



Governo do Estado do Rio Grande do Norte  
Universidade Do Estado Do Rio Grande Do Norte (UERN)  
**Campus Avançado de Pau dos Ferros (CAPF)**  
Departamento de Letras Estrangeiras (DLE)  
Curso Letras Língua Inglesa

**ANTÔNIA RAFAELA COSMIRO**

**A ABORDAGEM BASEADA EM PROJETOS (ABP): UMA ANÁLISE DE  
EXPERIÊNCIAS DO ESTÁGIO COM O PROGRAMA RESIDÊNCIA  
PEDAGÓGICA EM AULAS DE INGLÊS**

**PAU DOS FERROS - RN**

**2024**

**A ABORDAGEM BASEADA EM PROJETOS (ABP): UMA ANÁLISE DE  
EXPERIÊNCIAS DO ESTÁGIO COM O PROGRAMA RESIDÊNCIA  
PEDAGÓGICA EM AULAS DE INGLÊS**

Monografia apresentada ao Curso de Letras Língua Inglesa (DLE/CAPF/UERN) como pré-requisito à conclusão da disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso.

Orientador: Prof. Dr. Jailson José dos Santos

**PAU DOS FERROS - RN**

**2024**

© Todos os direitos estão reservados a Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. O conteúdo desta obra é de inteira responsabilidade do(a) autor(a), sendo o mesmo, passível de sanções administrativas ou penais, caso sejam infringidas as leis que regulamentam a Propriedade Intelectual, respectivamente, Patentes: Lei nº 9.279/1996 e Direitos Autorais: Lei nº 9.610/1998. A mesma poderá servir de base literária para novas pesquisas, desde que a obra e seu(a) respectivo(a) autor(a) sejam devidamente citados e mencionados os seus créditos bibliográficos.

**Catálogo da Publicação na Fonte.  
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte.**

C834a      Cosmiro, Antônia Rafaela  
A ABOARDAGEM BASEADA EM PROJETOS (ABP): UMA ANÁLISE DE EXPERIÊNCIAS DO ESTÁGIO COM O PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA EM AULAS DE INGLÊS. / Antônia Rafaela Cosmiro. - Universidade Do Estado Do Rio Grande Do Norte (UERN), 2024. 41p.

Orientador(a): Prof. Dr. Jailson José dos Santos.  
Monografia (Graduação em Letras (Habilitação em Língua Inglesa e suas respectivas Literaturas)). Universidade do Estado do Rio Grande do Norte.

1. Abordagem Baseada em Projetos. 2. Ensino de Inglês. 3. Educação Pública. 4. Metodologias Ativas. I. Santos, Jailson José dos. II. Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. III. Título.

O serviço de Geração Automática de Ficha Catalográfica para Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC's) foi desenvolvido pela Diretoria de Informatização (DINF), sob orientação dos bibliotecários do SIB-UERN, para ser adaptado às necessidades da comunidade acadêmica UERN.

**A ABORDAGEM BASEADA EM PROJETOS (ABP): UMA ANÁLISE DE  
EXPERIÊNCIAS DO ESTÁGIO COM O PROGRAMA RESIDÊNCIA  
PEDAGÓGICA EM AULAS DE INGLÊS**

Monografia apresentada ao Curso de Letras Língua Inglesa como pré-requisito à conclusão da disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso.

Aprovada em 06 de dezembro.

**BANCA EXAMINADORA**

Documento assinado digitalmente  
**gov.br** JAILSON JOSE DOS SANTOS  
Data: 20/12/2024 04:51:08-0300  
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

---

**Prof. Dr. Jailson José dos Santos**

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN

Documento assinado digitalmente  
**gov.br** MARIA DAS DORES ALVES DE SOUZA  
Data: 23/12/2024 12:33:13-0300  
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

---

**Profa Ma. Maria das Dores Alves de Souza**

Secretaria Estadual de Educação do Rio Grande do Norte - 15ª DIREC

**Marcos Nonato  
de Oliveira**

Assinado de forma digital por  
Marcos Nonato de Oliveira  
Dados: 2024.12.25 07:20:28 -03'00'

---

**Prof. Dr. Marcos Nonato de Oliveira**

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN

## **Dedicatória**

Expresso minha profunda gratidão a Deus, que ouviu e atendeu todas as minhas preces, especialmente o sonho de ser aprovada no SISU e conquistar uma vaga na UERN. Esse marco representou o início de uma trajetória repleta de realizações e da concretização de um objetivo há muito desejado. Cada passo dessa caminhada foi guiado por sua infinita graça, que me fortaleceu diante dos desafios e celebrou comigo as vitórias.

Aos meus pais, Laene Matias e Ivanécio Cosmiro, que são minha maior inspiração. Este trabalho é dedicado a vocês, porque foi graças ao amor, esforço e dedicação de ambos que consegui realizar este sonho. Vocês me ensinaram o valor da persistência e da coragem, e eu jamais terei palavras suficientes para expressar minha gratidão.

Aos meus irmãos, Gabriel e Daniela, que sempre estiveram ao meu lado, compartilhando palavras de incentivo, amor e apoio. Vocês foram meu refúgio e minha motivação em tantos momentos, e sou imensamente grata por termos construído uma relação tão especial.

À minha tia Conceição Matias, expresso minha profunda gratidão pelo apoio constante ao longo dessa jornada. Sua motivação incansável, seu olhar sempre positivo e sua crença inabalável no meu potencial foram fundamentais para que eu permanecesse focada no meu sonho e não desistisse da universidade. Seu encorajamento e confiança em mim foram um alicerce precioso, e por isso, serei eternamente grata.

À Maria do Socorro, uma pessoa extremamente especial na minha vida, cuja importância não consigo medir em palavras. Mesmo à distância, você foi meu alicerce nos momentos mais difíceis, me ajudando a enfrentar o medo e a encontrar forças para seguir em frente. Seu apoio e dedicação foram fundamentais para que eu pudesse superar os desafios e alcançar meus objetivos. Sua presença na minha vida é uma dádiva pela qual sempre serei grata.

À minha grande amiga Roneide, com quem compartilhei tantos momentos inesquecíveis na universidade. Obrigada por estar ao meu lado em cada etapa

dessa jornada, pelas risadas, conversas e apoio que tornaram tudo mais leve e significativo.

Aos professores do curso de Letras - Língua Inglesa da UERN, meu respeito e gratidão por cada ensinamento, orientação e palavra de incentivo. Vocês não foram apenas educadores, mas também inspiração para que eu pudesse crescer academicamente e pessoalmente.

Por fim, dedico este trabalho ao curso de Letras - Língua Inglesa da UERN e a todos que fazem parte dele, tanto docentes quanto discentes. Fazer parte dessa história foi uma honra, e espero que este projeto possa inspirar ou contribuir de alguma forma para quem o encontrar.

A todos vocês, minha eterna gratidão. Cada um foi essencial para que eu chegasse até aqui, e levo comigo o amor, os aprendizados e os momentos que construímos juntos. Muito obrigada!

## **Agradecimentos**

É com grande respeito e gratidão que inicio este agradecimento. Primeiramente, gostaria de expressar minha sincera gratidão ao meu coordenador, o Professor Dr. Jailson José dos Santos, por ter aceitado acompanhar-me neste projeto. Seu empenho foi fundamental para minha motivação, especialmente diante das dificuldades que surgiram ao longo do percurso. Agradeço profundamente pela orientação e apoio contínuos, que foram essenciais para a conclusão deste trabalho.

Estendo minha gratidão a todos os profissionais do Departamento de Letras – Língua Estrangeira, do curso de Letras – Língua Inglesa da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), pelo apoio incondicional durante a realização deste trabalho. A colaboração e o incentivo de cada um foram imprescindíveis para o meu desenvolvimento acadêmico e profissional.

Aos membros da banca examinadora, Profa. Ma. Maria das Dores Alves de Souza e Prof. Dr. Marcos Nonato de Oliveira, expresso minha sincera gratidão pela consideração e pelas valiosas contribuições. Suas sugestões e comentários foram determinantes para o aprimoramento do conteúdo apresentado.

A todos, minha eterna gratidão pelo apoio e pela colaboração essenciais para a realização deste trabalho.

## Epígrafe

"O ensino baseado em projetos é uma abordagem que encoraja os estudantes a explorarem ideias, resolver problemas e criar produtos significativos, conectando-se ao mundo real"  
(Bender 2014)

## Resumo

Este estudo analisa a aplicação dos aspectos da Abordagem Baseada em Projetos (ABP) no ensino de língua inglesa no contexto de uma escola pública brasileira, com foco em experiências do Programa Residência Pedagógica (PRP). A pesquisa, de base qualitativa, explorou uma proposta pedagógica implementada em uma escola estadual na cidade de Pau dos Ferros-RN, onde alunos da terceira série do Ensino Médio produziram textos em formato de livro do gênero textual histórias em quadrinhos (HQs) em inglês. Nossa pesquisa se configura como um trabalho da área das ciências humanas, onde estão alocados os estudos da linguagem, sendo de natureza qualitativa em virtude do tipo de análise a que submetemos os dados. Nos debruçamos sobre um corpus constituído por uma sequência didática elaborada por estudantes residentes do Programa Residência Pedagógica (PRP), de modo que as interpretações dos dados se triangulam com as diretrizes teóricas da ABP e das metodologias ativas (BENDER, 2014; BEHRENS & JOSÉ, 2001). Os resultados indicam que a ABP promoveu um aprendizado significativo, ao integrar teoria e prática, além de ajudar a desenvolver habilidades linguísticas e socioemocionais, como autonomia, criatividade e trabalho em equipe. A julgar pelos dados analisados, pode-se afirmar que a metodologia permitiu que os estudantes se tornassem protagonistas de seu aprendizado, fortalecendo seu engajamento e senso crítico. Apesar dos desafios estruturais enfrentados no contexto público, a proposta demonstrou o potencial transformador que as metodologias ativas podem proporcionar à educação e, conseqüentemente, contribuir para a formação integral dos alunos, reforçando a relevância de uma prática de ensino baseada em temas relevantes e contextualizada. O trabalho conclui que a ABP é uma ferramenta eficaz para alinhar o aprendizado às demandas contemporâneas, sugerindo a ampliação de sua implementação no sistema educacional brasileiro.

**Palavras-chave:** Abordagem Baseada em Projetos; Ensino de Inglês; Educação Pública; Metodologias Ativas.

## ABSTRACT

This study analyzes the application of aspects of Project-Based Learning (PBL) in English language teaching within the context of a Brazilian public school, with a focus on experiences from the Pedagogical Residency Program (PRP). The research, which is qualitative in nature, explored a pedagogical proposal implemented in a state school in Pau dos Ferros-RN, where third-year high school students produced texts in the format of comic book (HQ) stories in English. Our research is situated within the field of human sciences, where language studies are located, and is qualitative due to the type of analysis we applied to the data. We examined a corpus consisting of a didactic sequence created by student residents of the Pedagogical Residency Program (PRP), so that the data interpretations triangulate with the theoretical guidelines of PBL and active methodologies (BENDER, 2014; BEHRENS & JOSÉ, 2001). The results indicate that PBL promoted significant learning by integrating theory and practice, as well as helping to develop linguistic and socio-emotional skills, such as autonomy, creativity, and teamwork. Judging by the analyzed data, it can be stated that the methodology allowed students to become protagonists of their learning, strengthening their engagement and critical thinking. Despite the structural challenges faced in the public context, the proposal demonstrated the transformative potential that active methodologies can bring to education and, consequently, contribute to the comprehensive formation of students, reinforcing the relevance of teaching practices based on relevant and contextualized themes. The study concludes that PBL is an effective tool for aligning learning with contemporary demands, suggesting the expansion of its implementation in the Brazilian educational system.

