsas – interrompidas – ele nunca "retornará ao país em forma de capacitação profissional e acadêmica, que seria a contrapartida do programa" (*idem*).

Nem é preciso mencionar a importância da pesquisa para um país. E, quando ela fica frustrada por questões mal resolvidas no ensino fundamental e médio, isso é preocupante. O exemplo do programa Ciências Sem Fronteiras é só a ponta do iceberg. Os impactos da falta de proficiência da língua inglesa se estendem em "perdas em inovação, pesquisa, tecnologia, atualização e competitividade para as empresas" (CORREIO BRASILIENSE, 2019).

O ensino do idioma inglês, no caso das escolas públicas, tem previsão na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), a partir do sexto ano do ensino fundamental. Isso, de fato, é um reconhecimento da importância de um segundo idioma. Mas o ensino que acontece em sala fica muito aquém do desejado.

Assim, com raríssimas exceções e levando apenas em consideração o ensino da escola formal, um aluno que termina o ensino médio, seja em escola pública ou particular, não apresenta a proficiência que seria esperada para sua idade ou etapa escolar.

Reportagem do Correio Brasiliense (2019) aponta o desempenho do país:

O Brasil teve o pior resultado em cinco anos em exame de proficiência mundial. [...] . É muito raro que alguém consiga aprender a língua somente com as aulas da escola, por isso, é tão difícil achar profissionais fluentes. [...] E o pior: os resultados nacionais em inglês estão decrescendo em vez de subir. Pesquisa da EF (*Education First*), empresa de educação internacional, avaliou o nível de conhecimento nessa língua estrangeira de 1,3 milhão de adultos de 88 países, onde esse não é o idioma materno. O Brasil caiu da 41; posição (nível baixo), em 2017, para a 53; (nível baixo). Esse foi o pior resultado dos últimos cinco anos. (CORREIO BRASILIENSE, 2019).

Porém, o processo de ensino e a consequente aprendizagem não é algo pedestre. Envolve, entre outras coisas, a capacitação dos professores, a motivação dos alunos, os materiais e elementos didáticos utilizados.

A reportagem da revista *Você/SA* (2016) indica que a idade e o método também são fatores relevantes:

Claro que a idade pesa. Quanto mais jovem o aluno for, mais facilidade terá. [...] a forma como somos ensinados atrapalha o aprendizado. 'Muitos cursos usam metodologias ultrapassadas, cuja intenção é formar professores de inglês, e não comunicadores'. (REVISTA VOCÊ/SA, 2016).

Por tudo o que foi exposto, podemos afirmar com segurança que o ensino da língua inglesa é importante, e que – se possível – deve ser iniciado ainda na infância e com metodologias mais adequadas e diferenciadas. Destarte, desenvolver materiais que abordem uma forma de aprendizagem singular para crianças em idade de alfabetização pode contribuir para a melhoria da defasagem que este campo da educação brasileira – e consequentemente os estudantes – vem sofrendo.

### **1.3 Objetivos**

#### **1.3.1 Objetivo Geral**

Desenvolver dois produtos que contribuam para o aprendizado, em sala de aula, do idioma inglês, para crianças em idade de alfabetização.

#### **1.3.2 Objetivos Específicos**

- Contribuir para que o aprendizado, em sala de aula, do idioma inglês se dê maneira mais prazerosa para as crianças;

- Conscientizar sobre a importância que formas lúdicas de ensino desempenham no aprendizado infantil;
- Criar produto(s) para escolas de inglês que adotam formas lúdicas de aprendizagem.

#### 1.4 Método

Todo projeto de design envolve um método; se assim não fosse, não seria design. Por si só essa afirmação já denuncia a relevância do método na busca de uma solução para o problema enfrentado.

Para desenvolver este projeto foi escolhido o método de Bruno Munari (2008), que encontra-se detalhado no livro *Das Coisas Nascem Coisas*. E não foi escolhido aleatoriamente. Ele foi considerado ideal por sua elasticidade e por preceituar, enfaticamente, que não se deve começar a jornada do processo de design já com uma ideia ou solução pré-definida, porquanto isso faz senão frustrar a possível melhor solução, sem dar ao menos uma chance à sua possibilidade.

Então, abandonando – nas palavras do autor – "a ideia que tudo resolve" (MUNARI, 2008, p. 44) segue-se ao entendimento do citado método.

Ponto de partida é a percepção do problema. De alguma forma o designer percebe uma lacuna no atendimento a uma necessidade ou a ele é proposto um desafio pelo cliente. Assim, dá-se o primeiro passo, que identifica a necessidade que precisa ser atendida. O autor esquematiza da seguinte forma



Figura 1 – Primeira etapa do método projetual de Bruno Munari.  
Fonte: Elaborado pela autora. Adaptado de Munari (2008, p. 31).

Onde P é o Problema e o S a Solução.

Com a lacuna identificada torna-se necessário delinear-la, defini-la mais apropriadamente, ao que chamamos de Definição do Problema. Essa etapa permite, inclusive, vislumbrar os limites do projeto. Dando sequência ao esquema iniciado, tem-se



Figura 2 – Definição do Problema, método projetual de Bruno Munari.  
Fonte: Elaborado pela autora. Adaptado de Munari (2008, p. 33).

Agora, tendo consciência apurada do que está sendo trabalhado, é preciso saber que tipo de solução é buscada. Como exemplifica o autor as soluções podem ser provisórias (pode tratar-se de um evento temporário); ou pode tratar-se de uma solução definitiva ou, ainda, uma solução mais sofisticada, ou mais economicamente viável, entre outras possibilidades. Munari (2008) faz o seguinte esquema

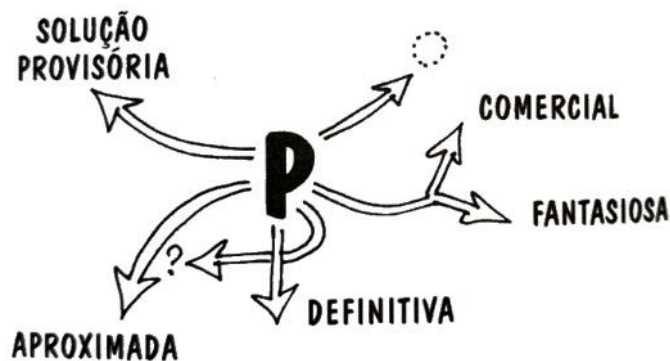


Figura 3 – Esquema que representa o tipo de solução buscada.  
Fonte: Método projetual de Bruno Munari (2008, p. 34).

Retomando o esquema do método, é inserida a letra "I", de Ideia; entretanto ela é posicionada neste momento apenas para designar sua posição no diagrama, que deve ser antes de "Solução". Vale frisar que esse posicionamento é

tão somente para saber onde situa-se a "ideia" na construção do projeto, e não para dizer que já é o momento de concebê-la.



Figura 4 – Posicionamento da Ideia, método projetual de Bruno Munari.  
Fonte: Elaborado pela autora. Adaptado de Munari (2008, p. 35).

Entretanto, as indagações acerca do problema não se detêm na fase anterior. Munari propõe a decomposição do problema em subproblemas – aos quais ele denomina de Componentes do Problema –, procedimento que ajuda a melhor compreensão e resolução da proposição maior. Assim, resolvem-se os pequenos problemas, que – em seguida – são reintegrados de forma lógica. Esquematiza da seguinte maneira

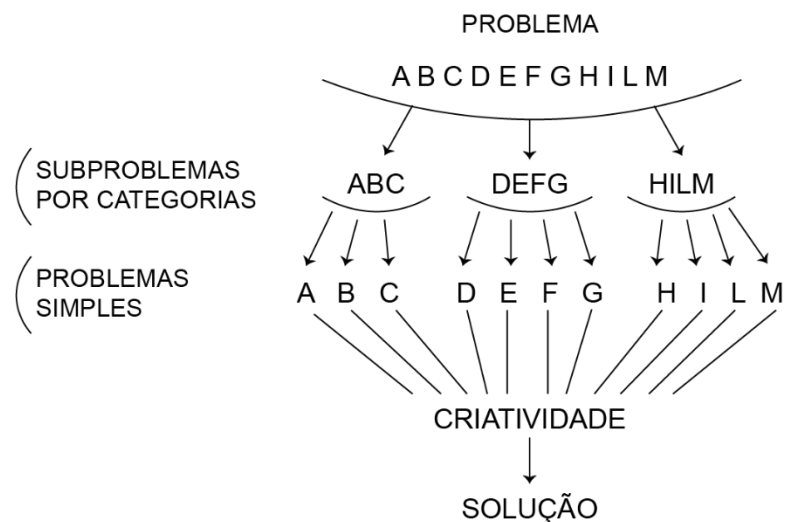


Figura 5 – Decomposição do Problema, método projetual de Bruno Munari.  
Fonte: Elaborado pela autora. Adaptado de Munari (2008, p. 36).

Consequentemente, passam também a integrar o esquema, como se segue.



Figura 6 – Componentes do Problema, método projetual de Bruno Munari.  
 Fonte: Elaborado pela autora. Adaptado de Munari (2008, p. 37).

Munari (2008, p.38) esclarece que essa técnica de decomposição do problema remete ao método cartesiano, citado logo na introdução do livro, e justifica sua utilização embasado no fato de que os problemas de nossa era "tornaram-se muito complexos e por vezes complicados", e, nas palavras de Abraham Moles (*apud* MUNARI, 2008, p. 38), define: "um produto é complicado quando os elementos que o compõem pertencem a numerosas classes diferentes; é complexo se contém um grande número de elementos reagrupáveis, mas em poucas classes". Acena, ainda, para a tendência do futuro: produtos menos complicados, mas cada vez mais complexos.

Nesse cenário, o designer atua como maestro, buscando coordenar e harmonizar as soluções de cada subproblema com o problema geral. O livro cita um exemplo para melhor elucidar a questão dos componentes do problema: se o problema fosse projetar uma luminária para um determinado ambiente (problema geral), seria necessário analisar, por exemplo, qual material deverá ser utilizado na confecção da luminária (subproblema 1); como será sua embalagem (subproblema 2); como será exposta na loja (subproblema 3); e assim por diante. Da mesma forma que o problema geral, os subproblemas também devem ser trabalhados de maneira criativa.

O método proposto por Munari (2008) prescreve, também, a importância de averiguar se o que se busca projetar já não foi feito por alguém. É incoerente projetar algo idêntico ao que já existe no mercado. Daí a importância da Coleta de Dados, que não se restringe à existência do produto pretendido, mas abarca todos os dados que com o problema, e subproblemas, mantém relação.



Figura 7 – Coleta de Dados, método projetual de Bruno Munari.  
Fonte: Elaborado pela autora. Adaptado de Munari (2008, p. 41).

Assim, com uma quantidade substancial e significativa de dados, procede-se à sua análise. A Análise dos Dados é como uma bússola para o projeto: se bem analisados, revelarão o que se deve ou não fazer, quais as escolhas melhores para a solução buscada, tendo por base o que foi erro ou acerto em projetos predecessores semelhantes, por exemplo. Complementando o diagrama, tem-se

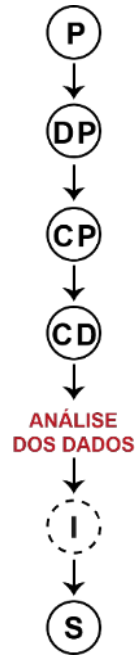


Figura 8 – Análise dos Dados, método projetual de Bruno Munari.  
 Fonte: Elaborado pela autora. Adaptado de Munari (2008, p. 43).

Agora com o subsídio que os dados oferecem, é o momento de substituir a palavra "Ideia" (concepção artístico-romântica de solução de problemas) pela palavra "Criatividade", que tem sua denotação em consonância com os princípios do processo de design: criar, dentro dos limites que o problema impõe e demanda. Mas vale lembrar: ainda não se está desenhando esboço algum! Isso só será feito no momento adequado e oportuno.

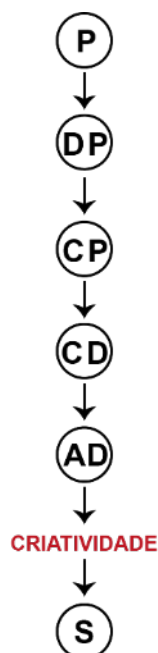


Figura 9 – Criatividade, método projetual de Bruno Munari.  
 Fonte: Elaborado pela autora. Adaptado de Munari (2008, p. 45).

Para dar seguimento ao projeto é preciso incluir outros levantamentos de dados, que se referem especificamente aos materiais e às tecnologias disponíveis no momento. Naturalmente, escolha dos materiais e tecnologias se relaciona intimamente com o tipo de cliente do designer. Por exemplo, se o projeto é para um cliente da indústria do plástico, não seria coerente projetar algo cujas características exigissem que fosse produzido em aço. Então, é inserida mais uma operação no esquema

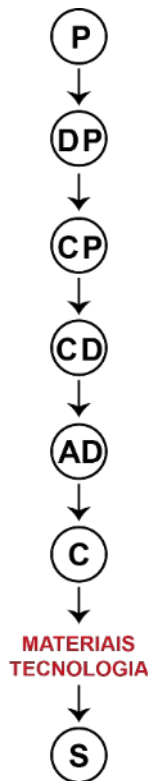


Figura 10 – Materiais e Tecnologia, método projetual de Bruno Munari.  
Fonte: Elaborado pela autora. Adaptado de Munari (2008, p. 47).

A esta altura, inicia-se a fase de Experimentação, na qual os materiais e tecnologias, levantadas previamente, são postos a prova. O designer deve se permitir – dentro de limites de segurança, obviamente – testar novas perspectivas de utilização de materiais e técnicas, pois isso pode levar a descobertas inusitadas e promissoras.

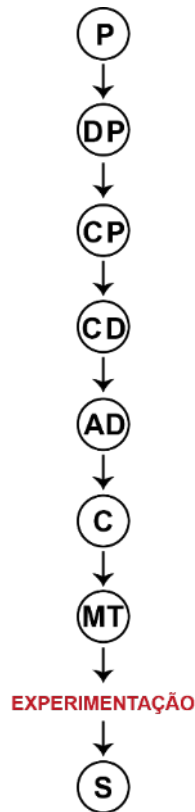


Figura 11 – Experimentação, método projetual de Bruno Munari.  
 Fonte: Elaborado pela autora. Adaptado de Munari (2008, p. 49).

Os ensaios com os materiais e técnicas produzem "amostras, conclusões, informações que podem levar à construção de modelos demonstrativos de novas aplicações com fins particulares" (MUNARI, 2008, p.50).

Até este momento do projeto, não se desenhou absolutamente nada que represente uma solução. O que se fez foi buscar a familiarização com todos os elementos envolvidos no projeto, para que no momento de produzir esboços haja segurança para fazê-los.

E esse momento chegou. Então, modelos parciais – em forma de esboços – começam a surgir a partir do entrelaçamento das informações até aqui levantadas. Das várias possibilidades de modelos que surgirem, um deles poderá "vir a ser a solução do problema" (MUNARI, 2008, p.50).

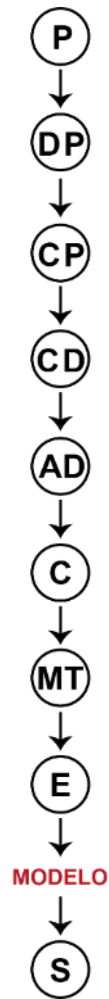


Figura 12 – Modelo, método projetual de Bruno Munari.  
Fonte: Elaborado pela autora. Adaptado de Munari (2008, p. 51).

Mas, como saber se o(s) modelo(s) de fato funciona(m)? E tem-se a resposta: sujeitando-o(s) a possíveis usuários, aos quais solicita-se a mais sincera opinião a respeito do modelo. A essa etapa dá-se o nome de Verificação. É nessa ocasião que se averigua, por exemplo, se um botão é pequeno demais, ou se o custo do produto é viável. E segue-se para a próxima fase, onde são produzidos os Desenhos de Construção.

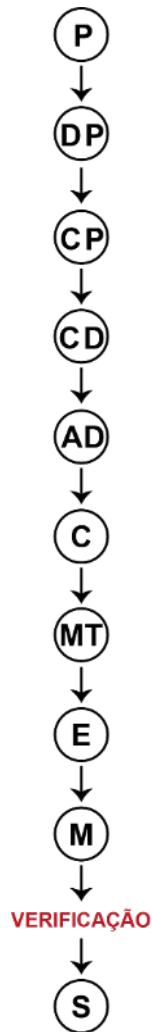


Figura 13 – Verificação, método projetual de Bruno Munari.  
 Fonte: Elaborado pela autora. Adaptado de Munari (2008, p. 53).

Como indica Munari (2008, p. 52),

com base em todos esses dados, pode-se começar a preparar os desenhos de construção, em escala ou tamanho natural, com todas as medidas precisas e todas as indicações necessárias à realização do protótipo. (MUNARI, 2008, p. 52).

A praxe é de que não é o designer que confecciona (no sentido de produção) o produto. Dessa forma, os desenhos de construção deverão ser imprescindivelmente inteligíveis, de maneira a não suscitar dúvidas ao executor. Se não bastarem para a compreensão, o designer fará – também – um modelo em tamanho natural, aplicando, o quanto possível, os materiais mais similares aos definitivos.

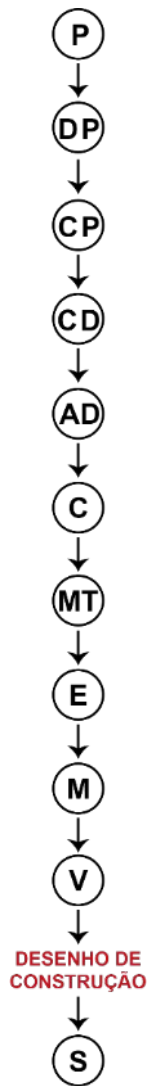


Figura 14 – Desenhos de Construção, método projetual de Bruno Munari.  
Fonte: Elaborado pela autora. Adaptado de Munari (2008, p. 55).

O autor enfatiza que o método proposto não é engessado e não representa uma verdade absoluta. Ele resulta da expertise adquirida com resultados positivos observados por meio de sua aplicação. E finaliza:

Se houver porém alguém capaz de demonstrar, objetivamente, que é melhor alterar a ordem de algumas operações, o designer deverá estar sempre pronto a modificar seu pensamento diante da evidência objetiva. É dessa forma que todos podem dar contribuição criativa à estruturação de um trabalho que procura, como se sabe, obter o melhor resultado com o mínimo esforço (MUNARI, 2008, p.54).

## 1.5 Problematização

O problema apresentado neste projeto foi percebido por ocasião do cumprimento de estágio obrigatório exigido por esta instituição (UniFOA) para a qual o presente trabalho de conclusão de curso está sendo elaborado.

Para fins de contextualização, o problema situa-se na órbita das aulas desenvolvidas em sala, em turmas normalmente chamadas de *kids*, as quais trabalham com crianças entre 7 a 9 anos.

Foi constatada, junto aos proprietários da escola de inglês onde o referido estágio fora prestado (e para a qual os produtos estão sendo desenvolvidos), a necessidade de materiais que permitissem ministrar as aulas em consonância com a proposta de ensino da escola (que leva o nome de *Hands On* - em português mão-na-massa, em livre tradução da autora). Para isso, os próprios donos é que iam desenvolvendo e confeccionando – artesanalmente – materiais/apetrechos utilizados em aula, para poderem aplicar o método lúdico adotado pela escola. E, por meio de buscas na internet (atualmente, principal meio utilizado para a procura de produtos diferenciados), não são encontrados com facilidade os materiais com as características pretendidas para aplicarem o referido método.

Dessa forma, tendo por base um levantamento preliminar com a busca de informações acerca do problema, chegou-se ao que se descreve a seguir.

Através de levantamento preliminar foi possível verificar que os materiais comercializados para o aprendizado do idioma inglês para crianças em idade de alfabetização (6 a 9 anos) concentram-se em livrinhos, cartilhas, cartas, jogos da memória, alguns quebra-cabeças, dominó. Outros – poucos – contemplam alguma interação, como cartas com encaixes para letrinhas, os quais podem ser vistos na figura abaixo.



Figura 15 – Brinquedo educativo *Jogo alfabeto em inglês*.  
 Fonte: Disponível em: <<https://crescerbrincando.com>>. Acesso em: 18 set. 2020.

Também existem materiais formados por pecinhas. Alguns são compostos por números com quantidades, trazendo impresso o número em língua inglesa.



Figura 16 – Brinquedo educativo *Números e quantidades em inglês*.  
 Fonte: Disponível em: <<https://www.americanas.com.br>>. Acesso em 18 set. 2020.

Em outros, as pecinhas contemplam o alfabeto, cujo objetivo é o reconhecimento das letras e formação de palavras. Esse tipo é bastante encontrado. Entretanto, não é um material específico para o ensino da língua inglesa. E o objetivo

pretendido – em si – não é ensinar as letras (pois, em termos de competência, essa tarefa é da escola formal). Aqui, o foco é o aprendizado de um segundo idioma. Desta forma, imagens e fonemas têm maior relevância, por conta da associação.

Não podemos deixar de citar que existem, também, os aplicativos para tablet, computador e celular; mas o objetivo é o trabalho em sala de aula, o que envolve mais alunos; assim tais aplicativos não se tornam muito apropriados, uma vez que – em sua maioria – são concebidos para a utilização individual.

Nota-se, assim, uma lacuna no que diz respeito à existência de materiais ou sistemas que favoreçam o aprendizado de forma divertida e prazerosa.

## 2 COLETA DE DADOS

### 2.1 Considerações iniciais

Antes de dar início ao aprofundamento das questões tidas como cernes deste projeto, é preciso que sejam feitas algumas considerações que, embora não sejam o foco da presente pesquisa, é sabido terem influência na questão do aprendizado – em geral.

O objetivo aqui perseguido é – como já dito anteriormente – buscar meios que tornem o aprendizado da língua inglesa mais prazeroso e divertido para as crianças e, naturalmente, que produza resultados positivos em termos de compreensão e assimilação. De nada adianta criar algo que até possa vir a ser interessante, mas que não produza efeitos educacionais esperados. Mas o que se quer frisar neste momento é que um material/instrumento utilizado, por si só, não é capaz de revolucionar o aprender.

Assim, além do método de ensino e seus meios didáticos, a aprendizagem plena da criança traz em seu bojo outros fatores que fogem ao controle do que no presente trabalho é proposto. Questões como alimentação adequada (FROTA *et al*, 2009, p. 279), patologias que porventura o aluno apresente, os valores vividos pela família do educando, a postura e apoio dos pais, assim como a dos professores (FEVORINI, 2009, p. 82) são alguns exemplos de elementos que influenciam no êxito do processo cognitivo. E aqui se estabelece uma limitação a este projeto, mas que não o invalida, pois intenção é contribuir com uma das peças que compõem o aprendizado.

Tendo exposto isso, prossegue-se à decomposição do problema.

## 2.2 O aprender para crianças de 7 a 9 anos

A vida é um ciclo interminável de aprendizado. O conhecimento adquirido em determinado momento pavimentava o caminho para a aquisição de novos saberes (PIAGET *apud* LEFRANÇOIS, 2016, p. 235). E essa construção inicia-se na infância.

Corrêa (2015, p. 46) discorre sobre os estudos de Jean Piaget (tido como “um dos mais importantes pensadores do século XX”) acerca do processo de construção do conhecimento da criança. Assim, segundo a teoria de Piaget, o desenvolvimento cognitivo ocorre por meio de fases/etapas, as quais serão comentadas a seguir.

A primeira delas – estágio sensório-motor – inicia-se com o nascimento perdurando até os 2 anos de idade (CORRÊA, 2015, p. 48). Inicialmente, por questões de limitações à locomoção, o bebê exercita a percepção sobre aquilo que o cerca. À medida que o tempo passa, o bebê começa a interagir com objetos e estabelecer com eles relações. Essa interação é fundamental para o desenvolvimento de “seus movimentos, sentidos e reflexos” (CORRÊA, 2015, p. 48). Nesse estágio também começam a ser desenvolvidos aspectos psicossociais e emocionais.

Sequencialmente tem-se o estágio pré-operatório, que ocorre dos 2 até os 7 anos. O marco desse período é o aparecimento da linguagem verbal, apresentando a criança, no início dessa fase, um vocabulário em torno de duzentas palavras. Os estudos de Piaget concluem que o desenvolvimento da inteligência é condição para o desenvolvimento da linguagem (CORRÊA, 2015, p. 50). Nesse estágio surge, também, a “inteligência simbólica ou semiótica, que se manifesta por uma série de gestos imitativos para representar objetos ou pessoas que não estão presentes, também conhecida como fase do faz de conta” (*idem*).

Ainda dentro desse segundo estágio destaca-se uma afirmação que ensejou a vontade de trabalhar o tema proposto no presente projeto: “a criança constrói seus conceitos por meio de **percepções vivenciadas concretas** [sem grifo original]” (CORRÊA, 2015, p. 50). E aqui segue a explicação: experienciar algo sobre determinado conhecimento normalmente ajuda a fixar esse saber na memória. *V.g.*, se você visitar um museu virtualmente (alguns *sites* disponibilizam *tour* virtual) ou se o fizer presencialmente, qual das experiências você acredita que fará com que se lembre melhor do que aprendeu e viu? Provavelmente a resposta seria a visita

presencial. Então aqui se faz um paralelo com a forma de aprender, pois a criança que tem estímulos de situações concretas tem mais chance de assimilar o conhecimento proposto por aquela determinada situação. Isso é inerente aos seres humanos. Por fim, destaca-se que o período dos 4 aos 7 anos é marcado pelo egocentrismo, ou seja, a criança ainda não desenvolveu o senso de empatia.

A esta altura você poderia estar se perguntando por que seria importante essa explanação. E a resposta é simples: porque é necessário entender um mundo que já foi experienciado, mas que – provavelmente – se perdeu quando iniciada a fase adulta; este projeto requer empatia com as crianças. Certa vez um professor (que hoje orienta este projeto), ao lembrar de uma passagem do livro *O Pequeno Príncipe*, disse: “nós professores esquecemos muito rapidamente que fomos alunos”. Relembrando o que escreveu Antoine de Saint-Exupéry: “Todas as pessoas grandes foram um dia crianças. (Mas poucas se lembram disso.)”.

Chega-se agora ao estágio operatório-concreto, fase que se relaciona intimamente com este trabalho; inicia-se aos 7 anos e conclui-se aos 10/12 anos de idade. Note-se o que descreve Corrêa (2015, p. 51):

Nesse estágio, em que a criança desenvolve a noção de tempo e espaço, caracteriza-se por ser a etapa do desenvolvimento em que o pensar somente ocorre caso os **materiais para a sustentação do pensamento, do conhecimento, forem concretos, ou seja, possam ser observados** [sem grifo original]. (CORRÊA, 2015, p. 51).

Aqui deseja-se destacar, em especial o que se encontra grifado, o que constitui o âmago deste projeto: quanto mais os estímulos forem concretos, maior a chance da eficácia no aprendizado.

Também nessa fase de desenvolvimento infantil, ainda que pouco a pouco, é iniciado o pensamento lógico. A criança já não se mostra tão egocêntrica, e consegue demonstrar alguma empatia em relação ao outro, assim como manifesta mais respeito pelo próximo. Começam a fazer parte de suas brincadeiras, jogos e competições, o que as ajudará em questões relacionadas ao “desenvolvimento social, moral e cognitivo” (CORRÊA, 2015, p. 51).

Ainda baseado nos estudos de Piaget, porém sob a perspectiva de Papalia *et al* (2006, *apud* RODRIGUES e MELCHIORI, 2014, p. 4) as crianças desenvolvem e vão sedimentando as seguintes capacidades:

[...] pensamento espacial (calcular distâncias, saber ir e voltar da escola, calcular o tempo de ir e vir de algum lugar, decifrar mapas); noção de causa e efeito (saber que atributos afetam um resultado); classificação e seriação (organiza objetos em categorias, em classes e subclasses); raciocínio indutivo (parte de fatos específicos, particulares, para conclusões gerais); noção de conservação (a quantidade é a mesma independente da forma) e habilidade para lidar com números, solucionando problemas matemáticos envolvendo as quatro operações. (PAPALIA *et al*, 2006, *apud* RODRIGUES e MELCHIORI, 2014, p. 4).

Agora, tendo sido elencadas as habilidades das crianças na faixa etária dos 7 aos 10/12 anos, de forma a “evitar que, ao lidar com nossos estudantes, subestimemos ou exijamos habilidades cognitivas, sociais ou emocionais para as quais eles ainda não estão preparados” (RODRIGUES e MELCHIORI, 2014, p. 1), torna-se possível examinar os conteúdos ministrados nas aulas de inglês para as referidas crianças.

### **2.3 O conteúdo da língua inglesa ministrado para crianças de 7 a 9 anos**

Para que haja coerência entre os produtos e o conteúdo adequado para crianças na faixa etária determinada, tomou-se por base os livros didáticos voltados ao aprendizado de inglês.

Existem diversas opções de materiais didáticos disponíveis no mercado e analisando-os pode-se verificar que os conteúdos versam basicamente sobre tópicos muito similares. Dessa forma, como o objeto deste projeto não é a análise de material didático e lavando-se em conta que o volume de materiais impressos voltados para o aprendizado da língua inglesa é bastante significativo – e a tentativa de analisar todos frustraria a consecução do real objetivo proposto –, foram eleitas três coleções que abarcam conteúdos do primeiro ao quinto ano do ensino fundamental. Esses conteúdos, os quais serviram de norte para o que pode ser trabalhado nesse nível estudantil, estão apresentados no Anexo I, ao final deste trabalho.

A sequência em que se encontram está em ordem crescente, dessa forma começando pelo primeiro finalizando com o quinto ano, conforme indicação das legendas.

## 2.4 Métodos

Assim como para conceber este trabalho foi preciso um método, também o ensino escolar utiliza formas de transmitir as informações para os alunos. Normalmente as escolas trabalham alinhadas a métodos de ensino que traduzam a forma de aprendizado em que acreditam.

Desse modo, será feita uma breve explanação acerca do método tradicional (que ainda é bastante utilizado pelas escolas), acerca do método dos Escoteiros e do método Montessoriano; o propósito deste projeto se encontra mais alinhado com os dois últimos citados.

### 2.4.1 Método tradicional

Embora tenha sofrido algumas adaptações, este é um modelo que remonta à Antiguidade, segundo Saviani (2017 *apud* PEREIRA, 2019, p. 16), e é descrito pelo referido autor conforme a citação abaixo:

Assim, a expressão 'concepção tradicional' assume correntes pedagógicas que se formularam desde a Antiguidade, tendo em comum uma visão filosófica essencialista de homem e uma visão pedagógica centrada no educador (professor), no adulto, no intelecto, nos conteúdos cognitivos transmitidos pelo professor aos alunos, na disciplina, na memorização. (SAVIANI, 2017, *apud* PEREIRA, 2019, p. 16).

Esse modelo perdura até os dias de hoje. Nele, fica a cargo do aluno memorizar/absorver os conteúdos, os quais serão arguidos em determinadas épocas, normalmente por meio de avaliações e provas. O papel do aluno é bastante passivo. Não é uma abordagem que priorize a reflexão. Como afirma Mizukami (1992, p. 13)

A relação professor-aluno é vertical, sendo que um dos polos (o professor) detém o poder decisório quanto a metodologia, conteúdo, avaliação, forma de interação na aula etc. Ao professor compete informar e conduzir seus alunos em direção a objetivos que lhes são externos, por serem escolhidos pela escola e/ou pela sociedade em que vive e não pelos sujeitos do processo. (MIZUKAMI, 1992, p. 13).

Por falta de encontrar melhores palavras que as utilizadas por Mizukami (1992, p. 14) para sintetizar o referido método, transcreve-se:

A reprodução dos conteúdos feita pelo aluno, de forma automática e sem variações, na maioria das vezes, é considerada um poderoso e suficiente indicador de que houve aprendizagem e de que, portanto, o produto está assegurado. A didática tradicional quase que poderia ser resumida, pois, em “dar a lição” e em “tomar a lição”. São reprimidos frequentemente os elementos da vida emocional ou afetiva por se julgarem impeditivos de uma boa e útil direção do trabalho de ensino. (MIZUKAMI, 1992, p. 14).

Como foi dito – e agora reforçado – esse modelo perdura até os dias de hoje, inclusive em cursos de idiomas. Entretanto este método não se alinha com a proposta deste projeto, mas por ser bastante encontrado, optou-se por descrevê-lo brevemente, com a finalidade de melhor situar o escopo deste trabalho.

#### **2.4.2 Método dos Escoteiros**

O Movimento Escoteiro surgiu na Inglaterra em 1907, tendo como fundador Robert Baden-Powell, que foi tenente-general do exército britânico. Ele observou, no meio militar, atitudes positivas como “camaradagem, iniciativa, coragem e autodisciplina” (ESCOTEIROS DO BRASIL, 2020) e as utilizou para conceber um novo movimento educacional voltado para os jovens.

Dessa forma, o Movimento Escoteiro também utiliza um método – Método Escoteiro – o qual preceitua que o jovem deve ter uma experiência educacional aprazível e divertida, de forma que o aprendizado seja flexível e relevante.

É um movimento que tem adesão voluntária por parte do indivíduo, o qual se compromete com a Lei Escoteira. Para além de ser uma lei, é um conjunto de valores que os participantes do movimento devem interiorizar e que devem ser a base de seu comportamento e atitudes. A Promessa Escoteira é feita perante a Lei Escoteira, e simboliza o compromisso de adotar o comportamento que na lei é preceituado. Apesar de simbólico, nota-se que esse primeiro ato representa a manifestação da autonomia e o senso de responsabilidade, pois o sujeito deve ter consciência de que ninguém o obrigou a fazer parte da família dos escoteiros: ele entrou e se sujeitou aos valores escoteiros por vontade própria. Isso representa

compromisso e responsabilidade, valores já tão escassos e que, cada vez mais, vem se perdendo na cultura brasileira.

Mas você poderia estar se perguntando: “como o Método Escoteiro poderia contribuir para este trabalho?”. Tem-se a seguinte explicação: o referido método prioriza o aprendizado pela prática; nas palavras encontradas no *site* dos Escoteiros do Brasil (2020), como se segue:

O Escotismo utiliza ações práticas (experiências da vida real) e reflexões para facilitar o aprendizado e o desenvolvimento contínuos. O aprender fazendo mostra a abordagem prática do Escotismo sobre a educação, como resultado da experiência direta em vez de apenas uma instrução teórica. Baseia-se no aprendizado através das oportunidades de experiências que surgem da busca por interesses e do lidar com a vida cotidiana. No Escotismo, a aquisição de novas competências – conhecimentos, habilidades, atitudes e valores – é alcançada através da prática de atividades variadas, divertidas e relevantes, que levam os jovens a agir, cometer erros, refletir e descobrir, permitindo-lhes o desenvolvimento em todas as dimensões de sua personalidade ao extrair o que é pessoalmente significativo de tudo aquilo que experimentam. (ESCOTEIROS DO BRASIL, 2020).

Além do que já fora exposto, tem-se que a vida do escoteiro não é individualista, é colaborativa, condição que pode ser remetida à vivência em sala de aula (inclusive nos cursos de idioma), pois tem-se **turmas**, e não aulas particulares. Historicamente, métodos que se desenvolveram ao longo das épocas aproveitaram o que se considera de melhor de um método tido como superado e adicionam o que se considera um aprimoramento (LACANALLO *et al*, 2007, p. 2). Assim também pôde-se aproveitar os saberes e experiências positivas desse método – Escoteiro – para auxiliar na construção do material objetivado por este trabalho.

O caráter colaborativo é extremamente atraente para ser inserido na didática, na medida em que a colaboração ajuda o ser humano a não se sentir melhor nem pior do que ninguém. Ganhar em grupo ou perder em grupo tem um significado diametralmente diferente da mesma situação vivida individualmente (obviamente isso se dá se cada integrante do grupo está verdadeiramente comprometido com seus pares). Sentir-se inferior pode ser um aspecto desencorajador para o aprendizado da criança, circunstância que os valores dos Escoteiros podem ajudar a mitigar.

Faz-se novamente um paralelo com a questão do aprendizado do idioma: as primeiras palavras pronunciadas por uma criança se originam de seu cotidiano e do estímulo dos familiares, configurando-se em “experiências da vida real” (ESCOTEIROS DO BRASIL), como supra citado. Esse fato propõe uma reflexão a

respeito do conteúdo que deve constar de um material, de forma que o mesmo possa contemplar fatos do dia a dia da criança, de maneira a proporcionar melhor assimilação e fluência do que é aprendido.

Em relação à idade, uma criança pode ingressar no Movimento a partir dos 6,5 anos e, desta fase até os 10 anos elas fazem parte do Ramo Lobinho, que tem sua própria lei (Lei do Lobinho).

Após a familiarização com o Método Escoteiro, conclui-se o seguinte: é um método não impositivo, que respeita o indivíduo e seu ritmo de aprendizado, e que este indivíduo – por sua vez – deve respeitar a coletividade, objetivando o bem comum.

### **2.4.3 Método Montessoriano**

O Método Montessoriano foi desenvolvido pela médica e educadora Maria Montessori; ela nasceu na Itália, em 1870, e quando estava com 3 anos, seus pais se mudaram para Roma, para que a filha tivesse acesso a uma educação de mais qualidade. Ela foi a primeira mulher a se formar pela Escola de Medicina da Universidade de Roma – fato que ocorreu em 1896 – e passou a fazer parte do corpo clínico do setor de psiquiatria daquela universidade.

O trabalho e estudos de Montessori foram iniciados em Escolas Ortofrênicas de Roma. Ela ficou surpresa ao descobrir que – por meio de materiais que desenvolvera – crianças que apresentavam algum tipo de deficiência mental tinham capacidade de aprender coisas até então inimagináveis para a sua condição, e – mais surpreendente ainda – por meio do estímulo de tais materiais (e no caso, o método de disponibilizá-los) essas crianças tinham um desempenho igual ou superior do que crianças com as capacidades tidas como normais (LILLARD, 2017, p. 2). Esse fato a fez questionar o que estava acontecendo com crianças sem deficiência: “eu estava procurando as razões que podiam manter as crianças felizes e saudáveis das escolas comuns em um nível tão baixo que elas pudessem ser alcançadas em testes de inteligência por meus infelizes alunos!” (MONTESSORI, *apud* LILLARD, 2017, p. 2).

Assim, Montessori dedicou sua vida à educação, desenvolvendo o método que é apresentado a seguir.

Para começar deve-se ter em mente que esse método é “um sistema aberto e não algo fixo” (LILLARD, 2017, p. 45). Dois componentes figuram como elementos principais: “o ambiente, que inclui os materiais e exercícios educacionais, e os professores, que preparam esse ambiente” (LILLARD, 2017, p. 45).

Outro aspecto importante é que a pessoa que irá orientar a criança (normalmente o professor ou professora) deve estar aberto à vida e à transformação constante, pois a criança se encontra em um estado de crescimento/desenvolvimento.

O ambiente Montessori contempla seis elementos essenciais, quais sejam: “liberdade, estrutura e ordem, realidade e natureza, beleza e atmosfera, os materiais Montessori e o desenvolvimento de uma vida em comunidade” (LILLARD, 2017, p. 46).

Liberdade está ligada à expressão genuína da criança que, segundo Montessori, não deve ser tolhida, mas guiada. A criança deve ter a liberdade de escolher com o que quer trabalhar; assim tudo que ela fizer que tenha objetivo útil, deve ser permitido. Então não se trata de aceitar que a criança faça o que quiser, apresentando – inclusive – comportamentos destrutivos e antissociais. Como relatado por Montessori (*apud* LILLARD, 2017, p. 48):

A liberdade da criança deve ter como limite o interesse coletivo; como sua forma, o que consideramos universalmente uma boa criação. Devemos, portanto, verificar na criança qualquer coisa que ofenda ou perturbe os outros ou qualquer coisa que tenda a atos brutos ou malcriados. (MONTESSORI, *apud* LILLARD, 2017, p. 48).

A fim de não interferir na liberdade da criança, também não há prêmios ou punições em relação ao seu desempenho, ato que acabaria fomentando a competição. Não é imposto a elas que trabalhem em grupo ou que partilhem alguma coisa com as outras crianças se não se sentirem prontas ou interessadas. Dessa forma, “como não são obrigadas a competir entre si, o desejo natural de ajudar os outros se desenvolve espontaneamente” (LILLARD, 2017, p. 50).

Vale lembrar que as salas de aula Montessori são mistas, o que significa dizer que trabalham com crianças de faixas etárias cuja diferença pode chegar a quatro anos.

No que tange à estrutura e ordem, tem-se que estas características devam estar refletidas no ambiente, possibilitando à criança internalizá-los, de maneira que elas mesmas elaborem a “própria ordem mental e inteligência” (LILLARD, 2017, p. 51). Assim, ao término do uso dos materiais, ela os levará de volta ao local onde os

retirou, ato que a faz tornar-se um membro daquele ambiente e comunidade, pois assume a responsabilidade de colaborar com a ordem daquele espaço comum.

Quanto à realidade e natureza temos o seguinte: são essas qualidades que possibilitarão à criança o rompimento com a fantasia e a ilusão (LILLARD, 2017, p. 53). Dentre os materiais utilizados, procura-se que alguns sejam os mais autênticos quanto possível, de maneira que guardem conexão com o dia a dia. No que tange à natureza, Montessori ressaltava que dela somos parte; assim, seu método prevê que a criança esteja em contato com a natureza, e isso é propiciado por meio do “cuidado de plantas e animais” (LILLARD, 2017, p. 53).

O próximo conceito essencial do ambiente Montessori tem uma forte ligação com um preceito do curso de Design: beleza e atmosfera. Não é fácil conter-se ao escrever sobre tal assunto, uma vez que isso permeia praticamente todas as disciplinas pelas quais um aluno desse curso se submete, em termos de gerar soluções e experiências agradáveis, tanto esteticamente quanto operacionalmente. A beleza, para Maria Montessori, é uma **necessidade** positiva para a criança. E, assim como para os *designers* menos é mais, para ela

[...] a verdadeira beleza se baseia na simplicidade, a sala de aula não precisa ser um lugar elaborado, mas tudo nela deve ser de bom *design* e qualidade e tão cuidadosa e atrativamente arranjado como em uma exibição bem planejada. **As cores da sala devem ser brilhantes e alegres** e dispostas de modo harmônico. A atmosfera da sala deve ser relaxante e quente e estimular a participação. [sem grifo original] (LILLARD, 2017, p. 54).

O penúltimo componente essencial do ambiente Montessori são os materiais. Seu objetivo é – precipuamente – ajudar a criança no processo de concentração, por meio de estímulos. O desenvolvimento desta habilidade tem implicações não apenas na infância, mas se refletirão na fase adulta. Aqui a palavra-chave é “dosar”, tanto em termos de intensidade do estímulo quanto em termos de quantidade de materiais. Deve haver uma progressão nesses materiais, no sentido de começarem por resoluções mais simples para as mais complexas.

Outro ponto importante a respeito dos materiais é que eles devem partir do entendimento concreto para o abstrato, pois em algum momento a criança fará a transição entre esses conhecimentos (LILLARD, 2017, p. 57). Também é exigido da criança o respeito aos materiais, que deverão ser manipulados com cuidado.

“Os materiais Montessori são divididos em quatro categorias: os exercícios de vida prática que envolvem o cuidado físico da pessoa e do ambiente, os materiais

sensoriais, os materiais acadêmicos e os materiais culturais e artísticos” (LILLARD, 2017, p. 64), que trabalham exatamente o que seus nomes indicam.

O último elemento do Método Montessori “é o desenvolvimento da vida em comunidade” (LILLARD, 2017, p. 67). Ele aparece naturalmente e é facilitado pelos diversos elementos que compõem o método. As crianças têm consciência de que aquele é o espaço delas, que elas têm responsabilidade no cuidado desse ambiente e, como as classes normalmente são mistas (crianças de 3 a 5 anos, crianças de 6 a 9 anos), as crianças mais velhas acabam desenvolvendo uma sensibilidade maior às necessidades das crianças mais novas quando estas precisam de alguma ajuda.

A título de curiosidade: Jeff Bezos (fundador da Amazon), Larry Page e Sergey Brin (fundadores do Google) estudaram em escolas Montessorianas.

Aprender, no Método Montessoriano, não é absorção mecânica de conteúdo; é, antes de tudo, ter liberdade, respeito e felicidade durante esse processo. É uma descoberta – e até mesmo uma conquista! –, passando a aprendizagem, necessariamente, pela exploração dos sentidos.

## **2.5 Alguns cursos de inglês no Brasil com turmas para crianças**

A seguir são apontados alguns cursos de inglês que trabalham com turmas infantis; para verificar o método e materiais elegemos três (que trabalham com aprendizagem lúdica), pois existe quase um sem número de cursos de idiomas voltados para a língua inglesa no país. Será feita uma breve descrição do modelo de ensino adotado por cada instituição. E breve porque a escola não costuma expor – abertamente – seus materiais e métodos; assim, será feita uma descrição do que puder ser colhido na *internet*.

O ideal seria a possibilidade de visitar a escola para verificar como é trabalhado o ensino para crianças na faixa de 7 a 9 anos. Entretanto, devido à pandemia que ocorre momentaneamente no mundo (hoje, 04 de outubro de 2020), muitas escolas – se não todas – estão fechadas; algumas estão ministrando aulas *online*. Outras estão se preparando para poderem retornar às atividades com ações que englobam a reprogramação dos turnos das classes, adequação dos protocolos

de higiene, acompanhamento da saúde de pessoas que frequentam a escola, entre outras medidas.

É importante frisar que não existe, no Brasil, órgão responsável pela fiscalização de cursos de idiomas; assim, as escolas publicam e promovem a propaganda que lhes aprouver. Dessa forma, não é pertinente a este trabalho buscar avaliar se o método do curso é eficaz ou não. Até porque já foi apontado – anteriormente, na justificativa deste trabalho – que a proficiência dos brasileiros no idioma não tem sido das melhores.

O que permanece contundente é que quantidade de oferta de cursos de inglês (INGLÊS NA PONTA DA LÍNGUA, 2020) no país, por si só, não é capaz de garantir que uma pessoa se torne fluente no idioma. Grande parte das propagandas (normalmente de grandes franquias) vendem a – suposta – facilidade que é aprender o idioma naquele determinado curso (afinal, o objetivo da franquia é vender...); mas quem já se dedicou ao estudo de um segundo idioma sabe que não existe milagre: requer esforço e dedicação. Mas essa é apenas uma reflexão entre as muitas que vão surgindo, à medida que este projeto avança.

### 2.5.1 Red Balloon

A *Red Balloon* é uma escola de inglês (fundada em 1969 em São Paulo, e hoje faz parte da Abril Educação) voltada especificamente para crianças e adolescentes. Ela possui unidades franqueadas e também trabalha com o modelo denominado *in school*, o qual funciona dentro de escolas com as quais estabelece esta parceria (REVISTA EXAME, 2014).

Ela oferece aulas para crianças a partir dos 3 anos de idade. As turmas são divididas em *Kids* (3 a 6 anos); *Juniors* (7 a 10 anos) e *Teens* (10 a 17 anos).

Segundo informações do *site* (<https://redballoon.com.br/sobre/>), a escola trabalha com atividades adequadas à faixa etária da criança, o que inclui

atividades de movimento, jogos, brincadeiras e músicas, além de histórias especialmente elaboradas para melhor desenvolver a compreensão e a conversação em inglês de maneira gradual. (Disponível em: <<https://redballoon.com.br/kids-old/>>. Acesso em: 7 set. 2020).

Também procuram inserir o uso do idioma em situações do cotidiano.

A escola pauta-se pelo ensino lúdico; pode-se observar em um vídeo<sup>1</sup> institucional que as crianças brincam com pecinhas de *Legó*, utilizam *tablets*, participam de jogos, praticam aulas de culinária, artes, teatro, música, assim como fazem exercícios teóricos em sala voltados a exames de proficiência (com material didático desenvolvido pela própria Red Balloon). A instituição trabalha com a cultura *maker*, a qual incentiva a resolução de problemas com criatividade no modelo faça-você-mesmo.

Pela visitação de *sites* de escolas da franquia pode-se perceber que os materiais lúdicos variam de unidade para unidade; a impressão que se tem é que não há exatamente um padrão nesses materiais.

Não fica claro a porcentagem de tempo dedicado para cada tipo de atividade; então não é possível saber se as atividades lúdicas ocupam um maior percentual da carga horária do curso.



Figura 17 – Estante com materiais utilizados pelos alunos.  
Fonte: Unidade Red Ballon Barra da Tijuca. Disponível em: <<https://www.facebook.com/Red-BalloonBarra/photos/a.194210901068080/484871722001995>>. Acesso em: 6 set. 2020.

---

1 Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=mqqiKYyQZkU>>. Acesso em: 5 set. 2020.



Figura 18 – Figura jogos digitais.

Fonte: Disponível em: <<https://www.facebook.com/RedBalloonBarra/photos/a.194210901068080/532526317236535>>. Acesso em: 7 set. 2020.



Figura 19 – Jogo de Pescaria.

Fonte: Disponível em: <<https://www.facebook.com/RedBalloonBarra/photos/a.194210901068080/536306113525222>>. Acesso em: 7 set. 2020.



Figura 20 – Cartas com verbos e palavras.

