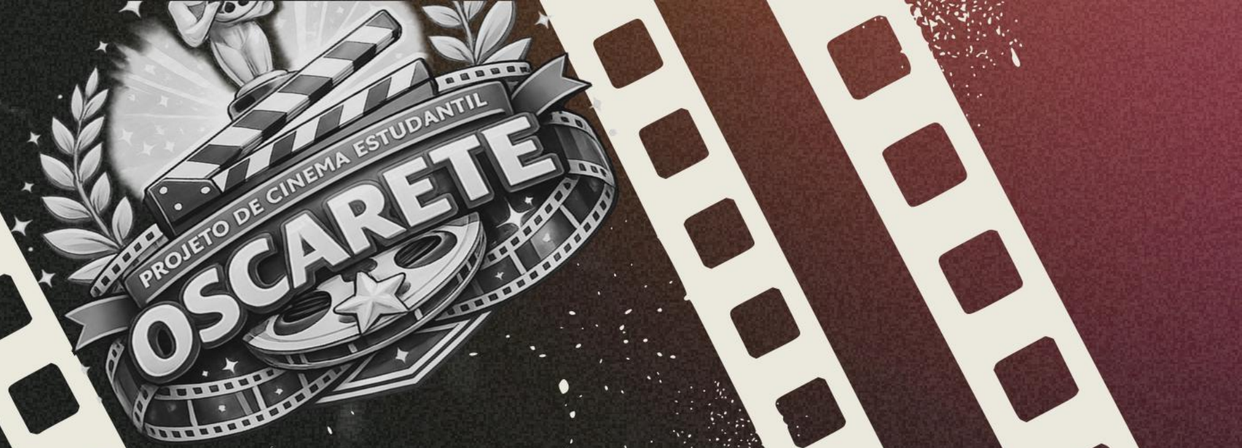
JEFFERSON SOBRAL MOTA
CARLOS ALEXANDRE FELÍCIO BRITO

ORGULHOSAMENTE APRESENTAM







APRENDER INGLÊS EM CENA: LINGUAGEM, CRIATIVIDADE E SENTIDO

UM GUIA PARA TRANSFORMAR ALUNOS EM CRIADORES DE SENTIDO

APRESENTAÇÃO

O OscarETE surge como um Produto Técnico-Tecnológico (PTT) que transforma a sala de aula em um verdadeiro set de criação, onde estudantes deixam de ser apenas espectadores e se tornam protagonistas do próprio processo de aprendizagem.

Por meio da produção de vídeos em língua inglesa, o produto articula roteiros, práticas multimodais e recursos digitais, promovendo uma aprendizagem viva, significativa e conectada à realidade dos alunos.

Mais do que ensinar regras, o OscarETE propõe produzir sentidos, integrando linguagem, cultura e tecnologia em uma experiência pedagógica inovadora.

Alinhado ao PPGE, ao problema e aos objetivos da pesquisa, este produto se apresenta como uma resposta criativa e transformadora para o ensino de língua inglesa no Ensino Médio Técnico.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Mota, Jefferson Sobral
Aprender inglês em cena [livro eletrônico] : linguagem, criatividade e sentido : um guia para transformar alunos em criadores de sentido / Jefferson Sobral Mota, Carlos Alexandre Felício Brito. -- São Caetano do Sul, SP : Ed. dos Autores, 2026.
PDF

ISBN 978-65-02-09019-0

1. Aprendizagem 2. Educação profissional 3. Língua inglesa - Estudo e ensino 4. Produção audiovisual I. Brito, Carlos Alexandre Felício. II. Título.