**Keywords:** Project-Based Approach; English Teaching; Public Education; Active Methodologies.

## Sumário

<b>1 Introdução</b> .....	<b>1</b>
<b>2 Reflexões descritivas sobre métodos de ensino em Língua Inglesa</b> .....	<b>4</b>
2.1 Métodos de ensino: a eterna necessidade de retomada histórica .....	4
2.1.1 Método Gramática- Tradução (Tradicional) .....	5
2.1.2 Método Audiolingual .....	5
2.1.3 Abordagem Comunicativa .....	6
2.1.4 Retomando um marco: “There is no Best method” .....	9
2.2 O ensino brasileiro baseado em Projeto .....	11
2.2.1 Contexto do Ensino por Projetos no Brasil .....	11
2.2.2 Princípios Fundamentais do Ensino por Projetos .....	11
2.3 Implementação do ensino por projetos na escola pública brasileira .....	13
2.4 Benefícios do Ensino por Projetos para os Alunos e a Comunidade.....	15
2.5 O Futuro do Ensino por Projetos no Brasil .....	17
<b>3 A aprendizagem em inglês baseada em Projetos (ABP)</b> .....	<b>19</b>
<b>4 Metodologia aplicada à pesquisa</b> .....	<b>22</b>
4.1 Aspectos Gerais .....	22
4.2 Objeto de Estudo .....	22
4.3 Método de Análise .....	23
<b>5 Reflexões analíticas: explorando a ABP em turmas do Ensino Médio</b> ...	<b>23</b>
5.1 O Programa Residência Pedagógica.....	23
5.2 Análise da Proposta de intervenção pedagógica e resultados alcançados	24
5.3 Análise das materialidades produzidas por estudantes do ensino médio na aula de inglês. ....	33
<b>6 Considerações finais</b> .....	<b>36</b>
<b>7 Referências</b> .....	<b>38</b>
Anexos .....	41

## 1 Introdução

A Abordagem Baseada em Projetos (ABP) surgiu no fim da década de 1960 na Faculdade de Medicina da Universidade McMaster, na cidade de Hamilton, no Canadá. Inicialmente, ela foi mais comum em cursos da área da saúde, porém expandiu-se para áreas como engenharia (Barreto et al., 2017; Cecílio e Tedesco, 2019) e, também, empregado na formação de professores (Erdogan e Senemoglu, 2014; Pasquarelli e Oliveira, 2017).

Neste tipo de Abordagem, os alunos são incentivados a compreender os conceitos básicos e as relações de uma teoria, a fim de aprender a usá-los na resolução do problema ou elaboração do projeto, relacionando a teoria com a prática de maneira mais íntima e aprofundada (Lehtovuori et al., 2013; Seery, 2015).

Ao observar a condução de atividades em um núcleo do Programa Residência Pedagógica (PRP) de uma escola pública estadual de ensino médio no município de Pau dos Ferros-RN, foi possível identificar algumas práticas didático-metodológicas que pareceram culminaram na efetividade da aprendizagem dos alunos. Essas práticas eram oriundas de uma sequência didática, elas se desenvolviam a partir de um planejamento de longo prazo, do qual eram propostos o estudo e a produção de um gênero de texto que resultavam na apresentação de histórias em quadrinhos (HQs).

Diante das observações realizadas a partir da ocorrência daquele programa (PRP) teve por objetivo geral explorar e compreender como as práticas de ensino baseadas em projetos temáticos (ABP) podem tornar o ensino e a aprendizagem de inglês na educação básica mais produtivos. Além disso, os objetivos específicos buscaram empreender reflexões descritivas sobre o ensino e a aprendizagem de inglês no Brasil; caracterizar o conceito de ABP, nas bases do ensino crítico de línguas; e apontar as vantagens de se adotar uma prática pedagógica baseada em projetos. compreender qual o propósito funcional das práticas didáticos-metodológicas em sala

Isso posto, consideramos importante lembrar que o ensino e a aprendizagem de Língua Inglesa na escola pública têm um lastro de debates bastante extenso. Os estudos de Lima (2009; 2011) são dois exemplos de trabalhos que ilustram bem esse debate. Primeiro porque abrange diversos autores e, segundo, porque possui um conjunto de temas que podem ser levantados a partir de suas leituras. As produções e as discussões em torno deste ensino se dão em algumas vertentes: i) os procedimentos da oferta de educação formal, que levaram os governos do Brasil ao longo dos anos a construir um cabedal de instrumentos legais sobre a oferta desse ensino; ii) uma longa produção teórica na área, sobretudo pela linguística aplicada e; iii) a sistematização pelo próprio Governo do Brasil de uma sumarização teórica oficial, que se concretiza em documentos como os Parâmetros Curriculares Nacionais e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Estes documentos se apresentam como instrumentos obrigatórios para a Educação Nacional, como é o caso da BNCC.

O ensino da língua inglesa pode ser estruturado de diferentes maneiras com diversos métodos de aplicação em sala de aula. Por isso é importante enfatizar que não se faz necessário apenas apresentar o resultado do trabalho pedagógico, mas compreender como a sequência didática, fruto da experiência observada [caso da interposição estágio e Residência Pedagógica], pode se constituir em um indício de que o ensino baseado em projetos se apresente como uma possibilidade redentora para as práticas de educação nas escolas.

Este estudo surge, portanto, da constatação de que os resultados produzidos pelos alunos, a partir de uma proposta de aula dos professores residentes, foram positivamente constituídos, posto que na produção de conhecimento ocorreu um impulsionamento da criatividade. Eles se utilizaram, da língua inglesa para a produção textual no referido gênero de texto, mas não só isso, foram capazes de imprimir na produção temas que lhes permitiram também se posicionar politicamente sobre temas sociais dos mais diversos e fizeram isso criticamente.

Esta pesquisa está estruturada em capítulos que versarão sobre o tema focal. Assim, o primeiro capítulo introduz o trabalho, trazendo uma abordagem sobre o objetivo deste estudo. No segundo capítulo, abordou-se sobre o ensino

de língua inglesa no Brasil, na qual retoma-se historicamente uma descrição do ensino na escola pública e nos contextos de ensino - aprendizagem em língua inglesa de maneira geral.

No terceiro capítulo, dissertou-se sobre a Abordagem Baseada em Projetos (ABP) como um aparato metodológico para o ensino na escola pública. O quarto capítulo tratou de descrever a metodologia adotada nessa pesquisa e no quinto capítulo discutiu-se sobre os principais resultados encontrados. E, por fim, concluiu-se o estudo trazendo as principais considerações que culminaram na elaboração dessa pesquisa.

## 2 Reflexões descritivas sobre métodos de ensino em Língua Inglesa

### 2.1 Métodos de ensino: a eterna necessidade de retomada histórica

O ensino de inglês nas escolas públicas no Brasil traz uma forte tradição no estudo da gramática (Leffa, 2011; Paiva, 2011; Oliveira, 2009). Ao longo dos anos, muitos professores têm seguido um modelo bastante sistemático, no qual as regras de funcionamento da língua, as estruturas e as conjugações verbais são conteúdos centrais nas aulas. Este modelo de ensino, que privilegia o ensino de gramática de forma detalhada, foi por muito tempo considerada fundamental para a compreensão da língua. Contudo, essa prática, embora valiosa para estruturar o conhecimento técnico do idioma, muitas vezes deixa de lado uma finalidade essencial: a capacidade de se comunicar com naturalidade.

De maneira geral, tornou-se recorrente encontrar na sala de aula alunos que aprendem as regras de gramática, identificam os tempos verbais, porém se limitam acerca da pronúncia ou da própria tradução dos termos linguísticos. Isso porque o ensino focado apenas em gramática não explora o inglês como uma língua viva, cheia de contextos e situações de uso (CASTILHO & REIS, 2020).

Embora o Parâmetro Curricular Nacional (PCN) descreva que as competências e habilidades de Língua Estrangeira, não estão somente relacionadas a aspectos gramaticais do ensino, pois *“para poder afirmar que um determinado indivíduo possui uma boa competência comunicativa em uma dada língua, torna-se necessário que ele possua um bom domínio de cada um de seus componentes”* (BRASIL, 2000, p. 29), as práticas em contextos reais são outras.

O ensino de língua inglesa no Brasil tornou-se uma matéria curricular repleta de desafios e oportunidades, especialmente quando se trata da escolha e aplicação de métodos pedagógicos adequados para promover o desenvolvimento de habilidades comunicativas nos alunos. Cada método de ensino oferece abordagens e estratégias específicas que podem, dependendo do contexto e das necessidades dos estudantes, facilitar ou dificultar o processo de aprendizado.

### **2.1.1 Método Gramática- Tradução (Tradicional)**

Assim sendo, é possível escalar algumas metodologias que são empregadas em sala de aula, como por exemplo, o Método Tradicional ou Gramática-Tradução, que dentre outras características, focaliza a memorização de regras gramaticais e incentiva a tradução de textos. Este método, embora amplamente utilizado no passado, é cada vez mais criticado por ser centrado no professor e limitar o desenvolvimento das habilidades comunicativas, uma vez que o aluno é pouco incentivado a se expressar em inglês. Nesse modelo, descrito por Paulo Freire (1996) como "educação bancária", o conhecimento é transmitido de forma vertical, sem considerar as vivências e contribuições dos alunos, que são vistos como receptáculos vazios a serem preenchidos.

Behrens e José (2001) apontam que a ausência de metodologias interativas e o uso limitado de recursos inovadores comprometem o engajamento dos alunos e reforçam a sensação de desinteresse e alienação em relação ao processo de aprendizado. Além disso, Bender (2014) destaca que a falta de flexibilidade no planejamento curricular dificulta a contextualização do conteúdo, desconsiderando as realidades socioeconômicas e culturais dos estudantes, que muitas vezes enfrentam desafios significativos dentro e fora da escola

### **2.1.2 Método Audiolingual**

Outra tendência metodológica aplicada ao ensino de inglês, manifestou-se através do Método do Audiolingual (MA), que enfatiza a repetição e a prática intensiva da manifestação oral da língua, seguindo como uma nova tendência do ensino de LE. Podemos afirmar que o MA se constituiu em um mecanismo amplamente adotado a partir da década de 1940, especialmente nos Estados Unidos, como uma abordagem inovadora para o ensino de idiomas.

Segundo Richards e Rodgers (2001), o Método Audiolingual fundamenta-se na psicologia comportamental e na linguística estruturalista, com a premissa de que o aprendizado de uma língua ocorre por meio da formação de hábitos linguísticos. Para os autores, o método prioriza a automatização de padrões linguísticos, permitindo que os alunos internalizem estruturas sem depender de uma análise gramatical consciente. Amaral (2007) complementa essa visão ao

afirmar que o método concebe a língua como um sistema de padrões estruturados, que devem ser aprendidos inicialmente por meio da prática intensiva de diálogos e exercícios repetitivos.

A oralidade é um dos pilares centrais dessa abordagem, uma vez que, as habilidades de ouvir e falar são tratadas como prioritárias, em detrimento da leitura e da escrita (Richards & Rodgers; 2001). Amaral (2007) explica que o tal método se apoia em materiais autênticos, como diálogos baseados em interações do dia a dia, que ajudam os alunos a se familiarizarem com o uso real da língua.

Apesar de possuir muitos benefícios, o Método Audiolingual não está isento de críticas. Segundo Richards e Rodgers (2001), a ênfase excessiva na repetição mecânica e na memorização pode limitar a criatividade e a espontaneidade dos alunos, restringindo sua capacidade de usar a língua em contextos novos e imprevisíveis. Além disso, em termos de automatização de padrões, nem sempre promove uma compreensão profunda dos aspectos culturais e comunicativos da língua-alvo (AMARAL, 2007).

### **2.1.3 Abordagem Comunicativa**

A abordagem Comunicativa, é um outro método que vem sendo aplicado, pois se apoia na valorização do uso da língua em situações autênticas e significativas, com foco na interação, no diálogo e na prática das habilidades orais. Conforme descrito por Richards (2006), a abordagem comunicativa se distancia do ensino tradicional de línguas, que muitas vezes é excessivamente focado na memorização de vocabulário e regras gramaticais. O objetivo desse tipo de metodologia é desenvolver nos alunos a competência comunicativa, que vai além da simples habilidade de formar frases, mas trabalhar as interações entre os indivíduos através da comunicação.

O surgimento da Abordagem Comunicativa pode ser associado à influência das mudanças sociais e culturais do período pós-guerra, quando houve um crescimento nas interações globais e uma necessidade crescente de habilidades de comunicação eficientes em uma segunda língua. A sociedade se tornava cada vez mais dinâmica, e a simples habilidade de traduzir textos ou de

repetir frases prontas não era suficiente para o contexto da época. Dessa forma, teóricos como Dell Hymes e Michael Halliday questionaram métodos de ensino existentes e enfatizaram que aprender uma língua ia além do domínio de regras gramaticais isoladas. Eles argumentaram que, para ser verdadeiramente proficiente, o aprendiz precisaria desenvolver competência comunicativa, um conceito inovador que incluía não apenas a precisão linguística, mas também a capacidade de usar a língua em contextos variados e autênticos (Almeida Filho, 2021) e Oliveira (2015)

A Abordagem Comunicativa propôs uma nova forma de ver o ensino de línguas, enfatizando a habilidade de compreensão e expressão em situações reais. Essa abordagem promoveu atividades que simulavam situações da vida cotidiana, como diálogos, entrevistas, e role-plays, onde os alunos eram incentivados a participar ativamente e a usar a língua de forma criativa e espontânea (Widdowson, 1995). Em vez de seguir padrões rígidos, os aprendizes poderiam explorar sua própria forma de expressão, experimentando e ajustando seu uso da língua de acordo com o contexto, o que resultava em uma aprendizagem mais significativa e duradoura.