Fonte: Disponível em: <<https://www.facebook.com/RedBalloonBarra/photos/a.194210901068080/538443623311471>>. Acesso em: 7 set. 2020.



Figura 21 – Bingo.

Fonte: Disponível em: <<https://www.facebook.com/RedBalloonBarra/photos/a.194210901068080/540717949750705>>. Acesso em: 7 set. 2020.



Figura 22 – Dados com os nomes das cores em inglês.

Fonte: Disponível em: <<https://www.facebook.com/RedBalloonBarra/photos/a.194210901068080/565478063941360>>. Acesso em: 7 set. 2020.

### 2.5.2 Yázigi

A rede Yázigi, fundada em 1950 em São Paulo, hoje integra o grupo Pearson, do qual igualmente fazem parte a Wizard e a Skill.

Esta também é uma escola que adota uma forma lúdica de ensino. Seu método engloba diversas atividades que transitam analogamente ao que foi citado na escola anterior e – conforme descrito no *site*<sup>2</sup> – baseia-se em princípios do construtivismo.

A faixa etária das turmas é a seguinte: programa *Paddy the Jelly* (3 a 5 anos); *Green House*<sup>3</sup> (6 a 8 anos); e *Magic Links*<sup>4</sup> (9 e 10 anos).

No vídeo institucional<sup>5</sup> gravado na unidade de Criciúma/SC, nota-se ambientes bem lúdicos, assim como a presença de alguns materiais de mesma

2 Disponível em: <<https://www.yazigi.com.br/criciuma/cursos/ingles/criancas>>. Acesso em: 5 set. 2020.

3 Disponível em: <<https://yazigisp1.com.br/kids>>. Acesso em: 29 out. 2020.

4 Disponível em: <<https://yazigisp1.com.br/magiclinks>>. Acesso em: 29 out. 2020.

5 Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=sWx6WLhSA4g&feature=youtu.be>>. Acesso em: 5 set. 2020.

natureza, cuja elaboração passa uma impressão refinada. O curso parece ter mais atividades interativas e dinâmicas.

O material didático é exclusivo da instituição. O ambiente e arranjo da escola também variam de unidade para unidade.

Não foi possível identificar a distribuição da carga horária das atividades do curso.



Figura 23 – Atividades envolvendo artes.

Fonte: Disponível em: <<https://www.facebook.com/yazigicampinag/photos/a.594946327232580/2149500978443766>>. Acesso em: 8 set. 2020.



Figura 24 – Aula com materiais para montar.

Fonte: Disponível em: <<https://www.facebook.com/yazigicampinag/photos/a.594946327232580/1985801058147093>>. Acesso em: 8 set. 2020.



Figura 25 – Aula de culinária.

Fonte: Disponível em: <<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1409927119092788&set=pb.100002265415687.-2207520000.&type=3>>. Acesso em: 8 set. 2020.



Figura 26 – Atividades na Páscoa.

Fonte: Disponível em: <<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1629340737151424&set=pb.100002265415687.-2207520000.&type=3>>. Acesso em: 8 set. 2020.

### 2.5.3 Cultura Inglesa

A Cultura Inglesa foi fundada em 1934, no Rio de Janeiro. Atualmente ela integra o grupo SpotEducação.

O aprendizado infantil neste curso se divide da seguinte maneira: *Fun Station* (para crianças de 4 a 6 anos); *Play in English* (para crianças de 7 anos); e *Junior* (para crianças de 8 e 9 anos).

Conforme descrito no *site*<sup>6</sup> da escola, o método de ensino envolve atividades lúdicas e divertidas, com música e brincadeiras; integram o conteúdo trabalhado questões culturais de países cuja língua materna é o inglês. Também há – segundo apontado no *site* – uma preocupação em contextualizar os conteúdos em situações do dia a dia. A instituição utiliza fortemente a tecnologia para o ensino do idioma. Nas redes sociais (principalmente Instagram) de uma das unidades (Cultura Inglesa Piauí – *culturainglesapi*), os vídeos permitem verificar que a escola põe em prática a abordagem proposta.

A partir de 2018 a Cultura Inglesa deu início a um novo conceito de escola de inglês (Cultura Spot<sup>7</sup>), o qual intenta trabalhar o idioma por meio de experiências<sup>8</sup>. Esse conceito foca nos ambientes – que foram totalmente reformulados – e rompe com os modelos tradicionais dos espaços. Por conta disso, novas atividades foram agregadas, as quais trabalham as qualidades sensoriais.

Quanto aos materiais didáticos, eles são exclusivos da escola.

---

6 Disponível em: < <https://www.culturainglesa.com.br/cursos/ingles-para-criancas-de-1a-a-4a/>>. Acesso em: 6 set. 2020.

7 Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2WY1xjIUR1I>>. Acesso em: 29 out. 2020.

8 Disponível em: <<https://www.culturainglesa.net/imprensa/cultura-inglesa-apresenta-seu-novo-projeto-no-rio-de-janeiro/>>. Acesso em: 6 set. 2020.



Figura 27 – *Workshop* de reciclagem em inglês.

Fonte: Disponível em: <[https://www.instagram.com/p/BUMiC\\_6h0wW/](https://www.instagram.com/p/BUMiC_6h0wW/)>. Acesso em: 8 set. 2020.



Figura 28 – Atividade da semana da criança.

Fonte: Disponível em: <<https://www.facebook.com/culturainglesapi/photos/a.269278229850322/1783642965080500>>. Acesso em: 8 set. 2020.



Figura 29 – Jogo para aprendizado do idioma.

Fonte: Disponível em: <<https://www.facebook.com/culturainglesapi/photos/a.1698518550259609/1698522036925927>>. Acesso em: 8 set. 2020.



Figura 30 – Brinquedo mini geladeira.

Fonte: Disponível em: <<https://www.facebook.com/culturainglesapi/photos/a.935467349898070/935467709898034>>. Acesso em: 8 set. 2020.

## 2.6 O lúdico

A palavra “lúdico”, segundo o Dicionário Brasileiro Globo (1989), é um adjetivo “relativo a jogos, brinquedos, divertimentos”.

Embora para algumas pessoas essa palavra remeta apenas a coisas que se relacionam com criança e infância, uma busca simples utilizando o termo “lúdico” no *site* do Google Scholar<sup>9</sup> comprova a amplitude da possibilidade de aplicação de atividades dessa natureza em diversas áreas: no ensino de matemática, de química, no cuidado de crianças e adolescentes que estão em tratamento de câncer, na educação alimentar, para reabilitação de crianças com deficiência, em processos de engenharia de software, citando apenas alguns exemplos.

O modelo abatido do citado método tradicional (*vide* tópico 2.4 Métodos), ainda predominante nas escolas e cursos, não colabora para uma aprendizagem dinâmica e prazerosa, e também não contribui para a introdução do lúdico na aprendizagem (CAFÉ, 2018). Então, de forma a enfatizar a importância de atividades dessa natureza na aprendizagem, faz-se uma breve exposição acerca do lúdico.

Café (2018, p. 19), em seus estudos, aponta a diferença entre lúdico e ludicidade. Ludicidade reside no estado de espírito do indivíduo; já a qualidade de lúdico reside nas atividades/artefatos que podem ter essa característica.

Assim, o lúdico pode ser encontrado em jogos, brinquedos e brincadeiras, e Café (2018, p. 19) explica que tais palavras, dependendo da corrente, podem assumir as seguintes acepções:

[...] um deles trata os três termos com significados separados, considerando o brinquedo como um objeto, a brincadeira como uma ação e o jogo definido pela presença de regras. No outro grupo, os autores não fazem distinção, utilizando as terminologias: jogo, brinquedo e brincadeira sem preocupações específicas, pois, embora elas tenham diferenças seus usos e ações se misturam e se interpenetram. (CAFÉ, 2018, p.19).

No caso deste projeto, opta-se pela primeira posição, reafirmada pelo que dizem Macedo *et al* (2007, p.14)

O brincar é um jogar com idéias, sentimentos, pessoas, situações e objetos em que as regulações e os objetivos não estão necessariamente predeterminados. No jogo, ganha-se ou perde-se. Nas brincadeiras, diverte-

---

9 Disponível em: <<https://scholar.google.com.br/>>. Acesso em: 9 set. 2020.

se, passa-se um tempo, faz-se de conta. No jogo, as delimitações (tabuleiro, peças, objetivos, regras, alternância entre jogadores, tempo, etc.) são condições fundamentais para sua realização. (MACEDO *et al*, 2007, p.14).

Para os autores mencionados, o lúdico está presente quando estão presentes os seguintes elementos, a saber (MACEDO *et al*, 2007):

1) Prazer funcional (MACEDO *et al*, 2007, p. 16): o propósito da brincadeira na perspectiva da criança é essencialmente o prazer, a diversão, os desafios que a atividade propõe e que, quando vencidos, são capazes de trazer grande satisfação. Nesse caso, a criança pode ficar inclinada a repetir a brincadeira, porque é aprazível. Normalmente, durante as brincadeiras, as crianças apresentam um alto grau de concentração.

2) Desafio e surpresa (MACEDO *et al*, 2007, p. 18): é o que propõe algo surpreendente, requerendo um esforço para superar uma situação-problema proposta pela brincadeira ou jogo.

3) Possibilidades (MACEDO *et al*, 2007, p. 19): apesar de desafiadora e surpreendente, na perspectiva do indivíduo a atividade deve ser possível de realizar; isso significa tentativa-erro e/ou tentativa-acerto. Adicionalmente, devem gerar um sentimento de necessidade de realização (no sentido do precisar fazer). “Tarefas impossíveis geram respostas evasivas, desculpas, desinteresse, adiamentos, sentimentos de culpa ou impotência [...]” (*idem*).

4) Dimensão simbólica (MACEDO *et al*, 2007, p. 20): em determinada fase da vida (especificamente a pré-operatória, em Piaget) o mundo da criança passa a ter enredos e questionamentos, é povoado pela imaginação. “O lúdico torna-se simbólico e amplifica as possibilidades de assimilação do mundo” (*idem*). Então as atividades lúdicas propostas precisam estabelecer um paralelo com o mundo da criança, de modo que façam sentido para ela.

5) Expressão construtiva (MACEDO *et al*, 2007, p. 21): dentro deste aspecto, leva-se em conta as múltiplas possibilidades de expressão em relação a um problema. Os autores relacionam este elemento à errância, no sentido da não rigidez do processo lúdico; mas ainda que errante existe um sentido, uma meta, um objetivo. Como descrito no livro: “Dessa maneira, a construção supõe prazer funcional, enfrentar e superar desafios, tornar possível e jogar com significações” (MACEDO *et al*, 2007, p. 22).

Café (2018) destaca a capilaridade do que é lúdico, pois cada área do conhecimento e do ensino pode pensar maneiras inseri-lo no aprendizado dos conteúdos a serem abordados, rompendo com um aprender rígido e desinteressante. A autora ressalta, ainda, que as atividades lúdicas podem – e devem – ser utilizadas “na formação de qualquer pessoa, em qualquer idade” (CAFÉ, 2018, p. 1).

Com a exacerbada ênfase que a sociedade foi dando ao trabalho – ao longo dos tempos –, colocando-o acima até mesmo da própria existência do indivíduo (v.g., quantas pessoas não adoecem por causa do trabalho? Ou quantas pessoas se dizem *workaholics*, passando a impressão de se vangloriarem dessa condição?), o lúdico foi se perdendo por não ser algo levado a sério (no sentido de sua importância), tido como desnecessário, e ser inútil, pois não gera lucro (CAFÉ, 2018). Talvez isso se justifique em uma sociedade voltada estritamente para o consumo, pois é o trabalho que gera renda e que poderá fomentar um estilo de vida consumista.

E finaliza-se este tópico com uma reflexão proposta por Café (2018): a maioria dos brinquedos atuais se constituem em modelos prontos; os brinquedos digitais voltam-se mais para o individualismo, impossibilitando troca de vivências sociais, ou desencorajam a imaginação (afinal, já está tudo pronto ali). Entretanto, “antes que a máquina se torne a maior companheira do ser humano do futuro próximo, há muito que se aprender com as brincadeiras e experiências de outras épocas” (CAFÉ, 2018, p.14).

## **2.7 Similares de brinquedo, brincadeira e jogo**

Como foi explanado acima, há diferença entre brinquedo, brincadeira e jogo. Então a seguir, foi feita uma análise de alguns similares pertencentes a cada grupo. Ressalta-se que – em algumas categorias – existe uma grande quantidade do mesmo tipo de jogo; dessa forma foram trazidos alguns exemplos que apresentam acabamento e qualidade aparentemente melhor. Também é preciso ressaltar que não é possível fazer um levantamento de tudo o que existe na seara estudada: o objetivo não é esgotar, mas sim ter um norte em relação ao que já existe.

Foram focados brinquedos, brincadeiras e jogos que sejam voltados para crianças de 7 a 9 anos. Também procurou-se citar brincadeiras que pudessem

envolver todas as crianças (exceto casos de deficiência), independente de um gosto específico (como por carrinhos, futebol, etc.).

### **2.7.1 Similares de brinquedo, brincadeira e jogo no aprendizado de inglês**

A seguir são apresentados os similares para brinquedo (fichas de cor laranja), brincadeira (fichas de cor verde) e jogo (fichas de cor azul).

## Jogo alfabeto em Inglês

### DESCRIÇÃO

Ajude as crianças a aprender alfabeto e alguns animais; aprender com o jogo é a maneira de aprendizagem mais eficaz.

Ajuda a construir um sistema auto-aprendizagem para o crescimento ao longo da vida e desenvolver o cérebro.

Para crianças pequenas: apresentar as letras do alfabeto, as cores e os animais. Para crianças maiores: utiliza o ensino da leitura e escrita através dos cards com caneta apagável.

**Material:** madeira e papel.

**Fabricante:** não informado

**Origem:** importado

**Preço:** R\$ 319,00

### ANÁLISE:

**Ponto positivo:** interatividade na colocação das letrinhas nos respectivos espaços. Colorido. Material reciclável. Algumas avaliações de clientes apontam que o material é de qualidade. Pode ser jogado individualmente (dependendo da idade da criança).

**Ponto negativo:** Pode ser necessário um adulto para ajudar.

**Interessante:** Poder ser usado por crianças pequenas e maiores.



Disponível em: <[https://crescerbrincando.com/products/jogo-alfabeto-em-ingles?variant=31830033498165&currency=BRL&utm\\_medium=product\\_sync&utm\\_source=google&utm\\_content=sag\\_organic&utm\\_campaign=sag\\_organic&gclid=EAlaIqobChMlZn68ys7h6wIVUwerCh0cfA\\_TEAYYAiaABEgK1evD\\_BwE](https://crescerbrincando.com/products/jogo-alfabeto-em-ingles?variant=31830033498165&currency=BRL&utm_medium=product_sync&utm_source=google&utm_content=sag_organic&utm_campaign=sag_organic&gclid=EAlaIqobChMlZn68ys7h6wIVUwerCh0cfA_TEAYYAiaABEgK1evD_BwE)>. Acesso em: 12 out. 2020.

Figura 31 – Jogo alfabeto em inglês.  
Fonte: conforme informado na própria ficha.

## Quebra-cabeça para educação infantil para aprender inglês (Word Spelling Match)

### DESCRIÇÃO

Quebra-cabeça com imagens e palavras em inglês.

**Dimensões:** não informado.

**Material:** papel cartão

**Fabricante:** Jaxtoy

**Origem:** importado

**Preço:** não informado

### ANÁLISE:

**Ponto positivo:** as peças são auto-corretivas. Colorido. Material reciclável. Pode ser jogado individualmente.

**Ponto negativo:** Como o material é papel cartão, as peças podem não ser tão duráveis (considerando a utilização repetida pela criança).

**Interessante:** Poder ser usado por crianças pequenas e maiores.



Disponível em: <<https://www.ofertaviva.com.br/produto/3-8-anos-inteligencia-puzzle-educacao-infantil-jogo-palavra-ortografia-aprender-ingles-para-criancas-aprender.html>>. Acesso em: 12 out. 2020.

Figura 32 – Quebra-cabeça para educação infantil para aprender inglês (*Word Spelling Match*).  
Fonte: conforme informado na própria ficha.

## Inglês Aprendizado Enigma Toy Alfabeto Letters Cartão Ortografia

### DESCRIÇÃO

Quebra-cabeças com imagens e letras para aprender palavras.

**Dimensões:** não informado.

**Material:** madeira

**Fabricante:** Yiwu Toy

**Origem:** importado

**Preço:** não informado

### ANÁLISE:

**Ponto positivo:** material durável e reciclável. A estética do brinquedo é muito bonita e colorida. Bom acabamento.

**Ponto negativo:** -

**Interessante:** -



Disponível em: <<https://www.dhgate.com/product/english-word-learning-puzzle-toy-alphabet/534060641.html>>. Acesso em: 16 out. 2020.

Figura 33 – Inglês Aprendizado Enigma Toy Alfabeto *Letters* Cartão Ortografia.  
Fonte: conforme informado na própria ficha.

## Jogo das Rotinas Inglês

### DESCRIÇÃO

Área de Conhecimento: inglês, educação e sociedade; geografia; ciências da natureza. Conhecimento ampliado: todos os aspectos na língua inglesa - localização dos ambientes; saúde; orientação do espaço temporal do dia; cultura familiar. 16 peças.

**Dimensões:** não informado.

**Material:** MDF

**Fabricante:** Fox Jogos Educativos

**Origem:** nacional

**Preço:** R\$ 45,70

### ANÁLISE:

**Ponto positivo:** material durável.

**Ponto negativo:** o brinquedo poderia ter um visual mais alegre.

**Interessante:** Aborda rotinas do dia a dia, ao invés de só trabalhar as palavras.



Disponível em: <<https://www.foxjogoseducativos.com.br/galeria>>. Acesso em: 18 out. 2020.

Figura 34 – Jogo das Rotinas Inglês.  
Fonte: conforme informado na própria ficha.

## Contagem em inglês pulando corda

### DESCRIÇÃO

Se você já conhece a brincadeira de pular corda, tudo fica mais fácil. A ideia é que a criança memorize os números do inglês com essa atividade tradicional de infância. O pequeno deve ter 6 anos ou mais e plena capacidade física para gastar energia pulando.

O único material necessário é uma corda. O ideal é que ela seja especificamente para o uso de crianças, já que essas vêm com apoios para segurar nas duas pontas, tamanho adequado e material não cortante.

Inicialmente, ensine a criança a contar em inglês de 0 a 10. Talvez seja necessário permanecer na primeira dezena nos primeiros dias, até que os números fiquem bem memorizados. Conforme ela pegue a prática, vá inserindo à contagem mais cinco números e assim por diante.

Disponível em: <<https://blog.lojasjckids.com.br/brincadeiras-para-aprender-ingles/>>. Acesso em: 18 out. 2020.

### ANÁLISE:

**Ponto positivo:** atividade dinâmica. Colabora para o desenvolvimento motor da criança.

**Ponto negativo:** pode ser uma atividade de difícil execução se a criança não estiver em plena capacidade física. Precisa de mais espaço para ser realizada.

**Interessante:** -



Imagem: Disponível em: <[http://sme.goiania.go.gov.br/conexao-escola/ensino\\_fundamental/vamos-pular-corda-e-aprender-brincando/](http://sme.goiania.go.gov.br/conexao-escola/ensino_fundamental/vamos-pular-corda-e-aprender-brincando/)>. Acesso em: 18 out. 2020.

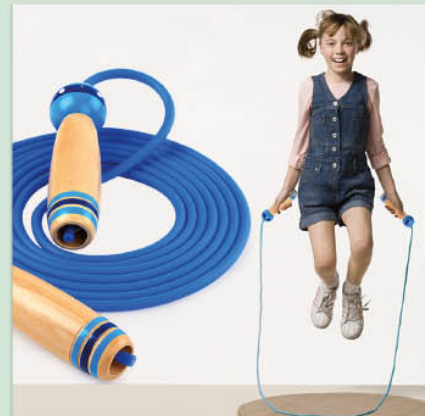


Imagem: Disponível em: <<https://portuguese.alibaba.com/product-detail/jump-rope-kids-skipping-rope-with-wooden-handle-for-boys-and-girls-eco-friendly-creative-wooden-handle-skipping-62192455333.html>>. Acesso em: 18 out. 2020.

Figura 35 – Contagem em inglês pulando corda.  
Fonte: conforme informado na própria ficha.

## Caixa misteriosa (Touch and Feel Box)

### DESCRIÇÃO

Você vai precisar de uma caixa. Pode ser de papelão, de sapato ou de qualquer outro material.

Se for de papelão ou de sapato, você pode recortar um buraco que passe a mão da criança. Se for de plástico ou algum outro material, você pode utilizar um tecido, uma fronha ou qualquer outra coisa para cobrir toda a caixa e deixar apenas um espaço para a mão.

Coloque um objeto dentro da caixa e a criança deverá dizer o nome dele em inglês.

Disponível em: <<https://biarticulando.com.br/biarticulando/17-brincadeiras-para-aprender-ingles/>>. Acesso em: 18 out. 2020.

### ANÁLISE:

**Ponto positivo:** atividade que gera curiosidade e surpresa.

**Ponto negativo:** dependendo de como for feita, a caixa pode ser desconfortável para as mãos da criança.

**Interessante:** possibilidade de trabalhar com texturas que estimulem o tato.



Figura 36 – Caixa misteriosa (*Touch and Feel Box*).  
Fonte: conforme informado na própria ficha.

## Aprender vocabulário com música

### DESCRIÇÃO

Assistir ao vídeo com os alunos e todos cantam a canção; memorização do vocabulário sobre partes do corpo com a repetição e a escrita.

Disponível em: <<https://www.teachersthinkingtogether.com/infantil>>. Acesso em: 18 out. 2020.

### ANÁLISE:

**Ponto positivo:** atividade dinâmica. Colabora para o desenvolvimento motor da criança.

**Ponto negativo:** -

**Interessante:** ajuda no ensino de música para crianças.

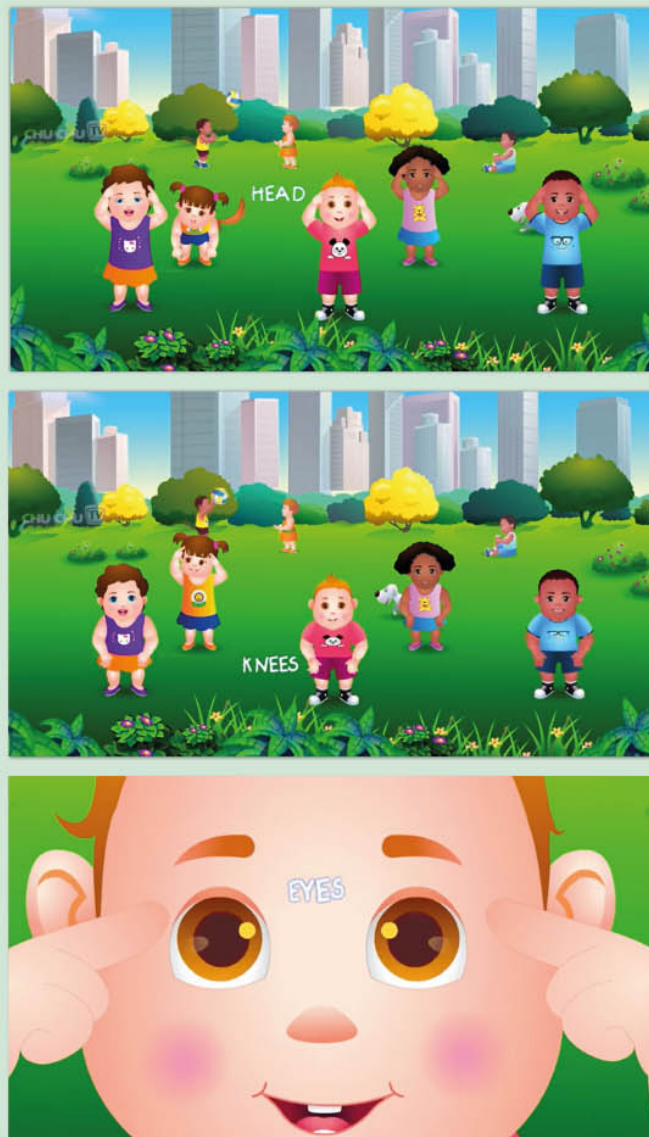


Figura 37 – Aprender vocabulário com música.  
Fonte: conforme informado na própria ficha.

## Batata quente com inglês

### DESCRIÇÃO

As crianças sentadas em círculo vão passando o brinquedo, alimento ou qualquer outro objeto enquanto a música toca.

Ao ser pausada a música, a criança que estiver com o objeto deverá dizer o nome dele em inglês.

Se ela esquecer e disser em português ou errar o inglês, fica de molho.

Se forem acertando, vá trocando os objetos, para que aprendam vários nomes de uma vez.

Disponível em: <<https://demonstre.com/atividades/brincadeiras-em-ingles/>>. Acesso em: 18 out. 2020.

### ANÁLISE:

**Ponto positivo:** atividade dinâmica e divertida.

**Ponto negativo:** -

**Interessante:** vários objetos podem ser usados.



Figura 38 – Batata quente com inglês.  
Fonte: conforme informado na própria ficha.

## Swift bingo

### DESCRIÇÃO

Jogo que ajuda a criança a aprender palavras em inglês rapidamente e a manter o interesse no estudo do idioma.

Fácil de operar; ajuda na percepção, concentração e memória.

Como jogar: um jogador se encarrega de sortear o bingo, ou o sorteio pode ser revezado entre os jogadores.

São distribuídos os cartões de bingo para os participantes (até 6).

Deslizando o dispositivo, sorteiam-se as fichas (que contém as imagens e palavras). Não existem fichas para todos os jogadores; então o jogador, para ter direito à ficha, deve falar a palavra primeiro que os outros participantes para ter direito a ela, para completar o seu cartão.

Caso o jogador que pediu a ficha o fez por engano, ela será entregue ao que pediu depois.

Quem completar primeiro o cartão, ganha o jogo.

**Material:** Plástico (ABS)

**Fabricante:** Villycahger

**Origem:** importado

**Preço:** R\$ 145,10

### ANÁLISE:

**Ponto positivo:** Interatividade com o material que sorteia as fichas. Colorido. Material reciclável. Por ser de plástico, os componentes podem ser mais resistentes.

**Ponto negativo:** Não é possível apurar a robustez do jogo.

**Interessante:** a caixinha onde são colocadas as fichas ser deslizante.



Disponível em: <<https://pt.aliexpress.com/i/32856671012.html>>. Acesso em: 12 out. 2020.

Figura 39 – Swift bingo.

Fonte: conforme informado na própria ficha.

## Dominó animais em inglês

### DESCRIÇÃO

Dominó com imagens e palavras. Impressão de imagens e palavras direto na madeira.

**Dimensões:** 28 peças de 3,5x7cm cada.

**Material:** madeira de MDF 3 mm

**Fabricante:** Shop STILL

**Origem:** não informado

**Preço:** R\$ 24,87

### ANÁLISE:

**Ponto positivo:** material durável e reciclável.

**Ponto negativo:** as quinas das peças não são arredondadas. A arte poderia ser um pouco mais alegre.

**Interessante:** a proposta de usar o conceito do jogo original dominó.



Disponível em: <[https://www.americanas.com.br/produto/1839213431/dominio-educativo-animais-em-ingles-brinquedo-infantil-junges?pfm\\_carac=brinquedos%20educativos%20ingles&pfm\\_index=12&pfm\\_page=search&pfm\\_pos=grid&pfm\\_type=search\\_page](https://www.americanas.com.br/produto/1839213431/dominio-educativo-animais-em-ingles-brinquedo-infantil-junges?pfm_carac=brinquedos%20educativos%20ingles&pfm_index=12&pfm_page=search&pfm_pos=grid&pfm_type=search_page)>. Acesso em: 12 out. 2020.

Figura 40 – Dominó animais em inglês.  
Fonte: conforme informado na própria ficha.

## Jogo da memória - animais

### DESCRIÇÃO

A caixa contém 24 peças.

Objetivo do Jogo: aprendizado de inglês e português auxiliando o exercício da memória da criança.

Modo de jogar: a criança deve virar um par de peças e achar o mesmo animal em inglês. Caso acerte, a criança repete a jogada; se não achar o animal correspondente, deve ceder a vez para outra criança.

**Dimensões:** não informado.

**Material:** madeira pinus.

**Fabricante:** IOB

**Origem:** nacional

**Preço:** R\$ 11,20

### ANÁLISE:

**Ponto positivo:** material durável e reciclável, proveniente de madeira reflorestada. Há a possibilidade de a criança brincar individualmente.

**Ponto negativo:** as quinas das peças não são arredondadas. A arte poderia ser um pouco mais alegre. Pode ser que a criança não queira jogar sozinha.

**Interessante:** como são pares de peças, uma vem em português e a outra em inglês (diferente de outros jogos da memória que as palavras vêm somente em inglês).



Disponível em: <[https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-1423447040-jogo-da-memoria-animais-ingles-portugus-educativos-\\_JM?matt\\_tool=51082743&matt\\_word=&matt\\_source=google&matt\\_campaign\\_id=6542508691&matt\\_ad\\_group\\_id=84209464731&matt\\_match\\_type=&matt\\_network=u&matt\\_device=c&matt\\_creative=385098919104&matt\\_keyword=&matt\\_ad\\_position=&matt\\_ad\\_type=&matt\\_merchant\\_id=170673652&matt\\_product\\_id=MLB1423447040&matt\\_product\\_partition\\_id=321248239908&matt\\_target\\_id=pla-321248239908&gclid=EAlalQobChMlhoz35cuw7AIVVwiRCh1U1g-5EAkyBSABEgVJ\\_D\\_BwE](https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-1423447040-jogo-da-memoria-animais-ingles-portugus-educativos-_JM?matt_tool=51082743&matt_word=&matt_source=google&matt_campaign_id=6542508691&matt_ad_group_id=84209464731&matt_match_type=&matt_network=u&matt_device=c&matt_creative=385098919104&matt_keyword=&matt_ad_position=&matt_ad_type=&matt_merchant_id=170673652&matt_product_id=MLB1423447040&matt_product_partition_id=321248239908&matt_target_id=pla-321248239908&gclid=EAlalQobChMlhoz35cuw7AIVVwiRCh1U1g-5EAkyBSABEgVJ_D_BwE)>. Acesso em: 13 out. 2020.

Figura 41 – Jogo da memória – animais.  
Fonte: conforme informado na própria ficha.

## Shemira Sight Word Swat Game\*

### DESCRIÇÃO

Jogo para desenvolver habilidades de leitura, ortografia e vocabulário. Pode ser jogado por até 4 jogadores.

As cartinhas (no formato de inseto) com as palavras escritas são espalhadas na mesa, de maneira que as palavras fiquem visíveis. Um adulto lê uma palavra. A criança que identificar a palavra rapidamente bate com a raquete em cima dela, e vai juntando as cartinhas. Utiliza vocabulário Dolch de palavras.

\* Todas as descrições referentes ao jogo são de livre tradução da autora.

**Material:** ABS.

**Fabricante:** Feng Long Wan Ju Chang

**Origem:** importado

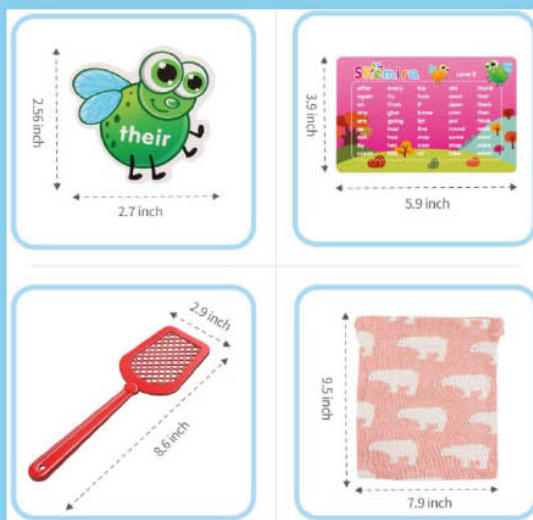
**Preço:** \$ 14.99

### ANÁLISE:

**Ponto positivo:** material durável e reciclável. Estética agradável e colorida. As palavras constantes dos cartões são organizadas por níveis escolares, permitindo a utilização por crianças a partir de 3 anos. Por utilizar ação (acertar as palavras com a raquete), é um jogo mais dinâmico. Trabalha com vários sentidos (audição, visão, tato).

**Ponto negativo:** -

**Interessante:** possui um saquinho para organizar as peças.



Disponível em: <<https://www.amazon.com/Shemira-Educational-7-Year-Old-Homeschool-Literacy/dp/B084ZPWXFM>>. Acesso em: 18 out. 2020.

Figura 42 – Shemira *Sight Word Swat Game*.  
Fonte: conforme informado na própria ficha.

### **2.7.2 Similares de brinquedo, brincadeira e jogo para outros contextos**

A seguir são apresentados os similares para brinquedo (fichas de cor lilás), brincadeira (fichas de cor verde) e jogo (fichas de cor coral).

## Jogo de Empilhar Fruta

### DESCRIÇÃO

Área de conhecimento: saúde, ciências e meio ambiente, segurança alimentar, educação e movimento, matemática, natureza e sociedade.

Conhecimento ampliado: conscientização da importância das frutas, inteligência organizacional, desenvolvimento das potencialidades visomotoras, noções de lateralidade e espaço condicionado, percepção visual, identificação e nomenclatura das frutas, conscientização para novos hábitos alimentares e para a boa saúde, organização cerebral estrategista do equilíbrio; associação de ideias e objetos organizados estrategicamente.

**Material:** MDF

**Fabricante:** Fox Jogos Educativos

**Origem:** nacional

**Preço:** R\$ 139,90

### ANÁLISE:

**Ponto positivo:** colorido. Possibilidade de outras configurações de montagem. Material durável e de qualidade. A criança pode brincar individualmente ou em grupo.

**Ponto negativo:** temática limitada às frutas.

**Interessante:** -



Disponível em: <<https://www.foxjogoseducativos.com.br/galeria>>. Acesso em: 19 out. 2020.

Figura 43 – Jogo de Empilhar Fruta.  
Fonte: conforme informado na própria ficha.

## Montanha-russa corrida de bolinhas

### DESCRIÇÃO

**Desafiador:** são inúmeras possibilidades de pistas a serem construídas. Incentiva o desenvolvimento do raciocínio lógico.

**Estimulante ao desenvolvimento da coordenação motora** ao manusear as peças.

**Imaginário:** peças coloridas para dar asas à imaginação de sua criança.

**Material:** plástico

**Fabricante:** não informado

**Origem:** não informado

**Preço:** R\$ 239,00

### 105pcs Set with Color Box



### ANÁLISE:

**Ponto positivo:** material durável. Possibilidade de várias configurações de pista. Colorido. Dinâmico. Divertido; não tem apenas um resultado. Possibilidade de a criança brincar individualmente ou em grupo.

**Ponto negativo:** preço.

**Interessante:** Poder criar várias pistas.



Disponível em: <<https://crescerbrincando.com/collections/8-12-anos/products/circuito-bolinhas-105>>. Acesso em: 19 out. 2020.

Figura 44 – Montanha-russa corrida de bolinhas.  
Fonte: conforme informado na própria ficha.

## Blocos de construção magnéticos

### DESCRIÇÃO

33 Peças. Puzzles educacionais para crianças com blocos de construção magnéticos. Brinquedos educativos para crianças.

**Dimensões:** não informado.

**Material:** ABS

**Fabricante:** não informado

**Origem:** importado

**Preço:** R\$ 34,00



### ANÁLISE:

**Ponto positivo:** Peças coloridas e com bom acabamento. Possibilidade de gerar várias formas e objetos. A criança pode brincar individualmente ou em grupo.

**Ponto negativo:** -

**Interessante:** as formas geométricas das peças contribuem para a multiplicidade de possibilidades.



Disponível em: <[https://www.wish.com/product/5e16d2c47506250caa6b68f2?from\\_ad=goog\\_shopping&\\_display\\_country\\_code=BR&\\_force\\_currency\\_code=BRL&pid=googleadwords\\_int&c=%7BcampaignId%7D&ad\\_cid=5e16d2c47506250caa6b68f2&ad\\_cc=BR&ad\\_lang=PT&ad\\_curr=BRL&ad\\_price=32.00&campaign\\_id=9042214237&exclude\\_install=true&gclid=EA1aIQobChMlpj2B09bB7AIVrCmzAB0AOQYsEAQYESABEgLnDfd\\_BwE&hide\\_login\\_modal=true&share=web](https://www.wish.com/product/5e16d2c47506250caa6b68f2?from_ad=goog_shopping&_display_country_code=BR&_force_currency_code=BRL&pid=googleadwords_int&c=%7BcampaignId%7D&ad_cid=5e16d2c47506250caa6b68f2&ad_cc=BR&ad_lang=PT&ad_curr=BRL&ad_price=32.00&campaign_id=9042214237&exclude_install=true&gclid=EA1aIQobChMlpj2B09bB7AIVrCmzAB0AOQYsEAQYESABEgLnDfd_BwE&hide_login_modal=true&share=web)>. Acesso em: 19 out. 2020.

Figura 45 – Blocos de construção magnéticos.  
Fonte: conforme informado na própria ficha.

## Snap Circuits Classic SC-300 Electronics Exploration Kit

### DESCRIÇÃO

Os circuitos instantâneos tornam o aprendizado de eletrônica fácil e divertido. Basta seguir as imagens coloridas em nosso manual e construir projetos interessantes, como rádios AM; alarmes contra roubo; campainhas e muito mais. Você pode até brincar com seus amigos. Todas as peças são montadas em módulos de plástico e se encaixam facilmente. Desfrute de horas de diversão educacional enquanto aprende sobre eletrônica. Nenhuma ferramenta necessária. Inclui manuais de Projetos 1-305.

As peças, que incluem fios elétricos, uma chave deslizante, um resistor, um microfone e capacitores, se encaixam facilmente na grade de plástico incluída - sem necessidade de soldagem. Cada peça é numerada e codificada por cores para facilitar a identificação. Esses componentes se combinam para criar placas de circuito funcionais exatamente como as encontradas em televisores, rádios e outros dispositivos eletrônicos.

Produto premiado: The National Parenting Center-Seal of Approval, Dr. Toy 100 Best Children's Products, Dr Toy Best Educational Products.

Contém 60 módulos instantâneos.

**Material:** plástico

**Fabricante:** Elenco Electronics Inc

**Origem:** importado

**Preço:** \$ 59.95

### ANÁLISE:

**Ponto positivo:** aprendizado divertido de conceitos de circuitos elétricos. Brinquedo com a estética atrativa e colorida, acabamento de qualidade. Várias possibilidades de montagem. A criança pode brincar individualmente ou em grupo.

**Ponto negativo:** preço.

**Interessante:** brinquedo dinâmico, que possibilita experimentações.



Disponível em: <[https://www.amazon.com/dp/B00CIXVIRQ/?\\_encoding=UTF8/ref=as\\_li\\_ss\\_tl?ots=1](https://www.amazon.com/dp/B00CIXVIRQ/?_encoding=UTF8/ref=as_li_ss_tl?ots=1)>. Acesso em: 20 out. 2020.

Figura 46 – Snap Circuits Classic SC-300 Electronics Exploration Kit.  
Fonte: conforme informado na própria ficha.

## Dança das cadeiras

### DESCRIÇÃO

A dança das cadeiras é uma brincadeira que pode ser feita com crianças de qualquer idade e até mesmo em ambientes pequenos. As únicas coisas necessárias são cadeiras e em um número a menos do que a quantidade de participantes.

O objetivo da atividade é conseguir se sentar quando a música parar de tocar. Para isso os participantes devem colocar as mãos para trás do corpo e andar ao redor das cadeiras; quando a música parar todos devem tentar sentar. A pessoa que ficar em pé é desclassificada e uma cadeira também é retirada antes da próxima rodada.

O jogo deve continuar até sobrar dois participantes para apenas uma cadeira. O que conseguir se sentar nela quando a música parar é o vencedor.

Disponível em: <<https://www.estudokids.com.br/brincadeiras-para-gincana/>>. Acesso em: 23 out. 2020.

### ANÁLISE:

**Ponto positivo:** brincadeira de fácil compreensão, dinâmica e divertida.

**Ponto negativo:** -

**Interessante:** Possibilidade de variações da brincadeira (exemplo: sentar apenas em cadeiras de cor verde).

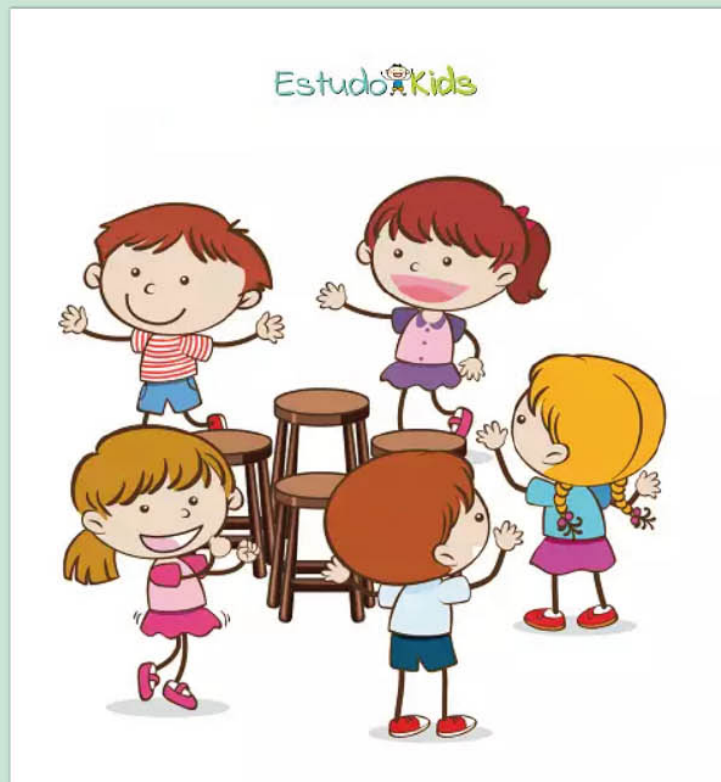


Figura 47 – Dança das cadeiras.  
Fonte: conforme informado na própria ficha.

## Brincadeira passa bolinha pela canaleta

### DESCRIÇÃO

Atividade/jogo recreativo.

Formam-se três equipes de 04 participantes cada. Determina-se um percurso. Unindo as pontas das canaletas, os 4 participantes formam "um rio" para a bolinha passar. Quando a bolinha passar pela primeira canaleta, o seu jogador deve correr para a outra ponta e dar continuidade ao "rio". A equipe que ultrapassar a linha de chegada primeiro, vence a prova. Nota: durante o percurso, se a bolinha cair, toda a equipe volta à estaca zero!

A brincadeira também pode ser feita da seguinte maneira: forma-se um círculo, cada jogador com sua canaleta. Sempre formando um rio, a bolinha deve ser passada de um para o outro. Quem deixar cair, sai da brincadeira. O último é o campeão.

Disponível em: <<https://joogo.com.br/loja/passa-bolinha/>>. Acesso em: 23 out. 2020.

<<https://www.youtube.com/watch?v=fPREd-I9sDQ>>. Acesso em: 23 out. 2020.

### ANÁLISE:

**Ponto positivo:** brincadeira simples, porém dinâmica e divertida.

**Ponto negativo:** -

**Interessante:** possibilita tanto a cooperação quanto a competição, dependendo da configuração escolhida.



Grupo Escoteiro Amigo Panda - Caxias do Sul/RS

Figura 48 – Brincadeira passa bolinha pela canaleta.  
Fonte: conforme informado na própria ficha.

## Descobrir o que está mudado

### DESCRIÇÃO

Objetivos específicos: memória, perspicácia, observação. Local para brincar: ar livre ou espaços internos. Como jogar: pede-se a uma (ou algumas) criança que deixe o local e faz-se algumas modificações. Quando ela voltar, o grupo que ficou no local começará a contar aumentando ou diminuindo a intensidade do canto à medida que a criança se aproxima ou afasta do que mudou.

Disponível em: <<https://www.familia.com.br/30-dinamicas-e-brincadeiras-para-criancas-e-jovens/>>. Acesso em: 23 out. 2020.

### ANÁLISE:

**Ponto positivo:** brincadeira dinâmica que gera curiosidade. Vários objetos podem ser utilizados.

**Ponto negativo:** -

**Interessante:** pode ajudar a trabalhar a ansiedade.



Imagem: Disponível em: <<https://www.bigmae.com/adivinhas-para-criancas/>>. Acesso em 23 out. 2020.

Figura 49 – Descobrir o que está mudado.  
Fonte: conforme informado na própria ficha.

## Está quente. Está Frio

### DESCRIÇÃO

Uma criança fica no papel de mestre e esconde um objeto e as outras crianças precisam procurá-lo; à medida que as crianças ficam mais próximas de onde o objeto está escondido o mestre dá indicações falando "frio; congelando; quente; morno; muito quente" sobre o paradeiro daquilo que foi escondido. Quem conseguir encontrar o objeto será o novo mestre.

Disponível em: <<https://enfaseeducacional.com.br/blog/90-jogos-e-brincadeiras-antigas/>>. Acesso em: 23 out. 2020.

### ANÁLISE:

**Ponto positivo:** brincadeira dinâmica que desperta a curiosidade e a percepção das crianças.

**Ponto negativo:** -

**Interessante:** estimula a criatividade, à medida que a criança tem que inventar um lugar que não fique fácil demais de as outras crianças encontrarem o objeto.



Foto: Disponível em: <<https://www.tempojunto.com/2019/09/23/gincana-de-objetos-para-criancas/>>. Acesso em 23 out. 2020.

Figura 50 – Está quente. Está Frio.  
Fonte: conforme informado na própria ficha.

## Aprendendo a comprar

### DESCRIÇÃO

Neste jogo de tabuleiro, as crianças aprendem a fazer compras de uma forma divertida.

Com uma lista de produtos, eles passam de loja em loja e vão comprando. Dessa forma aprendem a manipular o dinheiro, planejar e a fazer os pedidos!

Auxilia no desenvolvimento do raciocínio lógico, atividades em grupo, coordenação motora e concentração.

### Especificações

Conteúdo da embalagem: 1 tabuleiro; 4 peões; 64 fichas; 14 cartas; 4 cestas; dado; 36 moedas e 92 notas de dinheiro.

Dimensões da embalagem: 27 x 5 x 27cm.

Peso: 0,620 kg.

**Material:** cartonado

**Fabricante:** Toyster Brinquedos

**Origem:** nacional

**Preço:** R\$ 59,70

### ANÁLISE:

**Ponto positivo:** Colorido, estética agradável. Aborda uma situação do dia a dia. Pecinhas diversificadas.

**Ponto negativo:** -

**Interessante:** Pode ajudar a trabalhar a questão de comprar com consciência.



Disponível em: <[https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-1608964960-jogo-educativo-aprendendo-a-comprar-toyster-\\_JM?matt\\_tool=51082743&matt\\_word=&matt\\_source=google&matt\\_campaign\\_id=6542508691&matt\\_ad\\_group\\_id=84209464731&matt\\_match\\_type=&matt\\_network=u&matt\\_device=c&matt\\_creative=385098919104&matt\\_keyword=&matt\\_ad\\_position=&matt\\_ad\\_type=&matt\\_merchant\\_id=247890219&matt\\_product\\_id=MLB1608964960&matt\\_product\\_partition\\_id=321248239908&matt\\_target\\_id=pla-321248239908&gclid=EAlaIqobChMlu7\\_SiJHC7AIVgbbiCh0QFA54EAQYBiABEGkPK\\_D\\_BwE](https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-1608964960-jogo-educativo-aprendendo-a-comprar-toyster-_JM?matt_tool=51082743&matt_word=&matt_source=google&matt_campaign_id=6542508691&matt_ad_group_id=84209464731&matt_match_type=&matt_network=u&matt_device=c&matt_creative=385098919104&matt_keyword=&matt_ad_position=&matt_ad_type=&matt_merchant_id=247890219&matt_product_id=MLB1608964960&matt_product_partition_id=321248239908&matt_target_id=pla-321248239908&gclid=EAlaIqobChMlu7_SiJHC7AIVgbbiCh0QFA54EAQYBiABEGkPK_D_BwE)>. Acesso em: 19 out. 2020.

Figura 51 – Aprendendo a comprar.  
Fonte: conforme informado na própria ficha.

## Jogo da linguagem

### DESCRIÇÃO

Envolve tarefas sobre semântica e desenvolvimento de linguagem (escrita, leitura, interpretação). O objetivo é ser o primeiro a chegar no fim do tabuleiro realizando as atividades pedidas nas cartas do baralho que vão sendo compradas.

Os temas são variados: objetos, escrita, emoções, frutas, entre outros.

**Especificações:** 1 tabuleiro, 400 cartas, 4 peões e 1 dado.

**Dimensões da embalagem:** 28x7x28cm.

**Material:** papel cartonado (cartas); tabuleiro plástico

**Fabricante:** Estrela

**Origem:** nacional

**Preço:** R\$ 134,90

### ANÁLISE:

**Ponto positivo:** ajuda a desenvolver os aspectos de linguagem (leitura, escrita e interpretação). Os temas são diversificados.

**Ponto negativo:** precisa necessariamente de um mediador. Material frágil. Estética do tabuleiro um pouco desinteressante.