26-358261.0 CDD-420.7

Índices para catálogo sistemático:
1. Língua inglesa : Estudo e ensino 420.7
Eliane de Freitas Leite - Bibliotecária - CRB 8/8415

SOBRE OS AUTORES



JEFFERSON SOBRAL MOTA

- Graduado em Pedagogia pelo Centro Universitário de Jales (2020);
- Graduado em Letras – Português e Inglês pela Universidade do Grande ABC (2003);
- Atua como professor no Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza (CEETEPS);
- Possui título de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu Profissional em Docência e Gestão Educacional;
- Apresenta experiência na área de Letras, com ênfase no ensino de Línguas Estrangeiras Modernas.



CARLOS ALEXANDRE FELÍCIO BRITO

- Possui graduação em Licenciatura Plena pela Faculdade de Educação Física de Santo André (FEFISA);
- Mestrado e Doutorado em Educação Física pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP);
- Professor do Programa de Stricto Sensu Profissional de Educação Universidade Municipal de São Caetano do Sul (USCS);
- Pesquisa sobre formação de professores na educação formal (Educação Básica ao Ensino Superior) com foco nas temáticas: metodologias ativas e suas tecnologias a partir do paradigma projetivo (Design)

RECOMENDAÇÃO DOS AUTORES





SUMÁRIO



PRÓLOGO — Quando a Língua Entra em Cena

1 A Missão: Aprender Fazendo Sentido

1.1 O propósito por trás das câmeras

1.2 Luzes, roteiro, ação!

1.3 Muito além das regras

2 Os Bastidores da Aprendizagem

2.1 Linguagem em movimento

2.2 Protagonistas da própria história

2.3 Corta! Refaz! Melhora!

2.3.1 O ponto de partida

2.3.2 Escrevendo o roteiro

2.3.3 Gravando a cena

2.3.4 Assistindo e refletindo

3 Preparando o Set de Filmagem

3.1 Recursos em ação
3.1.1 Celulares para gravação
3.1.2 Acesso à internet (para upload/divulgação)
3.1.3 Espaço para apresentação final
3.2 Quem dirige essa história?
3.2.1 Professor orientador (língua inglesa)
3.2.2 Apoio da coordenação
3.2.3 Cronograma anual definido
3.3 O clima do set
3.4 Valorizando grandes produções
3.5 Todos têm voz na cena

4 Regras do Jogo: O Código do Set

5 Elenco e Equipe: Quem Faz o Filme Acontecer

5.1 Distribuindo os papéis
5.2 Cada cena importa: funções principais

6 Da ideia à estreia: construindo um filme

6.1 Trilha sonora da história
6.2 O grande roteiro

7 Linha do tempo: A jornada até o OscarETE

7.1 O início da produção: sorteios e definições
7.2 Primeiras versões
7.3 Ajustes finais do roteiro
7.4 Luzes na Internet
7.5 O som ganha forma
7.6 Chamando o público: campanhas de marketing
7.7 Estreia oficial: que venham os filmes
7.8 A voz da audiência: votação
7.9 Dia de gala: a cerimônia final



EPÍLOGO — Muito Além da Tela

PRÓLOGO

Quando a Língua Entra em Cena



Luzes se acendem...
A câmera começa a rodar...
E uma nova forma de aprender está prestes a começar...

Imagine um espaço onde aprender inglês não é apenas estudar regras, mas viver histórias, dar voz a ideias, transformar sentimentos em cenas e palavras em experiências.

É nesse cenário que nasce o OscarETE.





Mais do que um projeto, o OscarETE é um convite: um chamado para que cada estudante assuma seu papel, entre em cena e descubra que a língua inglesa pode ser uma ferramenta de criação, expressão e transformação.

Aqui, o aprendizado ganha movimento, ritmo e significado — entre roteiros, trilhas sonoras, diálogos e emoções.



O nome OscarETE carrega em si essa essência. Inspirado na maior premiação do cinema mundial, o “Oscar”, e conectado às Escolas Técnicas Estaduais, o projeto cria uma ponte entre o universo escolar e o imaginário cinematográfico.





Não se trata apenas de produzir vídeos, mas de viver uma experiência que envolve reconhecimento, pertencimento e protagonismo.