Outro atributo desse tipo de metodologia diz respeito à ênfase no aprendizado centrado no aluno. A metodologia tradicional, frequentemente voltada para o professor como autoridade central, oferecia pouco espaço para a participação ativa dos alunos. A Abordagem Comunicativa, por sua vez, considera o aluno como protagonista do processo de aprendizagem, onde ele não é apenas receptor de conhecimento, mas um participante ativo que constrói o conhecimento ao interagir com o professor, com os colegas e com o próprio conteúdo de estudo. Dessa forma, o ambiente de aprendizagem passa a ser mais colaborativo e dinâmico, onde os alunos se tornam co - construtores do conhecimento (Almeida Filho 2007).

Essa abordagem também fez uso de uma ampla variedade de materiais autênticos, como artigos de jornal, folhetos, músicas, vídeos e até mesmo conversas de situações cotidianas, que aproximavam os alunos da realidade do uso da língua. Esses materiais não apenas motivavam os alunos, mas também os desafiaram a lidar com diferentes registros, dialetos e contextos culturais,

enriquecendo sua compreensão não só da língua, mas também da cultura associada a ela (Oliveira 2015).

Neste contexto, Brown (2007) enfatiza em seu estudo que a prática da língua em situações comunicativas reais é essencial para que os alunos possam internalizar as estruturas linguísticas e, ao mesmo tempo, desenvolver suas habilidades de comunicação. A interação não só facilita o uso espontâneo da língua, como também permite que o aluno se ajuste às variações contextuais, adaptando sua fala e comportamento às diferentes situações sociais e culturais.

A visão de Hymes (1972) amplia essa concepção ao introduzir o conceito de competência comunicativa. Para o autor aprender uma língua vai além do domínio da gramática ou do vocabulário, sendo necessário entender como usar a língua de forma apropriada, levando em consideração o contexto social e cultural.

Behrens e José (2001) retratam a Abordagem Comunicativa destacando a importância de métodos dinâmicos e interativos no processo de ensino. Ao sugerirem atividades como dramatizações, simulações e jogos, os autores mostram que essas metodologias não apenas tornam as aulas mais envolventes, mas também promovem uma aprendizagem significativa. Tais atividades proporcionam aos alunos a oportunidade de aplicar o que aprenderam em situações práticas, reforçando a importância da comunicação real e do uso efetivo da língua. Isso não só mantém os alunos motivados, como também os prepara para usar a língua em contextos autênticos, onde a interação e a adaptação social são essenciais.

Além disso, insistir na Abordagem Comunicativa é fundamental para garantir que o ensino de línguas vá além do aprendizado passivo e se torne uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento da competência linguística dos alunos. Ao integrar teoria e prática, e ao focar na comunicação efetiva, essa abordagem prepara os alunos para se tornarem verdadeiros usuários da língua, capazes de se comunicar com confiança e adequação em diversas situações da vida cotidiana.

Por fim, dentre as diversas metodologias aplicadas, é possível citar o Método da Abordagem Baseada Projetos (ABP) (PBL - Project-Based Learning).

É um modelo de ensino que tem se destacado nas escolas públicas brasileiras como uma abordagem pedagógica inovadora que visa transformar a experiência de aprendizagem dos alunos. E, compreendendo a importância deste modelo, nos aprofundaremos sobre a ABP no capítulo 3.

#### **2.1.4 Retomando um marco: “There is no Best method”**

Diante dos diferentes métodos ensino, conforme descritos anteriormente, surge uma discussão acerca do “fim da era dos métodos” no ensino de inglês, levantada por Prabhu, um estudioso da Linguística Aplicada que levou o texto intitulado "There is no best method" a um congresso de LA. Com esse texto, o autor provocou reflexões profundas sobre a adequação e a validade dos métodos tradicionais na educação de idiomas.

Esse tema questiona a ideia de que existe um método ideal, aplicável universalmente para todos os alunos, em qualquer contexto e o que o Prabhu acaba por provocar é exatamente a ideia de que não existe um modelo ideal a ser utilizado nas salas de aulas de línguas ao redor do mundo. Mais que isso, segundo o autor, os métodos e as técnicas fossilizadas como pertencentes a um ou outro método não podem ser tomadas rigidamente, mas enfatizadas a depender do contexto de trabalho do professor e das necessidades dos estudantes. Com isso, limitar práticas de ensino e técnicas como um ou outro método seria reducionista, considerando que não há um método perfeito.

Para Prabhu, a suposição de que um único método possa atender a essa diversidade de perfis, necessidades e objetivos de aprendizagem é, na verdade, uma visão simplista que desconsidera a complexidade e a riqueza da experiência educacional.

Ao afirmar que “não existe um método melhor”, Prabhu critica a obsessão pedagógica que muitos sistemas de ensino têm por encontrar a "receita perfeita" para o aprendizado eficaz de línguas. Acreditar que há uma metodologia superior, que seja eficaz para todos os alunos e contextos, é ignorar o fato de que o aprendizado de uma língua envolve aspectos múltiplos, como as diferenças culturais, sociais, emocionais e até cognitivas dos estudantes. O próprio ato de aprender um idioma é, em essência, dinâmico e moldado por um

conjunto único de fatores que interagem de maneira complexa e individualizada para cada aluno e turma.

Além disso, Prabhu propõe uma mudança de paradigma que reconheça o ensino de línguas como uma prática diversa e multifacetada. Em vez de seguir rigidamente um método pré-determinado, os professores são encorajados a assumir um papel mais reflexivo, crítico e flexível, avaliando constantemente a eficácia das estratégias de ensino que utilizam. Essa prática reflexiva requer que o educador compreenda não apenas as necessidades linguísticas de seus alunos, mas também as características pessoais e contextuais que influenciam o aprendizado. Assim, o professor torna-se um mediador que adapta o uso de diferentes abordagens, dependendo das circunstâncias e do perfil dos alunos, em vez de impor uma metodologia fixa.

Ainda, ao rejeitar a existência de um método universal, Prabhu defende uma abordagem que coloca o aluno no centro do processo de aprendizagem. Isso implica uma mudança de perspectiva: o objetivo do ensino de inglês deixa de ser seguir uma metodologia específica e passa a ser facilitar um ambiente de aprendizado onde os alunos possam construir conhecimento de forma significativa e personalizada. Dessa forma, o aprendizado se torna mais autêntico, pois leva em consideração as individualidades dos estudantes e favorece a motivação e o engajamento, essenciais para o progresso real no aprendizado de uma língua.

Neste contexto, o que se percebe é que o fim da era dos métodos também abre espaço para o uso de uma ampla gama de abordagens e práticas, desde a integração de métodos comunicativos que priorizam a interação verbal e a fluência, até técnicas baseadas em projetos, onde os alunos se envolvem em tarefas práticas que refletem situações do cotidiano.

Dessa maneira, o conceito proposto por Prabhu redefine o papel do professor, exigindo dele não apenas conhecimento técnico sobre metodologias, mas também uma capacidade de análise crítica e uma habilidade para lidar com a diversidade de formas de aprender. O ensino de línguas, então, se transforma em uma prática humanizada, onde o respeito à individualidade de cada aluno e

a adaptação contínua tornam-se as verdadeiras diretrizes de uma pedagogia eficaz.

Por fim, ao propor o fim da era dos métodos, Prabhu nos convida a repensar o ensino de inglês, encorajando uma prática docente que valorize a flexibilidade e a capacidade de adaptação. Essa visão permite que os professores se libertem da rigidez dos métodos tradicionais e atuem como facilitadores de um processo de aprendizagem inclusivo, dinâmico e centrado no desenvolvimento integral dos alunos, proporcionando a eles uma experiência de aprendizado mais significativa e transformadora.

## **2.2 O ensino brasileiro baseado em Projetos**

### **2.2.1 Contexto do Ensino por Projetos no Brasil**

O ensino por projetos surge como uma resposta à necessidade de reformulação dos métodos de ensino tradicional, que se concentram na transmissão de conhecimento de maneira fragmentada e, muitas vezes, descontextualizada da realidade dos alunos. No Brasil, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) destacam a importância de metodologias que desenvolvam competências e habilidades, proporcionando ao aluno uma formação integral. Dessa forma, o ensino por projetos se alinha a esses objetivos, oferecendo uma abordagem que visa engajar os estudantes em atividades que relacionam o conteúdo curricular às suas próprias vidas e à realidade social ao seu redor.

### **2.2.2 Princípios Fundamentais do Ensino por Projetos**

A interdisciplinaridade é um dos princípios que envolve a integração de diferentes áreas do conhecimento para abordar problemas, questões ou temas de forma mais abrangente. Em vez de tratar cada disciplina de forma isolada, busca-se estabelecer conexões entre elas, promovendo uma compreensão mais completa da realidade. Segundo Morin (2000), a interdisciplinaridade não deve

ser vista apenas como a simples sobreposição de disciplinas, mas como uma troca mútua que permite a cada área enriquecer e expandir as perspectivas da outra. O autor acredita que é necessário um olhar integrado e complexo para resolver os desafios contemporâneos.

Fazendo uso de uma abordagem interdisciplinar, projetos podem envolver conteúdos de várias disciplinas, permitindo que os alunos desenvolvam uma visão holística do conhecimento. A prática interdisciplinar, de acordo com Becher (1989), é um processo de "conversa" entre as disciplinas, onde as diferentes perspectivas são discutidas e analisadas em conjunto, o que possibilita que o aluno faça conexões significativas entre as áreas.

Freire (1996) também defende uma prática pedagógica que favoreça a interdisciplinaridade, pois acredita que o conhecimento deve ser problematizado e aplicado ao contexto da vida real. Para ele, a integração entre as disciplinas não é apenas uma questão de conectar conteúdos, mas sim de promover uma aprendizagem crítica e reflexiva, que permita aos alunos compreenderem a complexidade dos temas tratados.

A aprendizagem ativa é outro princípio, cuja característica consiste no incentivo dos alunos à participação ativa no processo de aprendizagem, realizando pesquisas, discutindo temas e desenvolvendo soluções para problemas reais. Em vez de serem receptores passivos de informação, os alunos se tornam protagonistas e responsáveis pela construção do conhecimento.

A contextualização e a relevância também é um princípio fundamental do ensino baseado em projetos. Isso porque, os projetos educacionais conforme sugerido pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), são concebidos para estabelecer uma ligação direta entre o conteúdo escolar e o contexto de vida dos alunos, tornando a aprendizagem mais significativa (BRASIL, 2000). Segundo Behrens e José (2001), a contextualização do ensino é essencial para proporcionar aos estudantes uma compreensão prática do conteúdo, permitindo que eles percebam sua aplicabilidade no cotidiano e no mundo real. Dessa forma, os alunos não apenas aprendem, mas também se sentem motivados a explorar, questionar e aplicar o conhecimento em situações concretas.

Por fim, o trabalho com projetos promove o desenvolvimento de competências socioemocionais, essenciais para a formação integral do estudante. Conforme destaca Bender (2014), às atividades em grupo dentro de projetos pedagógicos exigem colaboração, comunicação e resolução de conflitos, habilidades fundamentais para o mercado de trabalho e para a vida em sociedade. Essas competências, também abordadas por Goleman (1995) ao tratar da inteligência emocional, são indispensáveis para a construção de relações interpessoais saudáveis e para a capacidade de lidar com desafios de forma equilibrada e resiliente.

Logo, observa-se que todos os princípios fundamentais reforçam a relevância do ensino por projetos como uma abordagem pedagógica inovadora que não apenas torna o aprendizado mais significativo, mas também prepara os alunos para serem cidadãos críticos e atuantes.

### **2.3 Implementação do ensino por projetos na escola pública brasileira**

A implementação do ensino por projetos nas escolas públicas brasileiras é um desafio complexo, mas carregado de potencial transformador. Essa metodologia, que propõe um ensino ativo e participativo, tem o poder de mudar a dinâmica escolar, tornando a aprendizagem mais significativa para os estudantes. Contudo, sua aplicação enfrenta barreiras estruturais, logísticas e pedagógicas que demandam atenção cuidadosa para que seus benefícios sejam plenamente alcançados.