**Interessante:** auxilia a desenvoltura do raciocínio argumentativo.



Disponível em: <<https://www.clubebg.com.br/jogo-da-linguagem>>. Acesso em: 20 out. 2020.

Figura 52 – Jogo da linguagem.  
Fonte: conforme informado na própria ficha.

## Cidade das Contas

### DESCRIÇÃO

Cidade das Contas é o jogo da adição e subtração. Faça a matemática e vença o desafio.

O objetivo do jogo é ir avançando no tabuleiro fazendo as contas necessárias para seus passos e ser o primeiro a chegar a casa final!

O primeiro jogador a conseguir superar todos os obstáculos e chegar ao final da partida é o grande vencedor.

Benefícios: estimula o aprendizado de contas matemáticas simples; auxilia no aprendizado da tabuada; fácil transporte, pode ser levado a qualquer lugar facilmente; auxilia na concentração da criança.

**Especificações:** para 2 a 4 jogadores. Conteúdo da embalagem: 1 tabuleiro, 4 peões cartonados, 4 bases plásticas, 3 dados, uma cartela adesiva.

**Dimensões:** 28x5x33 cm.

**Material:** plástico e cartonado

**Fabricante:** Estrela

**Origem:** nacional

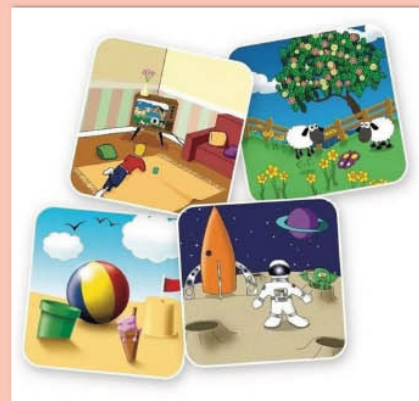
**Preço:** R\$ 69,90

### ANÁLISE:

**Ponto positivo:** auxiliar no aprendizado da matemática de maneira descontraída.

**Ponto negativo:** material (cartonado) pouco resistente.

**Interessante:** apesar de o tabuleiro ter a cor cinza, foi obtido um bom equilíbrio de cores de por conta de os peões serem bastante coloridos.



Disponível em: <<https://www.ladoatleta.com.br/jogo-cidade-das-contas-estrela-p2023/>>. Acesso em: 21 out. 2020.

Figura 53 – Cidade das Contas.  
Fonte: conforme informado na própria ficha.

## Uno

### DESCRIÇÃO

Jogo de cartas. Objetivo do jogo: livrar-se depressa de todas as suas cartas combinando cores e números. Use as cartas de ação para atrapalhar os oponentes. Vence quem conseguir ficar sem cartas primeiro.

Quando o jogador finalmente conseguir ficar com apenas uma carta na mão, ele deve gritar UNO! Senão deverá comprar cartas de novo e estará um passo mais distante da vitória. Os participantes deverão ficar atentos se seus adversários também se lembrarão de gritar. Esse jogo promove interação, estratégia e raciocínio.

Pode ser jogado a partir de 2 jogadores até 10.

Contém 114 cartas.

**Dimensões:** cartas em cartão no formato 56 mm x 87 mm.

**Material:** cartão

**Fabricante:** Copag

**Origem:** nacional

**Preço:** R\$ 18,49

### ANÁLISE:

**Ponto positivo:** jogo empolgante. Cada rodada, naturalmente, terá um resultado diferente. Estética bem colorida.

**Ponto negativo:** pode amassar e sujar com facilidade.

**Interessante:** a condição de ter que ficar alerta e pensar nas possibilidades para atingir o objetivo.



Disponível em: <<https://www.copagloja.com.br/jogo-uno/p>>. Acesso em: 23 out. 2020.  
<[https://youtu.be/9f9zl\\_KRWxk](https://youtu.be/9f9zl_KRWxk)>. Acesso em: 23 out. 2020.

Figura 54 – Uno.

Fonte: conforme informado na própria ficha.

### 2.7.3 Conclusões e análises

Existem diversos jogos, brinquedos e brincadeiras para as crianças, e nas mais diversas faixas etárias. Nota-se que há uma repetição considerável de similaridade dos três tipos. Muitos aprimoram algum quesito do jogo, brinquedo ou brincadeira, tanto no que concerne ao conceito ou às questões estéticas ou físicas desses – estas últimas observações mais enfaticamente em relação ao brinquedo ou ao jogo.

Os brinquedos situam-se em um universo bastante livre, pois – normalmente – não possuem regras. A criatividade deve – a princípio – reinar absoluta. Entretanto alguns brinquedos são concebidos com um resultado determinado.

As brincadeiras também transitam em um universo mais livre, apesar de muitas vezes serem versadas por regras simples. Mas mesmo quando têm regras ou contemplam um vencedor, elas proporcionam diversão a todos os que participam, porque são mais dinâmicas e não demoram muito para uma nova rodada. Assim, nota-se um cunho ainda mais descontraído que no jogo; talvez porque envolvam mais ação. Ao longo da busca ficou latente que muitas brincadeiras atravessam gerações, mas nem por isso perderam o viço: as crianças ainda se divertem com elas!

Os jogos são os que dão uma impressão de maior seriedade, apesar de serem concebidos para a diversão. Suas regras normalmente são mais complexas ou elaboradas, e as rodadas podem demorar mais tempo.

Com o levantamento realizado também foi possível notar que as próprias nomenclaturas – jogo, brinquedo, brincadeira – muitas vezes são tidas como sinônimas, embora apresentem diferenças, ainda que sutis.

Outro ponto observado foi a divergência quanto a idade indicativa do jogo. Para dar um exemplo: no jogo *Uno* alguns *sites*<sup>10</sup> o sugeriam para crianças com idade

---

10 Para fins de comparação, *vide*: **a)** 7 anos ou mais, em <<https://www.copagloja.com.br/jogo-uno/p>>; **b)** 8 a 11 anos, em <[>. Acesso em: 24 out. 2020.](https://www.americanas.com.br/produto/126792752/jogo-uno-copag?opn=YSMESP&sellerid=10661497000142&epar=bp_pl_00_go_pla_br_geral_gmv&WT.srch=1&acc=e789ea56094489dff798f86ff51c7a9&i=57d23632eec3dfb1f86e0f46&o=57a11bb0eec3dfb1f83486ba&gclid=EAlaIQobChMIq82_9PDN7AIVgwaRCh15qwbrEAYYAyABEgKMovD_BwE></a>>; <b>c)</b> a partir de 5 anos, em <<a href=)

a partir de 5 anos; outros, porém, indicavam a partir de 7 anos; outros, ainda, a partir de 8 anos. Inúmeras vezes, ao longo do levantamento, deparou-se com essa situação de falta de padronização de faixa etárias dos brinquedos e jogos.

Por fim, ressalta-se que cada uma das modalidades – brinquedo, brincadeira ou jogo – é parte imprescindível no desenvolvimento da criança, pois será importante para sua vida poder se expressar criativamente por meio de sua imaginação (brinquedo), exercitar dinâmicas que favoreçam à sua percepção e ação (brincadeira), e vivenciar situações que envolvam regras, respeito e honestidade (jogo).

### 3 ANÁLISE E SÍNTESE DOS DADOS

Ao longo deste projeto, em cada tópico que o compõe, foram sendo apresentadas reflexões e análises a respeito das informações e dados coletados, assim como foi dado destaque àquilo que pareceu merecer determinada ênfase.

Dessa forma, a partir desse momento fez-se oportuno sintetizar tudo o que foi apontado e observado, de maneira a proporcionar uma visualização rápida e precisa.

#### 3.1 Desenvolvimento cognitivo

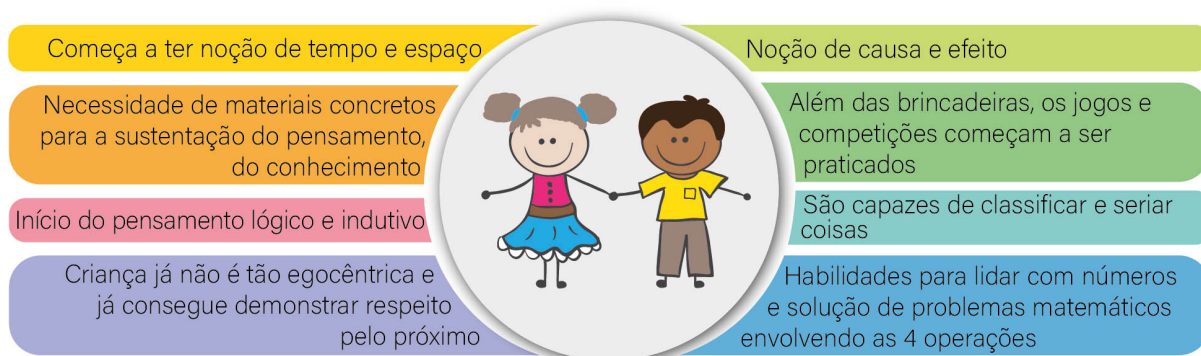


Figura 55 – Síntese das habilidades de crianças em estágio operatório-concreto.  
Fonte: A autora.

#### 3.2 Conteúdos de inglês do 1º ao 5º ano do ensino fundamental

A seguir são apresentados quadros com a síntese dos tópicos normalmente trabalhados em cada unidade, do 1º ao 5º ano (desejando mais detalhes, *vide* Anexo 1 – Conteúdo dos livros de inglês). Quando o assunto constar do volume, tem-se a marcação “✓”; quando não constar tem-se “✗”.

Quadro 1 – Resumo dos tópicos da Unidade 1.

UNIDADE 1							
Livro	Cumprimentar e apresentar-se	Família	Bichos de estimação	Números	Cores	Formas	Material escolar
<i>Dream Kids</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗
<i>Kids Web</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Our Discovery Island</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓

Livro	Partes do corpo	Partes do rosto	Roupas	Brinquedos	Comidas	Partes da casa	Sentimentos
<i>Dream Kids</i>	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✗
<i>Kids Web</i>	✓	✓	✗	✗	✓	✗	✗
<i>Our Discovery Island</i>	✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓

Fonte: A autora.

Quadro 2 – Resumo dos tópicos da Unidade 2.

UNIDADE 2							
Livro	Cumprimentos e apresentações	Números	Frutas e comidas	Alfabeto	Material Escolar	Animais de fazenda	Partes do corpo
<i>Dream Kids</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Kids Web</i>	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✓
<i>Our Discovery Island</i>	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓

Livro	Aniversário	Brinquedos	O clima	Animais selvagens	Roupas	Família
<i>Dream Kids</i>	✓	✗	✗	✗	✗	✗
<i>Kids Web</i>	✗	✓	✓	✓	✗	✓
<i>Our Discovery Island</i>	✓	✓	✓	✗	✓	✓

Fonte: A autora.

Quadro 3 – Resumo dos tópicos da Unidade 3.

UNIDADE 3						
Livro	Dias da semana	Roupas	Números	Comida	Família	Animais selvagens
<i>Dream Kids</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Kids Web</i>	✗	✗	✓	✗	✗	✗
<i>Our Discovery Island</i>	✓	✓	✓	✓	✗	✗
Livro	Animais da fazenda	Elementos e partes da casa	Clima	Sentimentos	Natureza	Locais da cidade
<i>Dream Kids</i>	✗	✓	✓	✗	✗	✗
<i>Kids Web</i>	✓	✓	✗	✓	✓	✓
<i>Our Discovery Island</i>	✗	✓	✗	✗	✓	✗
Livro	Transportes	Como eu sou	Partes do corpo dos animais	Esportes	Coisas que fazemos	Profissões
<i>Dream Kids</i>	✗	✗	✗	✗	✗	✓
<i>Kids Web</i>	✓	✗	✗	✗	✗	✗
<i>Our Discovery Island</i>	✗	✓	✓	✓	✓	✗

Fonte: A autora.

Quadro 4 – Resumo dos tópicos da Unidade 4.

UNIDADE 4						
Livro	Os espaços da escola	Horas (números)	Coisas que fazemos	Transportes	Refeições e comidas	Lugares e localização
<i>Dream Kids</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Kids Web</i>	✗	✓	✓	✗	✓	✗
<i>Our Discovery Island</i>	✗	✗	✓	✗	✗	✗
Livro	Animais de locais específicos	Habilidades e esportes	Meses do ano	Estações do ano	Vestuário	Meios de comunicação
<i>Dream Kids</i>	✓	✓	✗	✗	✗	✗
<i>Kids Web</i>	✗	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Our Discovery Island</i>	✓	✓	✗	✓	✗	✗
Livro	Férias	Tempo livre	Características diversas	Profissões	Floresta tropical	Sentimentos
<i>Dream Kids</i>	✗	✗	✗	✗	✗	✗
<i>Kids Web</i>	✓	✗	✗	✗	✗	✗
<i>Our Discovery Island</i>	✗	✓	✓	✓	✓	✓

Fonte: A autora.

Quadro 5 – Resumo dos tópicos da Unidade 5.

UNIDADE 5							
Livro	Países e nacionalidades	Emoções	Saúde e conselhos	Refeições e comidas	Profissões	Animais selvagens	Rotinas e frequências
<i>Dream Kids</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Kids Web</i>	✓	✗	✗	✓	✗	✗	✓
<i>Our Discovery Island</i>	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✓

Livro	Atividades realizadas no momento	Escola	Vestuário	Cuidar do meio ambiente	Características físicas diversas	Tempo livre	Em uma festa
<i>Dream Kids</i>	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗
<i>Kids Web</i>	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✗
<i>Our Discovery Island</i>	✗	✓	✓	✗	✓	✓	✓

Fonte: A autora.

### 3.3 Métodos

#### MÉTODO TRADICIONAL

- ▶ Estático e sem dinamismo
- ▶ Menos reflexão por parte do aluno
- ▶ Menos participação e/ou participação limitada do aluno
- ▶ Repressão de elementos emocionais
- ▶ Provas e avaliações
- ▶ Comparação de um aluno com outro



Predominância de utilização de recursos impressos e material teórico.




Charles Chaplin em *Tempos Modernos*.

Fonte: Disponível em: <<http://mansaodocinefilo.blogspot.com/2013/07/tempos-modernos-charlie-chaplin-1936.html>>. Acesso em 27 out. 2020.


Figura 56 – Síntese do Método Tradicional.  
Fonte: A autora.

### MÉTODO ESCOTEIRO

- ▶ Divertido e dinâmico
- ▶ Valores são importantíssimos
- ▶ Flexível: cada pessoa tem seu tempo
- ▶ Adesão voluntária
- ▶ Autonomia e responsabilidade
- ▶ Pertencimento a um grupo (sentimento de fraternidade)
- ▶ Aprendizado pela prática (fazendo é que se aprende)
- ▶ Estimula a reflexão
- ▶ Colaborativo, mas às vezes competitivo
- ▶ Experiências da vida real



Predominância de atividades dinâmicas que muitas vezes são realizadas com o auxílio de objetos, que podem, inclusive, ser construídos pelos próprios escoteiros.




**Neil Armstrong, astronauta. Foi escoteiro.**

Fonte: Disponível em: <<https://blog.scoutingmagazine.org/2018/02/08/famous-former-scouts/>>. Acesso em 27 out. 2020.


Figura 57 – Síntese do Método Escoteiro.  
Fonte: A autora.

### MÉTODO MONTESSORIANO

- ▶ As crianças são capazes: basta terem o estímulo certo no tempo certo
- ▶ Sistema aberto e flexível
- ▶ Respeito à liberdade da criança
- ▶ Não há provas ou avaliações (somente acompanhamento do progresso)
- ▶ Não impositivo
- ▶ Não estimula a competição
- ▶ Turmas com faixa etária variada
- ▶ Abrangente: trabalha várias áreas do conhecimento e da vida
- ▶ Não há prêmios ou punições no que concerne ao aprendizado
- ▶ Senso de comunidade
- ▶ Estimula a reflexão



Predominância de materiais interativos, que estimulem a exploração e descoberta com autonomia.



**Larry Page, co-fundador do Google. Estudou em escola Montessoriana.**

Fonte: Disponível em: <<https://achievement.org/achiever/larry-page/>>. Imagem: Disponível em: <<https://finanse.wp.pl/larry-page-6163969389876865c>>. Acessos em: 28 out. 2020.

Figura 58 – Síntese do Método Montessoriano.  
Fonte: A autora.

### 3.4 Cursos de inglês para crianças

A seguir, resumo das atividades realizadas por cada curso de inglês. Salienta-se que não há padrão de faixa etária dos alunos; varia de acordo com cada escola.

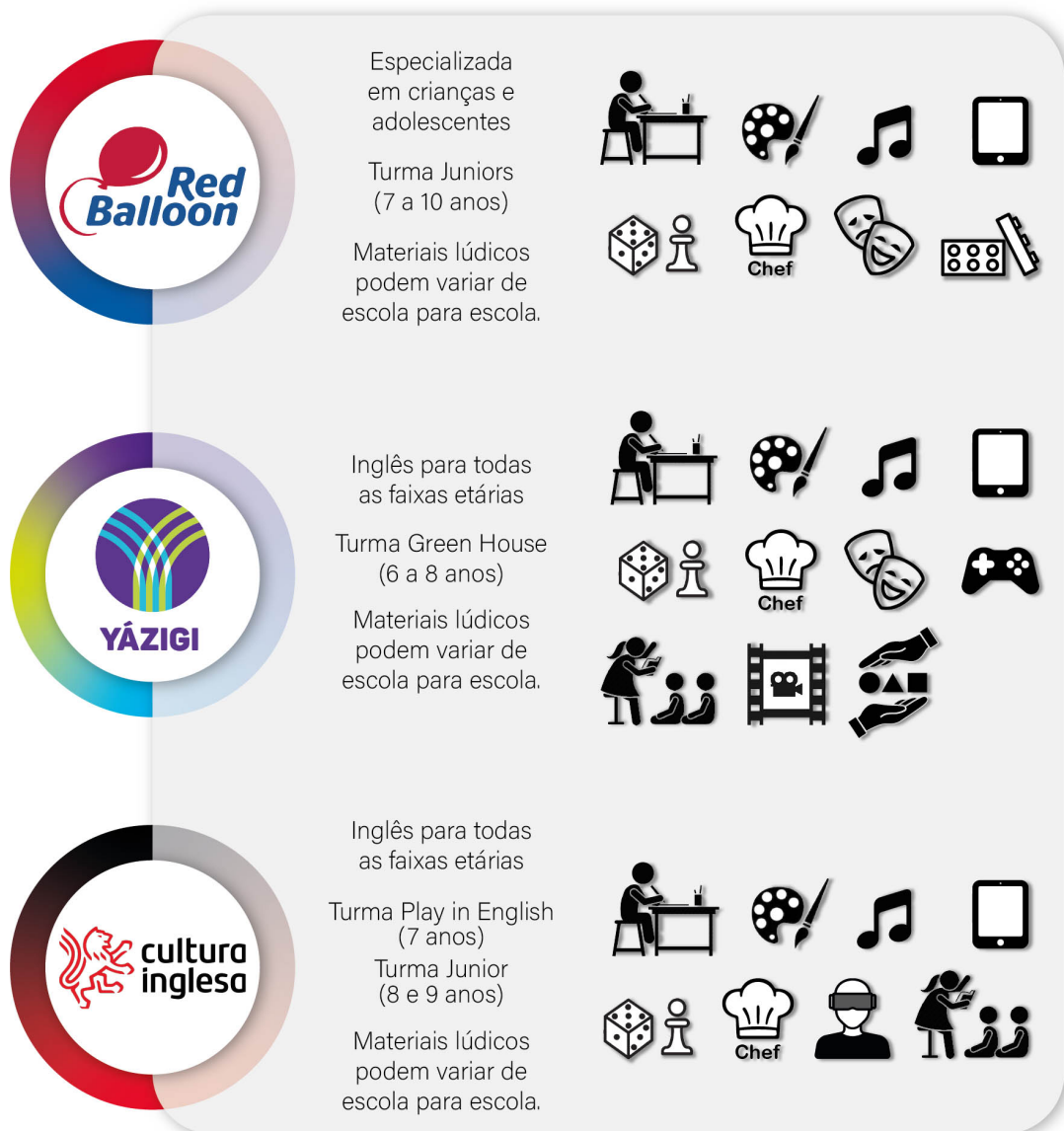


Figura 59 – Síntese das atividades de cada curso.  
Fonte: A autora.

### 3.5 O lúdico

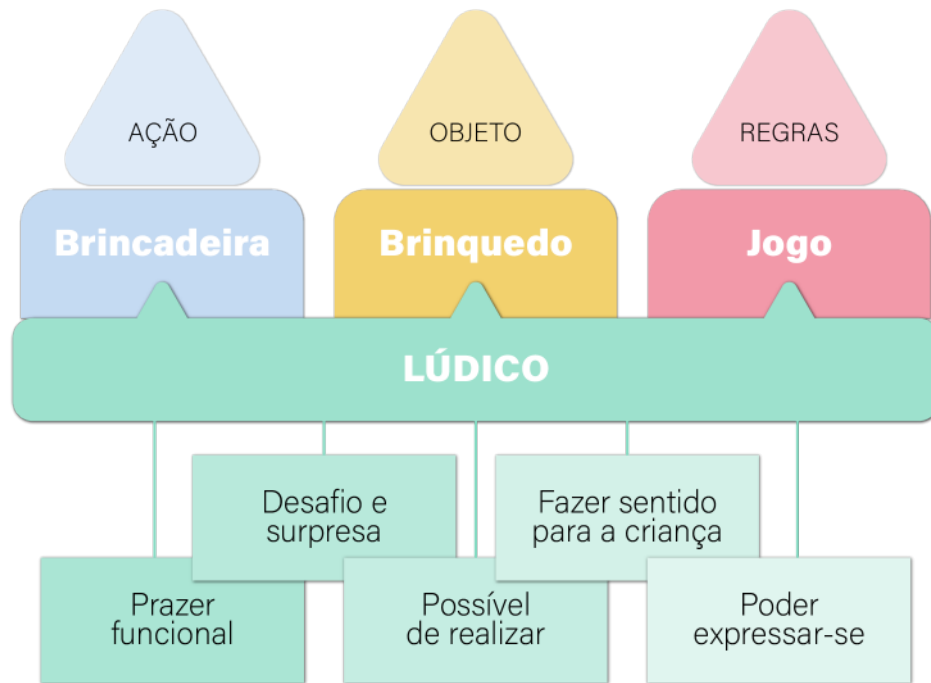


Figura 60 – Síntese do que compõe o lúdico.  
Fonte: A autora.

3.6 Mapa conceitual

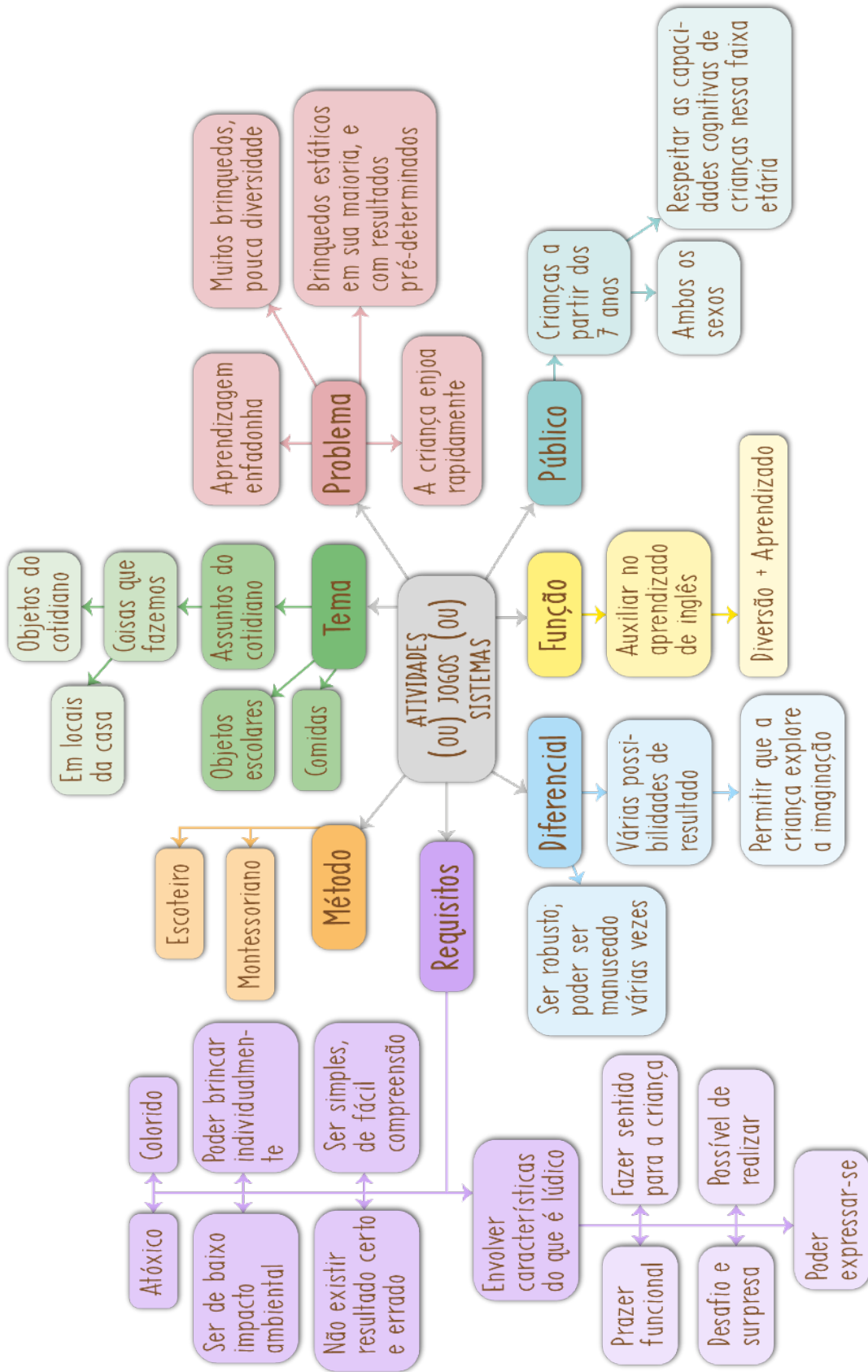


Figura 61 – Mapa conceitual com síntese e requisitos do projeto.  
 Fonte: A autora.

## 4 CRIATIVIDADE

### 4.1 Considerações iniciais

Como este projeto propôs-se a não definir imediatamente os produtos que seriam confeccionados, este foi o momento – com base em todo o levantamento feito – de começar a dar feições aos referidos produtos. E aqui relembramos as palavras de Munari (2008, p.11) para justificar esse passo: "o método de projeto, para o designer, **não é absoluto nem definitivo**; pode ser modificado caso ele encontre outros valores objetivos que melhorem o processo" [sem grifo original].

### 4.2 Geração de alternativas

#### 4.2.1 Painel semântico

Para dar início à fase de geração de alternativas, foram montados quatro painéis semânticos com palavras que estão intimamente ligadas à essência deste projeto, quais sejam: 1) lúdico; 2) infantil; 3) brinquedo; e 4) ensino/aprendizado.

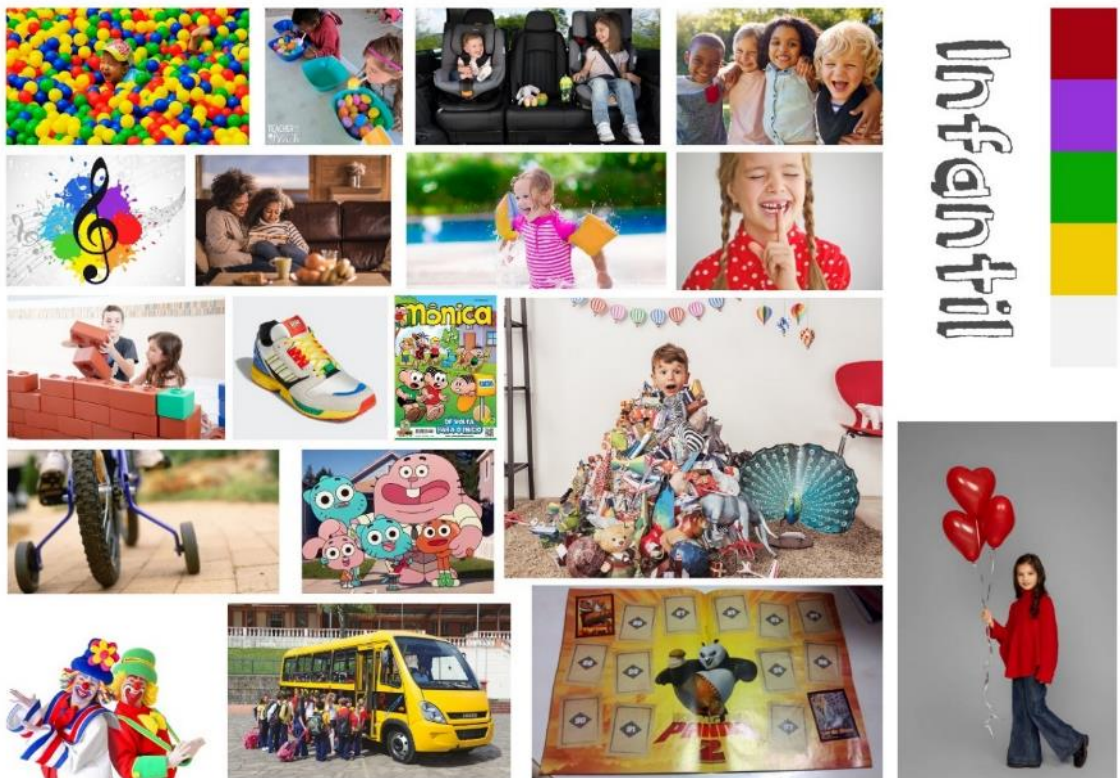
Esses painéis ajudaram na geração de possíveis alternativas a serem trabalhadas.



Lúdico



Figura 62 – Painel semântico – Lúdico.  
 Fonte: A autora.



Infantil

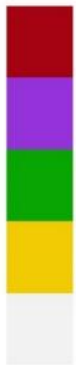


Figura 63 – Painel semântico – Infantil.  
 Fonte: A autora.



### 4.2.2 Brainstorming

Tendo por bússola as informações sintetizadas no mapa conceitual e também as referências dos painéis semânticos, foi feito um *brainstorming*<sup>11</sup>, por meio de rascunhos, para explorar possibilidades e alternativas para o produto. Essas alternativas preliminares levaram em consideração os conteúdos trabalhados nas aulas de inglês.

---

<sup>11</sup> *Brainstorming* é uma técnica que busca gerar o maior número de possibilidades para uma solução. A intenção não é a perfeição das alternativas, mas sim a quantidade delas, visto que posteriormente será realizado um filtro das melhores/mais adequadas opções. Segundo Lupton (2013, p. 16): “Esses processos podem produzir listas por escrito, bem como esboços e diagramas rápidos”.

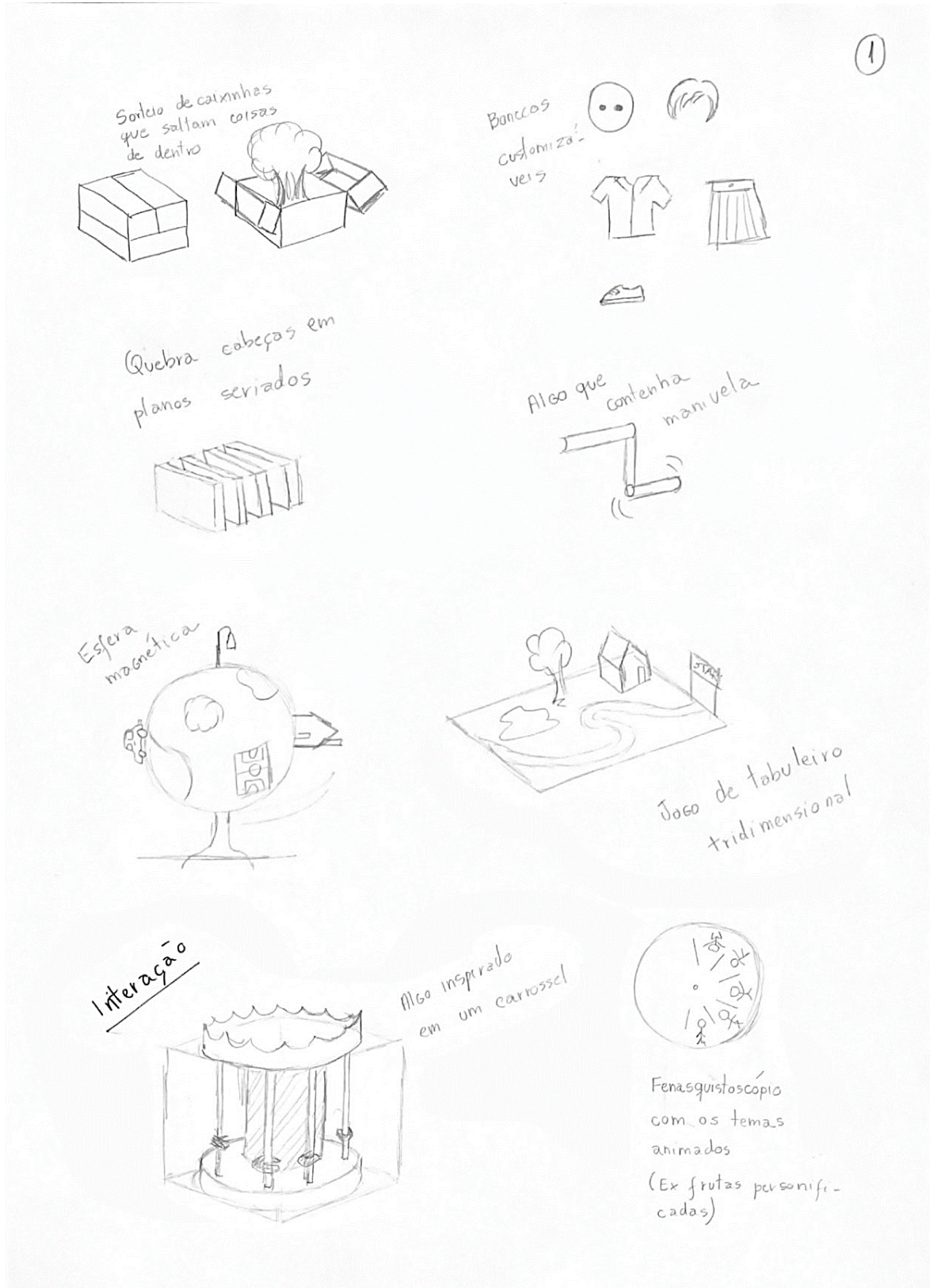


Figura 66 – Brainstorming – 1/6.  
Fonte: A autora.

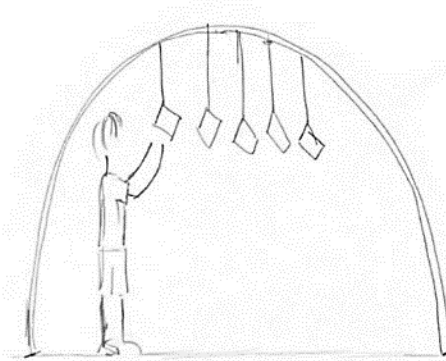
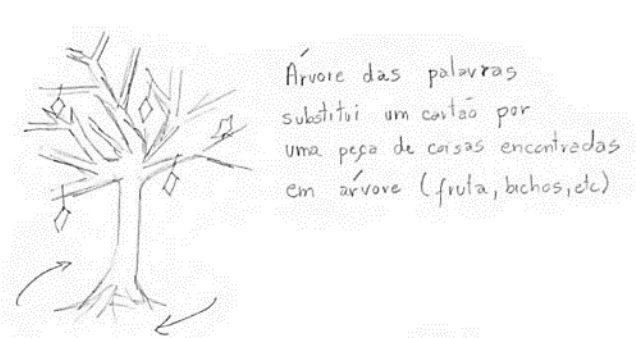
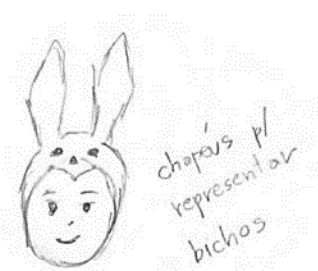
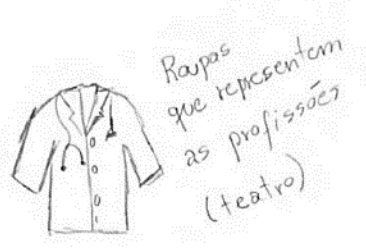
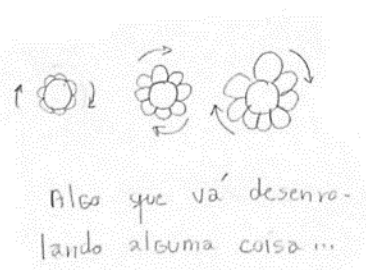
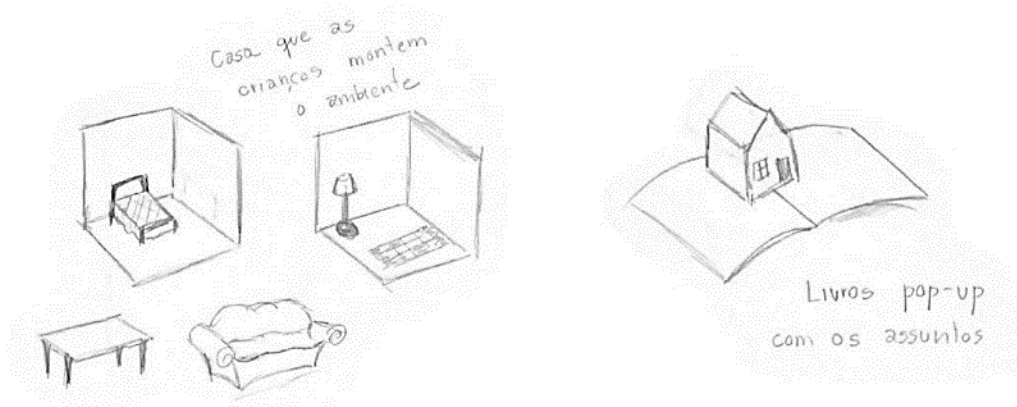


Figura 67 – Brainstorming – 2/6.  
Fonte: A autora.



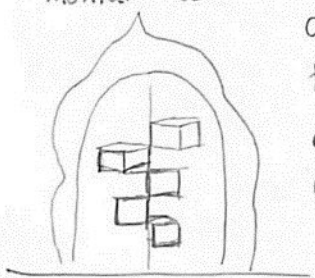
Objetos malucos



o que uma  
sombriinha  
pode virar?

## História

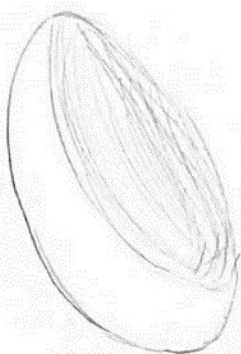
As crianças são detetives e precisam encontrar as peças para montar a casa.



Os animais fugiram do zoológico; as crianças tem que ajudar a colocá-los novamente lá!

Os animais podem ser perigosos, então muito cuidado ao capturá-los/pegá-los!

Pode fazer espaços para colocar os animais (como se fosse a "jaula" p/ cada um)



Brincando de bichos:



Ninho

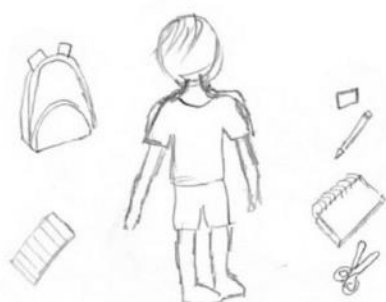


cupimzeiro

Construir abrigos  
Típicos de animais  
p/ as crianças  
entrarem.

Figura 68 – Brainstorming – 3/6.

Fonte: A autora.



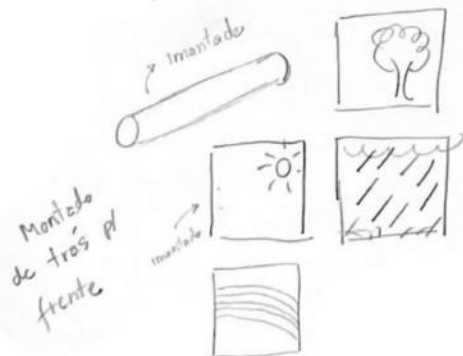
Vestindo o boneco p/ ir à escola

Escola  
↓  
rola em sala  
p/ aprender inglês

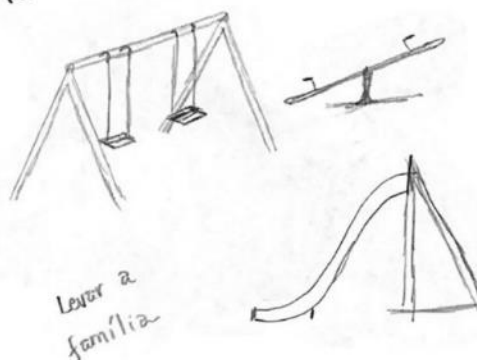
Montagem de objetos:  
Ex: montar um carro  
pneu / porta.



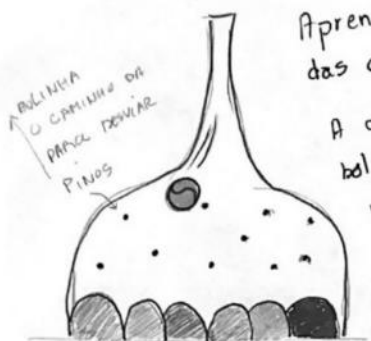
Monte a sua história  
Ex: férias



PARQUINHO  
MINIATURA



Levar a família



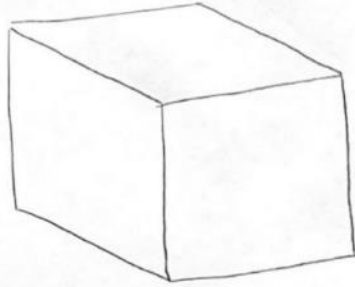
Aprender o nome das cores

A criança joga uma bola por um tubo e na cor que parar fala-se o nome dela.

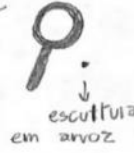


Figura 69 – Brainstorming – 4/6.  
Fonte: A autora.

Conjunto de  
Objetos exagerados e  
de tamanho normal.

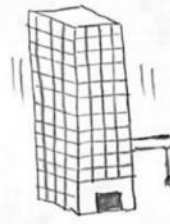


Cosas para ver com  
lupa (SMALL)



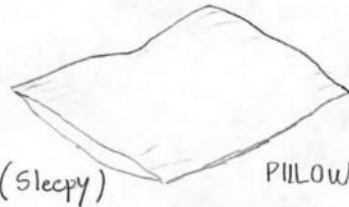
Roupa enorme p/ que as crianças vistam; aprender adjetivos (BIG) LARGE

coisas/Objetos que fazem referência a algo



TALL

A criança gira a manivela e um prédio se "desenrola"



(Sleepy)

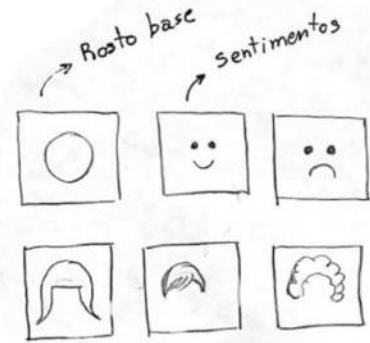
PILLOW



(HUNGRY)

HAMBURGUER

Fantoches customizáveis (cabelo, olhos,...)  
P/ praticar diálogos



LÂMINAS DE ACETATO

Vai colocando uma em cima da outra para "formar" a pessoa

Figura 70 – Brainstorming – 5/6.  
Fonte: A autora.

Informar rotinas por meio de imagens.

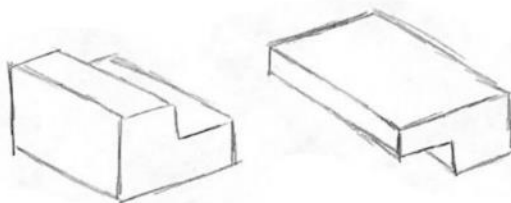
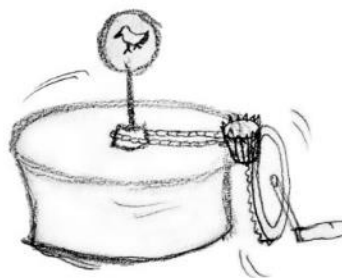


OU fazer cada peça, como o relógio, a cama, a pessoa (ao invés de blocos).

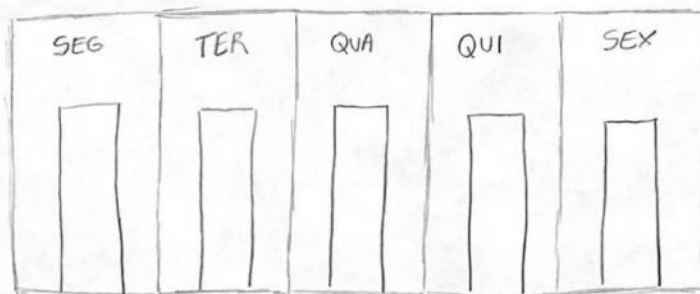
Inclusive a criança poder girar os ponteiros do relógio

Seria interessante ter também as palavras para associar às imagens.

GO TO BED



Quebra-cabeça tridimensional



ENTRAR NAS "CASINHAS" E PEGAR PECINHAS LÁ DENTRO QUE REPRESENTEM AS ATIVIDADES QUE A CRIANÇA FAZ NESTE DIA DA SEMANA

Figura 71 – Brainstorming – 6/6.  
Fonte: A autora.

Dentre essas possibilidades, algumas foram escolhidas como mais promissoras para o fim proposto por este trabalho. Essas alternativas foram analisadas por meio de uma matriz de posicionamento, que auxiliou na escolha das opções mais adequadas em relação aos requisitos do projeto. Vale frisar que essas alternativas figuram no universo do **brinquedo**.

#### **4.2.3 Matriz de posicionamento**

Como aperfeiçoar todas as alternativas geradas inviabilizaria o projeto, fez-se necessário eleger algumas para serem trabalhadas.

Para auxiliar o processo de escolha – de maneira a executá-lo com mais critério – foi elaborada uma matriz de posicionamento cujo objetivo, segundo Vianna *et al* (2012, p. 111), “é apoiar o processo de decisão, a partir da comunicação eficiente dos benefícios e desafios de cada solução, de modo que as ideias mais estratégicas sejam selecionadas para serem prototipadas”.



Alternativas preliminares	Critérios							
	Prazer funcional	Desafio e surpresa	Poder expressar-se	Possível de realizar	Fazer sentido para a criança	Poder brincar individualmente	Ser simples, de fácil compreensão	Não existir resultado certo e errado
 <p>Quebra-cabeça em planos seriados</p>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗
 <p>Esfera magnética</p>	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Figura 72 – Matriz de posicionamento – 1/4.  
 Fonte: A autora.

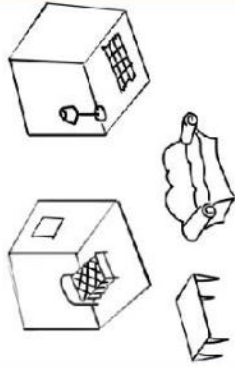

		Critérios							
		Prazer funcional	Desafio e surpresa	Poder expressar-se	Possível de realizar	Fazer sentido para a criança	Poder brincar individualmente	Ser simples, de fácil compreensão	Não existir resultado certo e errado
Alternativas preliminares	 <p>Ambiente montado pelas crianças</p>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	 <p>Fantoches customizáveis</p>	✓	✗	✓	✓	✓	✗	✓	✓

Figura 73 – Matriz de posicionamento – 2/4.  
 Fonte: A autora.

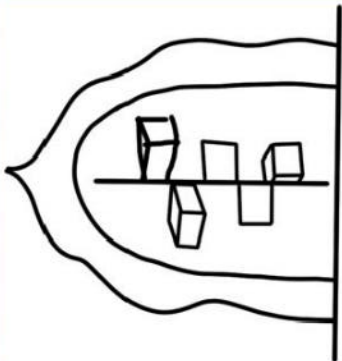

Alternativas preliminares	Critérios							
	Prazer funcional	Desafio e surpresa	Poder expressar-se	Possível de realizar	Fazer sentido para a criança	Poder brincar individualmente	Ser simples, de fácil compreensão	Não existir resultado certo e errado
 <p>Brinquedo com enredo</p>	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✓
 <p>Brinquedo inspirado no taumatropio</p>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓

Figura 74 – Matriz de posicionamento – 3/4.  
 Fonte: A autora.

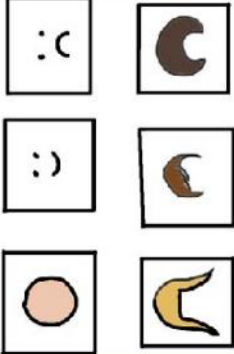
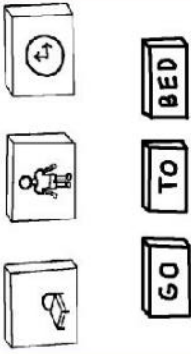
Alternativas preliminares		Critérios							
		Prazer funcional	Desafio e surpresa	Poder expressar-se	Possível de realizar	Fazer sentido para a criança	Poder brincar individualmente	Ser simples, de fácil compreensão	Não existir resultado certo e errado
 <p>Lâminas transparentes</p>		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
 <p>Pecinhas que indiquem rotinas</p>		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓

Figura 75 – Matriz de posicionamento – 4/4.  
 Fonte: A autora.