Cada produção deixa de ser apenas uma tarefa e passa a ser uma obra construída coletivamente, carregada de identidade e propósito.

Ao longo dessa jornada, você não verá apenas orientações — verá bastidores, desafios, descobertas e conquistas. Porque aqui, aprender acontece no processo: nos erros que ensinam, nas ideias que evoluem e nas histórias que ganham vida.

Respire fundo. Ajuste o foco. A cena é sua. Porque, a partir de agora, o inglês deixa de ser apenas uma disciplina... e se transforma em linguagem viva, em movimento, em história.

O filme está começando. E você é parte dele.



1

A Missão: Aprender Fazendo Sentido



O principal objetivo é ressignificar o ensino de gramática, transformando-o em um processo de produção de sentidos, em oposição às práticas tradicionais centradas exclusivamente na memorização de regras.

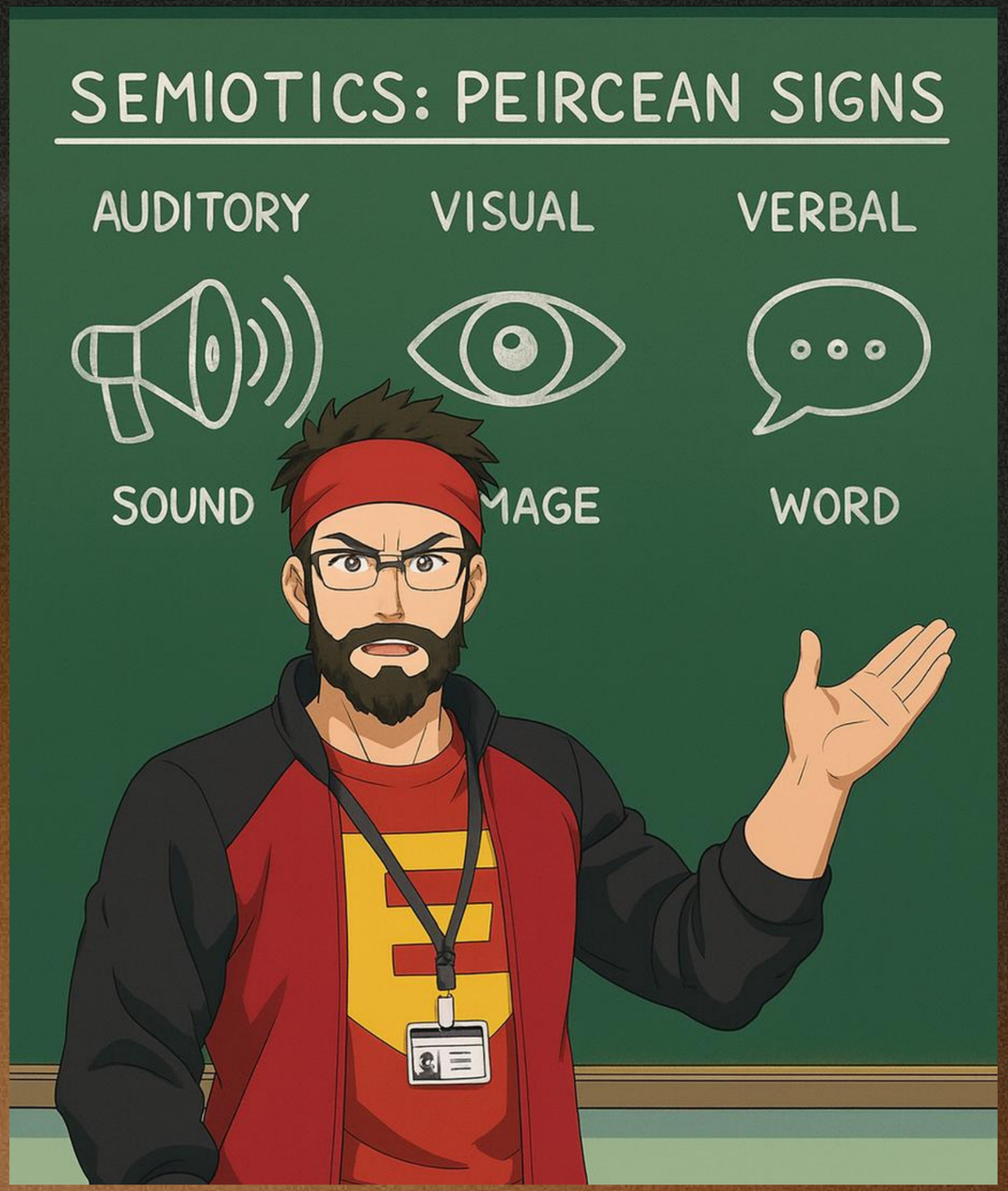
Nesse contexto, a gramática passa a ser compreendida como ferramenta para a construção de significados em situações reais de comunicação.