O cenário educacional brasileiro, marcado por desigualdades regionais, frequentemente apresenta limitações que dificultam a adoção do ensino por projetos. As escolas públicas enfrentam a falta de recursos materiais, salas superlotadas e uma alta taxa de evasão escolar, elementos que restringem as possibilidades de práticas mais dinâmicas. A persistência de um modelo tradicional engessado privilegia a transmissão de conteúdos em detrimento de metodologias inovadoras, como observa Behrens (2001). Essa situação evidencia a necessidade de superar entraves estruturais para criar um ambiente propício à aplicação de projetos que promovam aprendizagens mais significativas e engajadoras.

Outro fator essencial para o sucesso do ensino por projetos é a capacitação dos professores. Bender (2014) destaca que a eficácia dessa metodologia está diretamente ligada à habilidade do educador em planejar, mediar e avaliar atividades que despertem o interesse e a participação dos alunos. No entanto, muitos professores da rede pública enfrentam dificuldades devido à insuficiência de formação continuada. Andrade (2017) também argumenta que a ausência de suporte adequado muitas vezes coloca os educadores em uma posição de constante improvisação, o que prejudica a qualidade do ensino. Investir em capacitação docente, com cursos e oficinas que fomentem o uso de metodologias ativas, é um passo crucial para transformar o contexto educacional.

A rigidez curricular representa um aspecto negativo à implementação do ensino por projetos. Em um sistema que frequentemente prioriza a preparação para exames nacionais, como o ENEM, é difícil abrir espaço para abordagens mais flexíveis e criativas. No entanto, a reformulação do Ensino Médio trouxe uma oportunidade valiosa ao introduzir os itinerários formativos, permitindo que as escolas trabalhem com projetos alinhados aos interesses dos alunos. Para Behrens (2001), a flexibilização curricular é um avanço importante, pois promove a articulação entre teoria e prática, desenvolvendo a autonomia dos estudantes. Essa mudança oferece uma base promissora para integrar os projetos ao cotidiano escolar de maneira mais efetiva.

O envolvimento da comunidade é um elemento indispensável para o sucesso dessa metodologia. Em contextos vulneráveis, onde as famílias muitas vezes têm pouca participação na vida escolar, é essencial construir uma rede de apoio que inclua a escola, a família e a comunidade local. Freire (1996) ressalta que a educação só se torna verdadeiramente eficaz quando rompe os muros da escola e dialoga com a realidade do estudante. Essa interação fortalece o engajamento dos alunos e contribui para que os projetos tenham um impacto significativo em suas vidas e na comunidade como um todo.

Embora o ensino por projetos enfrente desafios consideráveis nas escolas públicas brasileiras, seus benefícios justificam plenamente os esforços para sua implementação. A superação de barreiras estruturais, a capacitação dos professores, a flexibilização curricular e a construção de laços mais fortes com a

comunidade são caminhos essenciais para transformar a prática pedagógica e oferecer uma educação mais significativa e inclusiva. Assim, o ensino por projetos se revela como uma poderosa ferramenta para promover o protagonismo estudantil e transformar o contexto educacional no Brasil.

#### **2.4 Benefícios do Ensino por Projetos para os Alunos e a Comunidade**

Um dos principais benefícios do ensino por projetos é o estímulo à autonomia e à responsabilidade dos alunos. Hernández (1998) enfatiza que essa metodologia coloca os estudantes como protagonistas do processo educativo, permitindo que eles tomem decisões e assumam responsabilidades em relação às tarefas que realizam. Isso promove o desenvolvimento de habilidades importantes, como organização, planejamento e resolução de problemas, que são essenciais para o sucesso na vida acadêmica e profissional.

Além disso, o ensino por projetos amplia o vínculo entre a escola e a comunidade. Freire (1996) afirma que a educação deve estar conectada à realidade do educando e ser capaz de transformar sua percepção sobre o mundo. Projetos que abordam temas relacionados ao contexto local oferecem aos alunos a oportunidade de compreender problemas que afetam sua comunidade e de propor soluções criativas e viáveis. Esse processo não só enriquece a experiência educacional, mas também fortalece o papel da escola como um agente transformador.

Outro aspecto relevante é o incentivo à aprendizagem colaborativa. Moura (2013) destaca que trabalhar em projetos exige que os alunos cooperem uns com os outros, compartilhem ideias e desenvolvam habilidades de comunicação e empatia. Essa dinâmica promove um ambiente de aprendizado mais inclusivo e prepara os estudantes para enfrentar os desafios do mercado de trabalho, que valoriza cada vez mais a capacidade de trabalhar em equipe e resolver problemas de forma coletiva.

O ensino por projetos também beneficia a comunidade, promovendo uma maior integração entre a escola e o entorno. Projetos que abordam questões como sustentabilidade, cidadania e saúde geram impacto positivo na vida das

peças e reforçam a relevância da escola como um espaço de diálogo e transformação Behrens e José (2001). Essa interação cria oportunidades para que os membros da comunidade participem do processo educativo, enriquecendo-o ainda mais. O ensino por projetos vai além da sala de aula, contribuindo para o desenvolvimento integral dos estudantes e o fortalecimento da relação entre escola e comunidade. Ao promover aprendizagens mais conectadas à realidade e incentivar o protagonismo dos alunos, essa metodologia reafirma a importância da educação como um caminho para a formação de cidadãos críticos, autônomos e comprometidos com a transformação social Behrens e José (2001).

O ensino que acontece na escola não deve estar desconectado das atividades que os estudantes enfrentam como membros de uma comunidade fora do ambiente escolar. Em outras palavras, o que é realizado nas salas de aula da Educação Básica precisa refletir e dialogar com as realidades vividas fora da escola. Aspectos como os hábitos alimentares dos alunos, os tipos de transporte que utilizam, e até mesmo a forma como se vestem culturalmente devem ser abordados na escola, proporcionando uma reflexão sobre o "ser" em sua totalidade Behrens e José (2001). Nesse sentido, é fundamental que o ensino esteja conectado ao mundo real. Segundo Bender (2014), os projetos frequentemente envolvem a análise de problemas concretos e a busca por soluções aplicáveis no contexto da comunidade, o que contribui para que os alunos compreendam a relevância de seus estudos, aumentando o engajamento e a motivação.

O ensino baseado em projetos precisa desenvolver habilidades críticas e criativas, pois os alunos são incentivados a questionar, buscar novas perspectivas e propor soluções inovadoras para os problemas apresentados.

## 2.5 O Futuro do Ensino por Projetos no Brasil

Com a expansão da BNCC e as reformas educacionais em curso, o ensino por projetos tem um papel cada vez mais importante nas escolas públicas brasileiras. A flexibilização do currículo e a ênfase nas competências para o século XXI tornam essa metodologia uma opção promissora para o futuro da educação no Brasil (citar autores). No entanto, para que o ensino por projetos se consolide como uma prática generalizada, é essencial que as políticas públicas priorizem a formação de professores, a melhoria da infraestrutura escolar e a integração da comunidade no processo educacional.

Além disso, o uso da tecnologia como ferramenta de apoio aos projetos possibilita novas formas de aprendizagem, permitindo que os alunos explorem o uso de aplicativos, pesquisas online e plataformas digitais para desenvolver suas ideias. Esse movimento em direção à digitalização e à inovação pode potencializar o impacto do ensino por projetos, tornando-o ainda mais relevante

O ensino por projetos representa uma oportunidade valiosa para transformar a educação pública brasileira, promovendo uma aprendizagem mais profunda, significativa e conectada com a realidade social e cultural dos estudantes. Para que essa metodologia se desenvolva de forma plena, é necessário um esforço conjunto entre governo, comunidade escolar e sociedade, visando criar um ambiente propício para o aprendizado ativo e integrado que o ensino por projetos promove.

O ensino de inglês na escola pública no Brasil tem historicamente privilegiado a abordagem tradicional, centrada no ensino da gramática e na memorização de regras e estruturas linguísticas. Essa prática, fortemente influenciada pelo método gramática-tradução, reflete uma visão instrucional que se consolidou nas escolas ao longo do tempo. Segundo Almeida Filho (1993), essa abordagem busca transmitir o conhecimento gramatical como uma base sólida para a compreensão e uso da língua, mas frequentemente ignora aspectos comunicativos e culturais.

A tradição do ensino de gramática, no entanto, apresenta limitações quando considerada sob a perspectiva das demandas do século XXI. Como aponta Leffa (2016), “o ensino centrado exclusivamente na gramática se

distancia das necessidades reais dos aprendizes, que demandam habilidades comunicativas e contextuais no uso da língua inglesa”. Nesse contexto, muitos alunos concluem o ensino básico sem conseguir se comunicar de forma eficiente em inglês, mesmo após anos de estudo.

Para Behrens e José (2001), o ensino centrado na gramática enfatiza o aprendizado de estruturas de forma isolada, sem conectar a língua a contextos reais de comunicação. Essa abordagem tradicional desvaloriza aspectos importantes, como a escuta, a fala e a compreensão oral, elementos fundamentais para a fluência em uma língua estrangeira. Segundo os autores, é essencial integrar práticas pedagógicas que promovam a interação significativa, considerando a gramática como um suporte e não como o foco principal do aprendizado.

Apesar de suas limitações, o ensino tradicional de gramática ainda possui valor quando combinado com métodos modernos e contextualizados. Bender (2014) sugere que a gramática pode ser ensinada de maneira mais eficaz ao ser incorporada em projetos que incentivem o uso ativo e significativo da língua, alinhando o aprendizado à vida cotidiana e aos interesses dos estudantes.

Portanto, compreende-se que o futuro do ensino de língua inglesa no Brasil aponta para um modelo cada vez mais centrado em projetos, que integra a aprendizagem ao contexto real dos alunos. Além de tornar o aprendizado mais significativo, os projetos permitem que os alunos adquiram competências interculturais e tecnológicas, alinhando-se às demandas do mercado global. Com o avanço da tecnologia e o aumento do acesso a recursos educacionais, essa metodologia tem o potencial de democratizar o ensino do inglês, promovendo uma educação mais inclusiva e eficiente.

### **3 A aprendizagem em inglês baseada em Projetos (ABP)**

A abordagem baseada em projetos é uma metodologia educacional que vem ganhando destaque no cenário contemporâneo por sua capacidade de engajar os alunos em processos de aprendizagem significativos e contextualizados. De acordo com Behrens e José (2001), essa abordagem se caracteriza pela criação de contratos didáticos que estabelecem as diretrizes para a execução de projetos educacionais, promovendo a autonomia e a responsabilidade dos alunos. Esses contratos funcionam como acordos entre professores e alunos, delineando expectativas, objetivos, responsabilidades e critérios de avaliação, o que facilita a gestão do aprendizado e a personalização das experiências educativas.

A ABP é especialmente eficaz para desenvolver habilidades críticas e reflexivas, uma vez que os alunos são desafiados a resolver problemas reais e complexos. Ao trabalharem em projetos, os estudantes necessitam pesquisar, colaborar, planejar e executar atividades que demandam muito engajamento e motivação. (BEHRENS & JOSÉ; 2001). A abordagem é também um meio eficaz de integrar diferentes áreas do conhecimento, permitindo que os alunos façam conexões entre disciplinas diversas e apliquem o conhecimento de forma prática e relevante.

Para Bender (2014) esse tipo de aprendizagem responde às demandas de um mundo em constante mudança, onde habilidades como pensamento crítico, resolução de problemas, colaboração e criatividade são essenciais. Bender ressalta que a aprendizagem baseada em projetos promove um ambiente de sala de aula mais dinâmico e interativo, onde os alunos têm a oportunidade de se envolver em atividades que refletem suas paixões e interesses. O autor também relata a importância da personalização do aprendizado, visto que os alunos podem seguir caminhos que são significativos para eles, permitindo uma diferenciação que atende às necessidades e estilos de aprendizagem individuais. Em síntese:

A Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) é um modelo de ensino que consiste em permitir que os alunos confrontem as questões e os problemas do mundo real que consideram significativos, determinando

como abordá-los e, então, agindo cooperativamente em busca de soluções” (BENDER, 2014, p. 09)

Bender (2014) propõe uma transformação na forma como entendemos e praticamos a educação. O autor sugere que a educação deve ir além da mera transmissão de conhecimento teórico, acreditando que os alunos devem estar engajados ativamente com questões e problemas que tenham um impacto real em suas vidas e comunidades.