Após esse levantamento, foram escolhidas para serem trabalhadas as seguintes alternativas: ambiente montado pelas crianças e lâminas transparentes. Seguem os conceitos dessas alternativas:

- Ambiente montado pelas crianças: em um espaço, as crianças são convidadas a montar um ambiente (que pode ser da casa, por exemplo) com móveis e objetos, e vão aprendendo e dizendo as palavras referentes a esses itens. Elas também podem ser incentivadas a aprender a dizer o que fazem em cada ambiente.

- Lâminas transparentes: para aprender sentimentos e características físicas. A criança vai escolhendo as camadas: cor de pele, cor e corte de cabelo, cor dos olhos, etc., e vai sobrepondo as lâminas. Elas podem descrever a si mesmas ou outras pessoas, como seus pais, irmãos, amigos, etc.

### 4.3 Ergonomia

Tendo sido escolhidas as alternativas a serem trabalhadas, procede-se agora à visita de um tópico de grande importância para a confecção de produtos: a ergonomia.

A ergonomia ocupa-se do estudo do trabalho (*lato sensu*), no sentido de adaptá-lo ao homem (Iida, 2005, p. 2). Com esse objetivo, ela investiga as características do usuário para, de acordo com essas características, desenvolver o projeto do produto ou serviço pretendido (Iida, 2005, p. 2). Então, como descreve Gomes Filho (2010, p. 17), o objetivo da ergonomia é buscar sempre a melhor adaptação do objeto a seu usuário, principalmente nos quesitos segurança, conforto e – essencialmente – no uso.

Falzon (2018, p. 394) destaca que existem alguns critérios no tocante à concepção de um produto ergonômico, quais sejam:

- Segurança: é o critério mais relevante, pois está ligado aos riscos que o uso do produto pode ocasionar, assim como eventuais danos à integridade física que uso prolongado pode causar.

- Eficácia: critério que estabelece a correlação entre a função do produto com os objetivos do usuário.

Nas condições reais de uso do produto, que nem sempre seguem as prescrições das instruções, o usuário pode ser levado a privilegiar a eficácia,

a realização do objetivo que deseja alcançar, correndo riscos para sua própria segurança ou a daqueles à sua volta. (FALZON, 2018, p. 395).

- **Utilidade:** como o próprio critério indica, é preciso que os produtos que tenham um propósito cumpram esse propósito; de outra forma, eles podem simplesmente ser rejeitados pelos usuários por não terem utilidade.

- **Tolerância aos erros:** os erros em relação à utilização podem ocorrer em função da mudança de contextos assim como de usuário para usuário. O ideal é projetar no sentido de mitigar esses erros, especialmente quando ligados à segurança.

- **Primeiro contato:** se o produto tem uma utilização confusa e o usuário, neste primeiro contato, não consegue usá-lo, isso pode desencorajar novas tentativas, podendo, inclusive, ensejar rejeição ou descarte do produto. “A facilidade do primeiro contato se refere à primeira utilização e, portanto, também inclui o procedimento de instalação, ou de montagem, quando é obrigatório” (FALZON, 2018, p. 395).

- **Conforto:** esse critério é mais subjetivo; por isso costuma ser verificado em relação ao desconforto. Algo pode ser confortável, mas talvez não seja ergonômico. Um exemplo é o caso de uma poltrona que – aparentemente – é extremamente confortável, mas que durante o uso revela não ser tão confortável assim.

- **Prazer:** esse critério é o que equilibra todos os outros. De acordo com Falzon (2018, p. 396):

Este critério permite em particular relativizar e circunstanciar o peso dos outros critérios de eficácia e conforto. Segundo o autor [Patrick W. Jordan], o prazer abrange várias dimensões: fisiológica, sociológica, psicológica, ideológica. Seria errôneo assimilar prazer e facilidade. Superar uma dificuldade pode ser fonte de prazer, como demonstra o ato de aprender, os esforços nos esportes ou nos jogos... (FALZON, 2018, p. 396).

#### **4.3.1 As medidas da criança**

Conforme definido no tópico *Geração de Alternativas*, os produtos desenvolvidos – agora delineados como brinquedos – trabalham, além das capacidades cognitivas (tratadas no tópico *2.2 O aprender para crianças de 7 a 9 anos*) as habilidades manuais, eminentemente.

Dessa forma, torna-se necessário o conhecimento das medidas da criança, tendo como referência a criança em idade de 7 anos. Como os brinquedos são para o uso das três faixas etárias que fazem parte de uma classe de inglês *kids*, o brinquedo precisa estar de acordo com as medidas do menor indivíduo, pois o que uma criança de 7 anos consegue manipular, a de 8 e 9 anos também conseguirá.

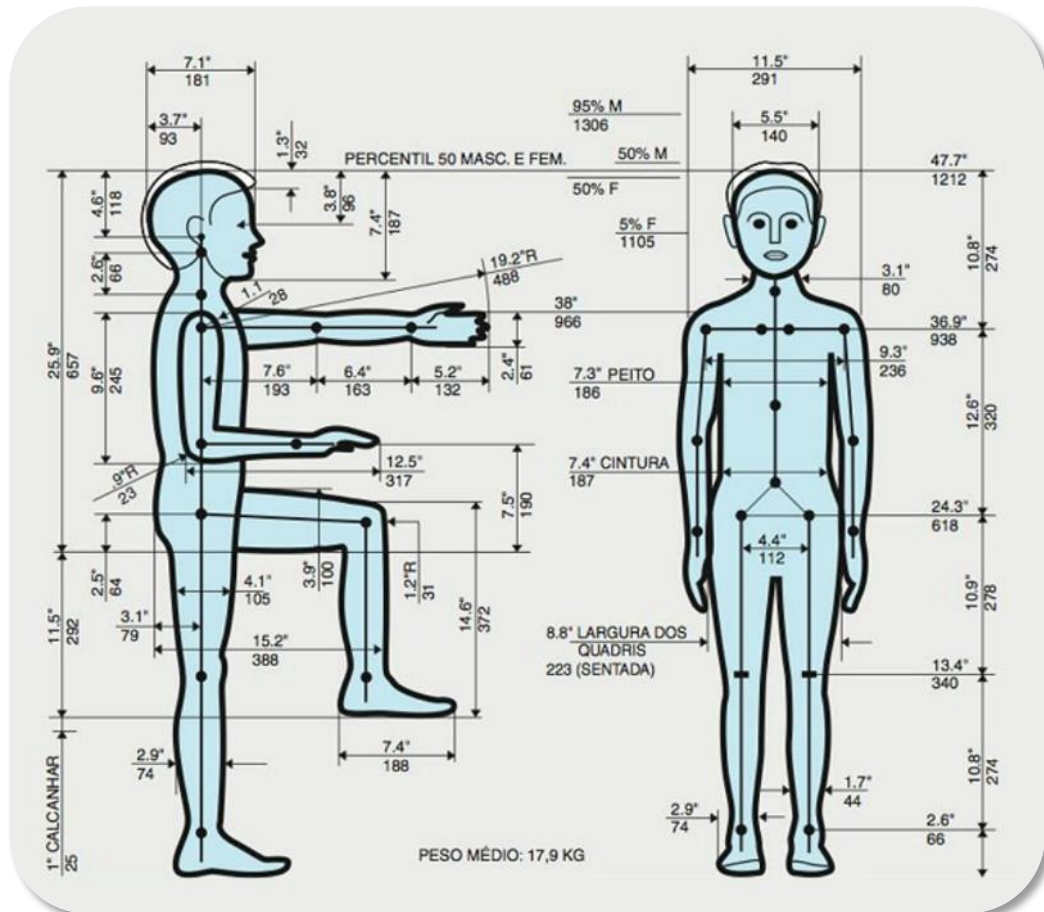


Figura 76 – Medidas da criança de 7 anos.  
Fonte: HENRY DREYFUSS ASSOCIATES (2007, p. 5).

As medidas da imagem acima servirão de parâmetro para o desenvolvimento de cada brinquedo, sobretudo a medida das mãos.

#### 4.3.2 Pegas e manejos

À medida que a criança se desenvolve, também vão sendo desenvolvidas suas capacidades motoras. Essas capacidades, segundo Bee e Boyd (2011, p. 120),

envolvem habilidades motoras grosseiras e habilidades motoras finas. As grosseiras estão ligadas à capacidade de correr, pular; as finas estão ligadas à manipulação de objetos, principalmente com as mãos, como é o caso de segurar com firmeza o lápis, usar a tesoura.

Aos 7 anos, fase em que a criança cursa o ensino fundamental, suas habilidades finas desenvolvem-se sobremaneira (BEE e BOYD, 2011, p. 120), sendo um indicativo de que as alternativas de brinquedos, ora propostas, estão alinhadas às habilidades já adquiridas por esses indivíduos.

No âmbito ergonômico, em específico o do manejo – que é a interação física do indivíduo com o produto principalmente por meio das mãos (IIDA, 2005, p. 243) –, temos duas classificações básicas, quais sejam o manejo fino e o grosseiro. O manejo fino, como o próprio nome indica, é aquele realizado em tarefas que exigem certa precisão, sendo executado com a ponta dos dedos e pouca quantidade de força empregada (IIDA, 2005, p. 243). Já o manejo grosseiro realiza-se por meio de emprego de força, utilizando sobretudo o centro da mão; aos dedos cabe a função de prender, sendo exigidas do punho e do braço as ações de movimento (IIDA, 2005, p. 243).



Figura 77 – Os dois tipos básicos de manejo.  
Fonte: Iida (2005, p. 243).

Os brinquedos desenvolvidos não requerem aplicação de força; eles situam-se no universo de montagens variadas, colocação e sobreposição de peças, o que pressupõe basicamente o uso das mãos.

## **4.4 Desenvolvimento dos produtos**

Deste ponto em diante será aberto um tópico para cada produto proposto. Assim, todos os elementos que estão envolvidos na construção de cada alternativa serão tratados especificamente nos tópicos dos referidos produtos, para haver uma melhor organização do trabalho.

A ordem de alguns passos projetuais do método se inverteram, o que não significa que foram ignorados; é apenas uma questão de ajuste às necessidades deste trabalho, especificamente. Mas isso faz parte dos processos de design, em outras palavras, a flexibilidade – característica que tem imprescindível em tempos de pandemia.

### **4.4.1 Ambiente montado pelas crianças**

Trata-se de um brinquedo cuja proposta é de que, por meio das peças disponíveis, as crianças possam aprender os nomes dos principais locais de uma casa e dos itens que normalmente os compõem, mas de forma que elas mesmas possam “construir” esses locais como sua imaginação permitir. O professor pega um objeto e fala a palavra correspondente em inglês; ou montam juntos um ambiente e o professor fala (e/ou também pode escrever no quadro) o nome desse local em inglês. A parte da escrita é complementada pelos livros didáticos.

O passo inicial foi pensar nas peças que serão os cômodos da casa (parede e piso). Para isso, foram feitos alguns desenhos de configurações possíveis.

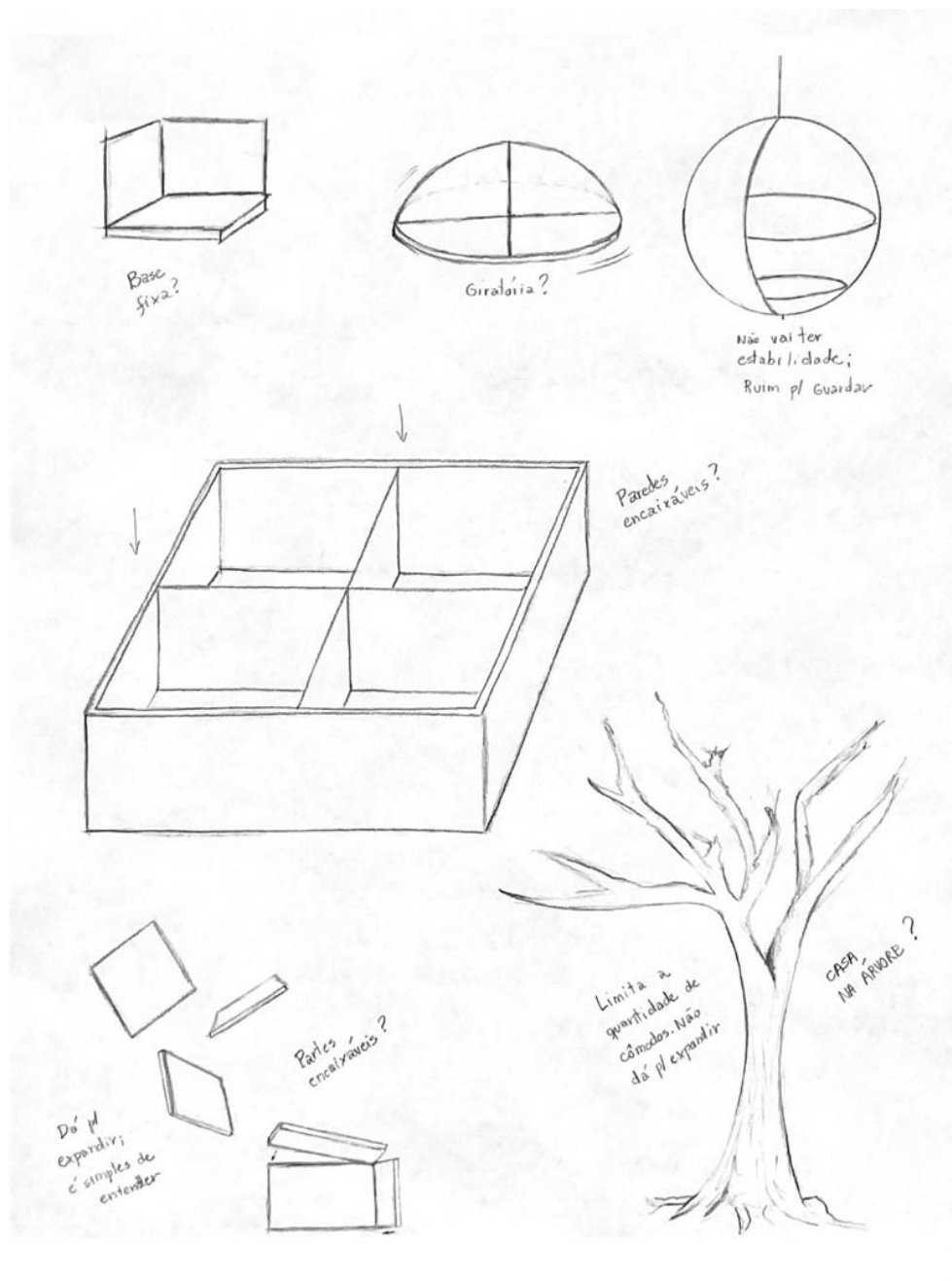


Figura 78 – Estudo de formatos para piso e parede.  
Fonte: A autora.

Examinando cada uma das alternativas, verificou-se que uma delas possibilitaria maior quantidade de combinações de montagem. Então, procedeu-se ao desenho mais detalhado, simulando possibilidades.

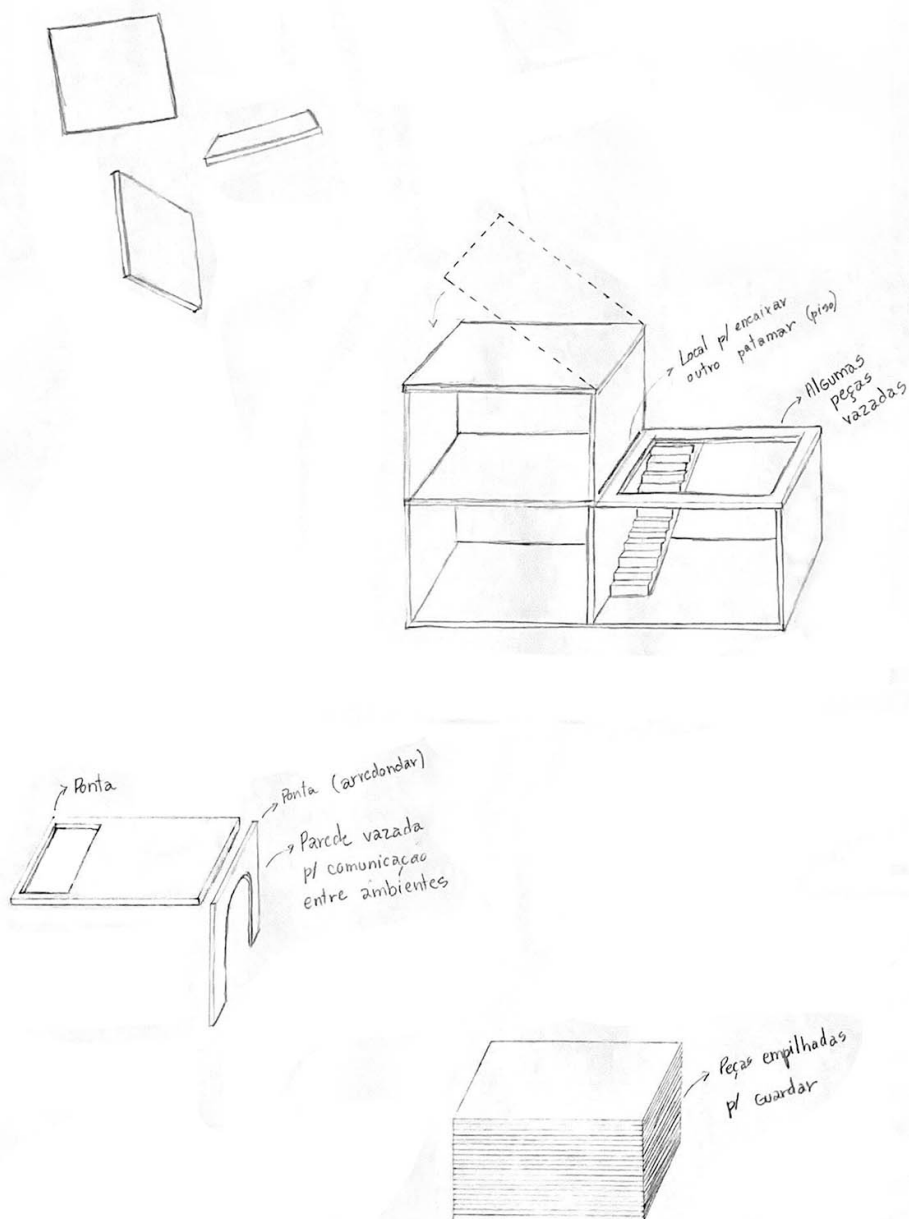


Figura 79 – Raciocínio sobre as peças.  
Fonte: A autora.

Definidas as formas básicas, passou-se ao estudo dimensional, que considerou a medida da mão de uma criança de 7 anos (132 milímetros de comprimento por 61 de largura). Com base nesses parâmetros, foi determinado um tamanho em escala 1:14 (das proporções reais de uma casa com o pé direito de 2,53 metros), que se adequa à criança na idade mencionada. As peças, que serão padronizadas, terão

as seguintes medidas: a) parede: 220 x 180 milímetros; e b) base: 230 x 230 milímetros. Em virtude do formato, serão de fácil armazenamento (empilhável).

Após a definição das dimensões, ficou perceptível a necessidade de pensar em encaixes, seguros e simples de montar.

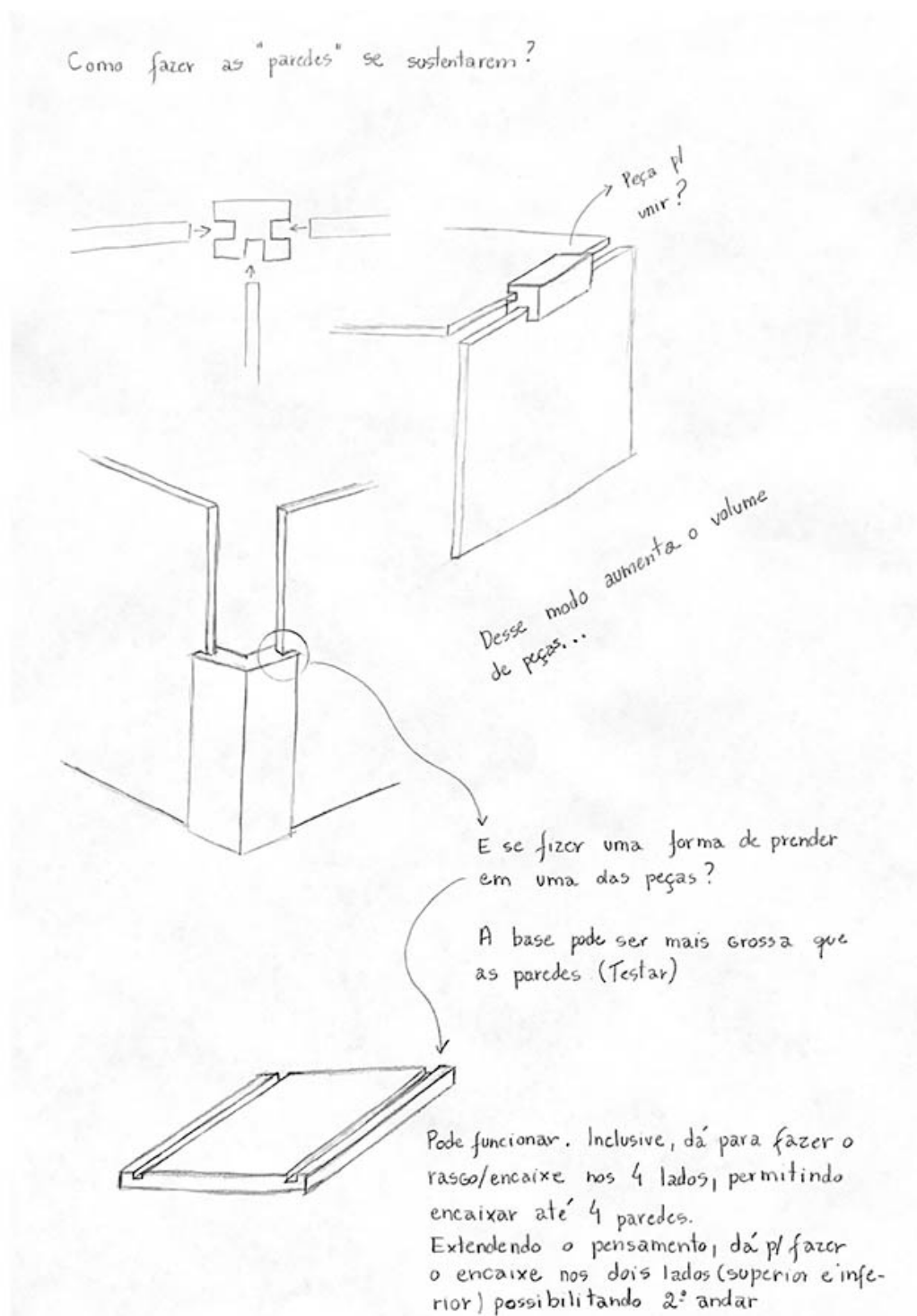


Figura 80 – Estudo do encaixe das peças.  
 Fonte: A autora.

O primeiro teste de encaixe da parede com a base (Figura 81) não apresentou o desempenho esperado, pois ficou difícil de realizar a montagem. Pensou-se em fazer um encaixe cruzado para a parede, mas este tipo de união se mostrou de execução complexa.

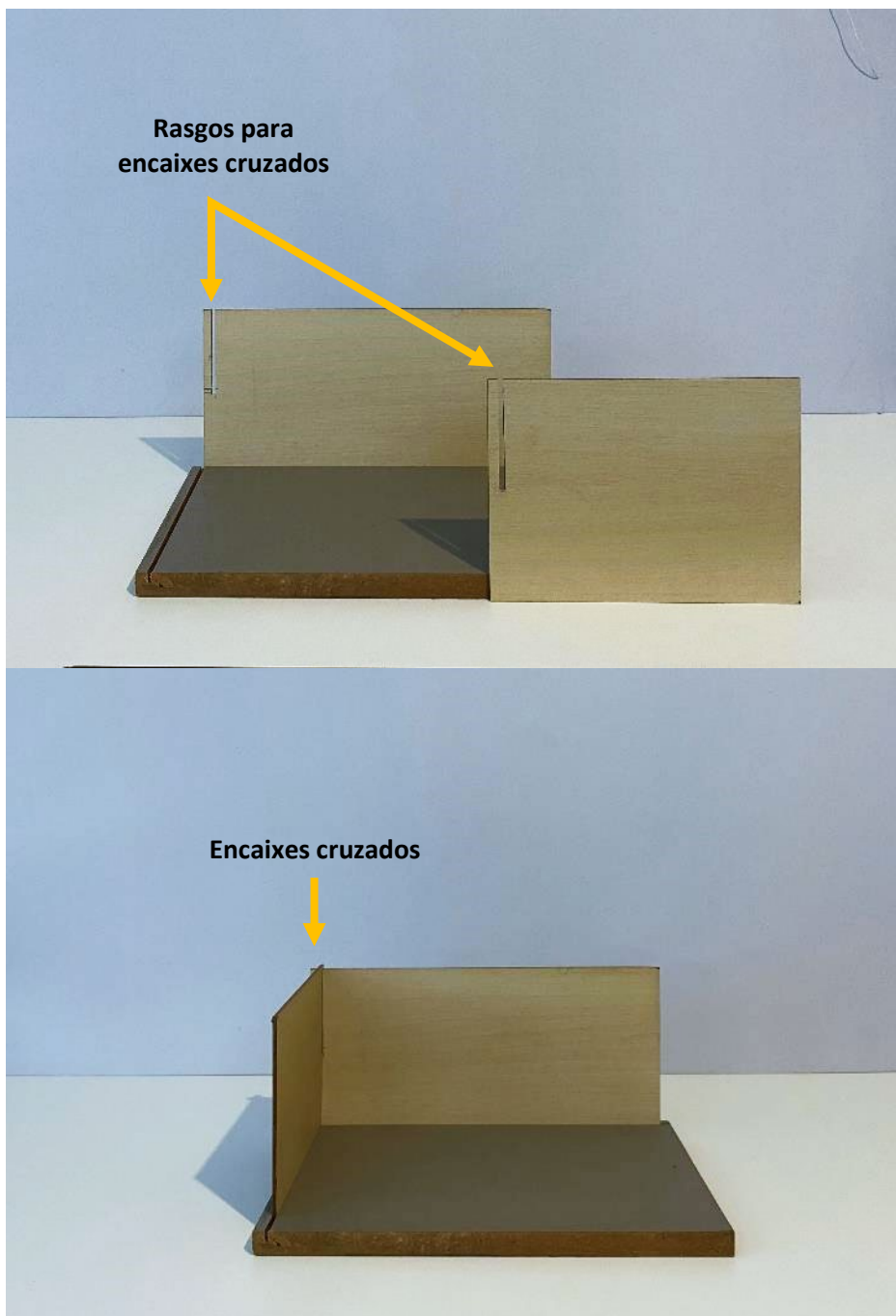


Figura 81 – Primeiro teste de montagem das peças.  
Fonte: A autora.

Um novo teste realizado (Figura 82) apresentou um resultado satisfatório: a montagem funcionou corretamente e não ficou complexa.

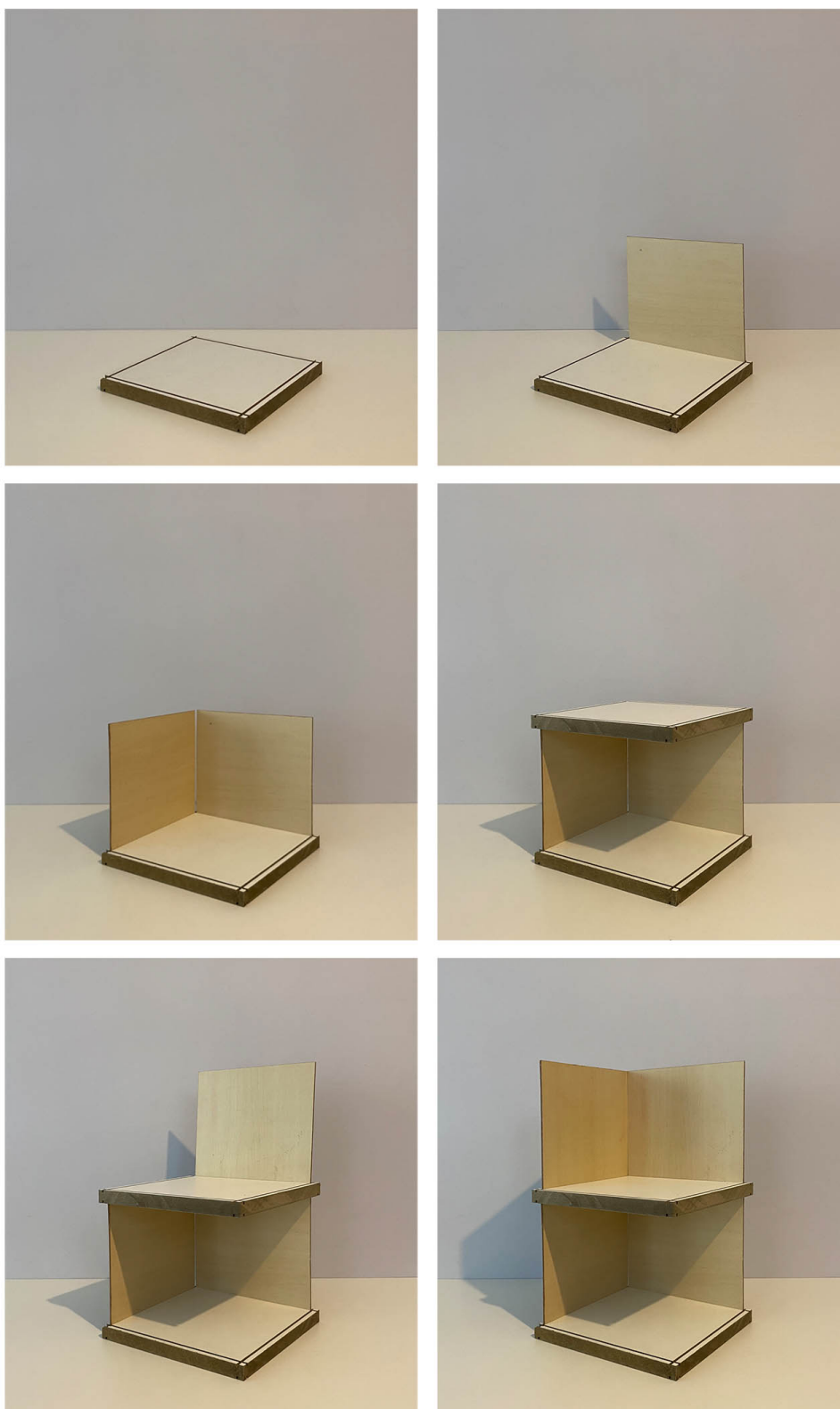


Figura 82 – Segundo teste de montagem das peças.  
Fonte: A autora.

Para uma forma mais confortável e segura, as quinas de paredes e pisos serão arredondadas, a fim de evitar “pontas vivas”; além disso, para poder incluir mais

itens na montagem, objetivando um brinquedo ainda mais versátil, optou-se por fazer com que as paredes sejam magnéticas.

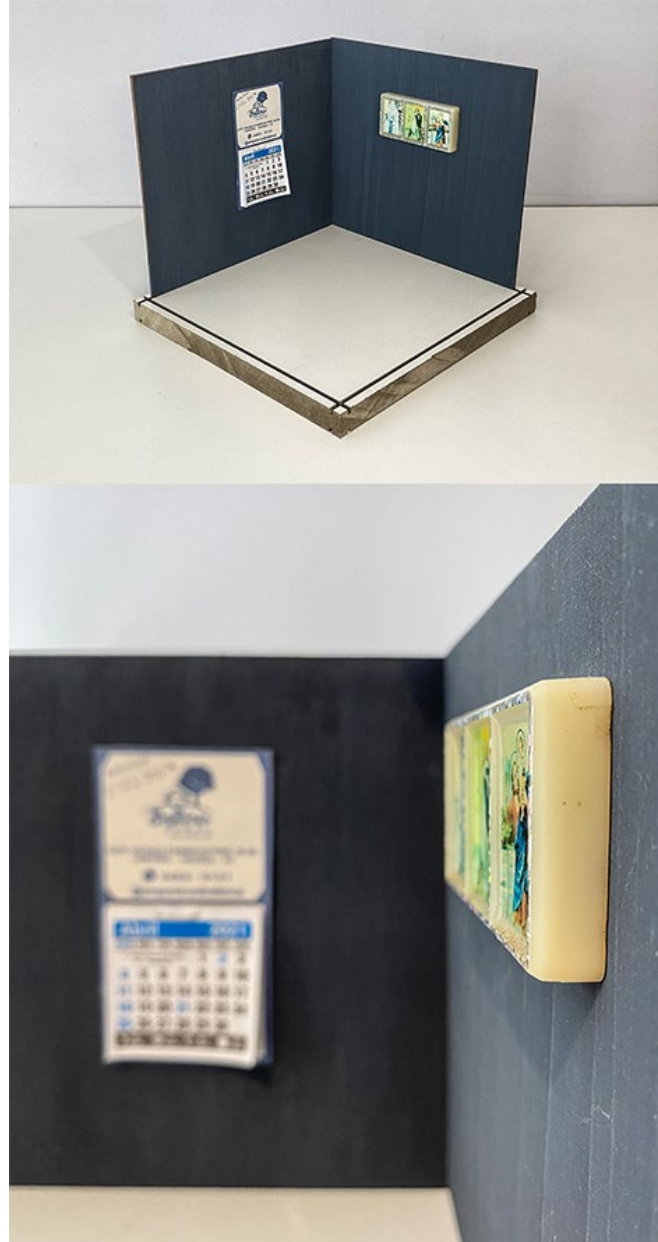


Figura 83 – Teste da tinta magnética.  
Fonte: A autora.

Feito o teste do modelo, tendo funcionado como esperado, seguiu-se para a listagem dos componentes dos ambientes básicos de uma casa, que são a sala, o quarto, a cozinha e o banheiro. Esses componentes serão réplicas de itens reais, do cotidiano, elaborados de maneira que a criança tenha condições de reconhecer imediatamente o que é o objeto. Weinschenk (2020, p. 8) sugere que os designers,

sempre que possível, devem priorizar silhuetas com formas simples, de fácil reconhecimento. Vale ressaltar que os componentes (móveis) não serão articulados, ou seja, as portas de armários, tampas, etc. serão fixas, a fim de que esses objetos não sejam frágeis. Isso colabora para a robustez do brinquedo.

Quadro 6 – Ambientes e seus componentes.

<b>AMBIENTES</b>			
<b><i>Sala</i></b>	<b><i>Quarto</i></b>	<b><i>Cozinha</i></b>	<b><i>Banheiro</i></b>
Sofá	Cama	Fogão	Espelho
Luminária de chão	Criado-mudo	Geladeira	Lavabo
Tapete	Guarda-roupa	Pia	Vaso sanitário
Mesinha de centro	Mesa para estudo	Prateleira	Chuveiro
Buffet	Cadeira	Mesa	Lixeira
Televisão	Quadro	Cadeiras	Banheira
Prateleiras	Prateleiras	Janela	Janela
Quadro	Travesseiro	Porta	Porta
Janela	Janela		
Porta	Porta		

Fonte: A autora.

A paleta de cores a ser utilizada neste brinquedo – levantada por meio dos painéis semânticos – é a seguinte:

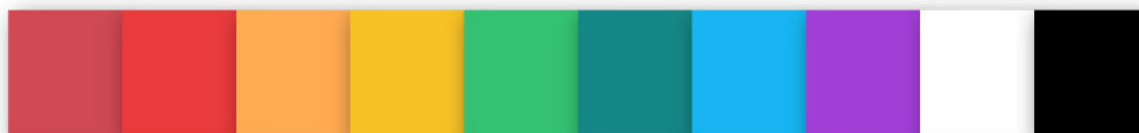


Figura 84 – Paleta de cores.

Fonte: A autora.

A seguir, foi feito levantamento de materiais cujas características atendem à confecção do produto proposto.

Quadro 7 – Levantamento de materiais.

<b>MDF (Medium-Density Fibreboard)</b>	<p>Chapa de material produzido a partir de fibras e/ou lascas de madeira (KULA <i>et al</i>, 2012, p.196). O MDF admite o processo de corte a laser.</p> <p>Pode ser encontrado em espessuras a partir de 3mm até 30mm, com superfície acabada ou em sua cor natural.</p> <p><b>Pontos fortes</b> (KULA <i>et al</i>, 2012, p.196): homogeneidade, nivelamento, preço, possibilidade de resistência ao fogo (quando tratado para tal), bom acabamento quando pintado, mais confiável de ser trabalhado do que o aglomerado.</p> <p><b>Pontos fracos</b> (KULA <i>et al</i>, 2012, p.196): peso, baixa resistência à dobra e à umidade.</p>
<b>Madeira Marupá</b>	<p>Madeira branca, leve, macia, de boa trabalhabilidade, sem tendência a farpas. Apresenta ótimo acabamento com lixamento e/ou com pintura.</p>
<b>Poliestireno (PS)</b>	<p>É um termoplástico de baixo custo, encontrado em chapas de diversas cores (KULA <i>et al</i>, 2012, p.212) e espessuras. Pode ser cortado a laser.</p> <p><b>Pontos fortes</b> (KULA <i>et al</i>, 2012, p.212): baixo custo, transparência e boa aparência na forma cristal (superfície lisa e brilhante), facilidade de uso com adesivos e soldagem, facilidade de identificação, decoração, impressão, facilidade de ser colorido (cores intensas), possibilidade de produzir a espuma à prova de fogo.</p> <p><b>Pontos fracos</b> (KULA <i>et al</i>, 2012, p.212): sensibilidade a impacto e arranhões, muita sensibilidade a agentes químicos.</p>
<b>Espuma</b>	<p>O tipo mais comum desse material são as espumas de poliuretano, usadas na fabricação de colchões e almofadas (KULA <i>et al</i>, 2012, p.161). É encontrada em diversas espessuras e densidades.</p> <p><b>Pontos fortes</b> (KULA <i>et al</i>, 2012, p.161): leveza, isolamento, capacidade de absorção.</p> <p><b>Pontos fracos</b> (KULA <i>et al</i>, 2012, p.161): baixa durabilidade (no caso das espumas de polímero).</p>
<b>Ferragens</b>	<p>Esse é um grupo de materiais usados principalmente na união de peças, na fixação de objetos, em suportes e acabamentos para móveis, entre outras aplicações.</p> <p>Os principais itens que compõem essa categoria são pregos, parafusos, arruelas, vergalhões, fios de aço</p>

	galvanizado, puxadores, abraçadeiras, dobradiças, entre outros. Estão disponíveis em grande variedade de opções.
<b>Papel</b>	A abundância de variedades e aplicações deste material inviabiliza um levantamento exaustivo (KULA <i>et al</i> , 2012, p.201). É um material que pode apresentar diversas gramaturas, texturas e cores, e sua utilização vai variar conforme a necessidade de projeto. Kula <i>et al</i> (2012) elencam alguns tipos: papéis <i>bouffant</i> ; offset; acetinados; <i>couché</i> ; papéis de impressão finos; papéis de jornal e revista, sulfite; vegetal; kraft.
<b>Tecido</b>	Material produzido a partir do entrelaçamento de fibras, que servem de parâmetro para sua classificação. Assim, se dividem em fibras naturais (como a lã, seda, algodão), sintéticas (como a seda artificial) ou químicas (como o poliéster) (GRIMLEY <i>et al</i> , 2016). Encontra-se disponível em diversas opções de texturas, tipos e cores, e assim como o papel, sua utilização vai variar conforme a necessidade do projeto.
<b>Cola</b>	Material normalmente composto por um polímero (KULA <i>et al</i> , 2012, p.251). São encontradas em diversas opções, que variam principalmente em função do material a ser colado. A cola branca e os adesivos instantâneos costumam ser os mais utilizados em trabalhos de marcenaria, para unir chapas de madeira e partes de objetos. <b>Vantagens</b> (KULA <i>et al</i> , 2012, p.251): economia, possibilidade de serem trabalhadas a frio, ausência de distorção. <b>Desvantagens</b> (KULA <i>et al</i> , 2012, p.161): possibilidade de rompimento súbito, frequente demora no processo.
<b>Pó de serragem</b>	Obtido no corte e lixamento da madeira. Utilizado para aumentar o desempenho da cola e também para tampar fissuras da madeira.
<b>Massa para madeira</b>	Material destinado a dar acabamento em madeiras e MDFs, para calafetar e corrigir esses materiais, quando necessário. São encontradas em diversos tons, que normalmente simulam as cores das madeiras.

<b>Tinta magnética</b>	Tinta, solúvel em água, para ser usada como fundo em diversas superfícies, com o objetivo de torná-las capazes de segurar ímãs.
<b>Tinta</b>	Material que, além de ajudar na proteção da superfície em que é aplicado, possibilita conferir cor aos objetos. Existem diversos tipos (com opções de cores e acabamentos) que também variam conforme os materiais em que serão aplicadas e as necessidades do projeto. Grimley <i>et al</i> (2016) listam algumas: esmaltes; fundos; <i>stains</i> e vernizes; tintas à base d'água.
<b>Imã</b>	Material com propriedade magnética, utilizado para prender objetos em superfícies que reagem a ele.

Fonte: As fontes que foram consultadas estão citadas na descrição.

Além dos materiais levantados também é possível utilizar a impressão 3D na fabricação dos itens; essa tecnologia viabiliza a confecção de peças delicadas e permite, também, imprimir componentes que podem ser colados. Como o produto está sendo confeccionado para um cliente específico (*vide* tópico 1.5 Problematização) – ou seja, peças únicas –, essa tecnologia é também uma boa alternativa, inclusive porque os itens precisaram ser desenhados no software Fusion 360 (programa destinado a criação de modelos tridimensionais e que permite a geração de peças por meio da impressão 3D), a fim de gerar os respectivos desenhos técnicos (*vide* Apensos).

A confecção do brinquedo é feita em oficina, com a utilização de tecnologias disponíveis em ferramentas elétricas e/ou manuais, assim como processos adequados a cada tarefa, obedecendo à ordem de corte, montagem e acabamento.

Na sequência, temos as imagens do modelo: sala, banheiro, cozinha e quarto.

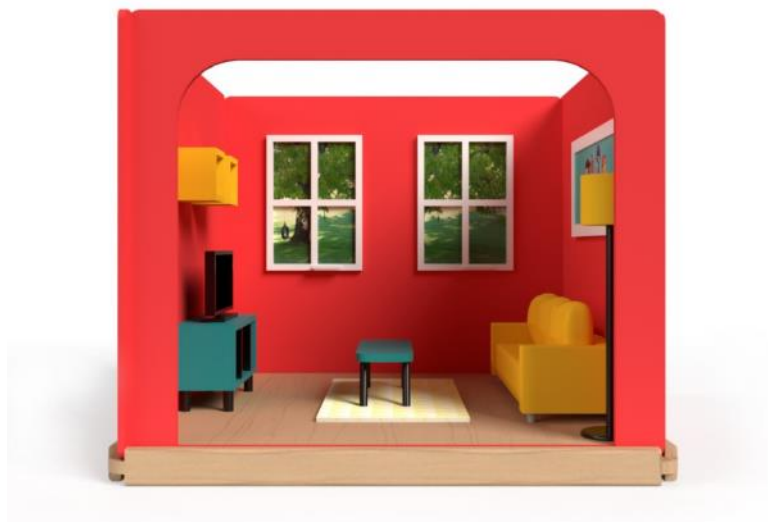


Figura 85 – Vistas do protótipo da sala.  
Fonte: A autora.

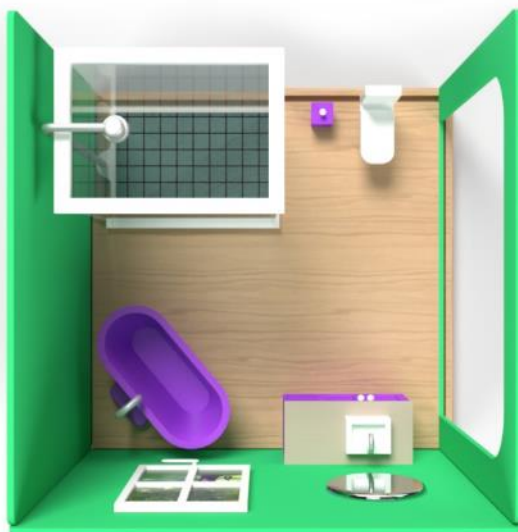


Figura 86 – Vistas do protótipo do banheiro.  
Fonte: A autora.

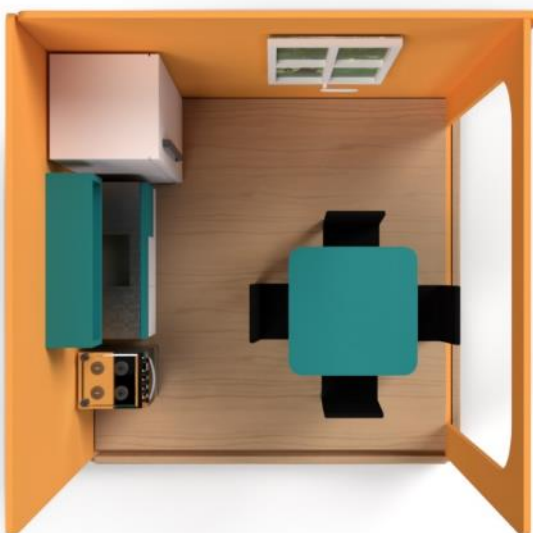


Figura 87 – Vistas do protótipo da cozinha.  
Fonte: A autora.

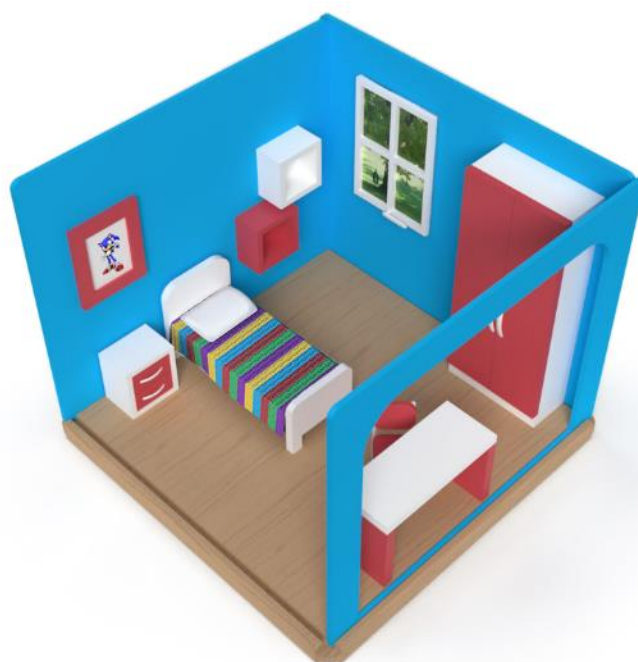


Figura 88 – Vistas do protótipo do quarto.  
Fonte: A autora.



Figura 89 – Todos os ambientes juntos.  
Fonte: A autora.



Figura 90 – Variação de cores das paredes.  
Fonte: A autora.



Figura 91 – Variação da posição dos componentes.  
Fonte: A autora.



Figura 92 – Protótipo montado com segundo andar.  
Fonte: A autora.



Figura 93 – Detalhe da escada.  
Fonte: A autora.

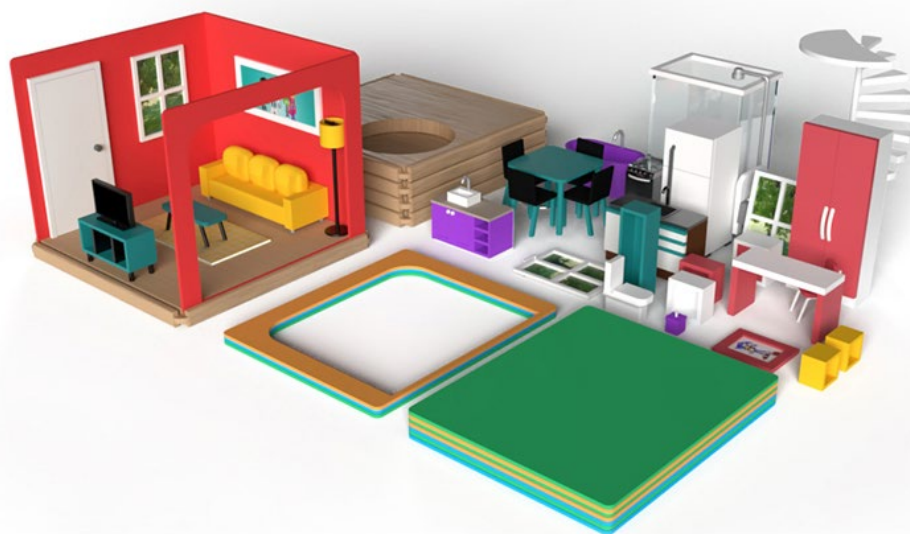


Figura 94 – Brinquedo desmontado.  
Fonte: A autora.