Desenvolvido no âmbito do Ensino Médio Técnico, o OscarETE integra o ensino de língua inglesa às tecnologias digitais e às metodologias ativas.



Inspirado na dinâmica de grandes premiações cinematográficas, o projeto propõe que os estudantes, organizados em equipes, assumam diferentes funções — como roteiristas, atores, diretores, editores e responsáveis pela divulgação — e produzam seus próprios conteúdos audiovisuais em língua inglesa.



Ancorado em referenciais da Semiótica e na abordagem metodológica do Design-Based Research (DBR), o projeto promove uma aprendizagem significativa ao articular múltiplas linguagens e incentivar o protagonismo estudantil.

Ao longo do processo, os alunos desenvolvem não apenas competências linguísticas, mas também habilidades criativas, colaborativas e críticas.

Dessa forma, o OscarETE consolida-se como uma proposta pedagógica contemporânea, dinâmica e replicável, capaz de transformar o ensino de inglês em uma experiência significativa e contextualizada, alinhada às demandas da educação do século XXI.



Estruturado como uma sequência didática anual e um projeto interdisciplinar, apresenta-se como um produto educacional aplicável ao Ensino Médio, especialmente no contexto da Educação Profissional e Tecnológica.

Mais do que um trabalho escolar, constitui uma experiência formativa que integra criatividade, produção audiovisual e uso autêntico da língua inglesa, promovendo aprendizagens relevantes para os estudantes.



Em sua essência, parte de uma ideia simples, porém potente: aprender inglês por meio do uso efetivo da língua em situações reais, produzindo conteúdos que dialoguem com as vivências e interesses dos alunos.

1.1 O propósito por trás das câmeras

Ao implementar o OscarETE, a escola deverá orientar suas ações pedagógicas para:

- Desenvolver a competência comunicativa em língua inglesa
- Promover aprendizagem significativa
- Estimular o protagonismo estudantil
- Integrar tecnologia, linguagem e criatividade
- Trabalhar a gramática em contextos reais de uso



Ensinar gramática não como um fim em si mesma, mas como meio para a produção de sentidos em práticas reais de comunicação.

1.2 Luzes, roteiro, ação!

Para garantir a qualidade pedagógica e técnica das produções, os projetos audiovisuais deverão contemplar:



A. Elementos essenciais do filme:

1. História clara, coerente e criativa;

2. Uso adequado da língua inglesa nas falas e no roteiro;

3. Organização estruturada das cenas;

4. Qualidade de áudio e imagem (considerando os recursos disponíveis);

5. Inserção de legendas:
•Versão em inglês
•Versão em português

B. Competências a serem desenvolvidas:

Durante o processo de produção, espera-se que os estudantes:

1.Apliquem conteúdos gramaticais em contextos reais de uso;

2.Trabalhem de forma colaborativa em equipe;

3.Produzam vídeos com narrativa coerente e intencionalidade comunicativa;

4.Utilizem a língua inglesa em diferentes modalidades: fala, escrita e expressão artística (música, roteiro, atuação);

5.Desenvolvam autonomia, criatividade e protagonismo.