Nessa perspectiva, compreende-se o aluno como gerador do seu próprio conhecimento, podendo este ser aplicado no ambiente da própria sala de aula ou em outro ambiente/local fora da sala de aula. Com isso, é realizada a quebra de paradigmas do tradicionalismo e o aluno torna-se o ator principal no processo de aprendizagem. Por sua vez, o professor é aquele que faz o elo entre a teoria e a prática, rompendo com a forma tradicional de transmitir o conteúdo (STAHNKE et al., 2015).

A ABP é também descrita como uma metodologia ativa, e esse tipo de método contribui para o êxito no processo de ensino-aprendizagem, sendo requisitadas e colocadas em prática por várias instituições de ensino e em todos os níveis. Porém, é importante frisar que este tipo de abordagem não extingue as demais, visto que não se trata do único método trabalhado nas salas de aula, uma vez que é necessário integrar métodos inovadores para proporcionar uma educação significativa e promover transformações sociais (DIESEL; MARCHESAN; MARTINS, 2016; SCHEIBEL, 2017).

Quanto ao aluno, é importante que estes compreendam o sentido da metodologia, consigam relacionar suas experiências e conhecimentos prévios e desenvolvam autonomia intelectual. Eles necessitam escolher e elaborar os projetos de forma crítica e consciente, bem como desenvolver habilidades não somente para atuar no mundo do trabalho, mas também para serem cidadãos responsáveis, conforme descrito por Diniz (2015) no Quadro 01.

Quadro 01: Atribuições do aluno e do professor

Função docente	Função discente
Orientação na escolha do tema	Significação do problema
Auxílio na elaboração da questão norteadora	Determinação da questão norteadora
Estímulo na busca de fontes	Aplicação de novos conhecimentos
Definição do produto final juntamente com os alunos	Busca e utilização de diversas fontes de consulta
Criação de um roteiro de Acompanhamento	Organização de ideias
Estabelecimento de critérios de desempenho para a avaliação	Resultados
Acompanhamento do desenvolvimento do trabalho	Produção final
Orientação para a apresentação dos resultados	Socialização

Fonte: Adaptado de Diniz (2015)

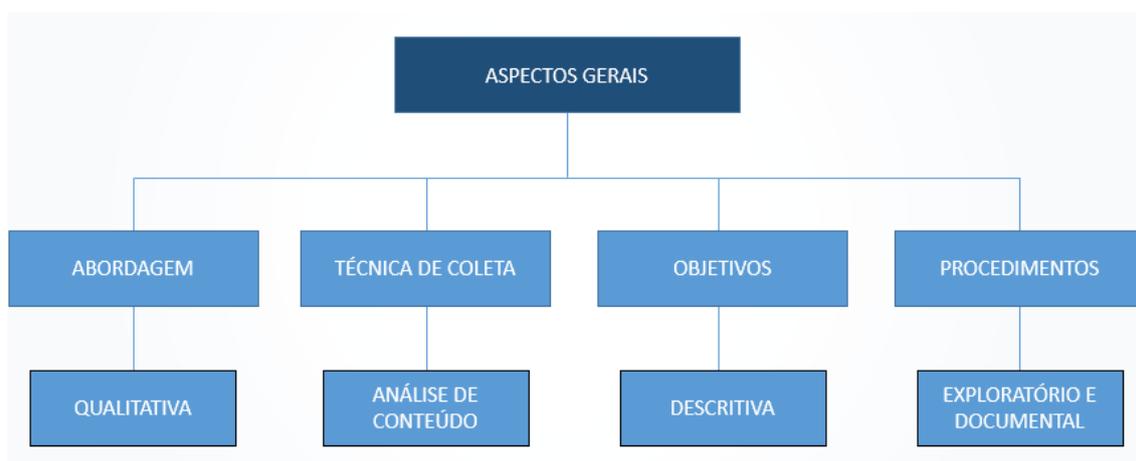
Desta forma, entende-se que, para realizar o método PBL, é preciso primeiramente apresentar a metodologia, explicar os objetivos, benefícios, funcionamento, organizar os alunos de forma que cada um se reconheça em seu meio. Após isso, é necessário estimular os alunos a elaborarem os projetos dentro do contexto alvo e com a orientação dos professores, a realizarem o planejamento, execução, avaliação e socialização do produto final.

## 4 Metodologia aplicada à pesquisa

### 4.1 Aspectos Gerais

O estudo se trata de uma pesquisa descritiva, uma vez que buscou uma realizar análise minuciosa de um determinado objeto de estudo (GIL, 2008; GRAY, 2012). Além disso, é caracterizada por uma abordagem qualitativa. Para Severino (2016), a abordagem qualitativa trabalha com o universo dos significados, dos valores e atitudes, e se ocupa com um nível de realidade que não deve ou não pode ser quantificado. A técnica de coleta é baseada na análise de conteúdo, cujo procedimento adotado é exploratório e documental (PRODANOV, 2013). A Figura 01 ilustra a metodologia aplicada.

Figura 01: Procedimento metodológico



Fonte: Autoria própria (2024).

### 4.2 Objeto de Estudo

O documento analisado nesta pesquisa foi uma Proposta de Intervenção Pedagógica apresentado em um Programa de Residência Pedagógica no ensino de língua inglesa da Universidade Estadual do Rio Grande do Norte (UERN), Campus Pau dos Ferros- RN. É um documento de autoria de Emilia Chaves, Rebeca Maia e Thiago Queiroz, orientados por Jailson José dos Santos e Joana Dantas de Sousa Neta Fernandes.

### **4.3 Método de Análise**

Inicialmente, foi realizado uma leitura aprofundada da proposta pedagógica a fim de avaliar a sistematização do documento. Posteriormente apontou-se a metodologia adotada, bem como a explanou-se a aplicabilidade desta metodologia no caso prático (em sala de aula). E por fim, realizou-se as discussões sobre a funcionalidade da proposta de intervenção pedagógica baseada na Abordagem em projetos em sala de aula. As discussões sobre a avaliação do documento objeto do estudo e sua respectiva aplicação em sala de aula é apresentado no capítulo 5.

## **5 Reflexões analíticas: explorando a ABP em turmas do Ensino Médio**

### **5.1 O Programa Residência Pedagógica**

A Residência Pedagógica é um programa brasileiro que oferece a estudantes de licenciatura uma experiência prática em escolas da rede básica pública. Ele ocorre sob a supervisão de professores experientes, donde os residentes aplicam os conhecimentos adquiridos na universidade, aprimorando suas habilidades pedagógicas. O programa visa ainda formar professores mais preparados para os desafios da educação básica e geralmente oferece bolsas para os alunos que participam (Brasil, 2023). No âmbito do curso de Letras - Língua Inglesa na UERN *Campus* Pau dos Ferros - RN, o Programa Residência Pedagógica foi desenvolvido em duas escolas públicas de ensino médio e em uma escola de ensino fundamental, envolvendo três professores residentes em uma regência, que procederam a uma carga-horária definida pelo programa em várias etapas, desde o planejamento até a socialização das atividades finais, que culminaram o projeto, encerrando com a produção de relatório institucional.

## 5.2 Análise da Proposta de intervenção pedagógica e resultados alcançados

A partir da leitura da proposta, observou-se que durante o programa, os residentes desenvolveram um projeto focado na produção de HQs (histórias em quadrinhos) com temas e personagens desenvolvidos em inglês. É importante frisar que, o tipo de metodologia aplicada é o de Abordagem Baseada em Projetos (ABP).

O *corpus* é formado por uma unidade didática, aplicada em uma escola estadual de ensino médio na cidade de Pau dos Ferros. Essa unidade foi planejada pelos estudantes do Programa Residência Pedagógica do curso de Letras – Língua Inglesa da UERN, por meio da implementação de um projeto de histórias em quadrinhos (HQs), desenvolvido durante uma intervenção pedagógica. O projeto teve como objetivo integrar práticas criativas ao ensino da língua inglesa, envolvendo os alunos da escola na criação de suas próprias HQs. Trabalhando em grupos, eles desenvolveram personagens, roteiros e ilustrações, sob a orientação dos residentes pedagógicos.

No projeto aplicado aos alunos, o papel do professor foi essencial para criar um ambiente de aprendizagem dinâmico e significativo, utilizando metodologias diversificadas que mantiveram os estudantes engajados e motivados. A proposta, que teve como recurso didático as histórias em quadrinhos (HQs), foi conduzida nas aulas de Língua Inglesa (LI) com o objetivo de tornar o ensino mais interativo e envolvente, ao mesmo tempo em que os alunos desenvolviam suas habilidades linguísticas de forma criativa.

A sequência didática começou com a introdução ao gênero HQ, onde os alunos tiveram a oportunidade de explorar as características essenciais das histórias em quadrinhos, como os balões de fala, pensamento e as onomatopeias. Esses recursos foram fundamentais para ajudar os alunos a entenderem a construção de sentido na narrativa, além de proporcionarem uma forma prática de aplicar vocabulário e estruturas gramaticais de maneira contextualizada. As onomatopeias, por exemplo, permitiram que os alunos ampliassem seu vocabulário e compreendessem como a língua pode ser usada de forma expressiva.

Ao longo do projeto, os alunos foram incentivados a criar suas próprias HQs, utilizando os conhecimentos adquiridos de forma colaborativa e criativa. Durante esse processo, os estudantes não apenas praticaram a produção textual em inglês, mas também trabalharam os aspectos visuais das histórias, estimulando sua imaginação e permitindo que se expressassem de diferentes maneiras. O trabalho em grupo foi um aspecto importante, pois possibilitou que os alunos compartilhassem ideias, discutissem e colaborassem para construir as narrativas, promovendo, assim, o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como a cooperação e o trabalho em equipe.

Ao final do projeto, os alunos apresentaram suas HQs para a turma, demonstrando o aprendizado e a criatividade no uso da língua inglesa. O envolvimento dos alunos foi notável, com muitos deles expressando satisfação pelo formato criativo da atividade e pela oportunidade de se aprofundar no conteúdo de maneira prática e divertida. O projeto não apenas proporcionou uma aprendizagem significativa, mas também fortaleceu o vínculo dos alunos com a língua inglesa, mostrando como recursos como as HQs podem tornar o ensino mais leve, interessante e eficaz.

A aplicação da proposta se deu em uma carga horária de 40 h, distribuídas em 10 dias. Assim, dentre os principais trechos presente no documento, é possível citar:

*"DIA 01 - Assíncrono: Cada grupo ou aluno deverá escolher um tema importante que deseja colocar em questão em seu projeto e começar a elaborar o enredo. – Construção da HQ 1h."*

Esse trecho evidencia uma prática pedagógica que valoriza a autonomia e a criatividade dos alunos, incentivando-os a selecionar temas relevantes e a desenvolver narrativas próprias no formato de histórias em quadrinhos (HQs). A atividade planejada de forma assíncrona reforça a ideia de colocar os estudantes como protagonistas do processo de aprendizagem, estimulando seu engajamento e senso crítico.

*"DIA 02 Síncrona - STORYBOARD: Entender como criar uma narrativa dinâmica com personagens de motivações críveis que se desenvolvam junto à história. Encontro no Google Meet ou presencial. Construção da HQ. 2h."*

O segundo dia do projeto teve como foco o desenvolvimento de uma narrativa visual e dinâmica por meio da construção de um *storyboard*, uma das etapas fundamentais na criação de uma história em quadrinhos (HQ). Durante essa atividade síncrona, realizada de forma presencial ou via Google Meet, os alunos foram desafiados a entender a importância de construir personagens que possuam motivações claras e críveis, que se desenvolvem ao longo da história. Esse processo é crucial para criar uma narrativa envolvente, onde o leitor se sinta conectado aos personagens e suas trajetórias.

O conceito de *storyboard* foi introduzido como uma ferramenta essencial para planejar e visualizar as cenas de uma HQ, de modo a garantir que a sequência de eventos seja coesa e impactante. A atividade orientou os alunos sobre como criar personagens complexos, cujas ações e decisões estejam alinhadas com suas motivações e que, ao longo da narrativa, evoluam de forma a manter o interesse do público. A criação de um *storyboard* eficaz permite que a história tenha fluidez e os elementos visuais complementem a construção do enredo, tornando a leitura mais imersiva.

Além disso, o encontro síncrono proporcionou aos alunos a oportunidade de interagir diretamente com o professor e com os colegas, esclarecendo dúvidas e recebendo feedback instantâneo sobre seus trabalhos. Essa troca de ideias e o acompanhamento do processo criativo são essenciais para que os alunos compreendam as nuances da construção de uma narrativa e experimentem diferentes abordagens para a criação de suas HQs.