Então, o brinquedo ficou composto pelas seguintes peças:

- 12 paredes, nas seguintes cores: 3 vermelhas; 3 azuis; 3 laranjas; e 3 verdes.

- 4 paredes vazadas, nas seguintes cores: 1 vermelha; 1 azul; 1 laranja; e 1 verde.
- 4 bases inteiriças; 1 base vazada.
- 5 janelas.
- 5 portas.
- 1 escada.
- Itens do quarto: 1 cama; 1 criado-mudo; 1 guarda-roupa; 1 mesa para estudo; 1 cadeira; 1 quadro; 2 prateleiras; 1 travesseiro.
- Itens da sala: 1 sofá; 1 luminária de chão; 1 tapete; 1 mesinha de centro; 1 buffet; 1 televisão; 2 prateleiras; 1 quadro.
- Itens da cozinha: 1 fogão; 1 geladeira; 1 pia; 1 prateleira; 1 mesa; 4 cadeiras.
- Itens do banheiro: 1 espelho; 1 lavabo; 1 vaso sanitário; 1 box com chuveiro; 1 lixeira; 1 banheira.

Os desenhos técnicos se encontram na seção Apensos, ao final deste trabalho.

#### 4.4.2 Lâminas transparentes

Este brinquedo foi pensado para auxiliar a criança a aprender características físicas e sentimentos. A ideia é que, por meio de sobreposição de camadas de materiais transparentes que unidas formam uma imagem, a criança possa descrever características físicas assim como alguns sentimentos.

O estudo do brinquedo começou pela verificação do conteúdo da lição que versa sobre sentimentos e aparências.

Quadro 8 – Conteúdo sobre sentimentos e aparência.

Como você está se sentindo?	Diferentes aparências
Feliz	Cabelo preto
Triste	Cabelo loiro
Assustado	Cabelo castanho

Com fome	Cabelo ruivo
Cansado	Olhos azuis
Com sede	Olhos castanhos
Doente	Olhos verdes
	Comprido/longo
	Curto
	Grande
	Pequeno

Fonte: A autora.

Em seguida, fez-se um teste com transparências comuns, para verificar o conceito.

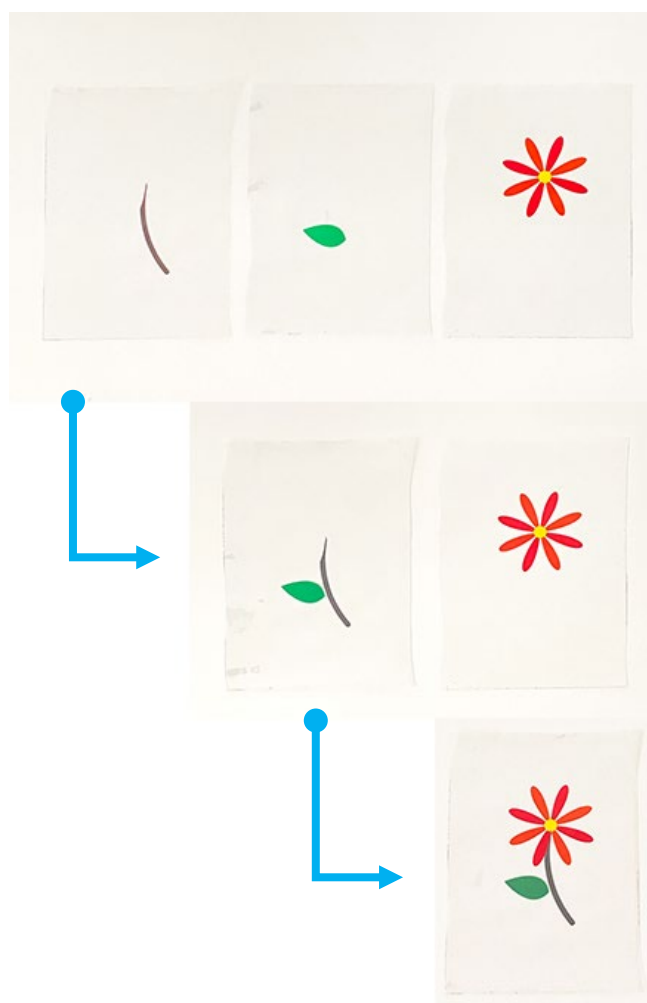


Figura 95 – Teste de sobreposição das transparências, formando a flor.  
Fonte: A autora.

Na sequência, pensou-se na forma, considerando a facilidade e precisão da sobreposição das lâminas, o aproveitamento do material (plano de corte) e a área disponível para o desenho.

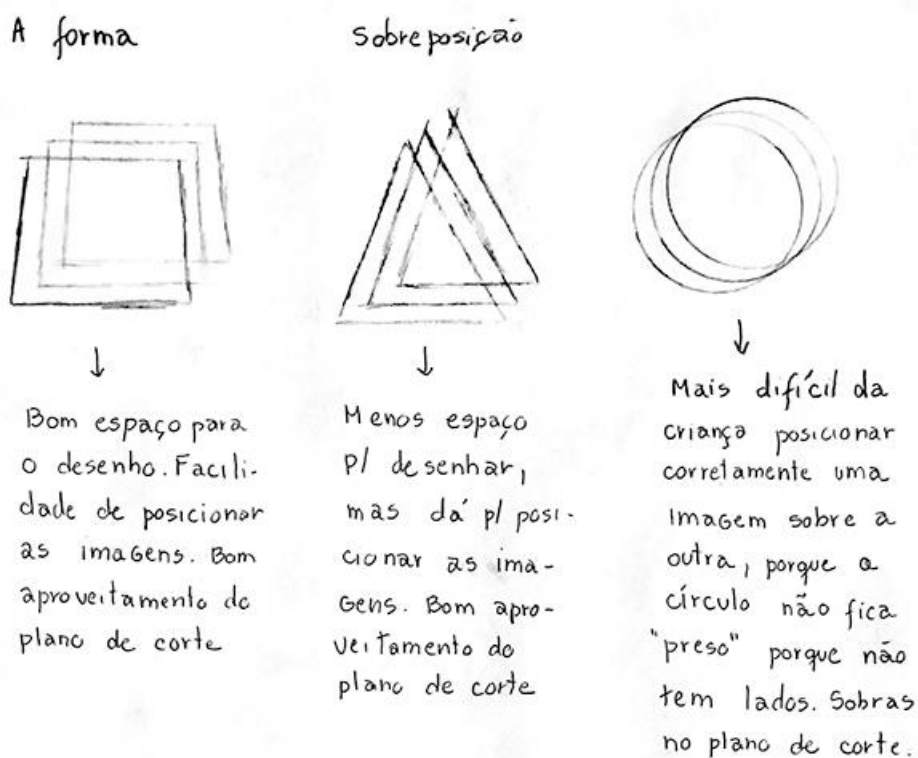


Figura 96 – Possíveis formas para as lâminas.

Fonte: A autora.

Observando as formas, ponderou-se a possibilidade de as lâminas ficarem escorregando umas sobre as outras – algo que deve ser evitado, pois, se elas não ficarem posicionadas corretamente, a imagem não se completará. Dessa forma, foi pensada uma peça que seja capaz de evitar esse possível problema, ao mesmo tempo que otimize a colocação das lâminas.

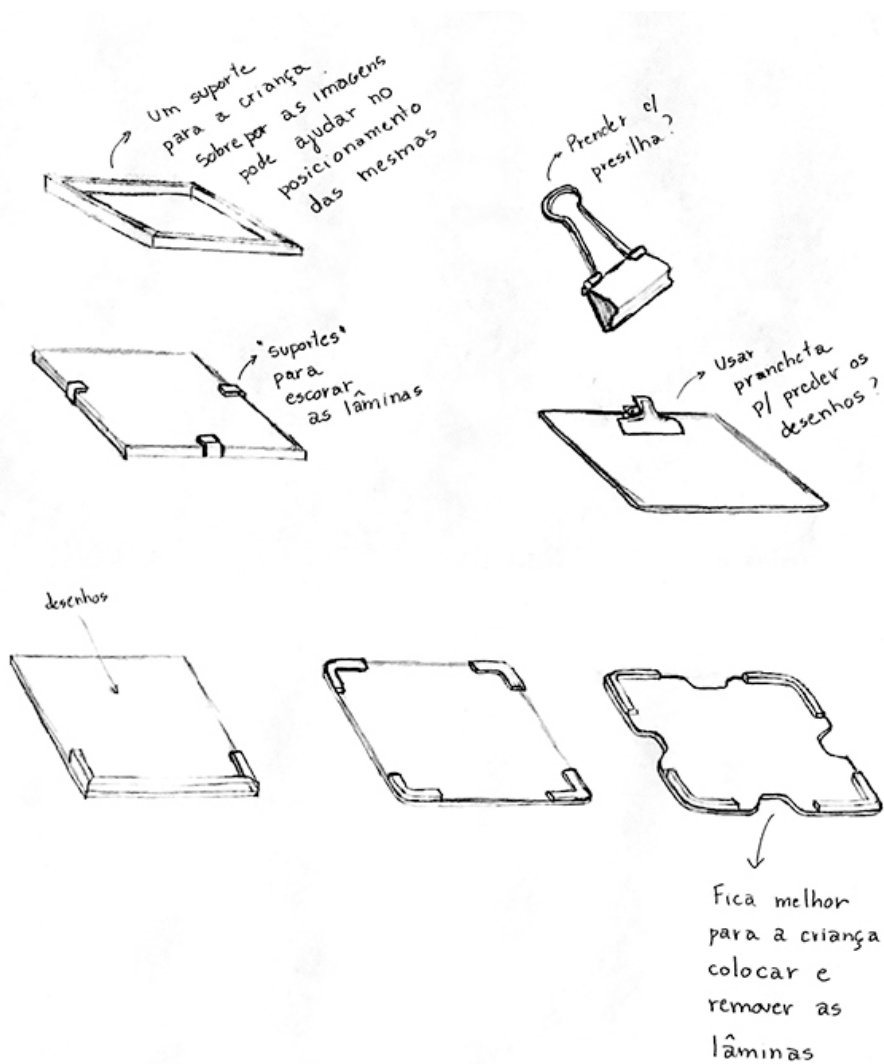


Figura 97 – Peça para auxiliar a sobreposição das lâminas.  
Fonte: A autora.

Em seguida, foram feitos desenhos a fim de escolher um estilo de personagem para ser o padrão.

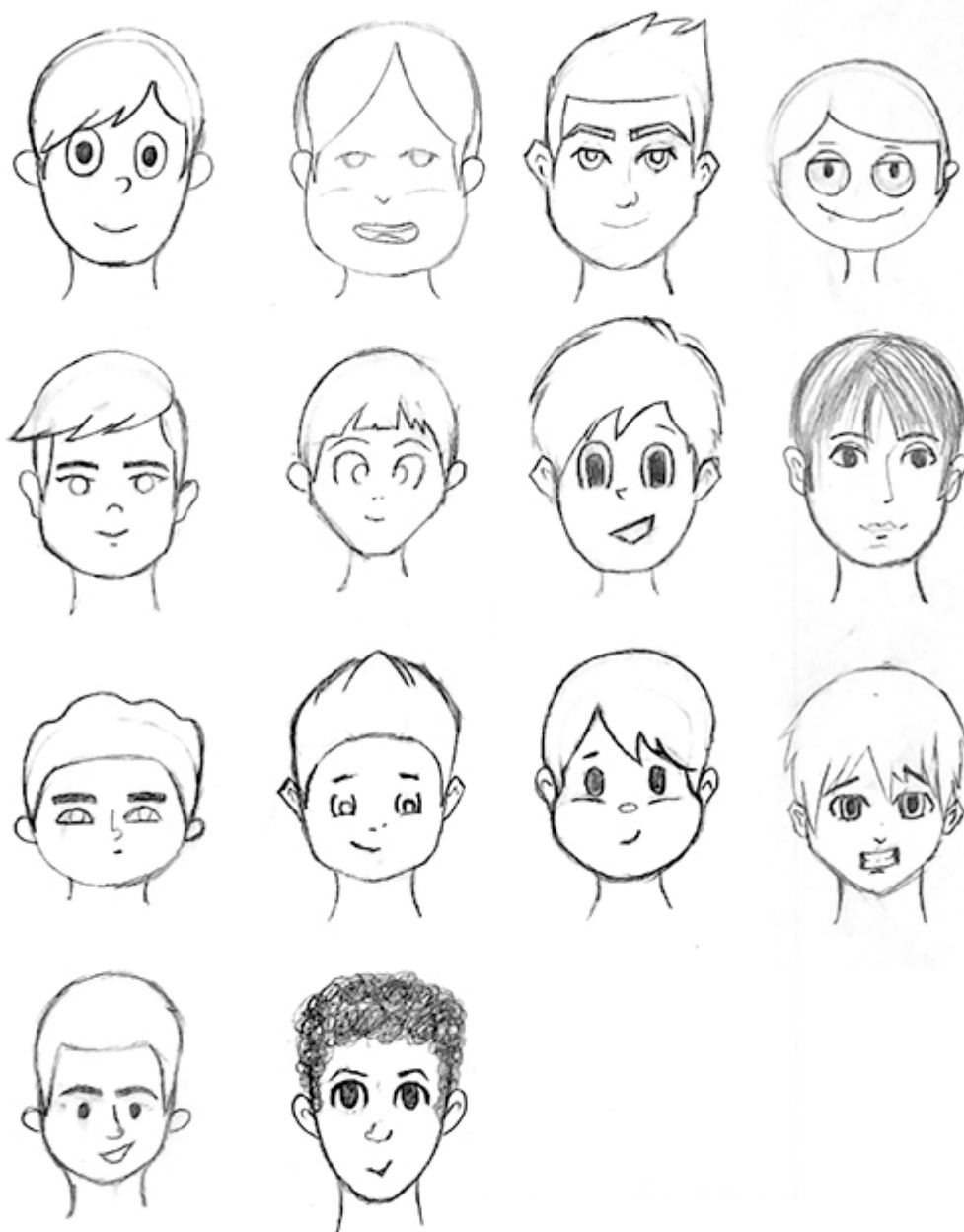


Figura 98 – Geração de alternativas de personagem.  
Fonte: A autora.

Antes de prosseguir com o refinamento de um dos personagens, fez-se uma pesquisa de materiais. Para o suporte (que auxiliará as lâminas a não escorregarem) podemos utilizar parte do levantamento feito no brinquedo anterior (ambiente montado pelas crianças). Assim temos:

Quadro 9 – Materiais para a base.

<p><b>MDF (Medium-Density Fibreboard)</b></p>	<p>Chapa de material produzido a partir de fibras e/ou lascas de madeira (KULA <i>et al</i>, 2012, p.196). O MDF admite o processo de corte a laser.</p> <p>Pode ser encontrado em espessuras a partir de 3mm até 30mm, com superfície acabada ou em sua cor natural.</p> <p><b>Pontos fortes</b> (KULA <i>et al</i>, 2012, p.196): homogeneidade, nivelamento, preço, possibilidade de resistência ao fogo (quando tratado para tal), bom acabamento quando pintado, mais confiável de ser trabalhado do que o aglomerado.</p> <p><b>Pontos fracos</b> (KULA <i>et al</i>, 2012, p.196): peso, baixa resistência à dobra e à umidade.</p>
<p><b>Madeira Marupá</b></p>	<p>Madeira branca, leve, macia, de boa trabalhabilidade, sem tendência a farpas. Apresenta ótimo acabamento com lixamento e/ou com pintura.</p>
<p><b>Poliestireno (PS)</b></p>	<p>É um termoplástico de baixo custo, encontrado em chapas de diversas cores (KULA <i>et al</i>, 2012, p.212) e espessuras. Pode ser cortado a laser.</p> <p><b>Pontos fortes</b> (KULA <i>et al</i>, 2012, p.212): baixo custo, transparência e boa aparência na forma cristal (superfície lisa e brilhante), facilidade de uso com adesivos e soldagem, facilidade de identificação, decoração, impressão, facilidade de ser colorido (cores intensas), possibilidade de produzir a espuma à prova de fogo.</p> <p><b>Pontos fracos</b> (KULA <i>et al</i>, 2012, p.212): sensibilidade a impacto e arranhões, muita sensibilidade a agentes químicos.</p>
<p><b>Cola</b></p>	<p>Material normalmente composto por um polímero (KULA <i>et al</i>, 2012, p.251). São encontradas em diversas opções, que variam principalmente em função do material a ser colado.</p> <p>A cola branca e os adesivos instantâneos costumam ser os mais utilizados em trabalhos de marcenaria, para unir chapas de madeira e partes de objetos.</p> <p><b>Vantagens</b> (KULA <i>et al</i>, 2012, p.251): economia, possibilidade de serem trabalhadas a frio, ausência de distorção.</p> <p><b>Desvantagens</b> (KULA <i>et al</i>, 2012, p.161): possibilidade de rompimento súbito, frequente demora no processo.</p>

<b>Pó de serragem</b>	Obtido no corte e lixamento da madeira. Utilizado para aumentar o desempenho da cola e também para tampar fissuras da madeira.
<b>Massa para madeira</b>	Material destinado a dar acabamento em madeiras e MDFs, para calafetar e corrigir esses materiais, quando necessário. São encontradas em diversos tons, que normalmente simulam as cores das madeiras.
<b>Tinta</b>	Material que, além de ajudar na proteção da superfície em que é aplicado, possibilita conferir cor aos objetos. Existem diversos tipos (com opções de cores e acabamentos) que também variam conforme os materiais em que serão aplicadas e as necessidades do projeto. Grimley <i>et al</i> (2016) listam algumas: esmaltes; fundos; <i>stains</i> e vernizes; tintas à base d'água.

Fonte: As fontes que foram consultadas estão citadas na descrição.

A confecção do suporte obedece aos mesmos critérios de produção do brinquedo anterior (ambiente montado pelas crianças).

Já o material das lâminas pressupõe – necessariamente – transparência, assim como também tem que admitir impressão ou pintura. Assim, temos:

Quadro 10 – Materiais para as lâminas.

<b>Poliestireno (PS)</b>	É um termoplástico de baixo custo, encontrado em chapas de diversas cores (KULA <i>et al</i> , 2012, p.212) e espessuras. <b>Pontos fortes</b> (KULA <i>et al</i> , 2012, p.212): baixo custo, transparência e boa aparência na forma cristal (superfície lisa e brilhante), facilidade de uso com adesivos e soldagem, facilidade de identificação, decoração, impressão, facilidade de ser colorido (cores intensas), possibilidade de produzir a espuma à prova de fogo. <b>Pontos fracos</b> (KULA <i>et al</i> , 2012, p.212): sensibilidade a impacto e arranhões, muita sensibilidade a agentes químicos.
<b>Policloreto de vinila (PVC)</b>	Termoplástico amplamente utilizado para as mais diversas aplicações (KULA <i>et al</i> , 2012, p.210). Pode ser transparente ou colorido.

	<p><b>Pontos fortes</b> (KULA <i>et al</i>, 2012, p. 210): custo, flexibilidade ou rigidez, boa resistência química, bom isolamento térmico, autoextinguibilidade.</p> <p><b>Pontos fracos</b> (KULA <i>et al</i>, 2012, p. 210): sensibilidade a raios UV, resistência química limitada quando transparente, emissão tóxica de vapor de ácido clorídrico em contato com o fogo.</p>
<b>Polimetilmetacrilato (PMMA)</b>	<p>Muito conhecido como acrílico, este termoplástico é utilizado em aplicações variadas, como em componentes de automóveis, sinalização, artigos de decoração, etc. (KULA <i>et al</i>, 2012, p.215).</p> <p><b>Pontos fortes</b> (KULA <i>et al</i>, 2012, p. 215): transparência excepcional (superior à do vidro), boa resistência a raios UV, brilho.</p> <p><b>Pontos fracos</b> (KULA <i>et al</i>, 2012, p. 215): fragilidade, sensibilidade a arranhões (mas seu repolimento é fácil), resistência térmica limitada, resistência química mediana, combustível (no entanto, queima-se lentamente).</p>
<b>Acetato de celulose (CA)</b>	<p>Segundo Kula <i>et al</i> (2012, p. 119) este é um termoplástico que pode apresentar grande transparência. Seus usos diversos incluem películas fotográficas, cabos de chave de fenda, armação de óculos, etc.</p> <p><b>Pontos fortes</b> (KULA <i>et al</i>, 2012, p. 119): resistência ao impacto, resistência a arranhões, textura, aparência, transparência.</p> <p><b>Pontos fracos</b> (KULA <i>et al</i>, 2012, p. 119): baixa resistência ao calor, baixa resistência a agentes químicos.</p>
<b>Polycarbonato (PC)</b>	<p>É um termoplástico bastante resistente ao impacto. A partir dele são feitos vários produtos, como placas, garrafas, eletrodomésticos, entre outros (KULA <i>et al</i>, 2012, p. 209).</p> <p><b>Pontos fortes</b> (KULA <i>et al</i>, 2012, p. 209): resistência relativamente boa a altas temperaturas, transparência, brilho, autoextinguibilidade, boa resistência química.</p> <p><b>Pontos fracos</b> (KULA <i>et al</i>, 2012, p. 209): preço, baixa resistência a produtos de limpeza.</p>
<b>Poliétileno (PE)</b>	<p>Termoplástico que se subdivide em dois principais tipos: de baixa densidade (PEBD) e de alta densidade (PEAD). O primeiro é flexível e translúcido; já o segundo é mais rígido e apresenta melhor desempenho mecânico (KULA <i>et al</i>, 2012, p. 214).</p>

	<p><b>Pontos fortes</b> (KULA <i>et al</i>, 2012, p. 214): custo, boa resistência química, flexibilidade, boa resistência ao impacto.</p> <p><b>Pontos fracos</b> (KULA <i>et al</i>, 2012, p. 214): grande sensibilidade à luz do sol, propriedades mecânicas moderadas.</p>
--	---

Fonte: As fontes que foram consultadas estão citadas na descrição.

Os materiais listados acima admitem impressão digital (processo que transfere dados do computador para o suporte/superfície por meio de impressora). Para o corte, é preciso observar a espessura do material, a qual indicará o melhor processo: corte a laser, tesoura, estilete, máquinas de recorte.

Para as dimensões do brinquedo, novamente são consideradas as medidas da mão de uma criança de 7 anos (132 milímetros de comprimento por 61 de largura). Como se trata de imagens, é importante que tenham um tamanho que não seja nem grande demais, nem pequeno demais. Assim, estabeleceu-se o tamanho de 130 x 130 milímetros para o suporte, e 110 x 110 milímetros para as lâminas.

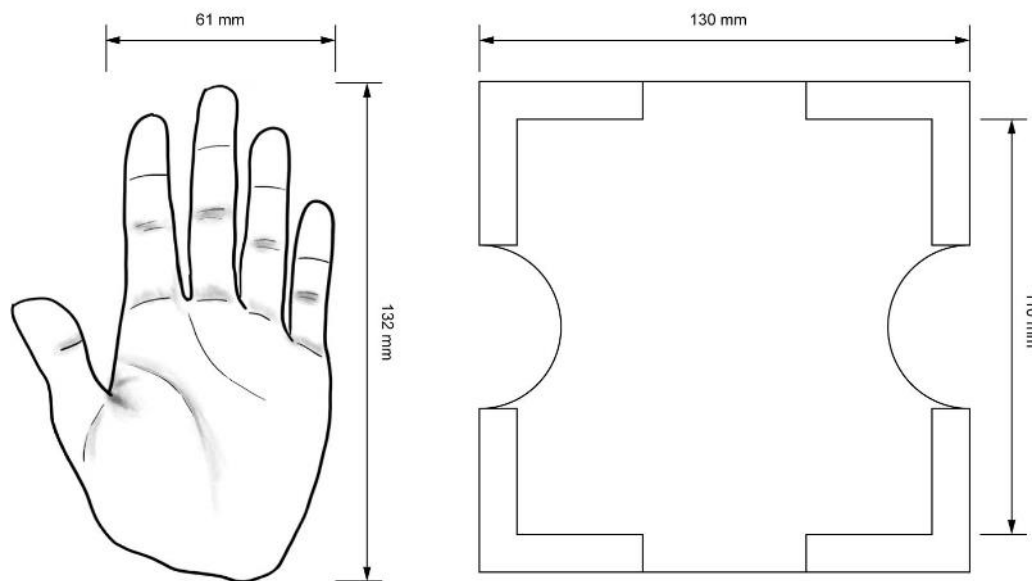


Figura 99 – Dimensões do brinquedo.

Fonte: A autora.

Tendo sido determinada a área disponível para desenvolver os desenhos, determina-se a quantidade de camadas de lâminas necessárias. A primeira camada contempla o rosto e a cor da pele; a segunda, o cabelo; e a terceira, as expressões

faciais. Dessa forma, a criança poderá fazer combinações e, sob a orientação do professor, aprender as palavras.

O estilo do personagem escolhido levou em consideração: 1) a possibilidade de os traços do rosto servirem tanto para meninas quanto para meninos; e 2) a possibilidade de colorir os olhos.

A paleta de cores ficou composta da seguinte maneira:

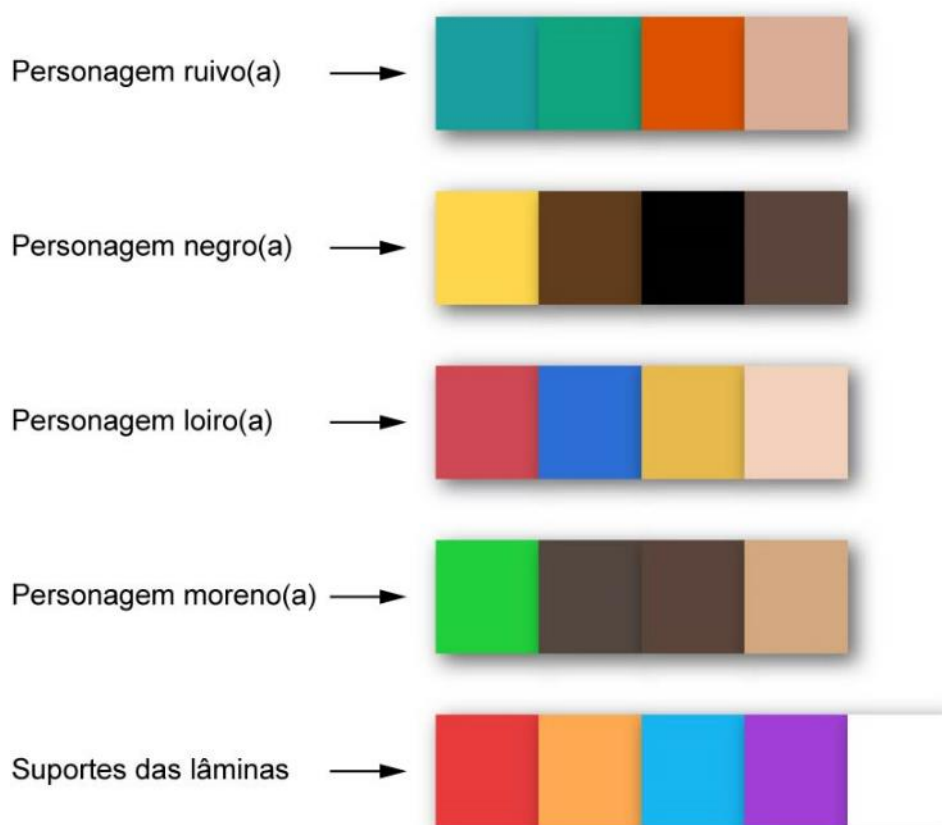


Figura 100 – Paleta de cores dos personagens e do suporte.  
Fonte: A autora.

Na sequência, tem-se o desenvolvimento das lâminas:

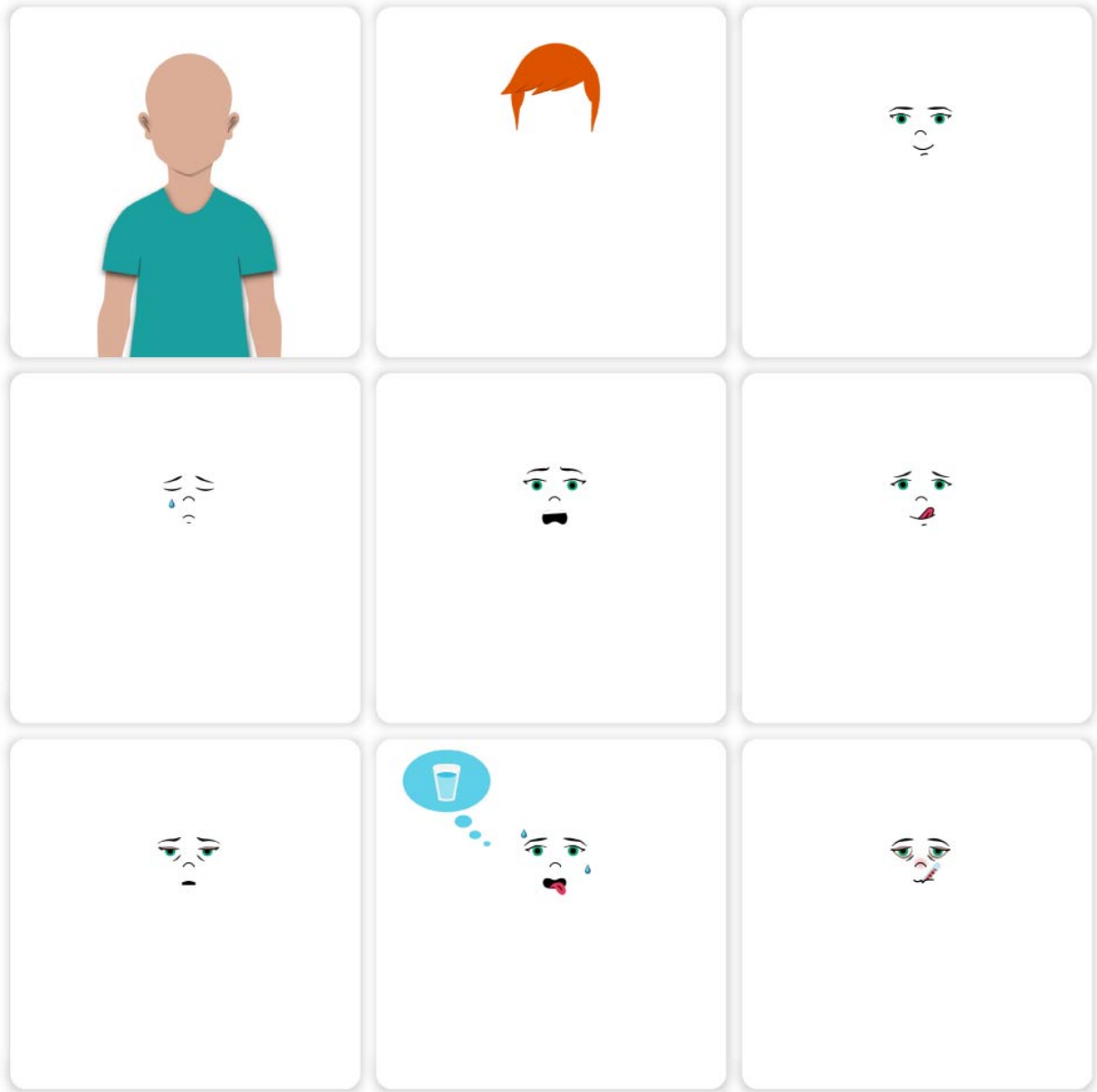


Figura 101 – Conjunto de lâminas – personagem ruivo.  
Fonte: A autora.

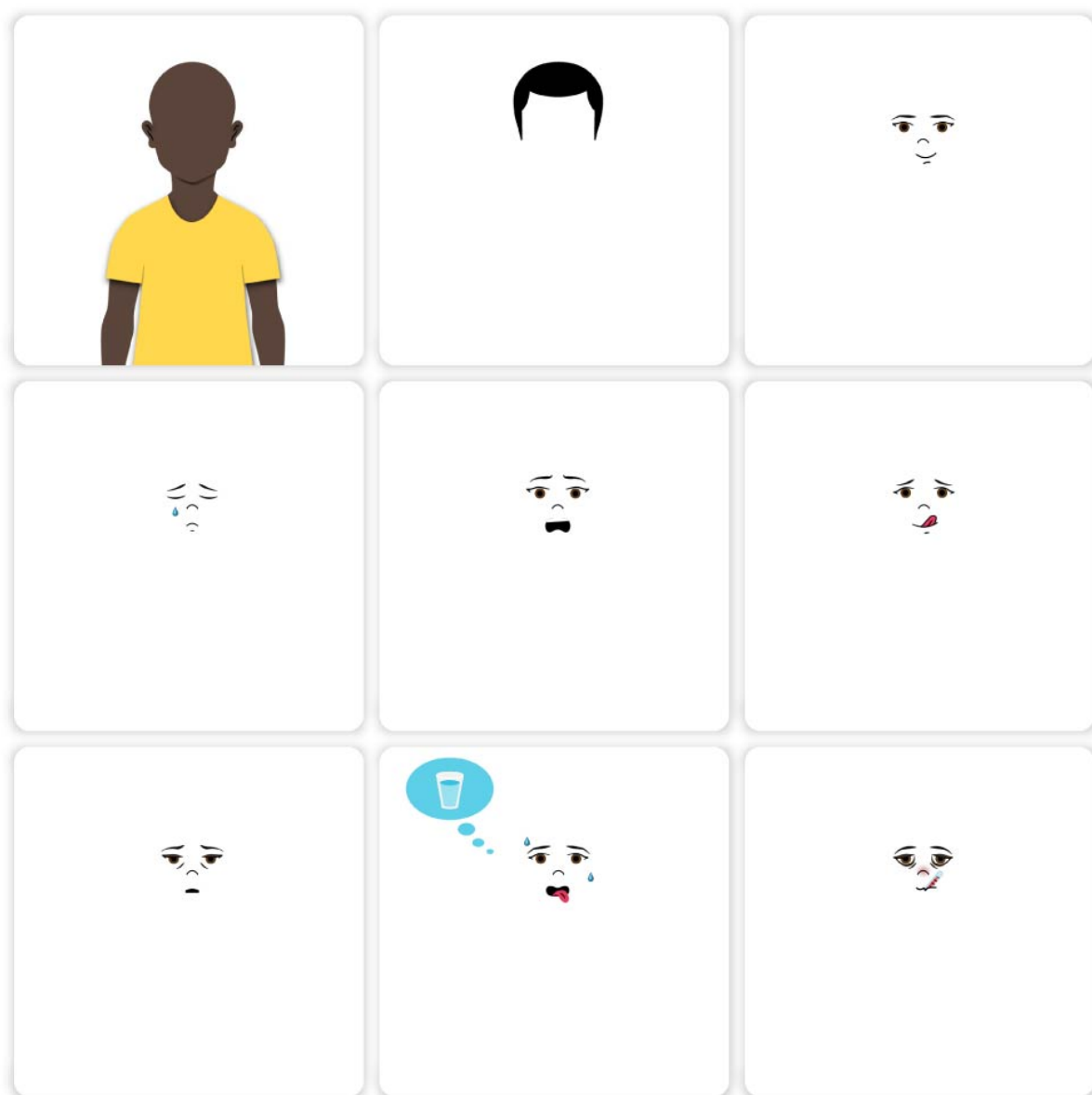


Figura 102 – Conjunto de lâminas – personagem negro.  
Fonte: A autora.

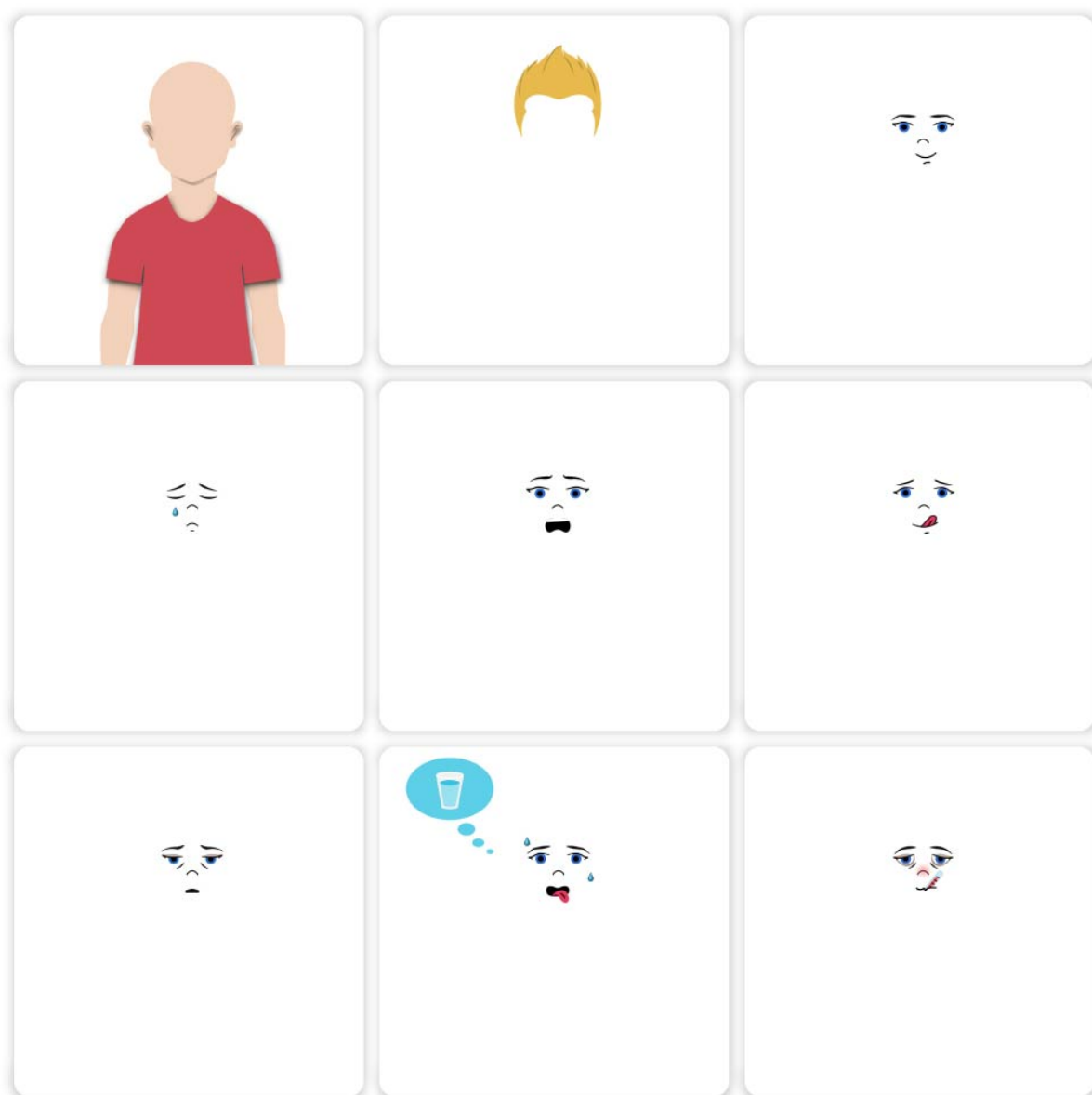


Figura 103 – Conjunto de lâminas – personagem loiro.  
Fonte: A autora.

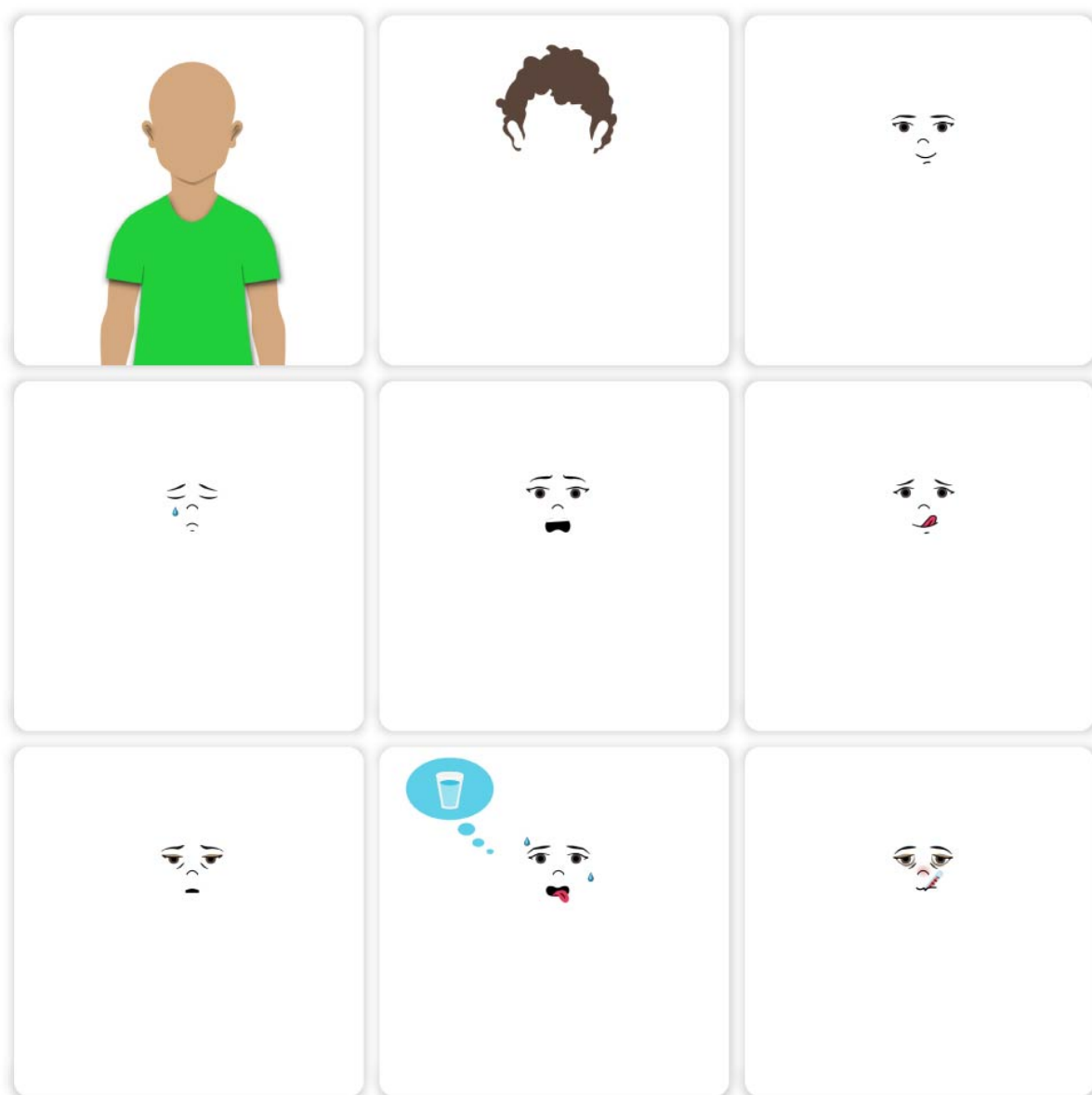


Figura 104 – Conjunto de lâminas – personagem moreno.  
Fonte: A autora.

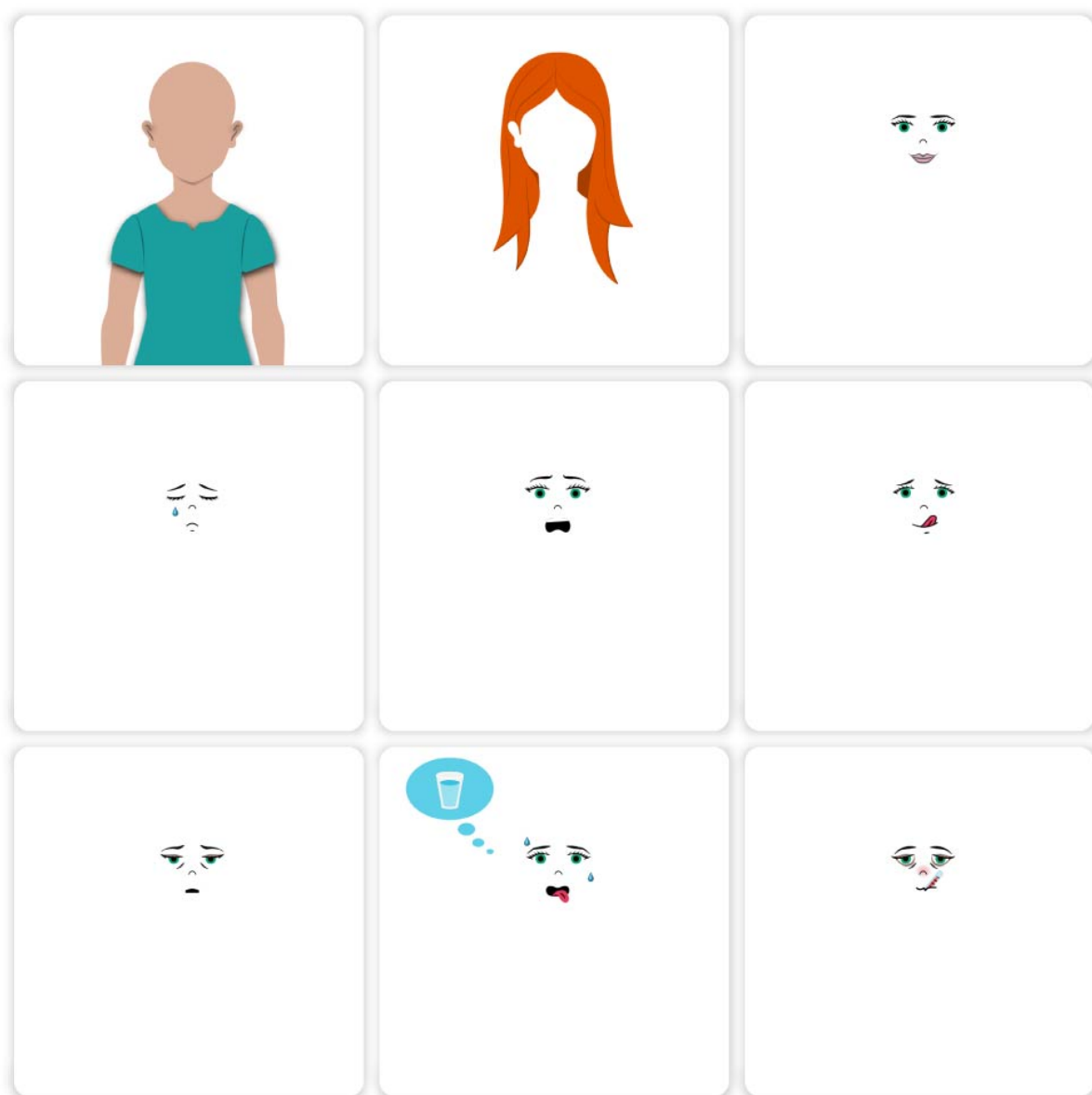


Figura 105 – Conjunto de lâminas – personagem ruiva.  
Fonte: A autora.

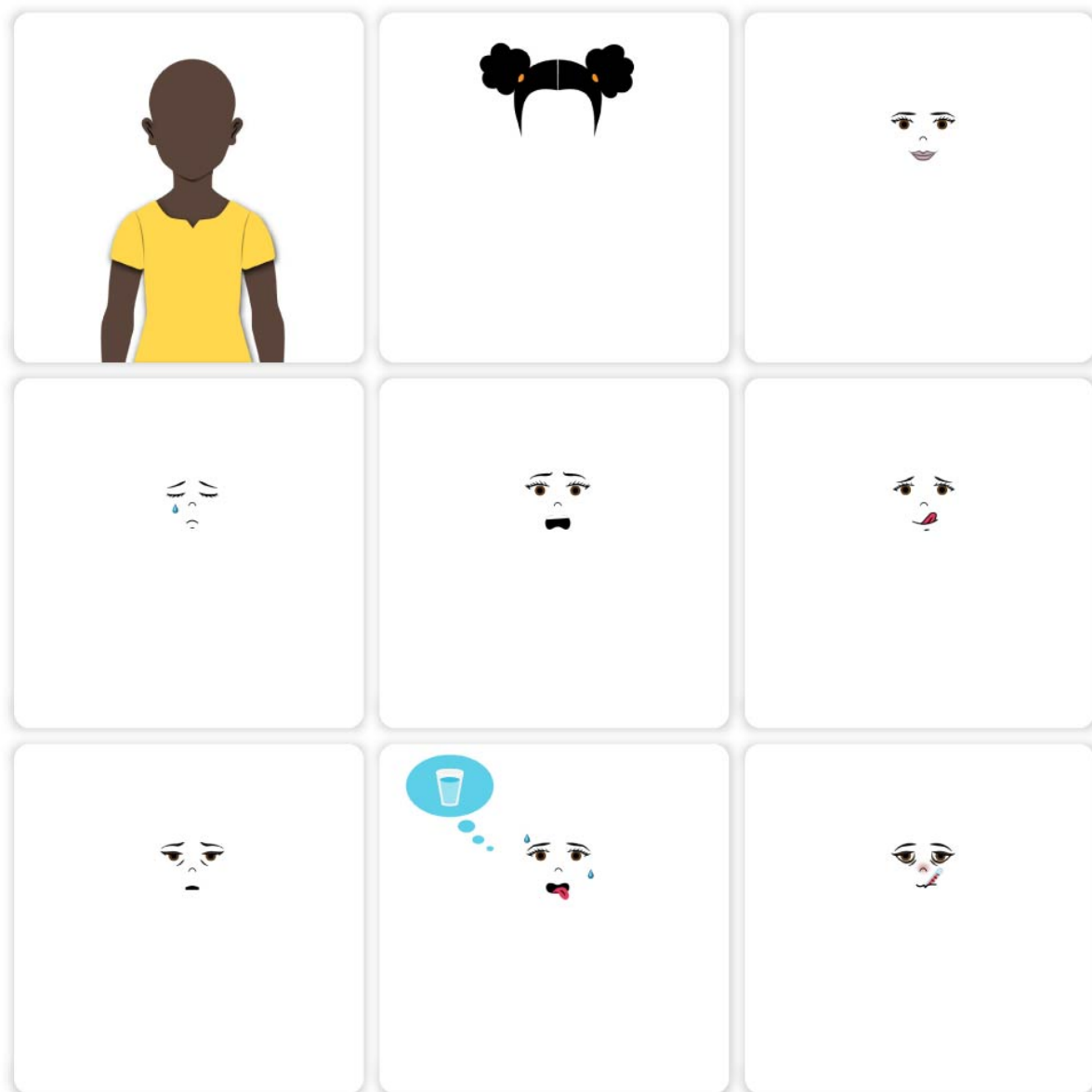


Figura 106 – Conjunto de lâminas – personagem negra.  
Fonte: A autora.