1.3 Muito além das regras



No OscarETE, aprender inglês deixa de ser um simples exercício de memorização de regras e se transforma em uma verdadeira jornada de criação e significado. Aqui, a língua ganha vida por meio da integração de múltiplas linguagens — verbal, visual e sonora — que se entrelaçam em práticas sociais autênticas e envolventes.

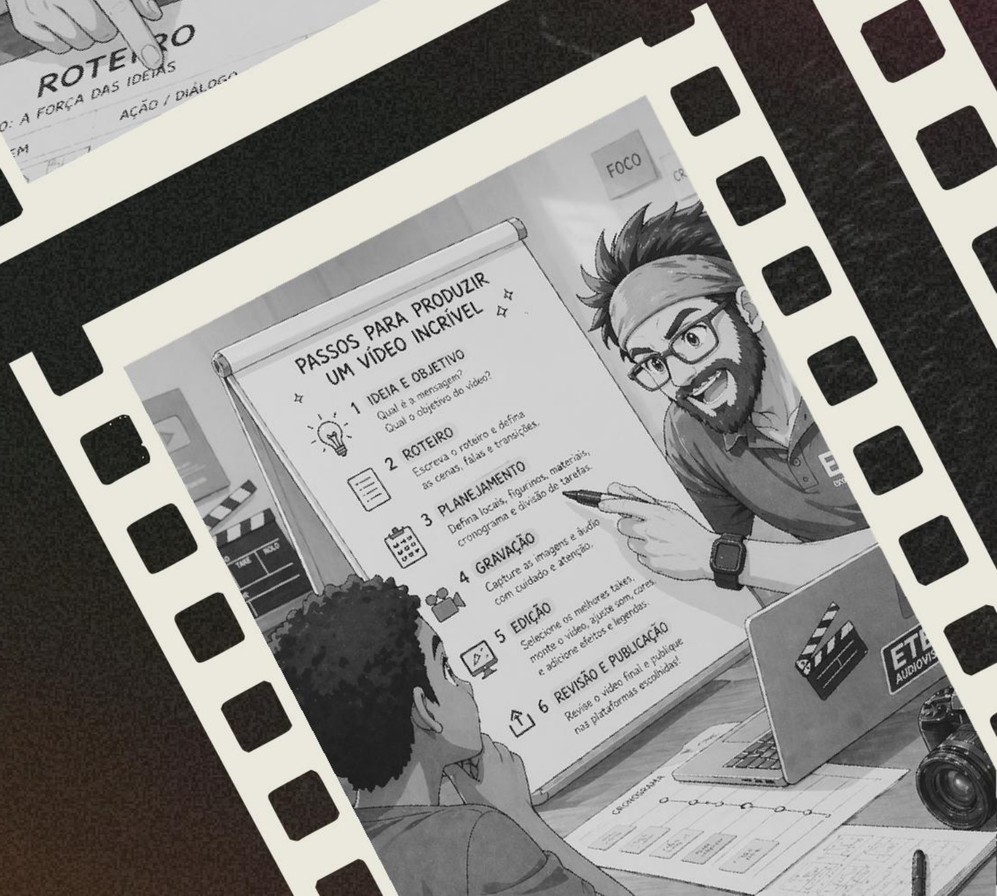
Cada cena, cada fala, cada trilha sonora compõe um universo onde aprender é experimentar, sentir e produzir sentido. É o convite para ir além do convencional, assumir o papel de protagonista e descobrir que a linguagem pode ser palco, voz e transformação.