Durante as 2 horas de atividade, os alunos começaram a aplicar os conceitos discutidos, elaborando seus próprios *storyboards*. A construção prática da HQ, com ênfase na definição do enredo e no desenvolvimento dos personagens, foi um exercício que exigiu que os alunos pensassem criticamente sobre como a narrativa e os elementos visuais se interconectam. O projeto, portanto, não apenas proporcionou o aprendizado técnico sobre o uso do *storyboard*, mas também incentivou os alunos a desenvolverem habilidades

criativas e colaborativas ao pensar sobre como suas histórias poderiam impactar e envolver o público.

Essa abordagem prática e reflexiva contribuiu para que os alunos entendessem a importância de uma narrativa bem construída, onde cada personagem tem um papel significativo na evolução da história, e como esse desenvolvimento está intimamente relacionado com as motivações que impulsionam suas ações. Ao final do encontro, os alunos estavam mais capacitados para criar histórias que fossem não apenas visualmente interessantes, mas também emocionalmente envolventes e coerentes.

*"DIA 03 Assíncrona - Pesquisar estilos visuais de quadrinhos e definir o estilo a ser seguido. – Construção da HQ. 1h."*

Nessa aula, os alunos foram convidados a pesquisar diferentes estilos visuais de quadrinhos e, com base nessa pesquisa, definir o estilo que adotariam em suas próprias produções. Com duração de uma hora e realizada de forma assíncrona, a atividade permitiu que os alunos explorassem uma variedade de influências gráficas, como o mangá, o cartum e o realismo, entre outros estilos. Essa exploração ampliou o repertório dos estudantes e os ajudou a compreender como cada estilo pode influenciar a narrativa e a recepção da história.

A definição do estilo visual foi uma etapa essencial no processo criativo, pois deu aos alunos a liberdade de personalizar suas HQs e alinhar a estética à sua visão de narrativa. Além disso, a atividade incentivou a pesquisa e a reflexão crítica sobre o impacto que a escolha do estilo tem no desenvolvimento da história, permitindo que os alunos aplicassem suas escolhas de forma prática e autêntica, o que contribuiu para a evolução de suas habilidades criativas e artísticas.

*"Dia 04 - Assíncrona: Fazer um 'character sheet': desenvolvimento dos personagens. Cada grupo cria seus próprios personagens, dá-lhes nomes e*

*características. Pode ser feito através de descrições escritas e esboços. Construção da HQ - 2h".*

Observa-se que o dia 04 se apresenta como uma etapa fundamental no processo de construção do gênero (HQ). Os professores propuseram aos alunos o desenvolvimento de personagens de forma criativa e colaborativa. A elaboração do "character sheet" permitiu que cada grupo se aprofundasse na criação de personagens, atribuindo-lhes nomes, características e histórias próprias, o que contribuiu para uma maior imersão no projeto, o que já se abre para o exercício da criatividade de maneira bastante considerada, e, por isso, podemos dizer, desafiadora.

Os alunos demonstraram grande entusiasmo pela liberdade oferecida na criação dos personagens, o que foi um ponto positivo para o engajamento de todos. O trabalho em grupo foi especialmente favorecido, uma vez que a atividade exigia interação constante entre os membros para alinhar as ideias e definir as características dos personagens de forma coesa. Esse processo colaborativo não só resultou em personagens mais complexos e interessantes, como também fortaleceu habilidades como comunicação, negociação e organização dentro do grupo. O desenvolvimento da HQ, portanto, foi enriquecido pela sinergia entre os alunos, o que se refletiu na qualidade do trabalho final e no aprendizado coletivo, promovendo um ambiente produtivo e de cooperação (Figura 02).

Figura 02: Apresentação dos HQs pelos alunos



Fonte: Acervo (2024)

*"DIA 05 Síncrona - FEEDBACK: Os grupos entregam a primeira versão de seus esboços de enredo e dialogam com outros grupos para receberem feedback e fazerem revisões. Encontro no Google Meet ou presencial. Construção da HQ. 1h*

*DIA 05 Assíncrona - Os alunos irão fazer as devidas alterações no enredo. – 2h"*

No quinto dia do projeto, a aula foi dividida em dois momentos importantes para o aprimoramento das histórias em quadrinhos (HQs) dos alunos. O primeiro momento, realizado de forma síncrona, foi dedicado ao feedback. Os grupos apresentaram a primeira versão de seus esboços de enredo e tiveram a oportunidade de compartilhar suas ideias com outros grupos. Esse diálogo foi essencial, pois permitiu que os alunos recebessem sugestões e observações de seus colegas e do professor. A troca de opiniões gerou uma reflexão crítica sobre os pontos fortes e as áreas que precisavam ser ajustadas, ajudando os grupos a identificarem melhorias no desenvolvimento de suas histórias.

O segundo momento, realizado de forma assíncrona, consistiu em uma etapa de revisão. Durante duas horas, os alunos tiveram tempo para aplicar as mudanças necessárias em seus enredos com base no feedback recebido. Esse espaço para realizar as alterações permitiu que os alunos aprimorassem suas narrativas, ajustando elementos como o fluxo da história, o desenvolvimento dos personagens e a coesão do enredo. Ao realizar essas alterações, os alunos puderam observar de forma prática como o feedback pode enriquecer o processo criativo e melhorar a qualidade de suas produções.

Esses dois momentos, o feedback colaborativo e a revisão individual, foram fundamentais para o desenvolvimento dos alunos, promovendo o aprimoramento das habilidades de revisão crítica e permitindo que cada um refinasse sua história de forma mais eficiente. A combinação desses processos fortaleceu a compreensão dos alunos sobre a importância da revisão contínua e do trabalho em equipe no desenvolvimento de uma boa narrativa.

*"DIA 06 - Assíncrona: Os alunos irão aperfeiçoar as ilustrações das cenas de suas histórias em quadrinhos de acordo com as orientações dadas, usando lápis e papel ou ferramentas digitais."*

No dia 06, durante a atividade assíncrona, os alunos tiveram a oportunidade de aprimorar as ilustrações das cenas de suas histórias em quadrinhos, conforme as diretrizes estabelecidas. Este processo de aperfeiçoamento permitiu que os estudantes aplicassem técnicas artísticas para refinar a expressão visual de suas narrativas, com o objetivo de fortalecer a comunicação da história por meio de representações gráficas mais detalhadas e significativas. A utilização de diferentes meios, como lápis e papel ou ferramentas digitais, possibilitou que os alunos escolhessem a abordagem que melhor atendesse às suas preferências e habilidades. Essa fase da atividade visou estimular a reflexão crítica sobre o alinhamento entre o conteúdo narrativo e a representação visual, contribuindo para o desenvolvimento das competências estéticas e cognitivas dos alunos.

*"DIA 07 - O PODER DA PALAVRA PARTE I: Fazer ajustes no uso das palavras na história. Entendendo elementos como montagem, balões de falas, efeitos sonoros e nota de rodapé. (Entrega do roteiro, em inglês) – Encontro no Google Meet ou presencial. Construção da HQ. 2h."*

O trecho descreve as atividades realizadas no dia 07, quando os alunos se aprofundaram no uso das palavras em suas histórias em quadrinhos. Nesse dia, eles ajustaram e refinaram o uso da linguagem, trabalhando elementos essenciais como a montagem das páginas, a organização dos balões de fala, a inserção de efeitos sonoros e a adição de notas de rodapé. O encontro, que ocorreu tanto no Google Meet quanto presencialmente, proporcionou um ambiente flexível e interativo para a troca de ideias. Além disso, foi o momento para a entrega do roteiro da história, que deveria ser elaborado em inglês, permitindo que os alunos praticassem o idioma de forma aplicada e contextualizada. Durante as 2 horas de atividade, os alunos puderam perceber como a escolha cuidadosa das palavras e o uso adequado dos elementos gráficos podem transformar a narrativa, dando-lhe maior clareza e profundidade.

*"DIA 08 - Síncrona: PODER DA PALAVRA PARTE II: Essa aula será dedicada a ajudar os estudantes com os diálogos e gramática (em inglês), encontro no Google Meet ou presencial, construção da HQ 2h"*

Nesta aula, o professor buscou criar um ambiente de aprendizado acolhedor e produtivo, onde os alunos pudessem receber suporte personalizado para aprimorar seus diálogos e o uso da gramática em inglês. Com uma abordagem prática, o professor não apenas esclarece dúvidas, mas também incentiva a criatividade dos estudantes, guiando-os na construção de suas HQs. O foco foi proporcionar uma experiência dinâmica e interativa, em que os alunos tenham a oportunidade de transformar ideias em histórias cativantes, enquanto desenvolvem habilidades linguísticas de forma natural. Independente do meio de interação, seja virtualmente ou presencialmente, o momento foi dedicado à troca de ideias, à superação de dificuldades e ao avanço no projeto, unindo teoria e prática de maneira envolvente.

Diante do exposto, constatou-se que a aplicação da proposta baseada no método ABP resultou em benefícios múltiplos em sala de aula. Primeiro, porque os alunos mostraram grande empolgação e engajamento desde o início da atividade, já que a proposta de criar histórias em quadrinhos em inglês trouxe uma nova perspectiva ao aprendizado do idioma. Além disso, o trabalho coletivo tornou a experiência sociável, permitindo que eles compartilhassem ideias e a colaborarem de forma ativa na construção das histórias.

Observou-se que, no decorrer do projeto, os alunos construía uma relação mais próxima e eficaz com o conteúdo linguístico. E ao final das atividades, ao propor a apresentação das HQs para a escola, ficou evidente que o método de ABP foi funcional, visto que, além de contribuir na construção de conhecimento dos discentes, fortaleceu o senso de trabalho em equipe e a curiosidade no aprendizado do idioma.

*"DIA 09 - Síncrona - FINAL FEEDBACK: Entrega da segunda versão pronta. Pedir aos grupos para revisarem suas histórias em quadrinhos em termos de aspectos linguísticos, gramática, vocabulário e coerência. Essa também será uma oportunidade para ensinar sobre revisão e edição. Encontro no Google Meet ou presencial. Construção da HQ. 1h."*

No dia 09, os alunos participaram de um encontro síncrono, no qual entregaram a segunda versão de suas histórias em quadrinhos. Durante esse momento, foram convidados a revisar suas produções, com foco nos aspectos linguísticos, como gramática, vocabulário e coerência. Além de ajustar o conteúdo textual, eles refletiram sobre como as palavras e as imagens se conectam para criar uma narrativa mais coesa e envolvente. A revisão foi uma oportunidade valiosa para os alunos aprenderem a importância da edição, desenvolvendo habilidades que não apenas aprimoraram seus trabalhos, mas também fortaleceram sua capacidade de avaliar criticamente suas próprias produções. O encontro, realizado tanto pelo Google Meet quanto de forma presencial, proporcionou um espaço para troca de feedbacks entre os grupos, permitindo que os alunos discutissem suas dificuldades e compreendessem o impacto das mudanças feitas em seus textos e ilustrações. Muitos perceberam como as pequenas alterações tornaram suas histórias mais claras e impactantes. A prática de revisão foi significativa para os alunos, pois os ajudou a se sentir mais confiantes quanto à qualidade final do trabalho e a perceber o valor de um processo contínuo de aprendizado e aperfeiçoamento.

A culminância do projeto foi um momento inesquecível e de grande celebração para todos os envolvidos. Os alunos apresentaram suas histórias em quadrinhos no pátio da escola, compartilhando suas criações com colegas, professores e a comunidade escolar. Além das apresentações, houve uma exposição das HQs, onde cada grupo pôde exibir o trabalho desenvolvido ao longo do projeto. Esse momento não apenas destacou o empenho e a criatividade dos estudantes, mas também proporcionou a eles a chance de vivenciar o reconhecimento pelo esforço coletivo e pela aplicação prática dos conhecimentos adquiridos. A exposição reforçou a importância do trabalho em

equipe, da aprendizagem ativa e do protagonismo estudantil, marcando o encerramento do projeto com entusiasmo e orgulho para todos os participantes.