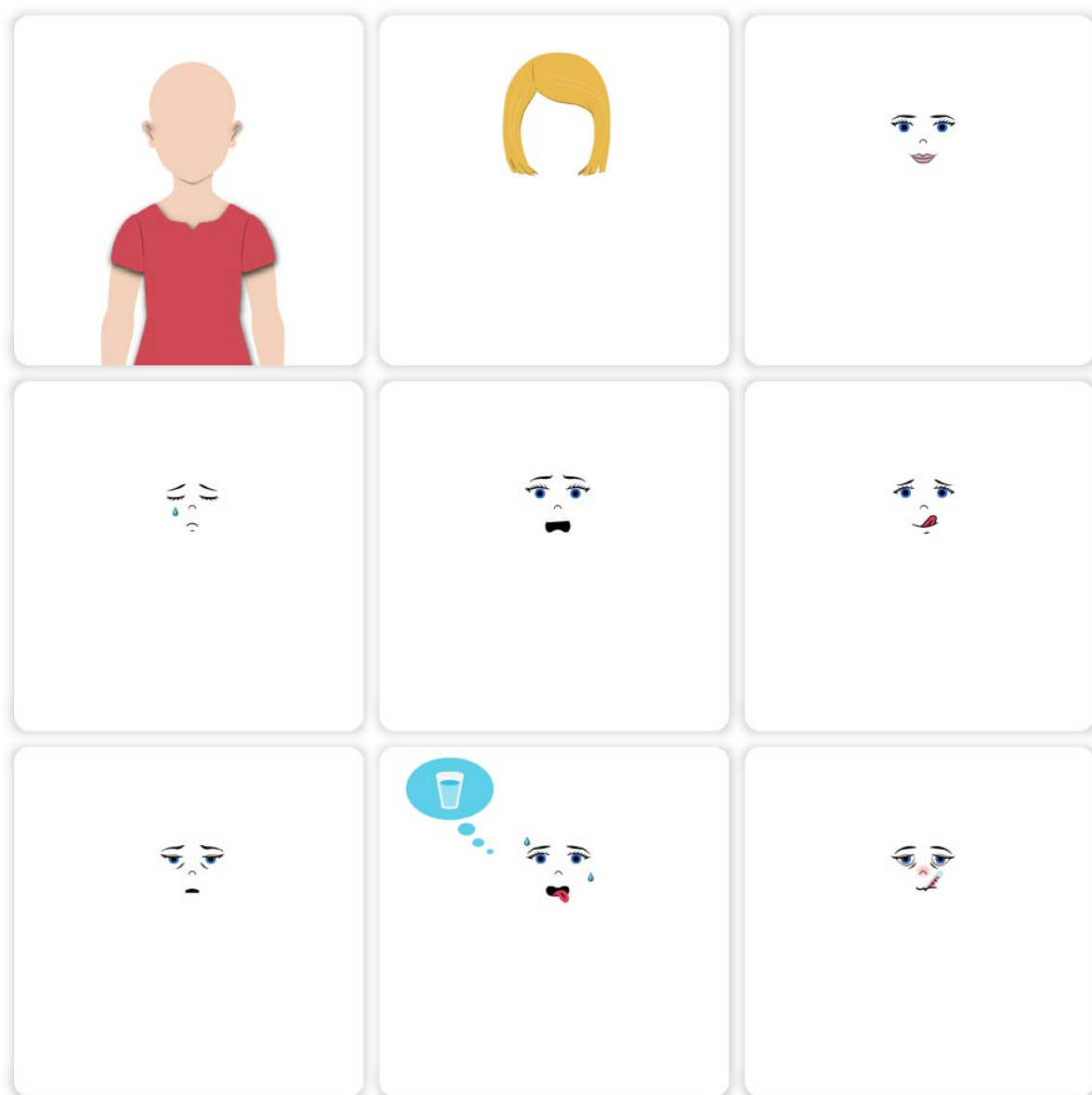


Figura 107 – Conjunto de lâminas – personagem loira.  
Fonte: A autora.

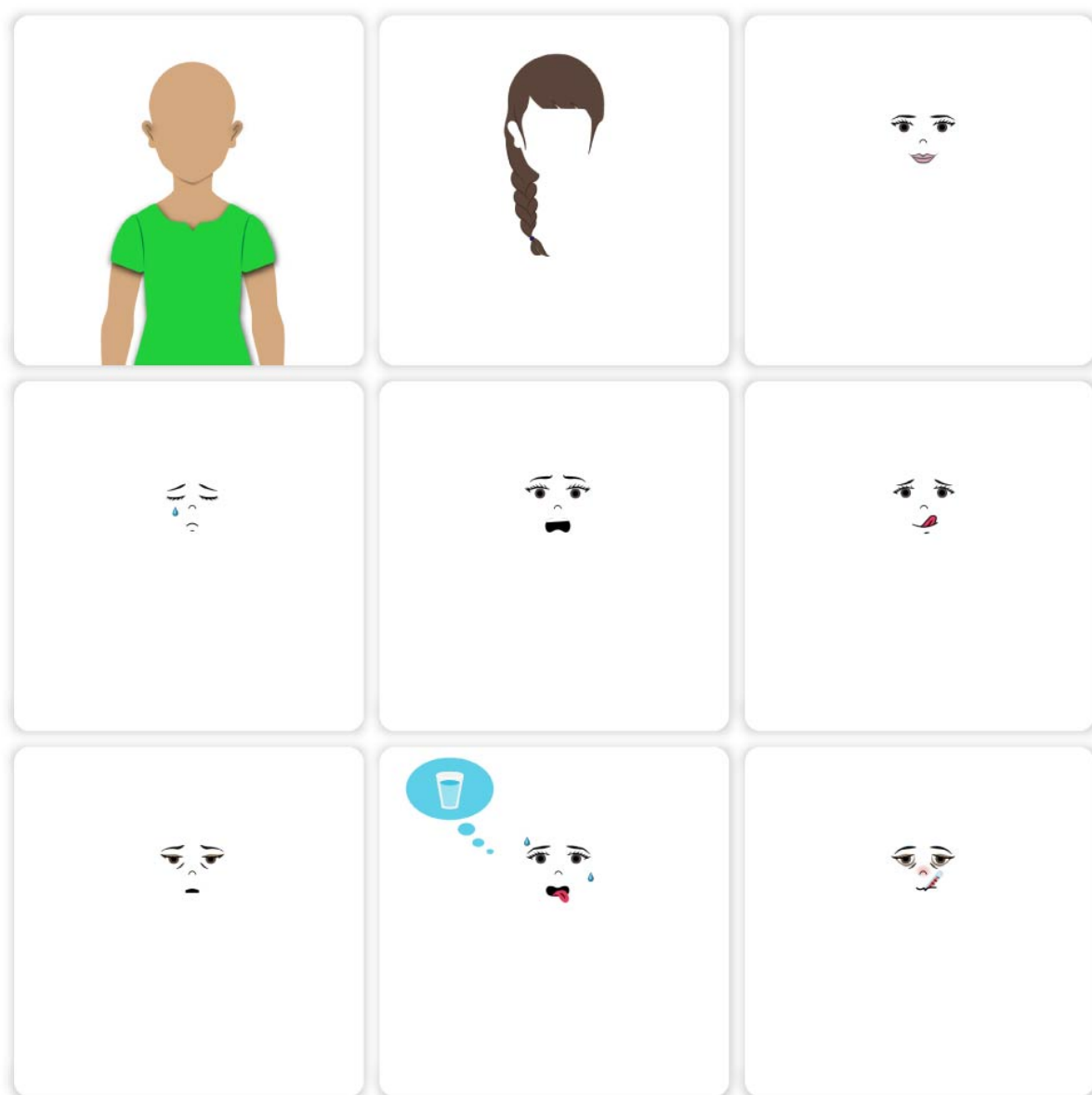


Figura 108 – Conjunto de lâminas – personagem morena.  
Fonte: A autora.

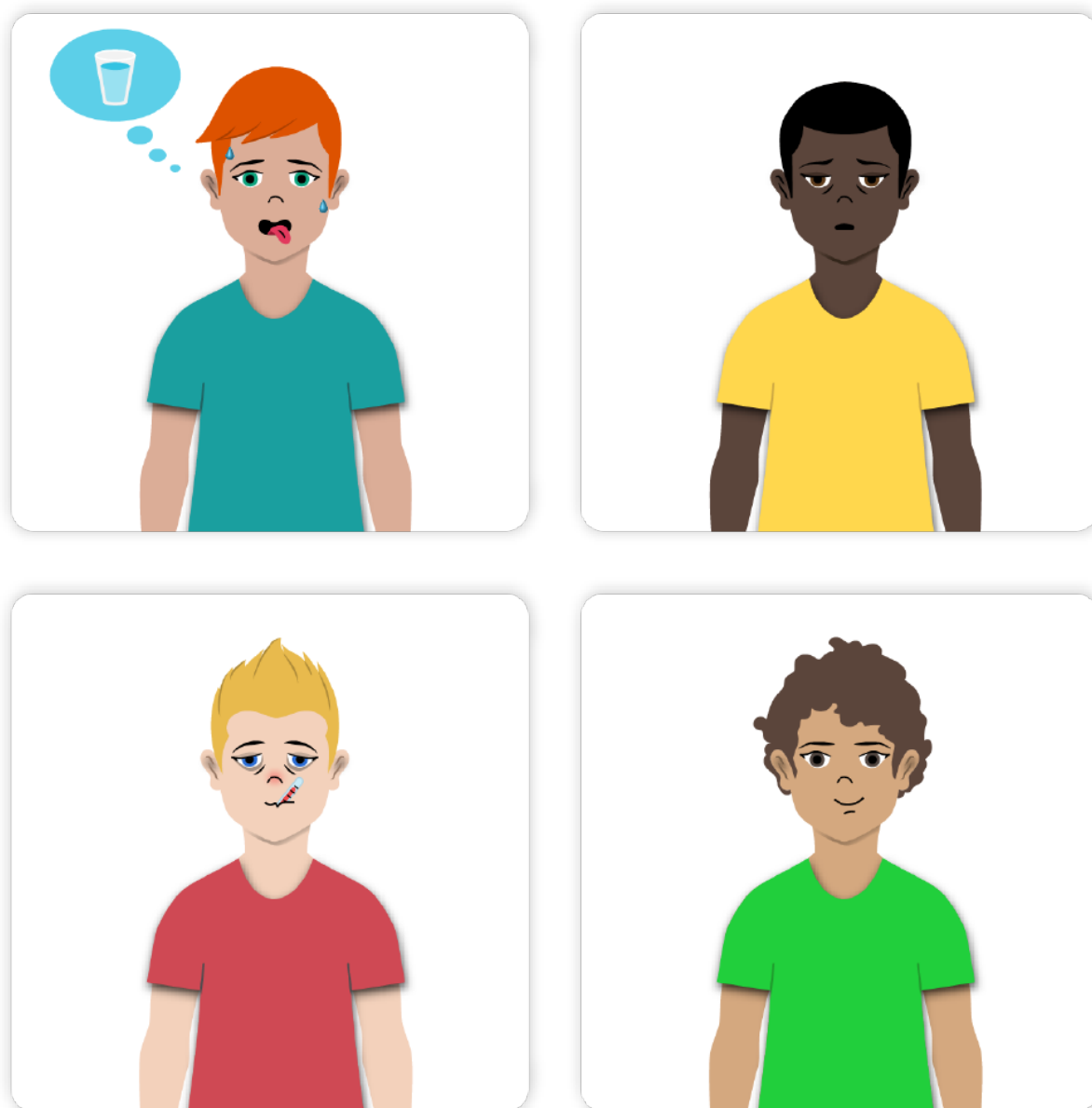


Figura 109 – Composição dos personagens.  
Fonte: A autora.



Figura 110 – Composição dos personagens.  
Fonte: A autora.

Na sequência, tem-se os *renders* do produto.

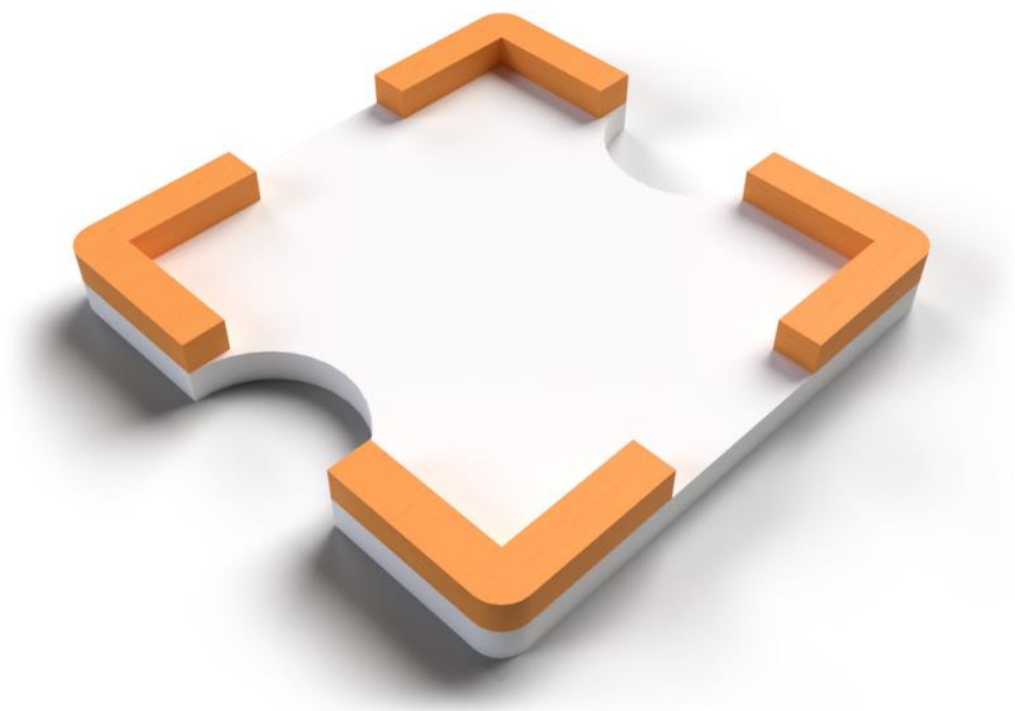


Figura 111 – Suporte para as lâminas.  
Fonte: A autora.

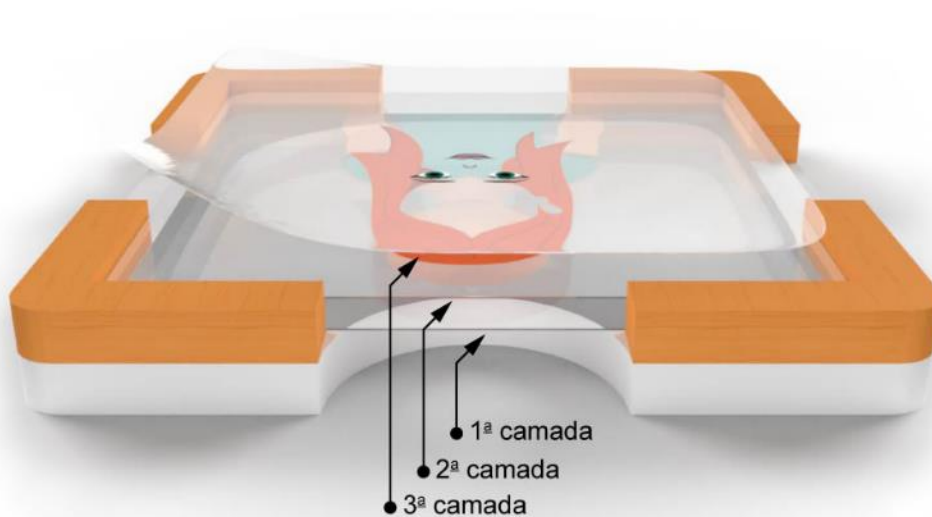


Figura 112 – Sobreposição das lâminas.  
Fonte: A autora.



Figura 113 – Lâminas sobrepostas.  
Fonte: A autora.

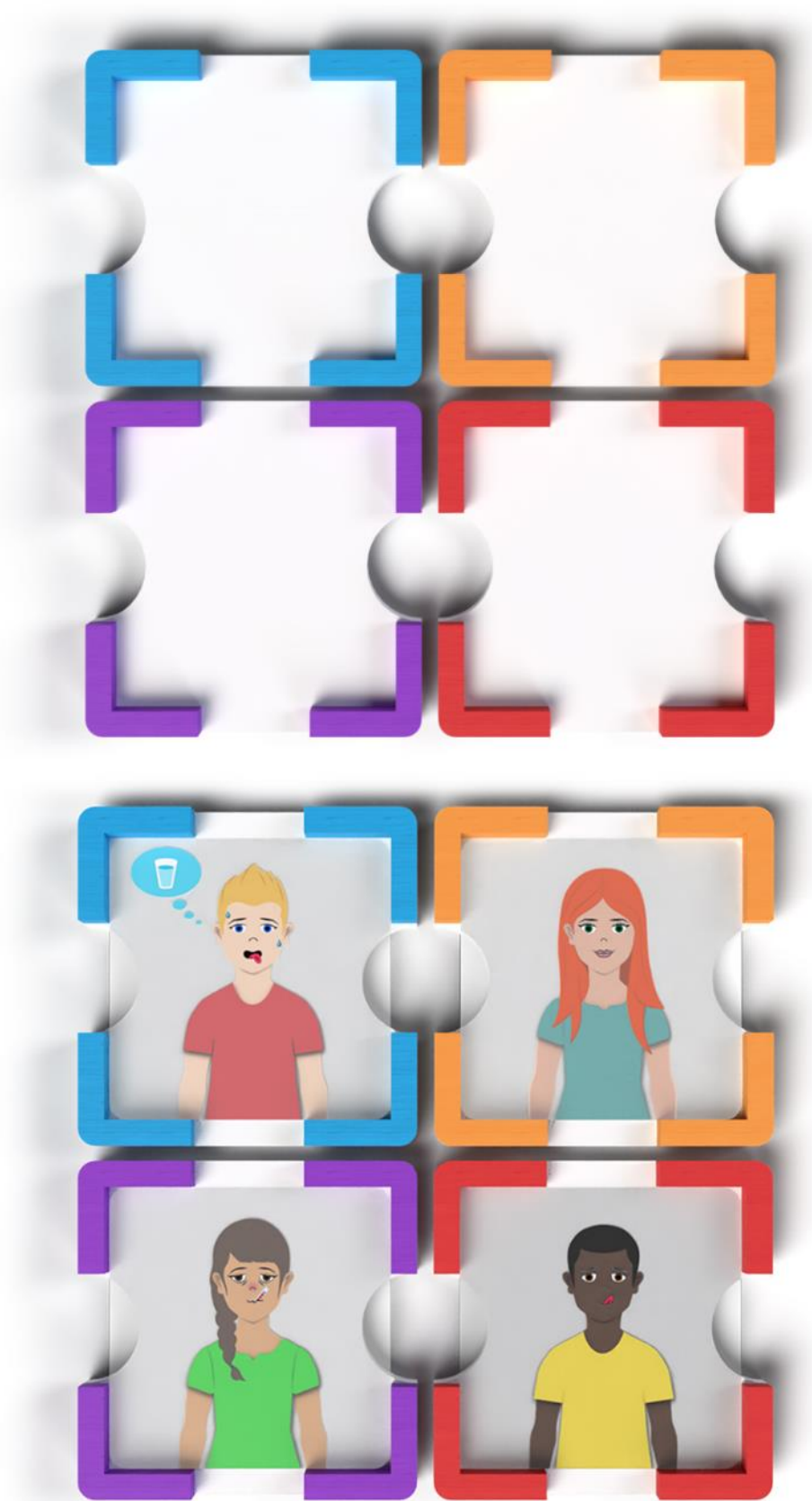


Figura 114 – Suportes sem as lâminas e com as lâminas.  
Fonte: A autora.



Figura 115 – Vista do brinquedo sobre a mesa.  
Fonte: A autora.

O desenho técnico deste brinquedo se encontra nos Apensos, ao final deste trabalho.

## 5 CONCLUSÃO

De um problema observado no decurso de um estágio (que ensejou o tema deste trabalho) até a finalização dos protótipos, foi necessário um caminho de pesquisas e levantamentos.

Adotando o método projetual de Munari (2008), bastante adequado ao caso deste projeto – que partiu do zero, sem nenhuma ideia pré-definida – foram visitados alguns tópicos que fazem parte do aprendizado. Desse modo, foi possível entender as capacidades cognitivas de crianças de 7 a 9 anos e também conhecer os conteúdos que são ensinados para elas em escolas de inglês, assim como os meios utilizados para ensinar esse conteúdo. Foram examinados três métodos de ensino (um tradicional e dois lúdicos) de maneira a desenvolver uma solução alinhada aos mais dinâmicos. Já o levantamento de similares para esse nicho (ensino de inglês) revelou pouca variedade, e/ou brinquedos pouco dinâmicos e/ou repetitivos. Concluiu-se que é lúdico aquilo que envolve um brinquedo, um jogo ou uma brincadeira.

No que concerne ao protótipo foram considerados a ergonomia, os materiais e a forma de produção. Por ocasião da prototipação observou-se que os produtos se mantiveram alinhados ao objetivo a que este trabalho se propôs: contribuir para o aprendizado através de uma forma divertida de aprender. As soluções elaboradas também permaneceram em consonância com os critérios estabelecidos na síntese das informações. Os protótipos físicos testados funcionaram de maneira satisfatória, mas não foi possível submetê-los aos usuários finais, por conta da pandemia. Observou-se, também, que os produtos permitem expansão, ou seja, podem servir para novos conteúdos, basta elaborar as peças adicionais.

Entretanto, existem limitações aos protótipos, visto que algumas peças se limitaram ao *rendering*; dessa forma, podem surgir questões que somente o protótipo de alta fidelidade é capaz de responder quando posto à prova – o que pode demandar alguns ajustes ao projeto. Assim, novos materiais e tecnologias podem vir a ser testados, principalmente por conta do custo e disponibilidade no mercado. Dessa forma, cabe a estudos futuros essas verificações, sempre com o objetivo de proporcionar aos usuários a melhor experiência de uso.

## REFERÊNCIAS

BEE, Helen; BOYD, Denise. **A criança em desenvolvimento**. 12. ed. Porto Alegre: Artmed, 2011.

BRASIL. LEI Nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. **Diário Oficial da União**: Brasília, 23 dez. 1996. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm)>. Acesso em: 7 set. 2020.

CAFÉ, Ângela Barcellos. **O Jogo Lúdico na Escola de Ensino Básico**. LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer, v. 21, n. 4, p. 1-25, 23 dez. 2018. Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1923>>. Acesso em: 9 set. 2020.

CORRÊA, Mônica de S. **Criança, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2015.

ESCOTEIROS DO BRASIL. Disponível em: <<https://www.escoteiros.org.br/>>. Acesso em: 26 set. 2020.

FALZON, Pierre (ed.). **Ergonomia**. 2. ed. São Paulo: Blucher, 2018.

FERNANDES, Francisco; LUFT, Celso Pedro; GUIMARÃES, F. Marques. **Dicionário brasileiro Globo**. 12. ed. São Paulo: Globo, 1989.

FEVORINI, Luciana Bittencourt. **O envolvimento dos pais na educação escolar dos filhos: um estudo exploratório**. 2009. Tese (Doutorado em Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano) - Instituto de Psicologia, University of São Paulo, São Paulo, 2009. doi:10.11606/T.47.2009.tde-22022010-104135. Disponível em: <[https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/47/47131/tde-22022010-104135/publico/Fevorini\\_DO.pdf](https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/47/47131/tde-22022010-104135/publico/Fevorini_DO.pdf)>. Acesso em: 23 set. 2020.

FROTA, Mirna Albuquerque *et al.* **Má alimentação: fator que influencia na aprendizagem de crianças de uma escola pública**. Revista APS. Fortaleza, v. 12, n. 3, p. 278-284, jul./set. 2009. Disponível em: <<https://periodicos.ufjf.br/index.php/aps/article/view/14147>>. Acesso em: 24 set. 2020.

GOMES FILHO, João. **Ergonomia do objeto: sistema técnico de leitura ergonômica**. 2. ed. São Paulo: Escrituras Editora, 2010.

GRIMLEY, Chris; LOVE, Mimi. **Cor, espaço e estilo: todos os detalhes que os designers de interiores precisam saber, mas que nunca conseguem encontrar**. São Paulo: Gustavo Gili, 2016.

HENRY DREYFUSS ASSOCIATES. **As medidas do homem e da mulher: fatores humanos em design**. Porto Alegre: Bookman, 2007.

IIDA, Itiro. **Ergonomia: projeto e produção**. 2. ed. São Paulo: Blucher, 2005.

INGLÊS NA PONTA DA LÍNGUA. **Tantas escolas!** Tão poucos falantes! Disponível em: <<https://www.inglesnapontadalingua.com.br/2009/02/tantas-escolas-tao-poucos-falantes.html>>. Acesso em: 7 set. 2020.

KULA, Daniel; TERNAUX, Éloide. **Materiologia**: o guia criativo de materiais e tecnologias. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

LACANALLO, Luciana Figueiredo *et al.* **Métodos de ensino e de aprendizagem**: uma análise histórica e educacional do trabalho didático. In: VII Jornada do HISTEDBR O trabalho didático na história da educação, 2007, Campo Grande. Disponível em: <[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/56841304/METODOS\\_DE\\_ENSINO\\_E\\_DE\\_APRENDIZAGEM\\_UMA\\_ANALISE\\_HISTORICA.pdf?1529601158=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMETODOS\\_DE\\_ENSINO\\_E\\_DE\\_APRENDIZAGEM\\_UMA.pdf&Expires=1602342423&Signature=QpILTLcmzPtQB8iDwgpUXO9TfpuUKvP~QilomaZlwjzn4VPGbh0F4-6dL6QMECM2~X1n06UAceCAV56Nv68eygxqR0XFVCgib0qumW~FqiaDrTYnGc3J1KEIsxh3dfL~f5s4jH2X5oefl8iUBVWby09DzHEypafCv2-xj71JpGISSpFUCyCsWil9bJH9igT395OIQrzQ-U5~wKTuTanByX4vmxSwbpXga1gEorsl7uQkRpqsw7j3ILKyQj-18qV6X53YbbKNyfNmVBU12MUZdUgBzQPEfPcRsOrolmjRft8bk15KGC6LQ8cmq6V8w6H~TuLxVHRayV3fc4HBr2soNw\\_\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/56841304/METODOS_DE_ENSINO_E_DE_APRENDIZAGEM_UMA_ANALISE_HISTORICA.pdf?1529601158=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMETODOS_DE_ENSINO_E_DE_APRENDIZAGEM_UMA.pdf&Expires=1602342423&Signature=QpILTLcmzPtQB8iDwgpUXO9TfpuUKvP~QilomaZlwjzn4VPGbh0F4-6dL6QMECM2~X1n06UAceCAV56Nv68eygxqR0XFVCgib0qumW~FqiaDrTYnGc3J1KEIsxh3dfL~f5s4jH2X5oefl8iUBVWby09DzHEypafCv2-xj71JpGISSpFUCyCsWil9bJH9igT395OIQrzQ-U5~wKTuTanByX4vmxSwbpXga1gEorsl7uQkRpqsw7j3ILKyQj-18qV6X53YbbKNyfNmVBU12MUZdUgBzQPEfPcRsOrolmjRft8bk15KGC6LQ8cmq6V8w6H~TuLxVHRayV3fc4HBr2soNw__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)>. Acesso em: 26 set. 2020.

LEFRANÇOIS, Guy R. **Teorias da aprendizagem**: o que o professor disse. 2. ed. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2016.

LILLARD, Paula Polk. **Método Montessori**: uma introdução para pais e professores. Barueri: Manole, 2017.

LUPTON, Ellen (org.). **Intuição, ação, criação**: graphic design thinking. São Paulo: Editora G. Gili, 2013.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christie. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

MIZUKAMI, Maria da G. Nicoletti. **Ensino**: as abordagens do processo. São Paulo: Grupo GEN, 1992.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. 2.ed. São Paulo : Martins Fontes, 2008.

PAZMINO, Ana Veronica. **Como se cria**: 40 métodos para design de produtos. São Paulo: Blucher, 2015.

PEREIRA, Edinei Veloso. **A importância das metodologias ativas e método tradicional para o processo de ensino e aprendizagem no ensino fundamental**: 2019. 25 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Faculdade Anhanguera, Itapeverica da Serra, 2019. Disponível em: <<https://repositorio.pgsskroton.com//handle/123456789/27683>>. Acesso em: 24 set. 2020.

PEREIRA, Silvia Cristina M. T. **A Motivação como fator impulsionador de um segundo idioma**. Revista Técnico-Científica do IF-SC. ISSN eletrônico 2316 – 8382.

v. 1, n. 1, p. 103-111, 2010. Disponível em: <<https://periodicos.ifsc.edu.br/index.php/rtc/article/view/216/159>>. Acesso em: 6 set. 2020.

Por falta de proficiência em inglês, 110 bolsistas do Ciência sem Fronteiras vão voltar para o Brasil. **Revista Veja**. Abr. 2014. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/educacao/por-falta-de-proficiencia-em-ingles-110-bolsistas-do-ciencia-sem-fronteiras-va-voltar-para-o-brasil/>>. Acesso em: 6 set. 2020.

RODRIGUES, Anna Carolina. Por que ainda não somos fluentes em inglês? **Revista Você/SA**. 18 jan. 2016. Disponível em: <<https://vocesa.abril.com.br/geral/por-que-ainda-nao-somos-fluentes-em-ingles/>>. Acesso em: 9 set. 2020.

RODRIGUES, Olga Maria Piazzentin Rolim; MELCHIORI, Lígia Ebner. **Aspectos do desenvolvimento na idade escolar e na adolescência**. São Paulo: Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, 2014. 17 p. Artigo – Curso de Especialização em Educação Especial. Disponível em: <<http://acervodigital.unesp.br/handle/unesp/155338>>. Acesso em: 24 set. 2020.

SILVA, Tayanne. Brasil tem pior colocação em cinco anos em exame de proficiência em inglês. **Correio Braziliense**. 03 mar. 2019. Disponível em: <<https://www.correio.braziliense.com.br/app/noticia/eu-estudante/trabalho-e-formacao/2019/03/03/interna-trabalhoformacao-2019,740943/voce-se-acha-fluente-em-u2018english-u2019.shtml>>. Acesso em: 9 set. 2020.

SOARES, José Francisco. **Melhoria do desempenho cognitivo dos alunos do ensino fundamental**. Cadernos de Pesquisa, v. 37, n. 130, p. 135-160, jan./abr. 2007. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/cp/v37n130/07.pdf>>. Acesso em: 6 set. 2020.

VIANNA, Maurício *et al.* **Design thinking: inovação em negócios**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012.

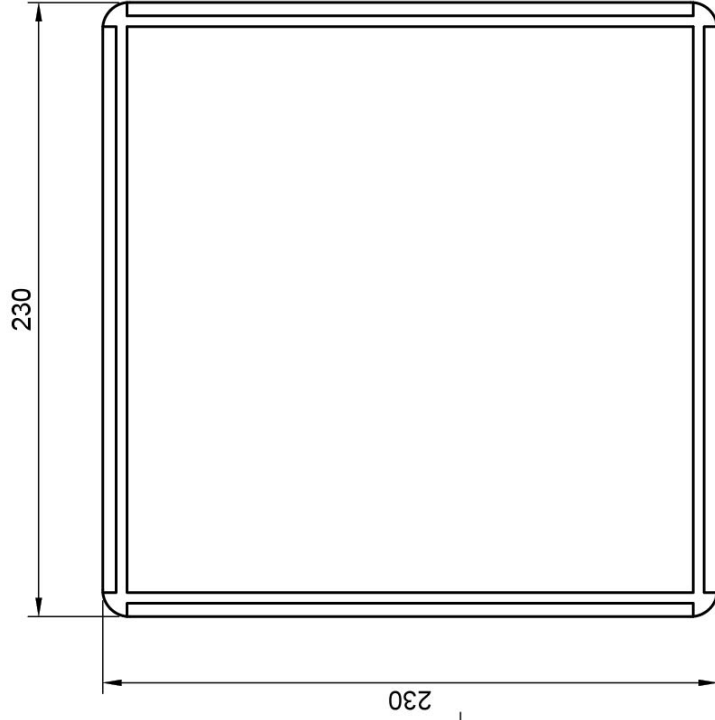
WEINSCHENK, Susan M. **100 things every designer needs to know about people**. 2. ed. San Francisco: New Riders, 2020.

ZUINI, Priscila. Red Balloon cria franquia de R\$ 60 mil para escolas. **Revista Exame**. 29 out. 2014. Disponível em: <<https://exame.com/pme/red-balloon-cria-franquia-de-r-60-mil-para-escolas/#:~:text=Se%20a%20franquia%20tiver%20entre,Up%20Teens%2C%20voltada%20para%20adolescentes.>>. Acesso em: 5 out. 2020.

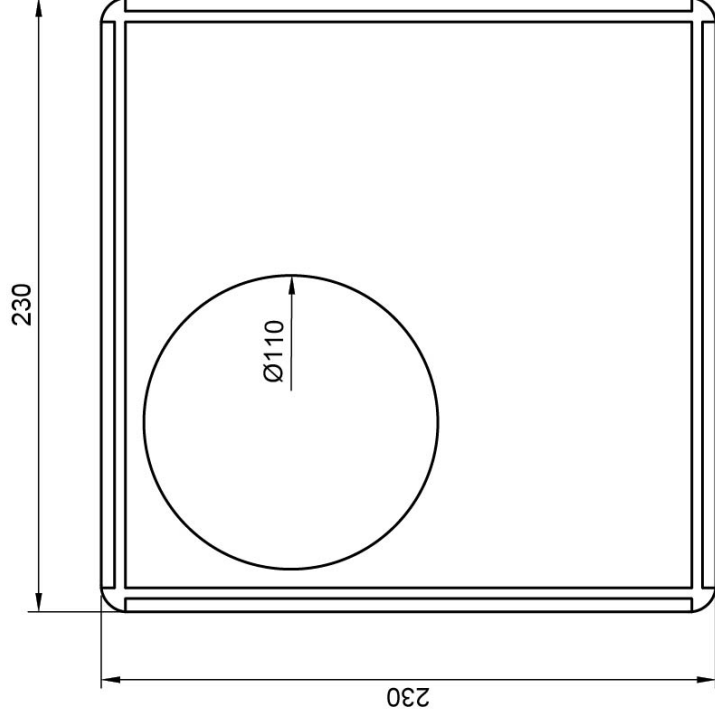
## APENSOS

Apenso 1 – Desenhos técnicos

BASE PADRÃO



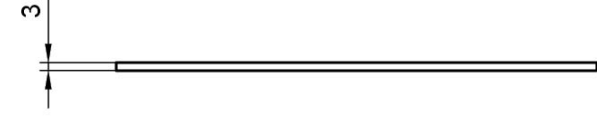
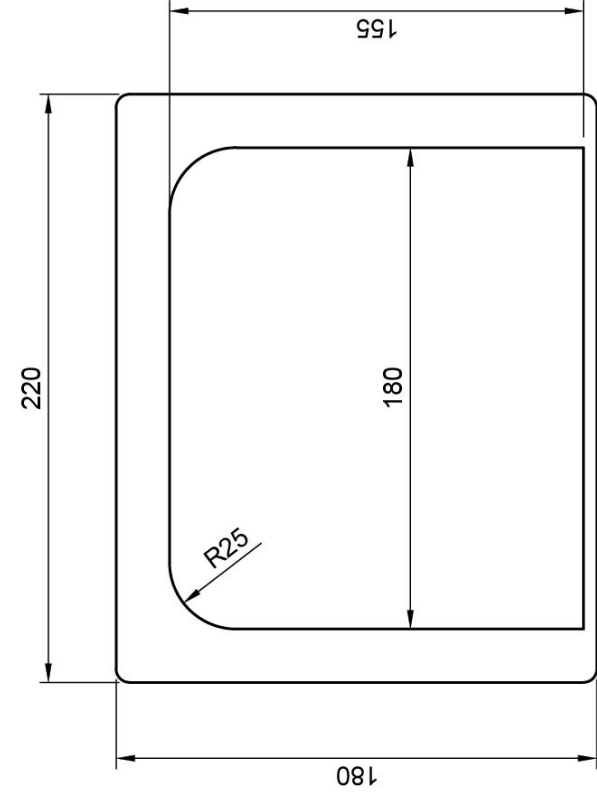
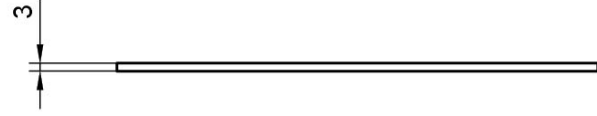
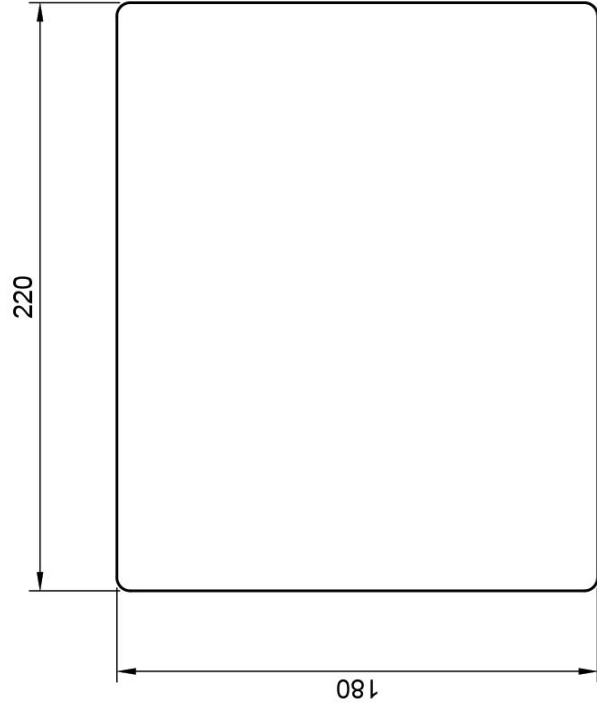
BASE VAZADA (PARA A ESCADA)



Instituição: <b>UNIFOA</b>	Curso: <b>GRADUAÇÃO EM DESIGN</b>	Aluna: <b>CRISTINA DUBOC FERREIRA</b>
Documento: <b>TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO</b>		Folha: <b>A3</b>
Produto: <b>Ambiente montado pelas crianças</b>		Escala: <b>1:2</b>
		Unidade de medida: <b>MILIMETROS</b>
		Data: <b>10/05/2021</b>

PAREDE PADRÃO

PAREDE VAZADA



Instituição:  
UNIFOA

Curso:  
GRADUAÇÃO EM DESIGN

Aluna:  
CRISTINA DUBOC FERREIRA

Documento:

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Folha:  
A3

Escala:  
1:2

Produto:

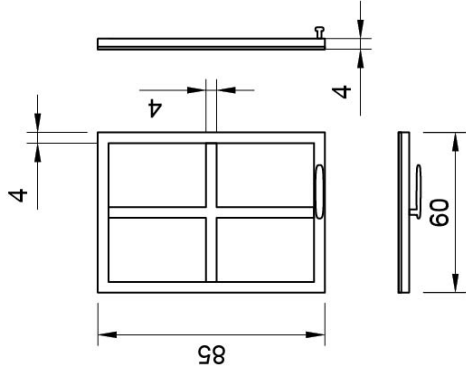
Unidade de medida:  
MILIMETROS

**Ambiente montado pelas crianças**

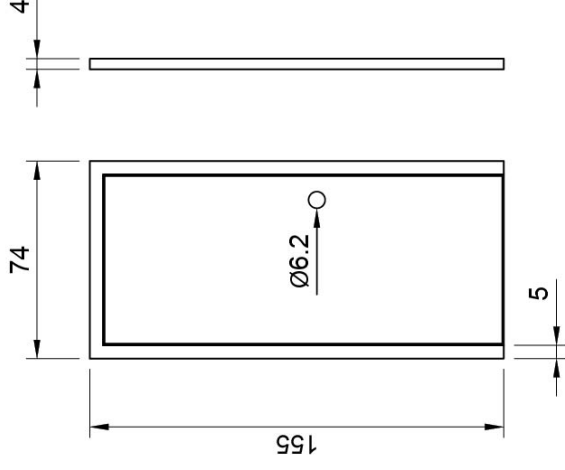
Data:

10/05/2021

JANELA

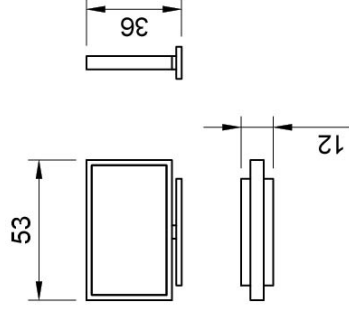


PORTA

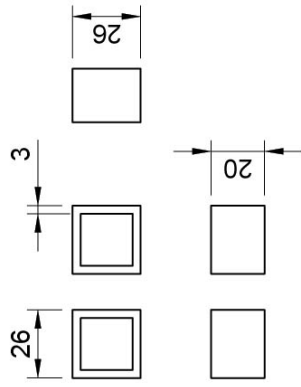


Instituição: <b>UNIFOA</b>	Curso: <b>GRADUAÇÃO EM DESIGN</b>	Aluna: <b>CRISTINA DUBOC FERREIRA</b>
Documento: <b>TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO</b>		Folha: <b>A3</b>
		Escala: <b>1:2</b>
Produto: <b>Ambiente montado pelas crianças</b>		Unidade de medida: <b>MILIMETROS</b>
		Data: <b>10/05/2021</b>

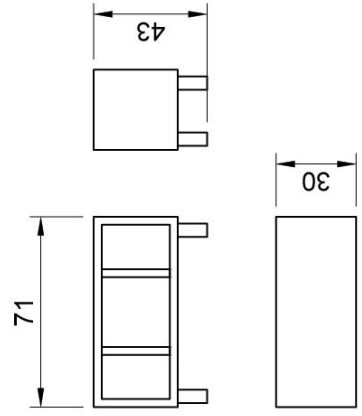
TELEVISÃO (SALA)



PRATELEIRAS (SALA)

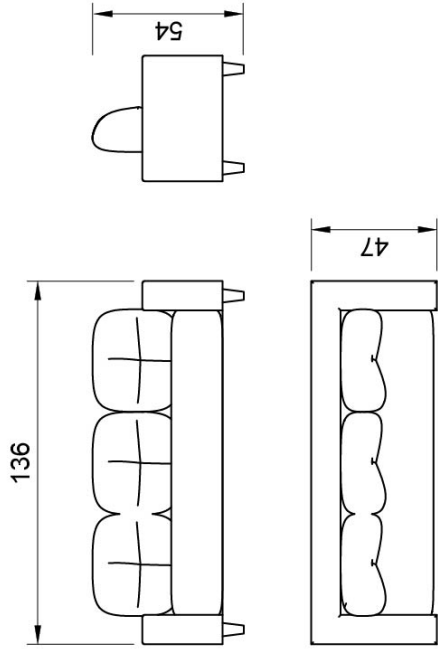


BUFFET (SALA)

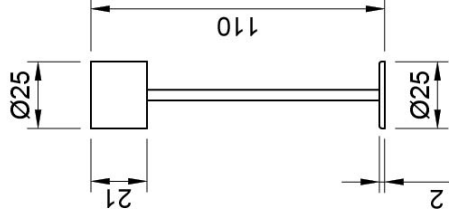


Instituição: <b>UNIFOA</b>	Curso: <b>GRADUAÇÃO EM DESIGN</b>	Aluna: <b>CRISTINA DUBOC FERREIRA</b>
Documento: <b>TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO</b>	Folha: <b>A3</b>	Escala: <b>1:2</b>
Produto: <b>Ambiente montado pelas crianças</b>	Unidade de medida: <b>MILIMETROS</b>	Data: <b>10/05/2021</b>

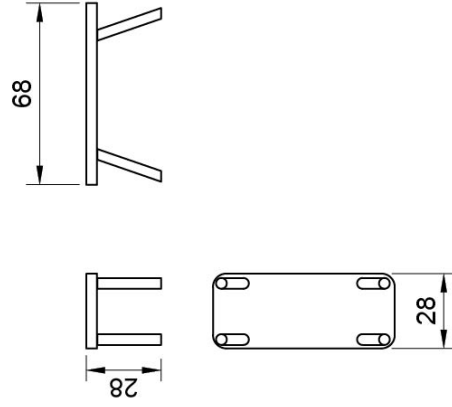
SOFÁ (SALA)



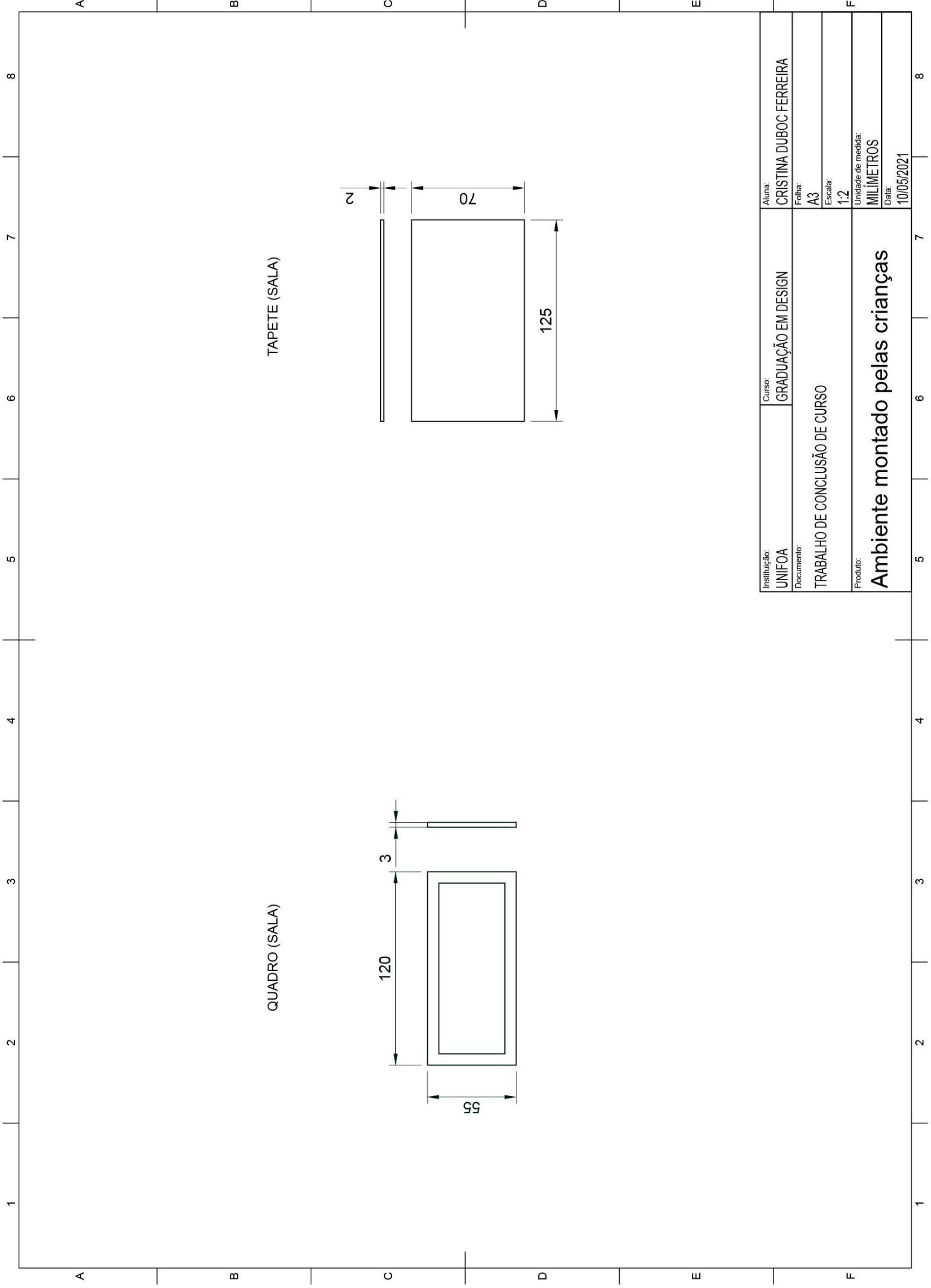
LUMINÁRIA DE PISO (SALA)