### 5.3 Análise das materialidades produzidas por estudantes do ensino médio na aula de inglês.

O projeto de criação de histórias em quadrinhos destacou-se pelo esforço coletivo e pela dedicação dos alunos na construção de cada detalhe, com especial atenção para as capas e a qualidade gráfica das produções. As capas, com títulos em inglês (Figura 03), foram cuidadosamente elaboradas, apresentando ilustrações detalhadas que variavam entre cenas impactantes e retratos marcantes dos personagens principais. Como podemos ver nas capas acima, a qualidade gráfica de cada criação reflete o cuidado dos alunos em combinar cores vibrantes, estilos únicos e elementos visuais que capturassem a essência das narrativas. Além disso, as histórias, também escritas em inglês, evidenciaram o domínio crescente da língua e a aplicação prática das habilidades linguísticas trabalhadas. O resultado final destacou o comprometimento dos alunos em criar produções visualmente impressionantes, linguisticamente relevantes e tecnicamente bem estruturadas, mostrando o valor do trabalho em equipe e do aprendizado ativo.

Figura 03: Capas produzidas pelos alunos





Fonte: Acervo (2024)

Na figura 04 é possível observar algumas cenas das histórias em quadrinhos (HQs) desenvolvidas pelos alunos, que representam um marco significativo no projeto. Cada HQ evidencia o esforço e a dedicação dos estudantes em criar narrativas envolventes e visualmente impactantes, completamente escritas em inglês. Os trechos apresentados mostram como os alunos mobilizaram suas habilidades linguísticas para construir diálogos e descrições em inglês, demonstrando uma organização gramatical cuidadosa, o uso preciso de vocabulário e a fluidez na construção textual.

Figura 04: HQs produzidas pelos alunos



Fonte: Acervo (2024)

As cenas também refletem a criatividade dos estudantes na composição visual, com ângulos dinâmicos que realçam a expressividade das histórias e fortalecem a conexão entre texto e imagem. A integração entre os elementos gráficos e narrativos demonstra o domínio dos alunos em planejar desenhos que complementam as cenas, criando uma experiência imersiva para os leitores. Esse trabalho enaltece o empenho dos estudantes em aplicar a língua inglesa de forma prática e criativa, destacando o crescimento nas habilidades linguísticas e artísticas ao longo do projeto.

A montagem do texto em inglês, considerando a temática e a tessitura linguística, foi um dos aspectos mais significativos do projeto, pois proporcionou aos alunos a oportunidade de aplicar seus conhecimentos de forma criativa e prática. Ao desenvolverem suas histórias em quadrinhos, os estudantes não apenas se envolveram com a estrutura narrativa, mas também com o uso adequado da língua inglesa, respeitando a coerência e a coesão textual. A escolha das palavras, a construção das frases e a organização das ideias dentro do contexto das HQs exigiram um olhar atento à sintaxe e ao vocabulário, além de uma reflexão sobre a forma como a linguagem se conecta com a temática abordada. Esse processo permitiu que os alunos aprimorassem suas habilidades linguísticas, ao mesmo tempo em que fortaleceram sua capacidade de criar narrativas que fossem tanto linguísticas quanto artisticamente coesas. Ao final, o projeto não apenas ampliou o domínio da língua inglesa, mas também incentivou os alunos a explorarem a criatividade e a complexidade de combinar texto e imagem de maneira eficaz.

## 6 Considerações finais

As experiências analisadas ao longo desta pesquisa apontam que a Abordagem Baseada em Projetos (ABP) pode ser um instrumento eficaz e inovador no ensino de inglês, especialmente no contexto da escola pública, onde realizamos o trabalho. Por meio do estudo de uma proposta pedagógica implementada através do Programa Residência Pedagógica foi possível observar como essa metodologia pode estimular a criatividade, a autonomia e o engajamento dos alunos. A criação de histórias em quadrinhos (HQs) em inglês, desenvolvida pelos estudantes, demonstrou que projetos interdisciplinares bem contextualizados e que promovam a participação do estudante, explorando a sua criatividade, podem integrar teoria e prática de forma significativa, ampliando o potencial da aprendizagem no ambiente escolar. O uso da língua inglesa pelos próprios alunos, ao produzir os textos é um indício de que ao promover exercícios desafiadores em sala de aula o professor expõe o estudante a buscar e construir porções de linguagem que muitas vezes julgamos ser impossível por partes dos alunos.

O uso do método ABP também evidenciou a importância do protagonismo estudantil no processo educacional. Ao assumir papéis ativos na escolha de temas, na construção de narrativas e no desenvolvimento dos personagens, os alunos vivenciaram o idioma como uma ferramenta de comunicação e expressão, além de fortalecerem habilidades socioemocionais, como o trabalho em equipe e a resolução de problemas. Essas competências são indispensáveis para a formação de cidadãos críticos e preparados para os desafios do século XXI.

Além disso, a análise demonstrou que a aplicação de metodologias ativas, como a ABP, é um caminho promissor para transformar a realidade do ensino público brasileiro. Apesar dos desafios estruturais e pedagógicos enfrentados, a proposta apresentou resultados positivos ao alinhar o aprendizado às realidades e interesses dos alunos. Essa adaptação não apenas promoveu a aquisição do idioma, mas também valorizou a cultura local e contribuiu para a formação integral dos estudantes.

Em síntese, esta monografia reafirma o potencial transformador da Abordagem Baseada em Projetos no ensino de inglês, especialmente no

contexto público. A experiência descrita ilustra que, com criatividade, planejamento e dedicação, é possível superar os desafios do modelo tradicional e promover uma educação mais dinâmica, inclusiva e conectada às demandas contemporâneas. Espera-se que este trabalho contribua para o debate acadêmico e inspire novas práticas pedagógicas no campo da educação em línguas a partir de boas experiências, sobretudo aquelas em que o papel do estudante na aprendizagem seja de um sujeito protagonista e autônomo na construção do conhecimento.

## 7 Referências

- ALMEIDA FILHO, J. C. P. Dimensões comunicativas no ensino de línguas. Campinas: Pontes, 2007.
- AMARAL, L. Métodos e abordagens no ensino de línguas: uma introdução. São Paulo: Contexto, 2007.
- ANDRADE, M. A. Educação transformadora: desafios e metodologias. São Paulo: Editora Educativa, 2017.
- BARRETO, M. A. M.; WATANABE, K. N.; GRILLO, C. C.; PEREIRA, M. A. C. Liderança: percepção de alunos ingressantes de um curso de Engenharia de Produção em um ambiente de aprendizagem baseada em projetos. Revista Principia, v. 1, n. 34, p. 77-83, jun. 2017. <https://doi.org/10.18265/1517-03062015v1n34p77-83>
- BECHER, T. Academic Tribes and Territories: Intellectual Enquiry and the Culture of Disciplines. Milton Keynes: Open University Press, 1989.
- BEHRENS, J.; JOSÉ, C. Ensino de Línguas: A Prática Pedagógica e o Desenvolvimento da Competência Comunicativa. Ed. Universitária, 2001.
- BEHRENS, M. A. O paradigma emergente e a prática pedagógica. Petrópolis: Vozes, 2001.
- BEHRENS, M. A.; JOSÉ, G. R. Aprendizagem baseada em projetos: Educação de qualidade para o século XXI. Curitiba: IBPEX, 2001.
- BEHRENS, M. A.; JOSÉ, M. A. M. Metodologia de ensino: Inovação e práticas pedagógicas. Petrópolis: Vozes, 2001.
- BEHRENS, M. A.; JOSÉ, M. O. Metodologia de projetos: aprendizagem significativa em parceria. Petrópolis: Vozes, 2001.
- BEHRENS, M. A.; JOSÉ, M. S. Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica. Curitiba: Champagnat, 2001.
- BENDER, W. N. **Aprendizagem baseada em projetos**: Educação diferenciada para o século XXI. Porto Alegre: Penso, 2014.
- BENDER, W. N. Aprendizagem baseada em projetos: diferenciando o ensino por meio de projetos e atividades práticas. Porto Alegre: Penso, 2014.
- BENDER, William N. **Aprendizagem baseada em projetos**: educação diferenciada para o século XXI. Porto Alegre: Penso, 2014.
- BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio. Brasília: MEC/SEB, 2002.
- BRASIL. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. Parâmetros curriculares nacionais (ensino médio) - linguagens, códigos e suas tecnologias. Brasília: MEC, 2000. Disponível em [http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/14\\_24.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/14_24.pdf).

BROWN, H. D. Principles of Language Learning and Teaching. 5. ed. Pearson Education, 2007.

CASTILHO, Rafael Alves de; REIS, Marta Aparecida Oliveira Balbino dos. Aprendizagem da pronúncia de língua inglesa por falantes do português brasileiro: oralidade e articulação do –ed do simple past. Revista do GEL, v. 17, n. 2, p. 102-121, 2020. Disponível em: <https://revistadogel.gel.org.br/>

CECÍLIO, W. A. G.; TEDESCO, D. G. Aprendizagem Baseada em Projetos. Revista Docência do Ensino Superior, v. 9, p. 1-20, 2019. <https://doi.org/10.35699/2237-5864.2019.2600>

DEWEY, J. Experiência e Educação. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1959.

DIESEL, A.; MARCHESAN, M. R.; MARTINS, S. N. Metodologias ativas de ensino na sala de aula: um olhar de docentes da educação profissional técnica de nível médio. Signos, Lajeado, ano 37, n. 1, p. 153-169, 2016.

ERDOGAN, T.; SENEMOGLU, N. Problem-based Learning in Teacher Education: Its Promises and Challenges. Procedia: Social and Behavioral Sciences, v. 116, p. 459- 463, 21 Feb. 2014. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.240>

FREIRE, P. Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, P. Pedagogia do Oprimido. Paz e Terra, 1996.

GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GOLEMAN, D. Inteligência Emocional: A teoria revolucionária que redefine o que é ser inteligente. Objetiva, 1995.

GRAY, D. E. Pesquisa no mundo real. 2. ed. Porto Alegre: Penso, 2012.

HERNÁNDEZ, F. Transgressão e mudança na educação: os projetos de trabalho. Porto Alegre: Artmed, 1998.

Hymes, D. H. On communicative competence. In J. B. Pride & J. Holmes (Eds.), Sociolinguistics (pp. 269–293). Penguin, 1972.

HYMES, D. On Communicative Competence. In: Sociolinguistics: The Social Pathology of Language. Penguin, 1972.

Leffa, V. J. O ensino de línguas estrangeiras: Reflexões e experiências. Pelotas: Educat, 2016.

LEHTOVUORI, A.; HONKALA, M.; KETTUNEN, H.; LEPPÄRVITA, J. Interactive engagement methods in teaching electrical engineering basic courses. In: IEEE Global Engineering Education Conference, 2013, Berlin. Anais [...]. Berlin: IEEE, 2013. Disponível em: <https://ieeexplore.ieee.org/document/6530089>.

LIMA, D. C. [org.] Ensino e aprendizagem de Inglês. Conversa com especialistas. São Paulo: Parábola, 2009.

LIMA, D. C. [org.] Inglês em escolas públicas não funciona: uma questão, múltiplos olhares. São Paulo: Parábola, 2011.

MORIN, E. A Cabeça Bem-feita: Repensar a Reforma, reformar o Pensamento. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

MOURA, D. H. Metodologias Ativas para Educação Básica. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.

OLIVEIRA, L. A. A sala de aula de Língua Inglesa: do plano de aula à avaliação. São Paulo: Parábola, 2015

PASQUARELLI, B. V. L.; OLIVEIRA, T. Aprendizagem baseada em projetos e formação de professores: uma possibilidade de articulação entre as dimensões estratégica, humana e sócio-política da didática. *Góndola, enseñanza y aprendizaje de las ciencias*, v. 12, n. 2, p. 186, jul.-dic. 2017. <https://doi.org/10.14483/23464712.10903>

PRODONAV C. C. Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo, RS: Feevale, 2013.

RICHARDS, J. C. Communicative language teaching today. Cambridge University Press, 2006.

RICHARDS, J. C. The Role of Communication in Language Teaching. Cambridge University Press, 2006.

RICHARDS, J. C.; RODGERS, T. S. Approaches and Methods in Language Teaching. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

SCHEIBEL, D. L. A utilização de metodologias ativas na educação Profissional. 100 Anais do II Seminário de Educação Profissional Lajeado | RS | Brasil | 11 e 12 de maio de 2017.

SEERY, M. K. Flipped learning in higher education chemistry: Emerging trends and potential directions. *Chemistry Education Research and Practice*, v. 16, p. 758-768, 2015.

STAHNKE, F.; LIMA, A.; BARROS, P. R. M.; BEZ, M. Aprendizagem Baseada em Projetos: o caso Health Sim.

## **Anexos**

### **Anexo 01: Proposta pedagógica**



Governo do Estado do Rio  
Grande do Norte  
Secretaria de Estado da Educação  
e da Cultura - SEEC  
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO  
RIO GRANDE DO NORTE – UERN  
Campus Avançado de Pau dos Ferros – CAPF  
Departamento de Letras Estrangeiras – DLE



## **RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA - INGLÊS**

### **PROJETO- OFICINA DE HQ**

*Draw, Write, Create: Construindo HQ's em Língua Inglesa*

### **OBJETIVOS**

- Desenvolver atividades de leitura, escrita e produção artístico-literária. ● Desenvolver momentos significativos que envolvam o aluno em atividades que os interessem
- Adquirir conhecimento teórico e prático a respeito do gênero História em Quadrinhos (HQ's);
- Incentivar, por meio da produção de HQ's, a discussão de temas relevantes que aguçam o senso crítico tanto dos alunos, como dos leitores dos quadrinhos; ● Realizar uma exposição com as produções e resultados da oficina, que possam ser utilizados como materiais didáticos para turmas seguintes.

### **DESCRIÇÃO**

É papel do professor trazer metodologias diversas para que o ensino da língua se torne dinâmico, leve e enriquecedor na aprendizagem do estudante. O aluno também deve ser integrado na sala como um ser pensante e engajador para que o mantenha motivado e envolvido com o que está sendo estudado.

Sendo assim, a oficina tem como objetivo principal apresentar uma proposta de atividade que poderá ser usada nas salas de LI (Língua Inglesa). Para isso, serão utilizadas as histórias em quadrinhos (HQs) como gênero proposto para o plano de ensino. A HQ é um gênero narrativo que apresenta aspectos multimodais, dentre eles podemos identificar a linguagem verbal e visual, também, os balões ajudam a construir sentido na história, pois há balões que representam a fala, pensamento, grito, sussurros, mensagens eletrônicas, falas simultâneas, dentre outros. Uma outra característica são as onomatopeias, que são figuras de linguagem que reproduzem o som, ruído, barulho através de fonemas.

As HQ 's são muito populares entre os jovens nos dias atuais, diante disso, este gênero seria de grande interesse aos alunos ou grande parte deles. O objetivo ao utilizá-las, é fazer com que os alunos se tornem mais ativos e motivados na sala, enquanto o professor deverá ser um mentor nas atividades a serem desenvolvidas

## PLANEJAMENTO DA OFICINA

### 1 IDENTIFICAÇÃO

1.1 NOME DA OFICINA:	<i>Draw, Write, Create: Construindo HQ's em Língua Inglesa</i>		
1.2 CARGA HORÁRIA	40h		
1.3 PROFESSORES	( Nomes Preservados )		
1.4 DIAS DOS ENCONTROS Segundas-feiras	1.5 HORÁRIO 7:00 - 8:40		

### 2 PLANEJAMENTO AULAS/ATIVIDADES SÍNCRONAS E ASSÍNCRONAS

#### 2.1 PLANEJAMENTO AULAS/ATIVIDADES

Data <sup>1</sup>	Conteúdo <sup>2</sup>	Metodologia <sup>3</sup>	Instrumentos avaliativos <sup>4</sup>	Carga horária <sup>5</sup>
DIA 01 Síncrona	ESCREVENDO COM IMAGEM: Explicaremos os objetivos, benefícios e expectativas do projeto. Apresentaremos exemplares e tipos de HQ's em inglês. Em seguida, explicaremos a estrutura e	Encontro no <i>Google meet</i> ou presencial	Construção da HQ	2h

<sup>1</sup> Data da aula/atividade.

<sup>2</sup> Conteúdo previsto no conteúdo programático.

<sup>3</sup> Metodologia utilizada com a menção dos recursos, indicação de endereço eletrônico para acesso a algum material de referência, informar recursos de acessibilidade (quando necessário) etc..

<sup>4</sup> Instrumentos de suporte para avaliação do conteúdo. Ex: Prova; diário de aula; lista de

exercícios, adaptações/ flexibilizações curriculares para alunos com Necessidades Educacionais Especiais, etc.

<sup>5</sup> Carga horária total utilizada para o conteúdo de referência.

	linguagem, a narrativa e as etapas de construção. Por último a criação dos grupos.			
DIA 01 Assíncrono	Cada grupo ou aluno deverá escolher um tema importante que deseja colocar em questão em seu projeto e começar a elaborar o enredo.	–	Construção da HQ	1h
DIA 02 Síncrona	<b>STORYBOARD:</b> Entender como criar uma narrativa dinâmica com personagens de motivações críveis que se desenvolvam junto à história.	Encontro no <i>Google meet</i> ou presencial	Construção da HQ	2h
DIA 02 Assíncrona	Criar a primeira versão das histórias em quadrinhos. (Esboço: começo, meio e fim).	–	Construção da	2h
DIA 03 Síncrona	<b>STYLE AND SOUL:</b> Como o estilo visual de um história em quadrinhos dita o seu tom. (Estudar com exemplos: Maus, Lock & Key, X-men, Heartstopper, Labirinto, etc)	Encontro no <i>Google meet</i> ou presencial	HQ Construção da HQ	2h
DIA 03 Assíncrona	Pesquisar estilos visuais de quadrinhos e definir o estilo a ser seguido.	–	Construção da HQ	1h
DIA 04 Síncrona	<b>HISTÓRIAS PARA HUMANOS:</b> Entender técnicas ilustrativas como design de personagem e de ambiente e o uso de linguagem corporal, gestos e figuras em função da transmissão de emoções.	Encontro no <i>Google meet</i> ou presencial	Construção da HQ	2h

DIA 04 Assíncrona	Fazer um “character sheet”: Desenvolvimento dos personagens. Cada grupo cria seus próprios personagens, dá-lhes nomes e características. Pode ser feito através de descrições escritas e esboços.	–	Construção da HQ	2h
DIA 05 Síncrona	FEEDBACK: Os grupos entregam a primeira versão de seus esboços de enredo e dialogam com outros grupos para	Encontro no <i>Google meet</i> ou presencial	Construção da HQ	1h

	receberem feedback e fazerem revisões.			
DIA 05 Assíncrona	Os alunos irão fazer as devidas alterações no enredo.	–		2h
DIA 06 Síncrona	“FOCA” NO DESENHO: Com história, estilo e personagens em mãos, é hora de entrar nos específicos e <i>desenhar</i> . Os específicos dessa aula ficam por definidos, já que dependem dos estilos adotados pelos estudantes.	Encontro no <i>Google meet</i> ou presencial	Construção da HQ	1h
DIA 06 Assíncrona	Os alunos irão aperfeiçoar as ilustrações das cenas de suas histórias em quadrinhos de acordo com as orientações dadas, usando lápis e papel ou ferramentas digitais.	–	Construção da	2h
DIA 07 Síncrona	O PODER DA PALAVRA PARTE I: Fazer ajustes no uso das palavras na história. Entendendo elementos como montagem, balões de falas, efeitos sonoros e nota de rodapé. (Entrega do roteiro, em inglês)	Encontro no <i>Google meet</i> ou presencial	HQ Construção  da HQ	2h

DIA 07 Assíncrona	Com base no esboço do enredo, os alunos devem escrever os diálogos e demais os textos que aparecerão nas histórias em quadrinhos.	–	Construção da HQ	2h
DIA 08 Síncrona	PODER DA PALAVRA PARTE II: Essa aula será dedicada a ajudar os estudantes com os diálogos e gramática (em inglês),	Encontro no <i>Google meet</i> ou presencial	Construção da HQ	2h
DIA 08 Assíncrona	Os estudantes irão fazer as correções gramaticais e ajustes de linguagem.	–	Construção da HQ	1h
DIA 09 Síncrona	FINAL FEEDBACK: Entrega da segunda versão pronta. Pedir aos grupos para revisarem suas histórias em quadrinhos em termos de aspectos linguísticos, gramática, vocabulário e coerência. Essa também será uma oportunidade para ensinar sobre revisão e edição.	Encontro no <i>Google meet</i> ou presencial	Construção da HQ	1h
DIA 09 Assíncrona	Criação das versões finais. Os grupos	–	Construção da HQ	2h

	finalizam as ilustrações e os textos das histórias em quadrinhos.			
--	---	--	--	--

<p>DIA 10</p> <p>Síncrona <b>CULMINÂNCIA:</b></p> <p>Projeto pronto, é hora de compartilhar os resultados. Cada grupo deverá apresentar suas HQs para a classe. Isso pode ser feito de forma criativa, como uma exposição de histórias (roda de apresentações).</p> <p>Discussão pós-apresentações. Após todas as apresentações, reservar um tempo para discutir o que os alunos aprenderam, os desafios que enfrentaram e o que eles mais gostaram no projeto.</p> <p>Avaliação: Solicitar que os alunos avaliem o projeto e fornecer feedback sobre o processo.</p> <p>Atividades de encerramento. Concluir as avaliações finais, premiar os esforços dos alunos e refletir sobre os resultados do projeto.</p> <p style="text-align: center;"><b>Total da carga-horária</b></p>	<p>10h</p> <p>Encontro no <i>Google meet</i> ou presencial</p> <p>Entrega da versão final da HQ</p> <p><b>40H</b></p>
--	---

#### OBSERVAÇÕES

- Este planejamento está passível de alterações nos decorrer da oficina.  
O projeto acima contempla as seguintes habilidades previstas pela BNCC:
- (EM13LGG101) Compreender e analisar processos de produção e circulação de discursos, nas diferentes linguagens, para fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos.
- (EM13LGG102) Analisar visões de mundo, conflitos de interesse, preconceitos e ideologias presentes nos discursos veiculados nas diferentes mídias, ampliando suas possibilidades de explicação, interpretação e intervenção crítica da/na realidade.
- (EM13LGG103) Analisar o funcionamento das linguagens, para interpretar e produzir criticamente discursos em textos de diversas semioses (visuais, verbais, sonoras, gestuais). ● (EM13LGG104) Utilizar as diferentes linguagens, levando em conta seus funcionamentos, para a compreensão e produção de textos e discursos em diversos campos de atuação social. ● (EM13LGG105) Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções

multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social.

- (EM13LGG201) Utilizar as diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais) em diferentes contextos, valorizando-as como fenômeno social, cultural, histórico, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.
- (EM13LGG202) Analisar interesses, relações de poder e perspectivas de mundo nos discursos das diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e verbais), compreendendo criticamente o modo como circulam, constituem-se e (re)produzem significação e ideologias.
- (EM13LGG203) Analisar os diálogos e os processos de disputa por legitimidade nas práticas de linguagem e em suas produções (artísticas, corporais e verbais).
- (EM13LGG204) Dialogar e produzir entendimento mútuo, nas diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais), com vistas ao interesse comum pautado em princípios e valores de equidade assentados na democracia e nos Direitos Humanos.
- (EM13LGG301) Participar de processos de produção individual e colaborativa em diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais), levando em conta suas formas e seus funcionamentos, para produzir sentidos em diferentes contextos.
- (EM13LGG302) Posicionar-se criticamente diante de diversas visões de mundo presentes nos discursos em diferentes linguagens, levando em conta seus contextos de produção e de circulação.
- (EM13LGG303) Debater questões polêmicas de relevância social, analisando diferentes argumentos e opiniões, para formular, negociar e sustentar posições, frente à análise de perspectivas distintas.
- (EM13LGG304) Formular propostas, intervir e tomar decisões que levem em conta o bem comum e os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global.
- (EM13LGG305) Mapear e criar, por meio de práticas de linguagem, possibilidades de atuação social, política, artística e cultural para enfrentar desafios contemporâneos, discutindo princípios e objetivos dessa atuação de maneira crítica, criativa, solidária e ética.
- (EM13LGG401) Analisar criticamente textos de modo a compreender e caracterizar as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, social, cultural, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.
- (EM13LGG403) Fazer uso do inglês como língua de comunicação global, levando em conta a multiplicidade e variedade de usos, usuários e funções dessa língua no mundo contemporâneo.
- (EM13LGG502) Analisar criticamente preconceitos, estereótipos e relações de poder presentes nas práticas corporais, adotando posicionamento contrário a qualquer manifestação de injustiça e desrespeito a direitos humanos e valores democráticos.

## REFERÊNCIAS

MCCLLOUD, Scott. Understanding comics: The invisible art. Northampton, MA: Kitchen sink press, 1993.

MCCLLOUD, Scott. The Representation of Comics by the Library of Congress Subject Headings. 2000

MCCLLOUD, Scott. Making comics: Storytelling secrets of comics, manga and graphic novels. New York, 2006.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. (p. 481 - 497)