MESINHA DE CENTRO (SALA)



Instituição: <b>UNIFOA</b>	Curso: <b>GRADUAÇÃO EM DESIGN</b>	Aluna: <b>CRISTINA DUBOC FERREIRA</b>
Documento: <b>TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO</b>		Folha: <b>A3</b>
		Escala: <b>1:2</b>
Produto: <b>Ambiente montado pelas crianças</b>		Unidade de medida: <b>MILIMETROS</b>
		Data: <b>10/05/2021</b>

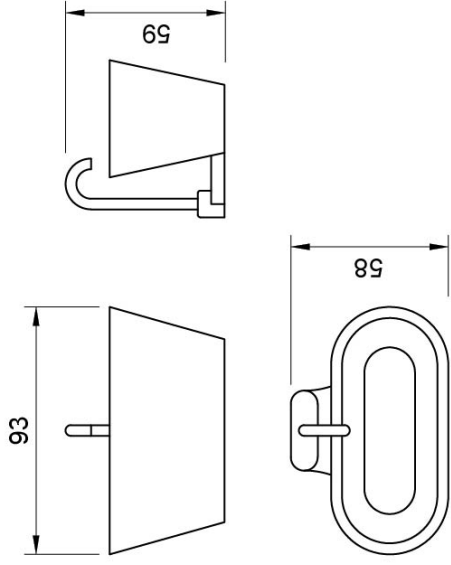


QUADRO (SALA)

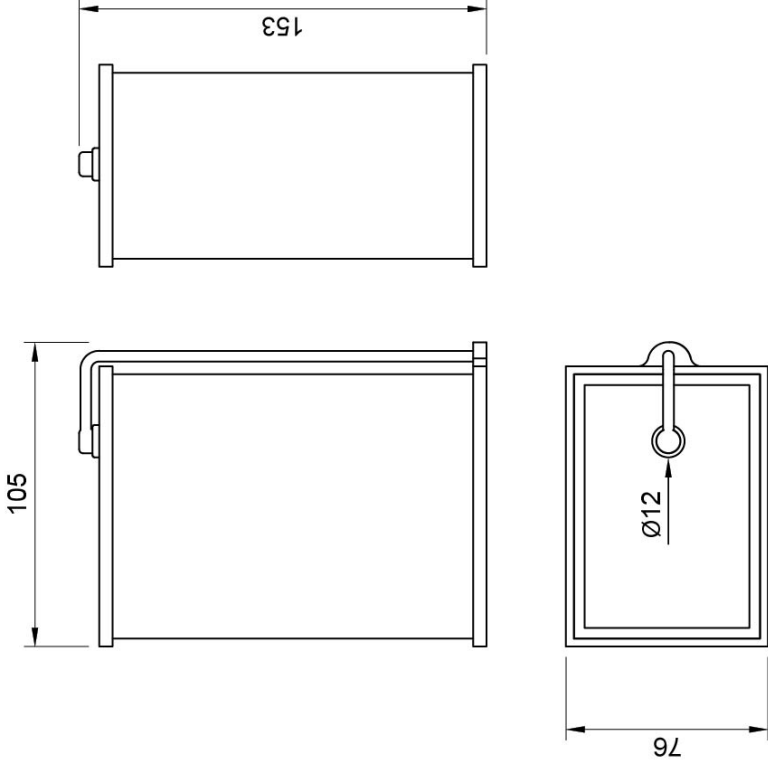
TAPETE (SALA)

Instituição: <b>UNIFOA</b>	Curso: <b>GRADUAÇÃO EM DESIGN</b>	Aluna: <b>CRISTINA DUBOC FERREIRA</b>
Documento: <b>TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO</b>		Folha: <b>A3</b>
		Escala: <b>1:2</b>
Produto: <b>Ambiente montado pelas crianças</b>		Unidade de medida: <b>MILIMETROS</b>
		Data: <b>10/05/2021</b>

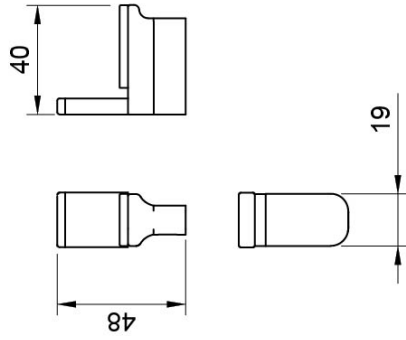
BANHEIRA (BANHEIRO)



CHUVEIRO (BANHEIRO)

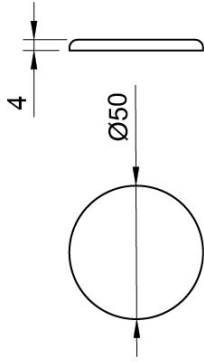


VASO SANITÁRIO (BANHEIRO)

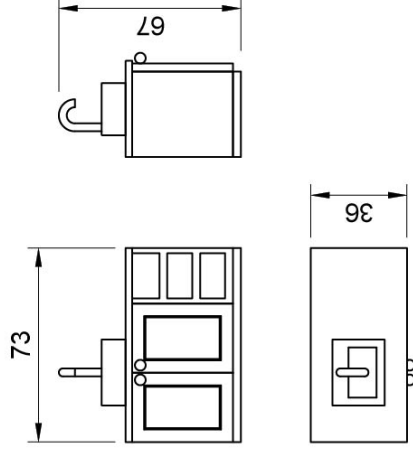


Instituição: <b>UNIFOA</b>	Curso: <b>GRADUAÇÃO EM DESIGN</b>	Aluna: <b>CRISTINA DUBOC FERREIRA</b>
Documento: <b>TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO</b>	Folha: <b>A3</b>	Escala: <b>1:2</b>
Produto: <b>Ambiente montado pelas crianças</b>	Unidade de medida: <b>MILIMETROS</b>	Data: <b>10/05/2021</b>

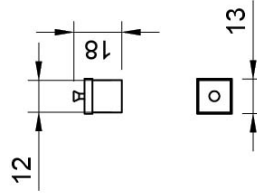
ESPELHO (BANHEIRO)



PIA (BANHEIRO)

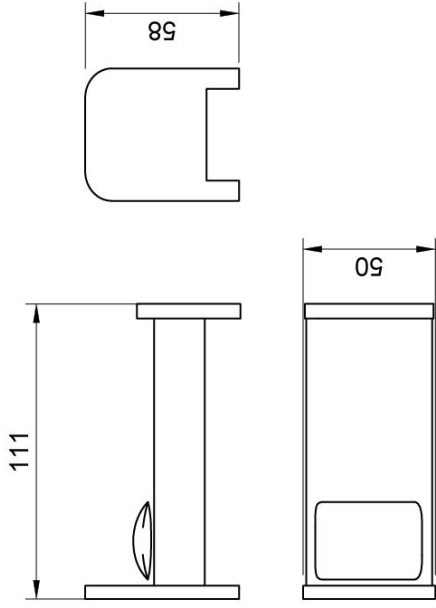


LIXEIRA (BANHEIRO)

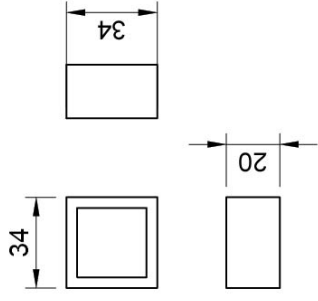


Instituição: <b>UNIFOA</b>	Curso: <b>GRADUAÇÃO EM DESIGN</b>	Aluna: <b>CRISTINA DUBOC FERREIRA</b>
Documento: <b>TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO</b>		Folha: <b>A3</b>
		Escala: <b>1:2</b>
Produto: <b>Ambiente montado pelas crianças</b>		Unidade de medida: <b>MILIMETROS</b>
		Data: <b>10/05/2021</b>

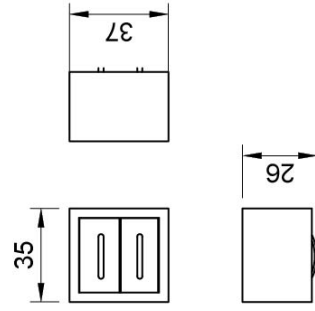
CAMA (QUARTO)



PRATELEIRA (QUARTO)

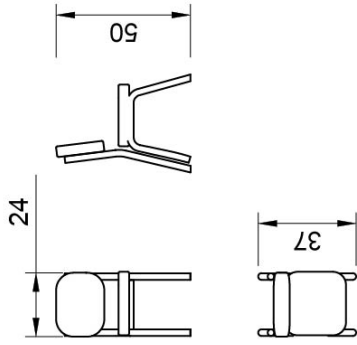


CRIADO-MUDO (QUARTO)

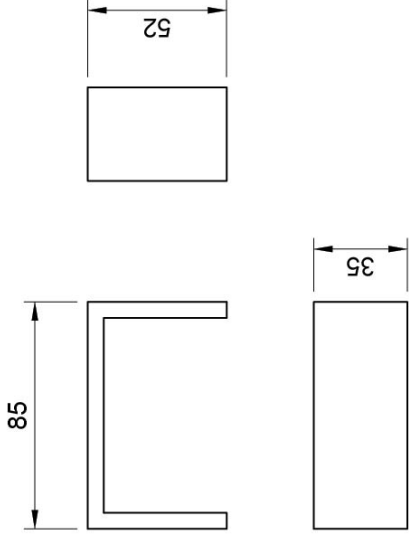


Instituição: UNIFOA	Curso: GRADUAÇÃO EM DESIGN	Aluna: CRISTINA DUBOC FERREIRA
Documento: TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO		Folha: A3
		Escala: 1:2
Produto: <b>Ambiente montado pelas crianças</b>		Unidade de medida: MILIMETROS
		Data: 10/05/2021

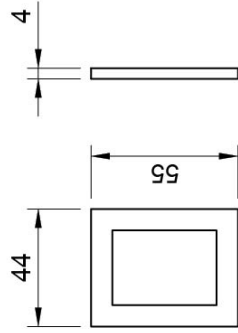
CADEIRA (QUARTO)



MESA (QUARTO)

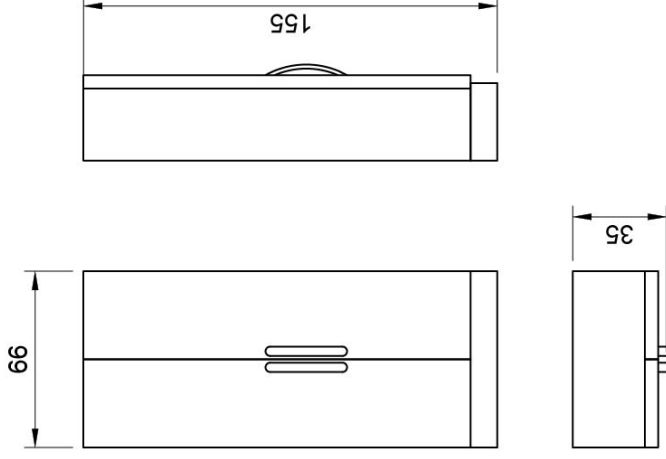


QUADRO (QUARTO)



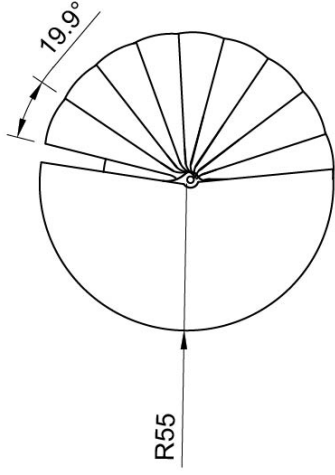
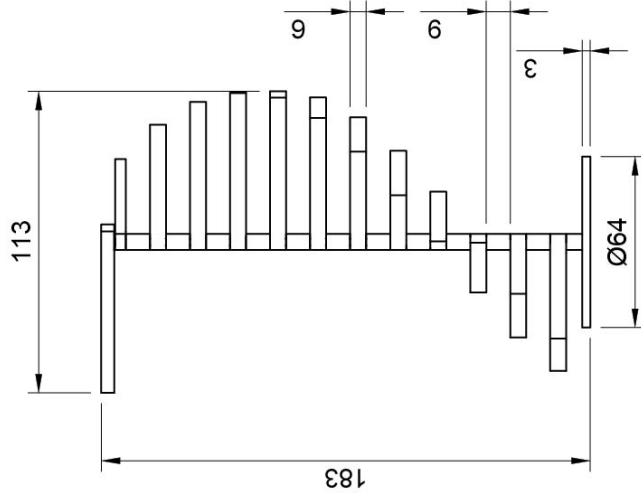
Instituição: <b>UNIFOA</b>	Curso: <b>GRADUAÇÃO EM DESIGN</b>	Aluna: <b>CRISTINA DUBOC FERREIRA</b>
Documento: <b>TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO</b>	Folha: <b>A3</b>	Escala: <b>1:2</b>
Produto: <b>Ambiente montado pelas crianças</b>	Unidade de medida: <b>MILIMETROS</b>	Data: <b>10/05/2021</b>

GUARDA-ROUPA (QUARTO)



Instituição: <b>UNIFOA</b>	Curso: <b>GRADUAÇÃO EM DESIGN</b>	Aluna: <b>CRISTINA DUBOC FERREIRA</b>
Documento: <b>TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO</b>		Folha: <b>A3</b>
		Escala: <b>1:2</b>
Produto: <b>Ambiente montado pelas crianças</b>		Unidade de medida: <b>MILIMETROS</b>
		Data: <b>10/05/2021</b>

ESCADA



Instituição: <b>UNIFOA</b>	Curso: <b>GRADUAÇÃO EM DESIGN</b>	Aluna: <b>CRISTINA DUBOC FERREIRA</b>
Documento: <b>TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO</b>		Folha: <b>A3</b>
		Escala: <b>1:2</b>
Produto: <b>Ambiente montado pelas crianças</b>		Unidade de medida: <b>MILIMETROS</b>
		Data: <b>10/05/2021</b>

A

B

C

D

E

F

8

7

6

5

4

3

2

1

A

B

C

D

E

F

8

7

6

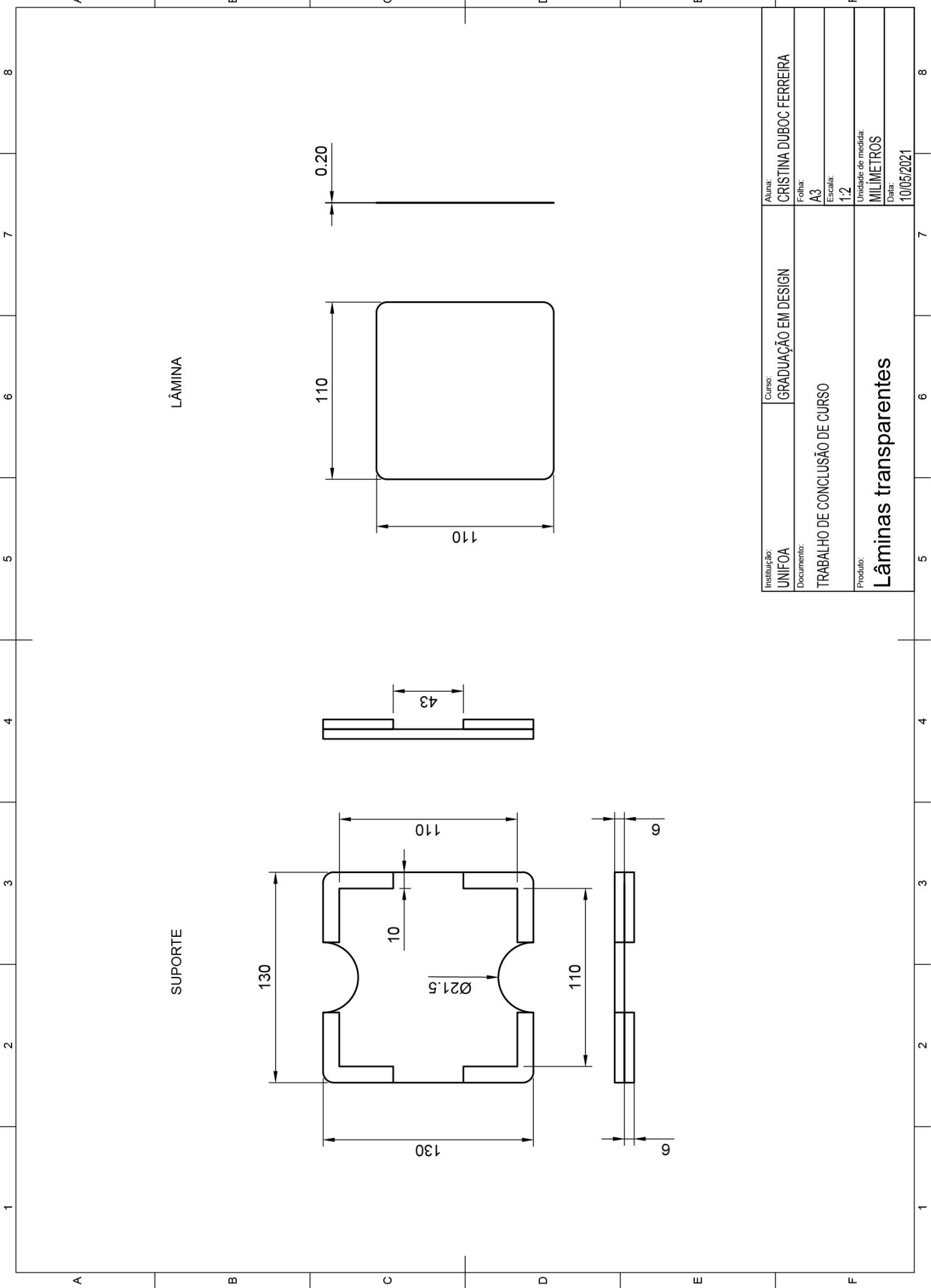
5

4

3

2

1



Instituição: <b>UNIFOA</b>	Curso: <b>GRADUAÇÃO EM DESIGN</b>	Aluna: <b>CRISTINA DUBOC FERREIRA</b>
Documento: <b>TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO</b>		Folha: <b>A3</b>
		Escala: <b>1:2</b>
Produto: <b>Lâminas transparentes</b>		Unidade de medida: <b>MILIMETROS</b>
		Data: <b>10/05/2021</b>

## ANEXOS

Anexo 1 - Conteúdo dos livros de inglês

Unidade	Tópico	Funções de linguagem
<b>1 MEET MY FRIENDS</b> P. 04	Cumprimentos e apresentações	Cumprimentar, despedir-se, perguntar e responder o nome, dizer bom dia
<b>2 MEET MY FAMILY</b> P. 14	Membros da família	Apresentar e identificar a família.
<b>3 FAVORITE: COLORS</b> P. 24	Cores	Perguntar e identificar cores, objetos escolares e cores favoritas.
<b>4 PLAYING WITH SHAPES</b> P. 34	Formas geométricas, sala de aula	Identificar formas geométricas.
<b>5 COUNTING</b> P. 44	Números de 1 a 10	Identificar os números de 1 a 10.
<b>6 FAVORITE: PETS</b> P. 54	Animais domésticos	Identificar animais de estimação. Apresentar o animal favorito.
<b>7 FACES</b> P. 64	Partes do rosto	Perguntar e identificar partes do rosto.
<b>8 FAVORITE: TOYS</b> P. 74	Brinquedos	Perguntar e responder sobre os brinquedos favoritos.

<b>REVIEW UNITS 1 TO 8</b>	<b>GLOSSARY</b>
<b>WORKBOOK AGENDA</b>	<b>PARENT GUIDE</b>
<b>WORKBOOK</b>	

P. 84 P. 108  
P. 92 P. 113  
P. 93 P. 93

Estrutura	Vocabulário	Valores	Projeto
What's your name? My name's _____. I'm _____. boys, girls, students	hi, hello, good morning, good-bye, bye-bye	School is cool!	My school friends
This is my _____. This is me.	baby, baby brother, baby sister, brother, daddy, family, father, mommy, mother, sister	Respect	My family photo frame
What's your favorite color? My favorite color is _____. What is it? It's a _____.	blue, green, pink, red, yellow, crayons, eraser, pencils, rainbow	All colors are beautiful	Hand stamp
Count/ number/ sing/ draw	circle, heart, rectangle, square, triangle, window, cookie, door, pizza, sandwich	Sharing	Mobile
What's your favorite pet? My favorite is _____. I have a _____. My _____ is _____. What's this? It's a _____ (I have _____).	dog, cat, bird, fish, turtle, hamster, farmer	Let's play together.	Chatteibox
What's your favorite toy? My favorite toy is _____. It's a _____ / I like / I love / I have a _____.	head, face, hair, eyes, nose, mouth, ear's, big, small, funny	Caring	Let's play dominoes
	ball, teddy bear, car, doll, rope, video games, yo-yo, kite, train	We are the world!	Mask parade
		Take good care of your toys.	Memory game



UNIDADE	OBJETIVOS	VOCABULÁRIO	CONTEÚDO LINGÜÍSTICO	CLIL /LIFE SKILLS	CONTEÚDO DIGITAL
<b>WELCOME</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentar o personagem Webby e sua turma.</li> </ul>				
<b>1</b> HI!	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cumprimentar.</li> <li>• Apresentar-se.</li> <li>• Perguntar e responder como está/se sente.</li> <li>• Despedir-se.</li> </ul>		<p>Bye, Goodbye, Hello! I'm (Mark). What's your name? I'll (I'm Lemmy). How are you? I'm fine, thanks.</p>	<b>Life Skills:</b> sociabilidade	Vídeo-po de música "I Love My Family" para reforço do vocabulário da unidade.
<b>2</b> THIS IS MY FAMILY	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descrever os membros da família.</li> <li>• Identificar uma família grande e uma pequena.</li> <li>• Falar sobre diferentes tipos de família.</li> </ul>	brother, dad, grandma, grandpa, mom, sister, big, small	This is my (mom). This is me.		
<b>3</b> PETS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nomear animais de estimação.</li> <li>• Perguntar, responder e comentar sobre um animal de estimação.</li> </ul>	bird, cat, dog, fish, hamster, rabbit	What's this? It's a (bird). It's cute.	<b>Life Skills:</b> possui responsabilidade de animais.	Objeto digital com enigmas sobre animais de estimação.
<b>4</b> NUMBERS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar os números de 1 a 10.</li> <li>• Perguntar e responder sobre quantidades de objetos ou de animais.</li> <li>• Perguntar e responder sobre a idade.</li> <li>• Dessejar feliz aniversário.</li> </ul>	numbers 1-10	How many (cats)? (Three) How old are you? (I'm five) Today, it's my birthday. Happy birthday!		
<b>5</b> COLORS AND SHAPES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nomear cores e formas geométricas.</li> <li>• Perguntar e responder sobre a cor favorita.</li> <li>• Perguntar e responder sobre as cores de formas geométricas.</li> </ul>	circle, rectangle, square, triangle, black, blue, brown, green, orange, pink, purple, red, white, yellow	What's your favorite color? It's (blue). What color is the (circle)? It's (red).	<b>CLIL: Arte</b> – cores e formas	GIF sobre cores e formas para revisão lúdica.
<b>6</b> MY SCHOOLBAG	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar objetos escolares.</li> <li>• Expressar-se ao pedir e entregar um objeto escolar.</li> <li>• Agradecer.</li> </ul>	book, crayon, eraser, notebook, pen, pencil, schoolbag	I need (a notebook please). Here you are. Thank you.		
<b>7</b> MY BODY	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar partes do corpo.</li> <li>• Descrever quantidade em relação às partes do corpo.</li> <li>• Empregar comandos simples relacionados à utilização das partes do corpo.</li> </ul>	arms, ears, eyes, foot, hands, head, legs, mouth, nose	Move your (arms). Touch your (head). I have (two) legs and (one) nose.	<b>CLIL: Educação Física</b> – danças	Infográfico interativo com danças pelo mundo, ampliando a abordagem do CLIL.
<b>8</b> BREAKFAST TIME	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar alguns alimentos do café da manhã.</li> <li>• Falar sobre o que gosta comer no café da manhã.</li> </ul>	apples, bananas, cake, cereal, cheese sandwiches, cookies, juice, milk	I like (apples). And you? I love (bananas). I like/love (bananas) too.		Jogo em realidade aumentada, disparado pela capa, para introdução ou revisão de vocabulário trabalhado em diferentes unidades. Vídeo com alimentos do café da manhã (RTV code).

# Scope and sequence

<b>Welcome</b> <b>Vocabulary</b> Colours: red, yellow, green, blue Numbers: one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten Classroom actions: sit down, stand up, look, listen, count, open your book, close your book, wave goodbye <b>Structures</b> Hello, I'm (Oscar). My name's (Oscar). His/Her name's (Oscar). His/Her (backpack) is blue.		<b>Quest item:</b> egg
<b>1 My birthday</b> <b>Vocabulary</b> Colours: brown, white, pink, black, orange, purple Actions: clap, stamp, jump, walk, run, dance, hop, climb CLIL (Science): bird, fish, flower, leaf, butterfly <b>Structures</b> What's your name? My name is (Mille). Is it (purple)? Yes, it is./No, it isn't. What colour is it? It's (pink). It's a (butterfly). How old are you? I'm (seven). What's your favourite colour? My favourite colour is (blue).		<b>CLIL:</b> Science (Colours in nature) <b>Wider World:</b> Birthdays <b>Phonics:</b> a, p, s, t (af, pat, sat, tap) <b>Values:</b> It's good to share. <b>Quest item:</b> blanket
<b>2 At school</b> <b>Vocabulary</b> Classroom objects: book, pen, pencil, ruler, rubber, pencil sharpener, pencil case, bag, chair, desk, table, whiteboard, blackboard, clock, calendar, television, telephone, computer, printer, scanner, projector, board, map, globe CLIL (Arts): guitar, piano, violin, trumpet <b>Structures</b> What is this? It's a (book). What are these? They're (pencils). What colour are they? They're (red). It's red. It's a (red) (book). How many (pencils) can you see? (Five).		<b>CLIL:</b> Music (Musical instruments) <b>Wider World:</b> My School <b>Values:</b> Work hard at school. <b>Phonics:</b> d, l, m, n (dip, dad, il, sil, man, an, rap, pan) <b>Quest item:</b> book
<b>3 My family</b> <b>Vocabulary</b> Family members: mum, dad, brother, sister, granny, grandad, friend Occupations: vet, pilot, doctor, dancer, cook, farmer, dentist, artist CLIL (Art): painting, drawing, collage, sculpture <b>Structures</b> This is my brother/sister. How old is he/she? He's/She's (eleven). Is he/she a (vet)? Yes, he/she is. He's/She's a (teacher). What does (dad) want to be?		<b>CLIL:</b> Art (Types of art) <b>Wider World:</b> Family occupations <b>Values:</b> Love your family. <b>Phonics:</b> c, g, o (can, cap, car, gas, dig, on, dog, top) <b>Quest item:</b> photo
<b>4 My body</b> <b>Vocabulary</b> Parts of the body: body, head, hands, arms, feet, legs, fingers, toes, wings, tail Clothes: T-shirt, jumper, trousers, dress, skirt, shoes, socks, hat CLIL (Social sciences): a dirty face, clean hands, dirty hands, wash your hands! <b>Structures</b> I've got a (green) (tail). I've got (green) (wings).		<b>CLIL:</b> Social sciences (Personal hygiene) <b>Wider World:</b> Carnivals around the world <b>Values:</b> Be clean. <b>Phonics:</b> ck, e, k (kck, sock, pen, pet, ten, kid, kit) <b>Quest item:</b> soap

2

<b>5 My pets</b> <b>Vocabulary</b> Pets: dog, cat, rabbit, mouse, tortoise, parrot, frog, snake, hamster Adjectives: big, small, tall, short, long, thin, fat, young, old CLIL (Science): bird, chick, kitten, puppy, goose, egg <b>Structures</b> What's that? It's a (dog). What are these? They're (hamsters). Have you got a (parrot)? Yes, I have. It's a (small parrot). / No, I haven't. Has he/she got a (parrot)? Yes, he/she has. It's a (small parrot). / No, he/she hasn't. He/She's got a (big dog).		<b>CLIL:</b> Science (Baby animals) <b>Wider World:</b> Unusual pets <b>Values:</b> Take care of your pets. <b>Phonics:</b> b, h, r, u (bag, hat, hat, red, rat, up, cup) <b>Quest item:</b> mouse
<b>6 My house</b> <b>Vocabulary</b> At home: house, living room, kitchen, bedroom, bathroom, garden, window, door At home: bed, cooker, fridge, TV, sofa, lamp, bath, sink CLIL (Social sciences): shop, library, playground, café, zoo, park <b>Structures</b> Where's Rita? She's in the kitchen. Where are Waldo and Zak? They're in the bedroom. There's a lamp on the desk. There are two kittens under the sofa. Where do you live? I live in a (house). Do you live in a (house)? Yes I live in a (house). / No, I live in a (flat).		<b>CLIL:</b> Social sciences (Public places) <b>Wider World:</b> Different homes <b>Values:</b> Be tidy. <b>Phonics:</b> f, ff, i, ll (fat, fig, off, puff, leg, lap, doll, bell) <b>Quest item:</b> bed
<b>7 Food</b> <b>Vocabulary</b> Foods: fruit, cheese, bread, meat, salad, milk, juice, chicken, lemonade, yoghurt Foods: sandwich, water, chocolate, honey, jelly, vegetable, egg, cream, cake CLIL (Social sciences): sausages, chips, carrots <b>Structures</b> I like (salad) and (meat). I don't like (bread) and (cheese). What do you want? I want (milk). Do you like (meat)? Do you like (potatoes)? Yes, I do. / No, I don't. What do you want? I want (milk). Do you like (meat)? Yes, I do. / No, I don't.		<b>CLIL:</b> Social sciences (Food) <b>Wider World:</b> Packed lunches <b>Values:</b> Be polite. <b>Phonics:</b> j, ss, v, w (jam, jet, kiss, mess, van, vet, web, wig) <b>Quest item:</b> milk
<b>8 I'm excited</b> <b>Vocabulary</b> Adjectives: hungry, thirsty, tired, scared, excited Adjectives: happy, sad, cold, full, hurt, angry, bored CLIL (Science): game, shadow, a short shadow <b>Structures</b> Are you (hungry)? Yes, I am. / No, I'm not. Is he/she (cold)? No, he/she isn't. He/She is (hurt). Are they (bored)? Yes, they are. / No, they aren't. They are (excited). (This shadow puppet) is from (China).		<b>CLIL:</b> Science (Light and shadow) <b>Wider World:</b> Shadow puppets in different cultures <b>Values:</b> Respect feelings. Help others. <b>Phonics:</b> qu, x, y, z, zz (quiz, quick, box, tick, yes, yell, zap, zip, buzz, fizz) <b>Quest item:</b> toad
<b>Goodbye</b> <b>Vocabulary</b> Quest items: egg, blanket, book, photo, soap, mouse, bed, milk, torch <b>Structures</b> Her name's Rita. There's a blanket. Waldo is sad. Has she got blue shoes? How many sandwiches can you see?		Is he happy? Where is the frog? Has he got a parrot? Is it a bird? How many sandwiches can you see?
<b>Festivals</b> Halloween: witch, monster, cat, bat, pumpkin Christmas: Santa, reindeer, sleigh, present Easter: egg, bunny, chick Summer fun: sun, sky, tree, flower, bird, grass		

3

Livro Our Discovery Island – 1.

Fontes: [http://pearson.com.br/ourdiscoveryisland/home\\_port.asp?language\\_qty=Portuguese](http://pearson.com.br/ourdiscoveryisland/home_port.asp?language_qty=Portuguese)  
<https://www.pearsonltd.es/catalogue/Primary/Islands.html>

Unidade	Tópico	Funções de linguagem	Estrutura	Vocabulário	Valores	Projeto
1 HELLO, MY NEW FRIENDS! P. 4	Cumprimentos e apresentações	Cumprimentar, despedir-se, perguntar e responder o nome, apresentar uma pessoa.	This is my friend. _____ What's your name? My name's _____. / I'm _____. His/Her name's _____. He/She's a new student. He, she, it, we, you, they	Hi, hello, good morning, good afternoon, goodbye, bye-bye How are you? / I'm fine, thank you. / Fine, thanks. New friends, boys, girls, students	Welcome new friends at school.	A bookmark for my classmate
	2 WHAT'S YOUR TELEPHONE NUMBER? P. 14	Números	Contar de 1 a 10, perguntar e responder o número de telefone.	What's your telephone number? It's _____ How tall are you? Do you like _____? Yes, I do/No, I don't What fruits do you like? What's your favorite fruit? I like/love _____/ I's afraid _____ How do you spell...? I like _____	purple, brown, white, black, orange, gray even and odd numbers, die, game, start, finish apple, banana, papaya, pineapple, grapes, orange, watermelon, coconut healthy, fruit salad	Numbers all over the world Fruit's healthy and delicious
3 DO YOU LIKE BANANAS? P. 24	Frutas	Falar sobre a fruta favorita, expressar de qual fruta gosta e de qual não gosta.		Letters A to Z	Reading together	Letter made with things
4 MY ABCS P. 34	Alfabeto	Aprender as letras do alfabeto e como soletrar.		eraser, pencil case, book, backpack, sharpener, pen, crayon, ruler, scissors, desk, glue, cup, pen, messy, neat, tag	Keep your school material organized.	A name tag
5 MY SCHOOL OBJECTS P. 44	Objetos escolares	Identificar objetos escolares.		cow, horse, goat, pig, chicken, hen, sheep, duck, cat, dog, bee, honey, milk, cheese, food, ham, egg, jam, strawberry	Farms give us food	Animal sounds
6 LET'S VISIT A FARM P. 54	Animais da fazenda	Identificar animais da fazenda e expressar preferência.		shoulders, arms, legs, hands, fingers, toes, feet, tummy / Clap your hands, stamp your feet, right, left, monster, spider	It's important to take care of your body.	A "wash your hands" poster
7 MY BODY P. 64	Partes do corpo	Identificar partes do corpo.		balloons, cake, pop corn, french fries, sandwiches, soda, juice, water, candles, gift, birthday card	Celebrate good moments!	A pop-up birthday card
8 HAPPY BIRTHDAY P. 74	Festa	Celebrar aniversário		How old are you? / I'm _____ (years old) Happy birthday to you! This is for you. Thank you / You're welcome What do you want for your birthday? What do you want to drink? I want _____		



<b>Review Units 1 to 8</b>	<b>Glossary</b>
<b>Workbook</b>	<b>Parent Guide</b>
P. 84	P. 110
P. 92	P. 113

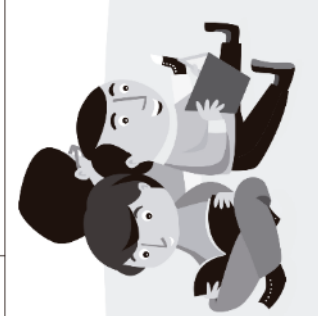
SCOPE AND SEQUENCE		OBJETIVOS	VOCABULÁRIO	CONTEÚDO LINGÜÍSTICO	CLIL /LIFE SKILLS	CONTEÚDO DIGITAL
<b>UNIDADE</b>	<b>Wellcome</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Revisar o conteúdo do Volume 1.</li> <li>Identificar as letras do alfabeto.</li> <li>Soletrar.</li> </ul>	alphabet	How do you spell (dog)?	<b>CLIL:</b> Linguagens – Linguagem de sinais	Vídeo da música "My alphabet song" para reforço e prática oral do vocabulário da unidade.
<b>1</b>	<b>THE ALPHABET</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cumprimentar.</li> <li>Nomear e apresentar os membros da família.</li> </ul>	aunt, brother, cousin, dad, grandma, grandpa, mom, sister, uncle, teacher, classmate, friend	Hi, Hello. Good morning/ afternoon/evening/night. What's your name? My name's (Woody). How are you? I'm fine, thanks. This is my friend (Sopite).		
<b>2</b>	<b>GOOD MORNING!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar diferentes tipos de brinquedos.</li> <li>Perguntar e responder sobre brinquedos favoritos.</li> </ul>	ball, bike, board game, car, computer game, construction set, doll, kite, puzzle, robot, scooter, teddy bear, train, monkey bars, seesaw, slide, swing	Look at my new friend. Cool! What's your favorite toy? It's a (ball).	<b>Life Skills:</b> ganhar e perder	Infográfico interativo com diferentes brinquedos, rotulando o vocabulário da unidade.
<b>3</b>	<b>LET'S PLAY!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perguntar e responder sobre as condições climáticas.</li> <li>Identificar as estações do ano.</li> <li>Falar sobre qual estação do ano gosta.</li> </ul>	cloudy, cold, hot, raining, sunny, windy, summer, fall, winter, spring	What's the weather like? It's (cloudy) today. I like (winter).		Galeria de imagens para revisão de vocabulário relacionado ao tempo atmosférico.
<b>4</b>	<b>THE WEATHER</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar objetos escolares.</li> <li>Perguntar e responder sobre a posição de objetos.</li> </ul>	chair, desk, glue, pen, pencil case, pencil, sharpener, ruler, schoolbag, scissors, in, on, under	Where's my (pen)? It's (under) the book.	<b>CLIL: Arte</b> – artesanato	Vídeo com proposta de interação em sala de aula sobre objetos escolares.
<b>5</b>	<b>MY SCHOOL OBJECTS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar alguns animais selvagens.</li> <li>Falar sobre algumas habilidades dos animais.</li> <li>Contar de 11 a 20.</li> </ul>	alligator, bat, elephant, giraffe, hippo, kangaroo, lion, fly, jump, run, swim, numbers 11-20	How many (alligators)? (Seven) alligators. It's (a) bat. It can (fly).		Jogo análogo, disparado pela capa, para introdução ou revisão de vocabulário de números e animais selvagens.
<b>6</b>	<b>WILD ANIMALS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Descrver a cor dos olhos e dos cabelos.</li> <li>Identificar e descobrir algumas partes do corpo.</li> </ul>	black hair, blond hair, brown hair, red hair, blue eyes, brown eyes, green eyes, long, short, big, small, arm, ear, eye, finger, foot, hair, hand, head, knee, leg, mouth, nose, shoulder, toe	I have (brown eyes) and (brown hair). I have (green eyes) and (red hair). It's (Bob). I have (big) eyes and (long) hair.	<b>Life Skills:</b> respeito à diversidade	
<b>7</b>	<b>DIFFERENT LOOKS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expandir o vocabulário relacionado a alimentos.</li> <li>Dizer se gosta ou não gosta de determinado alimento.</li> <li>Perguntar sobre alimentos, aceitá-los ou recusá-los.</li> </ul>	apples, chicken, fish, French fries, fruit salad, juice, pasta, pudding, salad, water	(Chicken)? Yes, please. No, thanks. Here you are. I like (chicken). What about you? I like (fish). I don't like (fish).		Grf com abordagem lúdica para revisão das estruturas I like it e I don't like it.
<b>8</b>	<b>LUNCHTIME</b>					

# Scope and sequence

<p><b>Welcome</b></p> <p><b>Vocabulary</b> Days of the week: Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday, Sunday Months of the year: January, February, March, April, May, June, July, August, September, October, November, December</p> <p><b>Structures</b> How are you? / I'm fine, thank you. What day is it today? It's (Monday). Do you like (Monday)? Yes, I do. / No, I don't. When's your birthday? It's in August. How old are you? I'm (eight). Who's = who is.</p> <p><b>Quest Item:</b> treasure chest</p>	
<p><b>1 My Toys</b></p> <p><b>Vocabulary</b> Toys: doll, car, ball, boat, train, bike, train, teddy bear, kite Numbers 20 – 50: ten, twenty, thirty, forty, fifty twenty-one, twenty-two, twenty-three, twenty-four, twenty-five, twenty-six, twenty-seven, twenty-eight, twenty-nine CLIL (Social sciences): bus, motorcycle, lorry, plane, helicopter</p> <p><b>Structures</b> What's his/hers? It's (a bike). It's (red). How do you go to school? / I walk. / I go to school by (bus). What are these/those? They're (bikes). They're (yellow).</p> <p><b>Quest Item:</b> present</p>	<p><b>CLIL: Social sciences (Transport)</b> Wider World: Traveling to school <b>Values:</b> Friendship is important <b>Phonics:</b> ch, sh, sh, sh <b>Quest Item:</b> present</p>
<p><b>2 My Family</b></p> <p><b>Vocabulary</b> My family: grandad, granny, uncle, aunt, son, daughter, cousins At home: house, flat, hall, kitchen, living room, bedroom, bathroom, office CLIL (Social sciences): baby, children, parents, grandparents, you, old</p> <p><b>Structures</b> Who's he/she? He's/She's my (uncle/aunt). Who are they? They're my (cousins). Who's = Who is</p> <p><b>Quest Item:</b> photo</p>	<p><b>CLIL: Social sciences (Families)</b> Wider World: Family and home <b>Values:</b> Spend time with your relatives. <b>Phonics:</b> th, th, th <b>Quest Item:</b> photo</p>
<p><b>3 Move your body</b></p> <p><b>Vocabulary</b> Body movements: shake your body, nod your head, move your legs, stamp your feet, wave your arms, clap your hands, touch your toes, put your hands up Activities: swim, dance, tramp, bob, water polo CLIL (P.E.): pull, push, kick, throw, kick, gymnast, basketball player, ballet dancer, athlete</p> <p><b>Structures</b> I can (wave my arms). / I can't (touch my toes). He can (wave his arms). / He can't (touch his toes). She can (wave her arms). / She can't (touch her toes). Can't = Can not He/She can't (swim). Are you on (bicycle)? / Can you run fast? Yes, I can. / No, I can't.</p> <p><b>Quest Item:</b> key</p>	<p><b>CLIL: P.E. (Exercises)</b> Wider World: World Sports <b>Values:</b> Exercise regularly. <b>Phonics:</b> ng, th, th, th <b>Quest Item:</b> key</p>
<p><b>4 My face</b></p> <p><b>Vocabulary</b> My face: nose, eyes, hair, mouth, ears Adjectives: long, short, curly, straight, dark, blond, neat, messy</p> <p><b>Structures</b> I haven't got (small eyes). I've got (big eyes). He/She has got (neat) got (big nose). Have you got (a small nose)? Yes, I have. / No, I haven't. Has he/she got (a small nose)? Yes, he/she has. / No, he/she hasn't.</p> <p><b>Quest Item:</b> sunglasses</p>	<p><b>CLIL: Maths (Shapes)</b> Wider World: Faces in art <b>Values:</b> Respect differences. <b>Phonics:</b> ai, ee <b>Quest Item:</b> sunglasses</p>

<p><b>5 Animals</b></p> <p><b>Vocabulary</b> Farm animals: cow, turkey, duck, goat, sheep, horse, hen Wild animals: bat, crow, frog, lizard, skunk, owl, fox, cat CLIL (Science): night, day, ostrich, ostrich egg, ostrich nest, ostrich chick</p> <p><b>Structures</b> It's got (big eyes). It's (black and white). It's (a cow). Is it small? Is it a (bat)? Yes, it is. / No, it isn't. What are these/those? They're (goats). They've got (two legs). They're (white). They're (dark).</p> <p><b>Quest Item:</b> duck</p>	<p><b>CLIL: Science (Animals that sleep in the day and at night)</b> Wider World: Life on a farm <b>Values:</b> Respect animals. <b>Phonics:</b> gh, oo (boat, coat, goat, high, light, right, sign, boss) <b>Quest Item:</b> duck</p>
<p><b>6 Food</b></p> <p><b>Vocabulary</b> Food: egg, salad, chicken, ice, fish, banana, pizza, apple, hot dog, burger Food: pineapple, coconut, potato, sweetcorn, toast, cereal, grapes, pancakes, potatoes CLIL (Food sciences): oil, milk, cook, fry, sausages, chips</p> <p><b>Structures</b> I like (apples). I don't like (fish). He/She likes (chicken). / He/She doesn't like (fish). Does he/she like (chicken)? Yes, he/she does. / No, he/she doesn't. Are there any (apples)? Yes, there are. / No, there aren't. Do you like (sausages) (for breakfast)? No, I don't. I like (toast). What would you like for lunch?</p> <p><b>Quest Item:</b> nuts</p>	<p><b>CLIL: Food sciences (Recipes)</b> Wider World: Food around the world <b>Values:</b> Eat healthy food. Choose healthy snacks. <b>Phonics:</b> oo, oo (spic, cool, food, hot, look, moon, too, zoo) <b>Quest Item:</b> nuts</p>
<p><b>7 Clothes</b></p> <p><b>Vocabulary</b> Clothes: T-shirt, dress, socks, skirt, shoes, trousers, hat, jacket Clothes: shirt, coat, jumper, glasses, cap, boots, pyjamas, jeans, trainers CLIL (Social sciences): firefighter, chef, nurse, police officer, farmer, chef, pilot, white cap, badge</p> <p><b>Structures</b> I'm wearing a (purple) (skirt). I'm not wearing (green) (trousers). Are you wearing (blue) (shoes)? Yes, I am. / No, I'm not. Would you like (brown) (boots)? Yes, I would. / No, I wouldn't. Would you like (red) (boots)? What do you wear? What are your favourite clothes?</p> <p><b>Quest Item:</b> shoe</p>	<p><b>CLIL: Social sciences (Jobs and uniforms)</b> Wider World: Special clothes <b>Values:</b> Be polite. <b>Phonics:</b> ee, ee, ee, ee (scent, shirt, girl, shirt, air, surf) <b>Quest Item:</b> shoe</p>
<p><b>8 Weather</b></p> <p><b>Vocabulary</b> Weather: sunny, snowy, cloudy, windy, calm, stormy Activities: ride a bike, fly a kite, have a snowman, go for a walk, go to the beach, read a book, take a photo, watch TV CLIL (Science): freeze, freeze, water, hot</p> <p><b>Structures</b> What's the weather like? (Sunny). Do you like cloudy days? Yes, I do. / No, I don't. I like cloudy days. I don't like cloudy days. This kite is mine. / That kite is yours. These books are his. / These books are hers. Which months are (hot and sunny) in your country?</p> <p><b>Quest Item:</b> umbrella</p>	<p><b>CLIL: Science (Measuring temperature)</b> Wider World: Weather around the world <b>Values:</b> Share with friends and family. <b>Phonics:</b> ow, oy (boy, cow, cowboy, down, joy, now, pink, boy) <b>Quest Item:</b> umbrella</p>
<p><b>Goodbye Unit</b></p> <p><b>Vocabulary</b> Quest Items: measure chest, present, photo, key, sunglasses, duck, nuts, shoe, umbrella</p> <p><b>Structures</b> I've got a (photo). / I haven't got a (duck). Have you got a (duck)? Yes, I have. / No, I haven't. Would you like a (shoe)? Yes, I would. / No, I wouldn't.</p> <p><b>Quest Item:</b> umbrella</p>	<p><b>Quest Items:</b> measure chest, present, photo, key, sunglasses, duck, nuts, shoe, umbrella Wider World: measure chest, present, photo, key, sunglasses, duck, nuts, shoe, umbrella</p>
<p><b>Festivals</b></p> <p><b>Vocabulary</b> Halloween: bats, moon, witch, pumpkin(s), sweets, monster, ghost Christmas: sock, presents, stocking(s), cards, Christmas tree, star, Santa Easter: rabbit, egg, chick, flower, Easter bunny Summer fun: sandcastle, shell(s), bucket, sports sand, sea, beach</p>	<p><b>Quest Items:</b> measure chest, present, photo, key, sunglasses, duck, nuts, shoe, umbrella Wider World: measure chest, present, photo, key, sunglasses, duck, nuts, shoe, umbrella</p>

Unidade	Tópico	Funções de linguagem	Estrutura	Vocabulário	Valores	Projeto	
4	1 What day is it today? P. 3	Identificar dias da semana e meses do ano, utilizar preposições, identificar dias de celebração.	There is/are / What's your favorite? / It's ___ / When do you have ___? / On ___ / What day is today? / It's ___ / Is before after ___ / When is your birthday? / ___ / When is ___? / It's in/on ___	day / month / week / Sunday, Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday / January, February, March, April, May, June, July, August, September, October, November, December / winter, spring, summer, fall, cold, hot	Remembering is important.	A personal calendar	
	2 What are you wearing? P. 13	Identificar roupas e dizer o que está vestindo.	What are you wearing? / I'm wearing ___ / He/she's wearing ___ / This / These are	dress, T-shirt, pants, shorts, sneakers, jacket, shoes, slippers, hat, cap, sandals	Keep your school uniform neat and clean.	A folding board	
	3 Let's count. P. 25	Identificar números de 1 a 20, realizar somas e subtrações.	There is/are / How many ___?		numbers 1 to 20 / even, odd	Numbers are everywhere!	A numbered puzzle
	4 Breakfast time P. 35	Dizer o que come no café da manhã.	What do you have for breakfast? / I have ___ / I like ___ / I eat ___ / I don't like ___ / He/she has/eats/likes ___ / drink, like, eat, want, have, spend		bread, cake, butter, jam, milk, hot chocolate, coffee, orange juice, cereal, cheese, breakfast, toast	Families spend time together.	A recycled paper coaster
	5 My family P. 47	Apresentar a família estendida.	This is ___ / I have/I don't have/ ___ is my ___		uncle, aunt, cousin, grandfather, grandmother, grandma, grandpa	Respect the differences in families.	Picture in a jar
	6 Zoo animals P. 57	Identificar animais do zoológico, classificar e observar animais.	Alan / This / These / What is/it? / Is ___ / There is/are ___ / I like ___ / I see ___ / I don't see ___ / I see ___ / I like ___ / I don't like ___		zoo, giraffe, elephant, kangaroo, alligator, tiger, zebra, hyena, bear, bee, lion, snake, hippo, monkey	Protect endangered animals.	Let's save them!
	7 My house P. 69	Descrever a casa e a mobília.	Where do you live? / I live in a ___ / There is/are / Where is ___? / It's in/on/under ___		house, apartment, bedroom, bathroom, kitchen, living room, dining room, laundry, garage, backyard, front yard, back, pillow, sofa, table, chair, table, quilt, coat, TV	Help with the household chores.	Household chores chart
	8 How's the weather? P. 79	Descrever o tempo e o clima.	How's the weather? / It's ___		It's hot / cold / sunny / cloudy / rainy / windy / windy / wind, day, sun, cloud, night, moon, star, rainbow	Weather around the world.	A rain gauge
	<b>Review Units 1 to 8</b>		<b>Glossary</b>				
	<b>Workbook</b>						
	P. 84					P. 124	
	P. 92					P. 128	



# Scope and Sequence

Unidade	Objetivos	Vocabulário	Conteúdo linguístico	Gênero textual	CLIL/Life Skills	Conteúdo digital
<b>Welcome</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Revisar o conteúdo do volume 2.</li> <li>Identificar e praticar os nomes de diferentes sentimentos e sensações.</li> <li>Identificar características do gênero mensagem de texto, usando emojis/emoticons.</li> </ul>	happy, hungry, sad, scared, sick, thirsty, tired	How are you feeling today? I'm sick. Are you tired? Yes, I am./No, I'm not.	Mensagem de texto	<b>CLIL: Arte</b> A música e a emoção	GIF sobre sentimentos para revisão lúdica.
<b>1</b> How Are You Feeling?						
<b>2</b> My World	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar e praticar os nomes de diferentes elementos da natureza, bem como perguntar e responder <i>yes/no</i> questions a respeito desses elementos.</li> <li>Identificar características do gênero diagrama.</li> </ul>	branch, tower, lake, leaf, mountain, river, sand, sea, tree, waterfall	Is it a river? Yes, it is. Is it a flower? No, it isn't.	Diagrama		
<b>3</b> Occupations	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar e praticar os nomes de algumas profissões.</li> </ul>	artist, astronaut, athlete, baker, doctor, engineer, firefighter, lawyer, pilot, singer, teacher, vet	What do you want to be? I want to be a(n) (athlete).	Convite	<b>Life Skills:</b> Aprender com os outros	Video para revisão lúdica sobre profissões.
<b>4</b> On the Farm	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar e praticar os nomes de alguns animais de fazenda.</li> </ul>	chicken, cow, duck, horse, pig, sheep, beautiful, big, fat, small, thin, ugly	There is a(n) (duck) here. There are (cows) there. What a (big) horse! What (beautiful) pig(s)!	Embalagem		Video sobre o uso do there is/there are para complementação do trabalho na unidade.
<b>5</b> My House	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar e praticar os nomes de diferentes cômodos de uma casa, bem como de seus respectivos móveis e eletrodomésticos.</li> <li>Identificar características do gênero e-mail.</li> </ul>	bathroom, bedroom, dining room, kitchen, living room, yard, bed, chair, couch, refrigerator, shower, sink, stove, table, wardrobe	Where's the (bed)? It's in the (bedroom). There is a (bathroom). There are (two) (bedrooms). There's a (ball) in my (bedroom). There are (crayons) in the (living room). I'm (tired).	E-mail	<b>Life Skills:</b> Compartilhar o mesmo espaço	Jogo interativo em 360°, disparado pela câmera, para introdução ou revisão de partes e de objetos da casa.
<b>6</b> My Town	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar e praticar os nomes de diferentes localidades em uma cidade.</li> <li>Identificar características do gênero legendas de mapas e localizar estabelecimentos nesse gênero.</li> </ul>	bakery, bank, library, mall, movie theater, museum, park, restaurant, school, supermarket, across from, between, next to	Excuse me! Where's the (park), please? It's (across from) the (mall).	Legendas de mapa		Videoção de música "My Town" para reforço e prática oral do vocabulário da unidade.
<b>7</b> Transportation	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar os nomes de diferentes meios de transporte.</li> <li>Praticar como dizer se vai a ou vem de determinado lugar.</li> <li>Identificar características do gênero folder sobre a campanha de conscientização "Dia sem Carro".</li> </ul>	bike, boat, bus, car, on foot, plane, subway, taxi, train	How do you go/come to (school)? I go/come to school by (car) (with my mom). I go there/come here (on foot). I travel (by plane).	Fólder	<b>CLIL: Geografia</b> Uso responsável dos meios de transporte	Video para revisão lúdica sobre meios de transporte.
<b>8</b> Numbers around Us	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar e praticar números de vinte a sessenta que façam parte do cotidiano.</li> <li>Identificar características do gênero piada.</li> </ul>	numbers from 20 to 60	What's (your apartment) number? It's (thirty-four). What number is on (your football T-shirt)? It's (twenty-three).	Piada		

# Scope and Sequence

Welcome		
<p><b>Vocabulary</b> <b>Numbers:</b> twenty-one, twenty-two, twenty-three, twenty-four, twenty-five, twenty-six, twenty-seven, twenty-eight, twenty-nine, thirty, thirty-one, thirty-two, thirty-three, thirty-four, thirty-five, thirty-six, thirty-seven, thirty-eight, thirty-nine, forty, forty-one, forty-two, forty-three, forty-four, forty-five, forty-six, forty-seven, forty-eight, forty-nine, fifty</p> <p><b>Months of the year:</b> January, February, March, April, May, June, July, August, September, October, November, December</p> <p><b>Ordinal numbers:</b> 1<sup>st</sup> – 31<sup>st</sup></p>		
<p><b>Structures</b> What's your favourite day? My favourite day is Monday. Monday is the first day of the week. When were you born? I was born on the 20<sup>th</sup> of January.</p>	<p>Were you born in May? Yes, I was. No, I wasn't. I was born in June, on the first day of the week.</p>	<p><b>Quest item:</b> pen</p>
1 Nature		
<p><b>Vocabulary</b> <b>Nature:</b> rock, pond, animal, flowers, mushrooms, insects, sun, trees, clouds, birds, ants, worms, spiders, butterflies, roses, rainbow, wind, sky</p> <p><b>Directions:</b> North, East, South, West</p> <p><b>Places:</b> library, park, museum, playground</p> <p><b>Maths:</b> plus, minus, equals</p>		
<p><b>Structures</b> How many animals are there? There's one purple animal. How many birds are there? There are two blue birds. There are some spiders. There aren't any spiders. Is there a rainbow? Yes, there is. / No, there isn't.</p>	<p>Is there any wind? Yes, there's some wind. / No, there isn't any wind. Are there any ants? Yes, there are. / No, there aren't. Where are they? / Where is he? At the library. / At the museum.</p>	<p><b>Values:</b> Play outside. Play safely!</p> <p><b>Phonics:</b> air, ear (hair, hear)</p> <p><b>CLIL:</b> Maths (count)</p> <p><b>Wider World:</b> Where we play</p> <p><b>Quest item:</b> ball</p>
2 Me		
<p><b>Vocabulary</b> <b>Describing your body:</b> small nose, black moustache, short beard, red hair, brown eyes, grey hair, thick eyebrows, blond hair, small glasses, round chin, strong chest, flat stomach, broad shoulders, strong arms, long eyelashes, long neck, short fingernails</p> <p><b>Describing people:</b> woman, man, women, men, people</p>		
<p><b>Structures</b> I've/We've got long red hair. He's/She's got thick black eyebrows. I/We haven't got small red glasses. He/She hasn't got a small nose.</p>	<p>Have you got a round chin? Yes, I/we have. No, I/we haven't. Has he/she got broad shoulders? Yes, he/she has. No, he/she hasn't.</p>	<p><b>Values:</b> Keep clean and healthy.</p> <p><b>Phonics:</b> ay, er (day, summer)</p> <p><b>CLIL:</b> Art (portraits)</p> <p><b>Wider World:</b> Family portraits</p> <p><b>Quest item:</b> rock</p>

3 Pets		
<b>Vocabulary</b>	<p><b>Animal body parts:</b> tail, beak, wings, fins, paws, whiskers, skin, feathers, claws, fur</p> <p><b>Physical characteristics:</b> spotty, stripy, soft, smooth, hard, sharp, cute, scary, fast, slow</p> <p><b>Life cycle:</b> eggs, caterpillars, cocoons, butterflies</p>	<p><b>Values:</b> Take care of your pet!</p> <p><b>Phonics:</b> ea, oi (eat, oil)</p> <p><b>CLIL:</b> Science (life cycle)</p>
<b>Structures</b>	<p>What does it look like? It's got a tail. It hasn't got feathers. What do they look like? They've got tails. They haven't got feathers.</p>	<p>Have you got a tortoise? Yes, I have. / No, I haven't. Has it got spotty fur? / Has it got a cage? Yes, it has. / No, it hasn't.</p>
<b>4 Home</b>		
<b>Vocabulary</b>	<p><b>Prepositions of place:</b> in front of, behind, next to, above, below, opposite</p> <p><b>Furniture:</b> plant, mirror, picture, wardrobe, bin, shower, cupboard</p> <p><b>Parts of the house:</b> garage, balcony, basement</p> <p><b>Household items:</b> computer, toothbrush, toothpaste, comb, towels, blankets, broom, shampoo, plates, pots, pans</p> <p><b>Materials:</b> tiles, stones, glass</p> <p><b>Shapes:</b> triangles, squares, circles, rectangles</p>	<p><b>Values:</b> Help at home.</p> <p><b>Phonics:</b> a_e, i_e, o_e (cake, like, home)</p> <p><b>CLIL:</b> Art (mosaics)</p>
<b>Structures</b>	<p>There's a plant in the living room. There are two plants in the living room. The plant is/The plants are in the living room. It's/They're below the mirror.</p>	<p>Is the broom in the wardrobe? Yes, it is. No, it isn't. It's in the kitchen. Are the pots in the sink? Yes, they are. No, they aren't. They're in the cupboard.</p>
<b>5 Clothes</b>		
<b>Vocabulary</b>	<p><b>Clothes:</b> baseball hat, belt, sweatshirt, tracksuit, flip flops, sandals, T-shirt, uniform, shirt, blouse, trainers, shorts, scarf, beanie, ski jacket, tights, woolly jumper, hiking boots</p> <p><b>Style:</b> fancy, plain, colourful</p> <p><b>Materials:</b> wool, leather, cotton, polyester</p>	<p><b>Values:</b> Be polite!</p> <p><b>Phonics:</b> sc, sk, sm, sn, sp, squ, st, sw (scarf, skate, smell, snip, spoon, squid, star, swim)</p>
<b>Structures</b>	<p>What are you wearing? I'm wearing a hat. What's he/she wearing? He's/She's wearing shorts. Are you wearing a hat? Yes, I am. / No, I'm not. Is he/she wearing shorts? Yes, he/she is. / No, he/she isn't.</p>	<p>This is my favourite scarf. These are my favourite tights. Do you like my hat? I love my scarf. What a fancy hat! What big shoes!</p>

6 Sports		
<b>Vocabulary</b>	<b>Sports:</b> run, jump, climb trees, ride a bike, catch a ball, play football, play tennis, play basketball, do taekwondo, play badminton <b>Sports/Leisure facilities:</b> gym, basketball court, running track, stadium, skating rink, ski slope, bowling alley, beach, swimming pool, football pitch <b>Actions:</b> stretch, bend, twist, turn around	<b>Values:</b> Be active! Exercise every day. <b>Phonics:</b> bl, fl, gl, pl, sl (black, float, glass, plum, sleep)
<b>Structures</b>	I/He/She can/can't run and jump. I/He/She can run but I/he/she can't jump. Can you/he/she play tennis? Yes, I/he/she can. No, I/he/she can't.	I/He/She was at the gym. I/He/She wasn't at the gym. <b>CLIL:</b> PE (regular exercise) <b>Wider World:</b> Sports in the world <b>Quest item:</b> shorts
7 Food		
<b>Vocabulary</b>	<b>Food:</b> potatoes, tomatoes, carrots, cucumbers, peas, peaches, strawberries, plums, oranges, mangoes, beans, broccoli, lettuce, spinach, cabbage, pears, apricots, avocados, cherries, watermelon, papaya <b>Food groups:</b> cereals, fruits and vegetables, protein, dairy, fats and sugars, healthy, unhealthy	<b>Values:</b> Stay healthy. Eat more fruit and vegetables. <b>Phonics:</b> br, cr, dr, fr, gr, pr, str, tr (brown, crab, drop, frog, green, press, string, train)
<b>Structures</b>	Do you like peas? Yes, I do. / No, I don't. Does he/she like peas? Yes, he/she does. No, he/she doesn't.	Is there any/some/a lot of/lots of broccoli? Yes, there is. / No, there isn't. Are there any peats? Yes, there are. / No, there aren't. <b>CLIL:</b> Science: (food pyramid) <b>Wider World:</b> Food around the world <b>Quest item:</b> bike
8 Things we do		
<b>Vocabulary</b>	<b>Actions:</b> sleeping, reading, eating, drinking, walking, dancing, doing homework, listening to music, cleaning, making a machine, singing, playing the piano, playing the violin, playing the trumpet, playing the flute <b>Adverbs:</b> quietly, loudly, quickly, slowly, terribly <b>Helping at home:</b> set the table, clean the bedroom, make the bed, wash the dishes, wash the car	<b>Values:</b> Learn new things! Develop your talents. <b>Phonics:</b> ft, mp, nd, nt, sk, sp, st (left, bump, hand, paint, ask, wisp, nest)
<b>Structures</b>	What are you/they doing? I'm/They're sleeping. What's he/she doing? He's/She's sleeping.	Are you singing? Yes, I am. / No, I'm not. Is he/she singing quietly? Yes, he/she is. No, he/she isn't. He's/She's singing loudly. <b>CLIL:</b> Social Sciences (helping at home) <b>Wider World:</b> After-school activities <b>Quest item:</b> water
Festivals		
<b>Vocabulary</b>	<b>Halloween:</b> pumpkin, ghost, witch, broom, bat, hat, spider, trick or treat <b>Christmas Day:</b> Christmas tree, lights, presents, Christmas cards, stockings, sweets, chocolates <b>Easter:</b> Easter eggs, Easter Bunny, sweets, lollipops, Easter basket, Easter bonnet, chicks <b>April Fools' Day:</b> fool, surprise, joke, fun <b>Pancake Day:</b> pancake, add, mix, pour, fry, toss, catch <b>Earth Day:</b> plant a tree, switch the lights off, recycle, ride your bike	


Unidade	Tópico	Funções de linguagem	Estrutura
1	School is cool! P. 4	Nomear e descrever os lugares da escola. Falar sobre localização e quantidades.	How many (rooms) are there? There is / are (one / five). Where's (the gym)? It's on the left / right / next to (the court). In / on / under / next to
2	What time is it? P. 14	Dizer as horas e os números de 20 a 100.	What time is it? It's (one) o'clock. / It's (one) thirty. What time do you (get up)? (Get up) at (7). It's (back) school / lunch time.
3	My week P. 24	Falar sobre a rotina semanal.	What time do you (get up)? What do you do on (Mondays)? When does he / she (go swimming)?
4	Transportation P. 34	Identificar e nomear meios de transporte.	How do you (go) to school? (Go) by school bus. I go / don't go (by bus). He / She goes / doesn't go (by car).
5	What do you want to eat? P. 44	Nomear alimentos, dizer o que quer / gosta de comer / beber.	I like (fish). What do you want / for lunch / dinner / dessert? I want (fish) / pizza / (jelly). What do you want to eat / drink? He / She wants (chicken). Are you hungry? Yes, I am. / No, I'm not.
6	Where's the supermarket? P. 54	Identificar e nomear os lugares da cidade e localizá-los.	What's your address? Where do you live? Where's the bank? It's next to / opposite / between / behind (the hospital).
7	Sea animals and Antarctic animals P. 64	Identificar, nomear e falar sobre animais marinhos e da Antártica.	What's this? It's a (ray). What are these? These are (whales). What's your favorite (sea / Antarctic) animal? My favorite animal is the (crab / penguin). That's / Those
8	What can you do? P. 74	Identificar e nomear esportes e ações. Falar sobre habilidades.	Can you (sing)? Yes, I can. / No, I can't. He / She can (jump rope). He / She can't (play soccer).

Review Units 1 to 8	Glossary
Workbook	P. 84
	P. 124
	Parent Guide
	P. 92
	P. 128

Vocabulário	Valores	Projeto
cafeteria, classroom, court, game, computer room, teacher's room, lab, hall, bulletin board, door, window, desk, library, art room, helpful, friendly	Be friendly and helpful to new students.	My school map
Numbers 20-100 watch TV, have breakfast / lunch / dinner, go to bed, go to school, do homework, play, watch TV morning, afternoon, evening, plus, equals	Always be on time.	Let's make a clock
week, weekend, everyday wake up, study, get dressed, take a shower, go swimming / dancing / shopping, go to the movies, do karate / judo, play the piano	School years all over the world	A survey on daily routines
car, bus, bike, taxi, motorcycle, fire truck, airplane, subway, boat, helicopter, school bus, on foot	Transportation all over the world	The recycling challenge
soda, salad, pasta, pizza, meat, chicken, fish, rice and beans, fries, mashed potatoes, fried egg, dessert (pudding, jelly, brownie), ice cream, recipe, flour, nuts, teaspoon, cup, chocolate, sugar, butter, margarine, vanilla, healthy, vegetables, mix, stir, bake, pie, eat, melt	Eat healthy food	Making a menu
street, mall, drugstore, supermarket, toy store, bakery, bank, bus stop, restaurant, hospital, pet shop	Help your parents with the shopping	Building a city street
dolphin, shark, octopus, sea horse, ray, polar bear, penguin, walrus, starfish, whale, crab, fish, seal, you're / old, beautiful / ugly	Help protect sea animals.	Origami animals
play soccer / volleyball / basketball / the guitar / maracas / monococh / tennis / go sunning / coding, kid, the ball, jump rope, sing a song, jida a horse / jibite / a scooter, climb a tree, fly a kite, speak English, medal	Sports are healthy	Yes, you can.

# Scope and Sequence

Unidade	Objetivos	Vocabulário	Conteúdo linguístico	Gênero textual	CLIL/Life Skills	Conteúdo digital
<b>Welcome</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Revisar o conteúdo do volume 3, focalizando objetos em uma cor.</li> <li>Identificar e praticar as estações e os meses do ano.</li> <li>Perguntar e responder a tarefa.</li> <li>Interpretar calendários.</li> <li>Traçar raciocínio lógico para contabilizar itens.</li> </ul>	<p>fell, spring, summer, winter, January, February, March, April, May, June, July, August, September, October, November, December, numbers 21 to 31</p> <p>computer, letter, magazine, newspaper, phone, radio, tablet, TV, between, in, in front of, next to, on, under</p> <p>dance, jump rope, play basketball, play soccer, play tennis, play the guitar, play volleyball, ride a bike, roller skate, sing, skateboard, swim</p> <p>cap, dress, flip-flops, hat, jacket, jeans, shoes, shorts, skirt, sneakers, socks, sweater, T-shirt</p> <p>cook, dance, eat, play, read, sleep, study, take a shower, talk, watch TV</p>	<p>How old are you? I'm (nine years old). When is your birthday? It's in (June).</p> <p>Where is/are the table(s)? It's (next to the magazines). They are (next to the magazines).</p> <p>Can you (dance)? Yes, I can./No, I can't. I can (jump rope). I can't (swim)</p> <p>What's he/she wearing? He's/She's wearing (jeans). Is he/she wearing a (white) (T-shirt)?</p> <p>What are you doing? I'm (watching TV). What is he/she doing? He's/She's (reading). What are they doing? They're (playing). Are you (cooking)? Yes, I am./No, I'm not. Is he/she (dancing)? Yes, he/she is./No, he/she isn't. Are they (playing)? Yes, they are./No, they aren't.</p> <p>What time is it? It's (eight) a.m./p.m./o'clock. It's (eighty) (fifty). I'm (reading). It's (today)/midnight.</p> <p>What do you usually have for (breakfast)? I usually have (cereal and milk).</p> <p>Where do you/they usually go? I/We/They usually/always/never go to the (park).</p>	<p>Calendário</p> <p>Rocudo</p> <p>Pesquisa</p> <p>Checklist de viagem</p> <p>Entrevista</p> <p>Legendas de foto</p> <p>Cardápio</p> <p>Aviso</p>	<p><b>CLIL: Ciências</b> Calendários e Cultura</p> <p><b>CLIL: Arte</b> Esportes e Criatividade</p> <p><b>Life Skills:</b> Segurança</p> <p><b>Life Skills:</b> Ter hábitos saudáveis</p>	<p>Infográfico sobre estações do ano e seus impactos na natureza.</p> <p>Objeto digital com jogo de memória para exploração do vocabulário da unidade.</p> <p>Vídeo para reforço de present continuous.</p> <p>Vídeo com enigmas sobre lugares apresentados na unidade.</p>
<b>1</b> <b>Months and Seasons</b>						
<b>2</b> <b>Communication</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar diferentes meios de comunicação.</li> <li>Descrver onde determinados objetos estão localizados.</li> <li>Escrever uma resposta a uma mensagem de texto.</li> </ul>					
<b>3</b> <b>Sports and Activities</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perguntar e responder sobre habilidades relacionadas a esportes.</li> <li>Identificar e compreender os resultados de uma pesquisa.</li> </ul>					
<b>4</b> <b>Nice Clothes!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar diferentes itens relacionados a peças de vestuário.</li> <li>Selecionar os itens necessários para uma viagem.</li> <li>Descrver o que uma pessoa está vestindo.</li> </ul>					
<b>5</b> <b>What Are They Doing?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Falar sobre o que você e outras pessoas estão fazendo.</li> <li>Perguntar e responder sobre o que você e outras pessoas estão fazendo.</li> </ul>					
<b>6</b> <b>What Time Is It?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ler as horas em relógios digitais e analógicos.</li> <li>Falar sobre o que você e outras pessoas estão fazendo em determinado horário.</li> <li>Perguntar e responder sobre o que você e outras pessoas estão fazendo em determinado horário.</li> </ul>	<p>earlier, later, midnight</p>				
<b>7</b> <b>Mealtime</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Falar sobre o que você come nas principais refeições.</li> <li>Perguntar o que outras pessoas comem nas principais refeições.</li> <li>Falar em que horário você faz as principais refeições.</li> <li>Perguntar em que horário outras pessoas fazem as principais refeições.</li> </ul>	<p>beans, bread, butter, cereal, cheese, chicken, eggs, hot chocolate, jam, juice, milk, pasta, pineapple, rice, salad, sandwich, steak, tea, toast, watermelon, breakfast, lunch, dinner</p>				
<b>8</b> <b>Vacation Time!</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Falar sobre o que você costuma fazer nas férias.</li> <li>Perguntar o que outras pessoas costumam fazer nas férias.</li> <li>Falar sobre o que você sempre faz nas férias.</li> <li>Falar sobre o que você nunca faz nas férias.</li> </ul>	<p>the beach, the countryside, the lake, the mall, the mountains, the park</p>				

# Scope and Sequence

Welcome		
<b>Vocabulary</b> <b>Time:</b> morning, afternoon, evening, night <b>Numbers:</b> fifty, sixty, seventy, eighty, ninety, one hundred <b>Simple comparatives:</b> tall – taller, short – shorter, big – bigger, small – smaller, young – younger, old – older, fast – faster, clever – cleverer		
<b>Structures</b> Hi! My name's (Ann). I'm (10) and I like (football). This is my sister, (Jenny). Do you like (films/Daniel Radcliffe)? Yes, I do. / No, I don't. / Sorry, I don't know him/her. What's your favourite number? My favourite number is (77). What about you?	I'm (taller) than Sam/you/him/her. He's/She's (taller) than Sam/you/me. You're (taller) than Sam/me/him/her. My hands are (bigger).	
1 Free time		
<b>Vocabulary</b> <b>Leisure activities:</b> skiing, cooking, watching TV, playing the guitar, playing computer games, skateboarding, reading the newspaper, chatting online, skipping, painting, playing hockey, reading magazines, watching films, surfing the Internet, walking the dog, riding a scooter <b>Special houses:</b> lighthouse, stairs, sea		<b>CLIL:</b> Social sciences (Special houses)  <b>Wider World:</b> At the weekend  <b>Values:</b> Set goals.  <b>Phonics: ou, ow</b> (out, loud, shout, cloud, low, snow, blow, yellow)
<b>Structures</b> What do you/they like doing? I/We/They like (skiing). What does he/she like doing? He/She likes (skiing). I/We/They don't like (skiing). He/She doesn't like (skiing).	Do you/they like (skipping)? Yes, I/we/they do. No, I/we/they don't. Does he/she like (skipping)? Yes, he/she does. / No, he/she doesn't.	
2 Wild animals		
<b>Vocabulary</b> <b>Wild animals/food:</b> giraffe, elephant, lion, monkey, hippo, crocodile, leaves, grass, fruit, meat, crab, camel, zebra, panda, gorilla <b>Habitats:</b> river, desert, grassland, forest, rainforest <b>The food chain:</b> herbivores, carnivores, omnivores, grass, grasshopper, mouse, snake, eagle, lion cubs, orangutans		<b>CLIL:</b> Science (The food chain)  <b>Wider World:</b> Wildlife parks  <b>Values:</b> Protect wildlife.  <b>Phonics: all, aw</b> (call, wall, tall, small, saw, draw, claw, yawn)
<b>Structures</b> (Giraffes) eat (leaves). Do (giraffes) eat (leaves)? Yes, they do. / No, they don't. What do (crabs) eat? They eat (worms). Where do (crabs) live? They live in (rivers).	How many (teeth) have (gorillas) got? They've got (32 teeth). How much (fish) do (crocodiles) eat? They eat (a lot of fish).	
3 The seasons		
<b>Vocabulary</b> <b>Weather:</b> warm, humid, wet, stormy, lightning, thunder, temperature, degrees <b>Seasonal activities:</b> go camping, go water skiing, go hiking, go snowboarding <b>Seasons:</b> spring, summer, autumn, winter <b>Natural disasters:</b> hurricane/typhoon/cyclone, wave, earthquake, tornado		<b>CLIL:</b> Science (Hurricanes)  <b>Wider World:</b> Natural disasters  <b>Values:</b> Be a good friend.  <b>Phonics: ew, y</b> (new, dew, chew, stew, my, try, fly, sky)
<b>Structures</b> What's the weather like today? It's (warm). / There's (thunder and lightning). What's the temperature today? It's (25) degrees.	I/We/They go (camping) in (spring). He/She goes (camping) in (spring). What was the weather like (last summer)? It was (sunny). What was the weather like (yesterday)? It was (windy).	

3

Livro *Our Discovery Island* – 4.

Fontes: [http://pearson.com.br/ourdiscoveryisland/home\\_port.asp?language\\_qty=Portuguese](http://pearson.com.br/ourdiscoveryisland/home_port.asp?language_qty=Portuguese)  
<https://www.pearsonelt.es/catalogue/Primary/Islands.html>

4 My week		
<b>Vocabulary</b>	<p><b>Activities:</b> have music lessons, have ballet lessons, do karate, do gymnastics, practise the piano, practise the violin, learn to draw, learn to cook, study English, study Maths</p> <p><b>Time:</b> morning, midday, afternoon, evening, a quarter past 2, half past 2, a quarter to 3</p> <p><b>Going to school:</b> road, radio, plane, snowmobile</p>	<p><b>CLIL:</b> Social sciences (Going to school)</p> <p><b>Wider World:</b> Daily routines and timetables</p> <p><b>Values:</b> Develop new interests.</p> <p><b>Phonics: ie, ue</b> (pie, tie, lie, fried, blue, glue, true, tissue)</p>
<b>Structures</b>	<p>What do you do on (Saturdays)? I (have music lessons) on (Saturdays). What does he/she do on (Saturdays)? He/She (has music lessons) at (2 o'clock). When do you (have music lessons)? I (have music lessons) in the (morning). When does he/she (have music lessons)? He/She (has music lessons) at (a quarter past 2).</p>	<p>She (always) has ballet lessons in the morning. She (often) goes to parties. She (never) walks.</p>
5 Jobs		
<b>Vocabulary</b>	<p><b>Jobs:</b> builder, firefighter, police officer, basketball player, film star, ballet dancer, astronaut, singer, model, journalist, photographer, carpenter, mechanic, lawyer, athlete</p> <p><b>Future jobs:</b> famous, champion, Olympic Games, train, coach, brave</p>	<p><b>CLIL:</b> Social sciences (Future jobs)</p> <p><b>Wider World:</b> My hero</p> <p><b>Values:</b> Study hard, work hard and play hard.</p> <p><b>Phonics: ie, y</b> (jungle, tickle, little, paddle, happy, funny, sunny, rainy)</p>
<b>Structures</b>	<p>What do you want to be? I want to be (a builder). What does he/she want to be? He/She wants to be (an astronaut). I don't want to be (an astronaut). He/She doesn't want to be (a builder). Do you want to be (a lawyer)? Yes, I do. / No, I don't. Does he/she want to be (a carpenter)? Yes, he/she does. / No, he/she doesn't.</p>	<p>Why does he/she want to be (an athlete)? He/She wants to be (an athlete) because he (can run fast).</p>
6 In the rainforest		
<b>Vocabulary</b>	<p><b>Nature:</b> hut, bridge, nest, waterfall, valley, mountain, vines, lake, sea, coast, hills</p> <p><b>Prepositions:</b> over, across, near, between – and –, around, through, towards, past</p> <p><b>The Amazon Rainforest:</b> nectar, hummingbirds, giant tarantulas, tapirs, parrots</p>	<p><b>CLIL:</b> Geography (The Amazon Rainforest)</p> <p><b>Wider World:</b> World forests</p> <p><b>Values:</b> Be prepared.</p> <p><b>Phonics: ce, ci, cir</b> (centre, princess, ice, rice, prince, city, circus, circle)</p>
<b>Structures</b>	<p>Where's the (hut)? It's (over) the (mountain). It's (across) the (bridge). Where are the (huts)? They're (near) the (waterfall). They're (between) the (mountain) (and) the (lake). (Could) you (walk) around the lake? Yes, I could. / No, I couldn't. I (could walk) around the lake but I (couldn't swim) across it.</p>	<p>Yesterday I (walked) through the hills. Last week he/she (talked) to the teacher. climb – climbed, hike – hiked, jump – jumped, listen – listened, look – looked, play – played, stay – stayed, walk – walked</p>

<b>7 Feelings</b>		
<b>Vocabulary</b>	<b>Actions/emotions:</b> crying, shouting, yawning, frowning, laughing, blushing, smiling, shaking, nervous, proud, relieved, surprised, relaxed, embarrassed, worried <b>Cultural traditions:</b> lantern, dragon dance, traditional dress	<b>CLIL:</b> Social sciences (Music, films and feelings) <b>Wider World:</b> Cultural traditions <b>Values:</b> Help others in need. <b>Phonics:</b> <b>ge, dge</b> (gem, gentleman, page, large, edge, badge, hedge, bridge)
<b>Structures</b>	Why are you (crying)? I'm (crying) because I'm (sad). Why is he/she (smiling)? He's/She's (smiling) because he's/she's (happy). What's the matter? I'm (nervous). How do you feel? I feel (ill/sick). What makes you (feel nervous)? (Tests) make me (feel nervous).	Help (me)! I can help (you). Put (it) in the box. Give (them) a hug. I – me, you – you, he – him, she – her, it – it, we – us, they – them
<b>8 Action!</b>		
<b>Vocabulary</b>	<b>Outdoor activities and equipment:</b> snorkelling, snorkel, surfing, surfboard, sailing, life jacket, kayaking, paddle, fishing, fishing rod, horse-riding, riding boots <b>Emotions:</b> fond of, crazy about, bored with, scared of, terrified of <b>Extreme sports:</b> rafting, bungee jumping, rock climbing, scuba diving, hang gliding, beach volleyball <b>Coral reefs:</b> save, coral reef, skeleton, seahorse, starfish, global warming, dead, sea snake, starfish, butterfly fish, parrot fish	<b>CLIL:</b> Science (Save the reefs!) <b>Wider World:</b> Summer camps <b>Values:</b> Enjoy all your activities. <b>Phonics:</b> <b>ph, wh</b> (phone, dolphin, elephant, alphabet, wheel, white, whale, whisper)
<b>Structures</b>	Let's go (snorkelling)! Great idea! I love (snorkelling). Let's go (horse-riding)! Sorry, I don't like (horse-riding). Have you got (riding boots)? Yes, I have. / No, I haven't. What are you (fond of)? I'm (fond of) (rafting).	What are you going to do (next month)? I'm going to go (surfing). What's he/she going to do (this summer)? He's/She's going to (visit his/her grandparents).
<b>Goodbye</b>		
<b>Structures</b>	He/She wants to be a (film star). Sam likes (playing football).	Who's your favourite (film star)? Why do you like him/her? What country is he/she from?
<b>Festivals</b>		
<b>Vocabulary</b>	<b>Halloween:</b> moon, owl, skeleton, monster, bone <b>Christmas Day:</b> Christmas crackers, Christmas pudding, Christmas lunch, open presents, play with presents, snowman, snowball <b>Easter:</b> chocolate bunny, jelly beans, Easter eggs, trail <b>Mother's Day:</b> breakfast in bed, toast, tea, rose, box of chocolates <b>Pancake Day:</b> toss, frying pan <b>Earth Day:</b> recycle plastic, reuse paper, don't use plastic bags, recycle cans, reuse glass bottles, give old clothes to other people	

Unidade	Tópico	Funções de linguagem	Estrutura
1 Kids around the world	Países e nacionalidades	Identificar e falar sobre países e nacionalidades.	Where are you from? I'm from (Canada). What's your nationality? I am (Canadian). Are you (Italian)? Yes, I am / No, I'm not. What's your first name? What's your surname?
2 I feel happy!	Emoções e doenças físicas	Falar sobre emoções; descrever pessoas, animais e objetos.	How are you? / How do you feel today? I'm (calm) / I feel (calm). He/She's (tired and tall).
3 What's the matter?	Problemas de saúde e sugestões	Identificar, nomear, falar sobre problemas de saúde; dar sugestões.	What's the matter? I'm not feeling well. I have a (backache). Eat (healthily food) / Don't eat (too much junk food).
4 It's lunchtime!	Comidas, bebidas e sobremesas	Identificar, nomear, falar sobre alimentos; pedir comida em um restaurante.	What's your favorite (dessert)? My favorite (dessert) is (ice cream). I like/ I don't like (social). He/She doesn't like (juice). I want (chicken).
5 What do you want to be?	Profissões	Identificar, nomear e descrever profissões.	What does he/she do? / What's his/her job? He/She's (a nurse). What do you want to be? What does a (painter) do? He/She (paints houses).
6 Cool wild animals	Animais selvagens	Identificar, nomear e descrever animais selvagens; revisar números de 1 a 100.	How many (tigers) are there? There are (twenty two). (Penguins) are (cute) and (live in Antarctica) / (Tigers) are (fast) and (beautiful).
7 How often do you...?	Atividades rotineiras e frequentes	Descrever rotina usando adjetivos de frequência e expressões de tempo.	How often do you (play video games)? (I always) sometimes (never) (play videogames). (I play video games) once a week. How often does he/she (go to the cinema)? He/She (goes to the cinema) twice a week.
8 What are you doing?	Atividades realizadas no momento	Identificar e nomear atividades que estão acontecendo no momento.	What are you doing? I'm (playing soccer) / What's he/she doing? He/She's (singing). I'm (He's/She's) They're not (dancing). Are you / is he/she / Are they (watching TV)? Yes, I am / he/she is / they are. No, I'm not / he/she isn't / they aren't.

Review Units 1 to 8		Glossary
Workbook	p. 84	p. 108
	p. 93	p. 113

Vocabulário	Valores	Projeto
Canada/Japanese, China/Greece, Brazil/Brazilian, The United States/American, Italy/Italian, Argentina/Argentinian, England/English, Mexico/Mexican, South Africa/South African, flag, first name, last name, age, country, singer, actor, actress, young, beautiful, thin, fat, old, young, short, tall, cute, happy, sad, angry, tired, calm, excited, bored	When the world is together Respect others' feelings	Live Flags I Feel Music
cold, stomachache, headache, toothache, earache, fever, sore throat, cough, backache I cut (my finger) / broke (my arm), sick	Everybody needs attention	A Get-Well Message
I'm hungry, junk food, healthy food, hot dog, chicken sandwich, spaghetti, tomato, lettuce, onion, vegetables, carrots, cauliflower, broccoli, soup, pancake, egg, corn, soda, ice tea, juice, water, coconut water, milk, shake, fruit, salad, chocolate pie, apple pie, pudding, cake, doughnuts	We are what we eat	It's Smoothie Time!
police officer, firefighter, baker, bricklayer, mechanic, painter, doctor, nurse, maid, dentist, driver, shop assistant, lawyer, teacher, vet	All jobs are important	Profession Icons
fox, beaver, mole, squirrel, bison, eagle, amoeba, toucan, macaw, sloth, penguin, cheetah, vulture, bat, deer, jaguar, raccoon, yak, flamingo, iguana, butterfly, canary, wolf, crocodile	Protect the environment	Original Animals
always, sometimes, never, once/twice/ three times a week/month, every morning/day/week/month	Reading is very important	A Day in the Life of...
go to the movies, play a musical instrument, listen to music, wear jeans, eat sushi, travel to the beach, go to a library, have a haircut, cry, drink coffee/tea, stay up late, travel by air, sleep, cry, get angry	Keep in touch with your friends	A Postcard
swimming, listening, fishing, watching, reading, playing, sleeping, studying, surfing, surfing, drawing, swimming, making, dancing, running, singing, newspaper, book, beach, sandcastles		





# Scope and sequence

Welcome		
<p><b>Grammar</b></p> <p>He likes (playing). / They like (running). How about (going to the cinema)? I (played) (tennis) on (Monday morning). He/She (danced) at the (party) on (Friday evening). They (went to) the (cinema) on (Saturday afternoon).</p>	<p><b>Vocabulary</b></p> <p>listened, played, practised, studied, watched, went, fell, took two days ago, yesterday, now, today, tomorrow</p>	<p><b>Additional language</b></p>
1 Friends		
<p><b>Grammar</b></p> <p>What does he/she look like? He's (good looking). / She's (beautiful). / He's/She's got (straight dark hair) and (brown eyes). He/She hasn't got (blond(e) hair). What do they look like? They're (tall) and (handsome). / They've got (short blond hair) and (blue eyes). / They haven't got (dark hair). What's he/she like? He's (sporty) and he's (clever). / She's (bossy) but (hard-working). I like him because he's (kind). She is (taller) than (her brother). She is the (tallest) (in her family). They are (more handsome) than ... They are the (most handsome). I think that ... / I believe that ...</p>	<p><b>Vocabulary</b></p> <p><b>Physical descriptions:</b> dark hair, spiky hair, handsome, good-looking, moustache, blond(e) hair, beautiful, cute, beard, straight hair, curly hair, bald <b>Personal descriptions:</b> bossy, kind, sporty, lazy, clever, shy, talkative, helpful, friendly, hard-working <b>CLIL:</b> intelligent, bored, excited, important, lovely, little</p>	<p><b>Additional language</b></p> <p><b>CLIL:</b> Art (Personal descriptions) <b>Wider World:</b> Families of the world <b>Values:</b> Help your friends in class. <b>Phonics:</b> -er / -or endings</p>
2 My life		
<p><b>Grammar</b></p> <p>You must (brush your teeth). (<i>Order</i>) You should (brush your teeth). (<i>Advice</i>) I never (brush my teeth). He sometimes (brushes his teeth). She usually (brushes her teeth). They often (brush their teeth). We always (brush our teeth). Should + not = Shouldn't Infinitive of purpose Your tongue helps you to taste the food.</p>	<p><b>Vocabulary</b></p> <p><b>Daily routines:</b> brush my teeth, make my bed, wash my face, tidy my room, do my homework, take out the rubbish, revise for a test, take notes in class, meet my friends, be on time <b>Adverbs of frequency:</b> never, sometimes, usually, often, always <b>CLIL:</b> butter, chocolate, flour, sugar, salt, smell, taste, plate, snack, digestion</p>	<p><b>Additional language</b></p> <p><b>CLIL:</b> Food/science (Digestion) <b>Wider World:</b> Shopping for food <b>Values:</b> Giving is great! <b>Phonics:</b> Present simple 3rd person singular /s/ /z/ /iz/</p>

3 Free time		
<p><b>Grammar</b></p> <p>What is she good at? She's good at (hitting) but she isn't good at (catching). What are they good at? They're good at (hitting) but they're not good at (catching).</p> <p>What were you doing (yesterday at 7.00)? I was (going to school). What was he/she doing (yesterday at 7.00)? He/She was (going to school). What were they doing (yesterday at 7.00)? They were (going to school).</p> <p>Were you (going to school)? Yes, I was. / No, I wasn't. Was he/she (going to school)? Yes, he/she was. / No, he/she wasn't. Were they (going to school)? Yes, they were. / No, they weren't.</p> <p>What would you prefer, dancing or singing? I'd rather sing than dance. / I'd prefer singing to dancing.</p>	<p><b>Vocabulary</b></p> <p><b>Activities:</b> hitting, kicking, throwing, catching, diving, going shopping, telling jokes, reading poetry, playing video games</p> <p>trampolining, playing chess, playing the drums, acting, rollerblading, running races, singing karaoke, skateboarding, reading magazines, drawing</p> <p><b>CLIL:</b> score, graph, highest, lowest, range, calculate, team</p>	<p><b>Additional language</b></p> <p><b>CLIL:</b> Maths (Graphing favourite hobbies)</p> <p><b>Wider World:</b> Funny sports</p> <p><b>Values:</b> Try new things. Have a hobby.</p> <p><b>Phonics:</b> Rising &amp; falling intonation: questions and answers.</p>
4 Around the world		
<p><b>Grammar</b></p> <p>There's a rainforest in Brazil. / There isn't a rainforest in Spain. There are some penguins in Argentina. / There aren't any penguins in Italy.</p> <p>Is there a volcano? Yes, there is. / No, there isn't. Are there any volcanoes? Yes, there are. / No, there aren't.</p> <p>How much water is there in the lake? Not much / a little / a lot. How many lakes are there in that country? Not many / a few / a lot.</p>	<p><b>Vocabulary</b></p> <p><b>Countries:</b> China, Korea, Japan, Australia, the United States, Mexico, Poland, Brazil, Argentina, the United Kingdom, Spain, Italy, Egypt, Turkey</p> <p><b>Places:</b> forest, desert, pyramid, statue, city, cave, volcano, lake</p> <p><b>CLIL:</b> air, future, planet, hill, sky, space</p>	<p><b>Additional language</b></p> <p><b>CLIL:</b> Science (The Solar System)</p> <p><b>Wider World:</b> The weather</p> <p><b>Values:</b> Teamwork is important.</p> <p><b>Phonics:</b> Negative contractions (isn't, aren't, wasn't, weren't, hasn't, haven't, don't, doesn't, didn't)</p>
5 Clothes		
<p><b>Grammar</b></p> <p>How much is that (wallet)? It's £20 (twenty pounds). How much are those gloves? They are £24.50 (twenty-four pounds fifty). It's too expensive. / They're too expensive.</p> <p>Whose (hat) is this? It's Dan's/mine/yours/his/hers/its/ours/theirs. Whose (glasses) are these? They're Louise's/mine/yours/his/hers/its/ours/theirs.</p> <p>I'll buy this belt. I am going to save money this year.</p>	<p><b>Vocabulary</b></p> <p><b>Adjectives for clothes:</b> tracksuit, swimsuit, watch, bracelet, wallet, umbrella, gloves, belt, pocket, label</p> <p><b>Clothing and accessories:</b> tight, baggy, cheap, expensive, old-fashioned, modern</p> <p><b>Numbers 100 – 1000:</b> 101, 102, ... 999 and 1000</p> <p><b>CLIL:</b> shop assistant, advertisement, receipt, change, customer, department store, money</p>	<p><b>Additional language</b></p> <p><b>CLIL:</b> Social science (Shopping)</p> <p><b>Wider World:</b> Charity shops</p> <p><b>Values:</b> Dress correctly for each occasion.</p> <p><b>Phonics:</b> Intonation: Exclamations!</p>

6 Party time		
<p><b>Grammar</b></p> <p>I (brought) a (present). / They didn't (bring) any (presents). They could (come to the party). / They couldn't (eat everything).</p> <p>Where did you go? I went to (Ghana). When did you go to (Ghana)? I went on (August 1st). What did you see? I saw (giant butterflies). Who did you meet? I met (my uncle).</p> <p>I must... / I have to...</p>	<p><b>Vocabulary</b></p> <p><b>Regular &amp; irregular past tense verbs:</b> make/made, have/had, come/came, give/gave, get/got, sing/sang, bring/brought, meet/met, eat/ate, see/saw</p> <p><b>Ordinal numbers 1st–31st:</b> first, second, third, fourth, fifth, sixth, seventh, eighth, ninth, tenth, eleventh, twelfth, thirteenth, fourteenth, fifteenth, sixteenth, seventeenth, eighteenth, nineteenth, twentieth, twenty first, twenty-second, twenty-third, twenty-fourth, twenty-fifth, twenty-sixth, twenty-seventh, twenty-eighth, twenty-ninth, thirtieth, thirty-first</p> <p><b>CLIL:</b> month, diary, native American, settler, voyage</p>	<p><b>Additional language</b></p> <p><b>CLIL:</b> History (The first Thanksgiving)</p> <p><b>Wider World:</b> New Year's Eve around the world</p> <p><b>Values:</b> Be a creative problem solver.</p> <p><b>Phonics:</b> Intonation: Closed (or Yes/No) questions and Information (or Wh-) questions</p>
7 School		
<p><b>Grammar</b></p> <p>Was it interesting? Yes, it was. / No, it wasn't. Was there an alien in it? Yes, there was. / No, there wasn't. Were there any exciting stories? Yes, there were. / No, there weren't.</p> <p>Did you have maths on Tuesday? Yes, I did. / No, I didn't. Did she have History on Friday? Yes, she did. / No, she didn't.</p> <p>I have finished. / I haven't finished. He has drawn the pictures. / He hasn't drawn the pictures.</p>	<p><b>Vocabulary</b></p> <p><b>Adjectives:</b> interesting, boring, exciting, scary, funny, difficult, easy, romantic</p> <p><b>School subjects:</b> Computer Studies, Maths, Geography, Science, History, Art, Music, Sport, Design, Drama</p> <p><b>CLIL:</b> glue, scissors, storyboard, character, scene</p>	<p><b>Additional language</b></p> <p><b>CLIL:</b> Art: (Creating a storyboard)</p> <p><b>Wider World:</b> Unusual Schools</p> <p><b>Values:</b> Learn about your older family members' youth.</p> <p><b>Phonics:</b> Long and short vowels</p>
8 All about us		
<p><b>Grammar</b></p> <p>Is he from the United States? Yes, he is. / No, he isn't. Where's she from? She's from Argentina. She's Argentinian. Where are they from? They're from Australia. / They're Australian.</p> <p>He's an artist who likes playing the guitar. It's an American film that is very famous.</p> <p>This is the gym where I go twice a week. Those oranges, which I bought yesterday, are delicious.</p> <p>in – the morning, June, spring, 2008 on – Thursday, January 16th at – five o'clock, night</p>	<p><b>Vocabulary</b></p> <p><b>Nationalities:</b> American, Colombian, Brazilian, Argentinian, British, Spanish, Italian, Egyptian, Chinese, Australian, Canadian, Irish, Greek, Polish, Turkish, Japanese</p> <p><b>Jobs:</b> artist, photographer, painter, astronaut, businessman, cook, firefighter, dentist, waiter, actor, engineer, mechanic, footballer, journalist</p> <p><b>CLIL:</b> time, a.m., p.m., midday, midnight, hour, minute, date, year</p>	<p><b>Additional language</b></p> <p><b>CLIL:</b> Social Science (Time)</p> <p><b>Wider World:</b> Video games</p> <p><b>Values:</b> Be a good role model for others.</p> <p><b>Phonics:</b> Simple past of regular verbs -ed: /t/ /d/ /ɪd/</p>
Goodbye		
Revision		
Festivals		
<p><b>Halloween:</b> apple bobbing, pumpkin bread, caramel corn, devil, ghost story, gravestone, spooky food</p> <p><b>Christmas:</b> Christmas tree, Father Christmas, mistletoe, Christmas cards, stocking, turkey, Brussels sprouts, Christmas pudding</p> <p><b>Pancake day:</b> Shrove Tuesday, recipe, pour, beat, heat, toss, batter, syrup, topping, mashed</p> <p><b>April Fool's Day:</b> prize, contest, prank</p>		