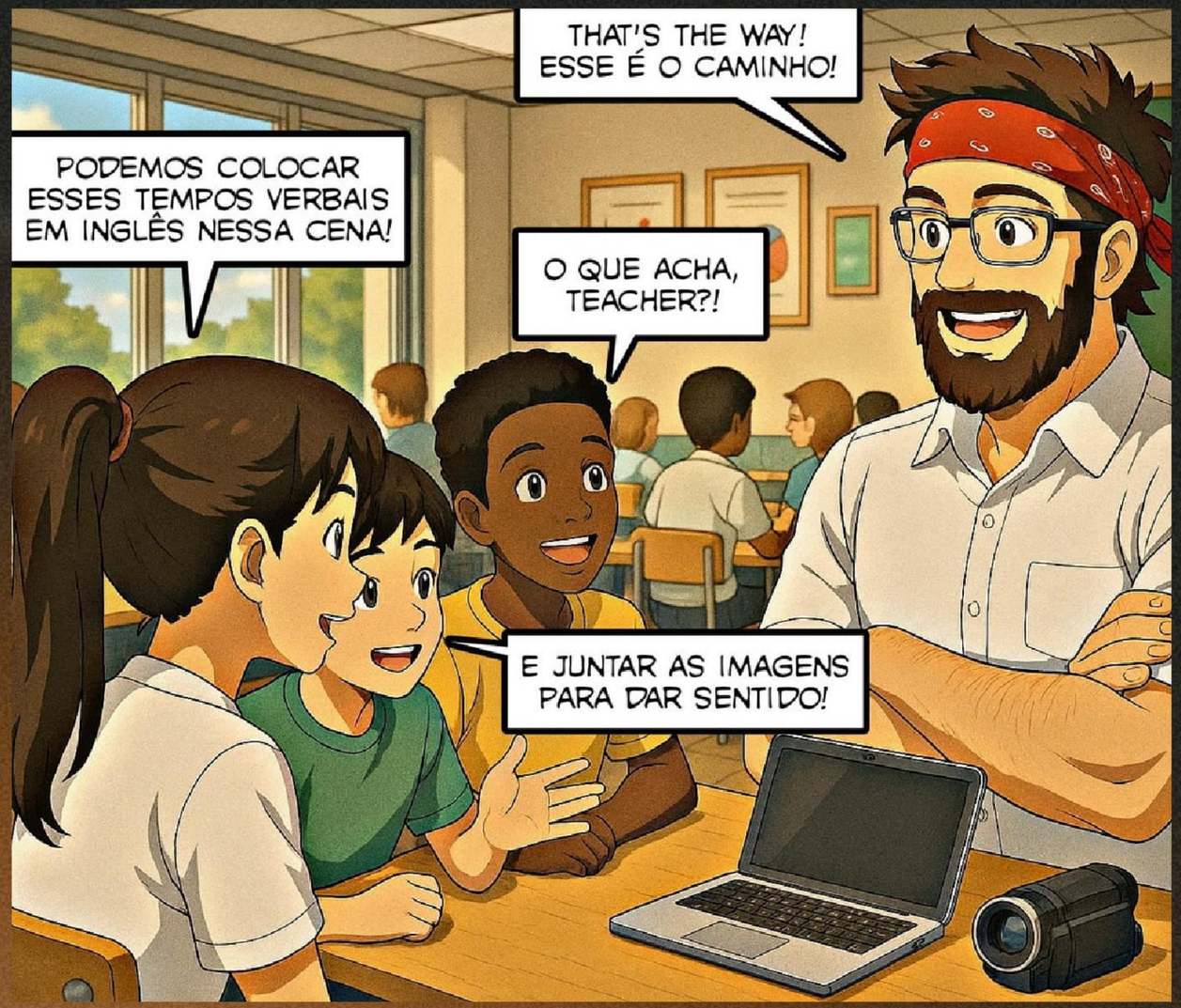
E esta é apenas a primeira cena — a história está prestes a começar.

2

Os Bastidores da Aprendizagem







Para garantir que a essência do OscarETE seja preservada em cada nova aplicação, é fundamental que o projeto se sustente sobre três pilares estruturantes — verdadeiros alicerces desta produção pedagógica.

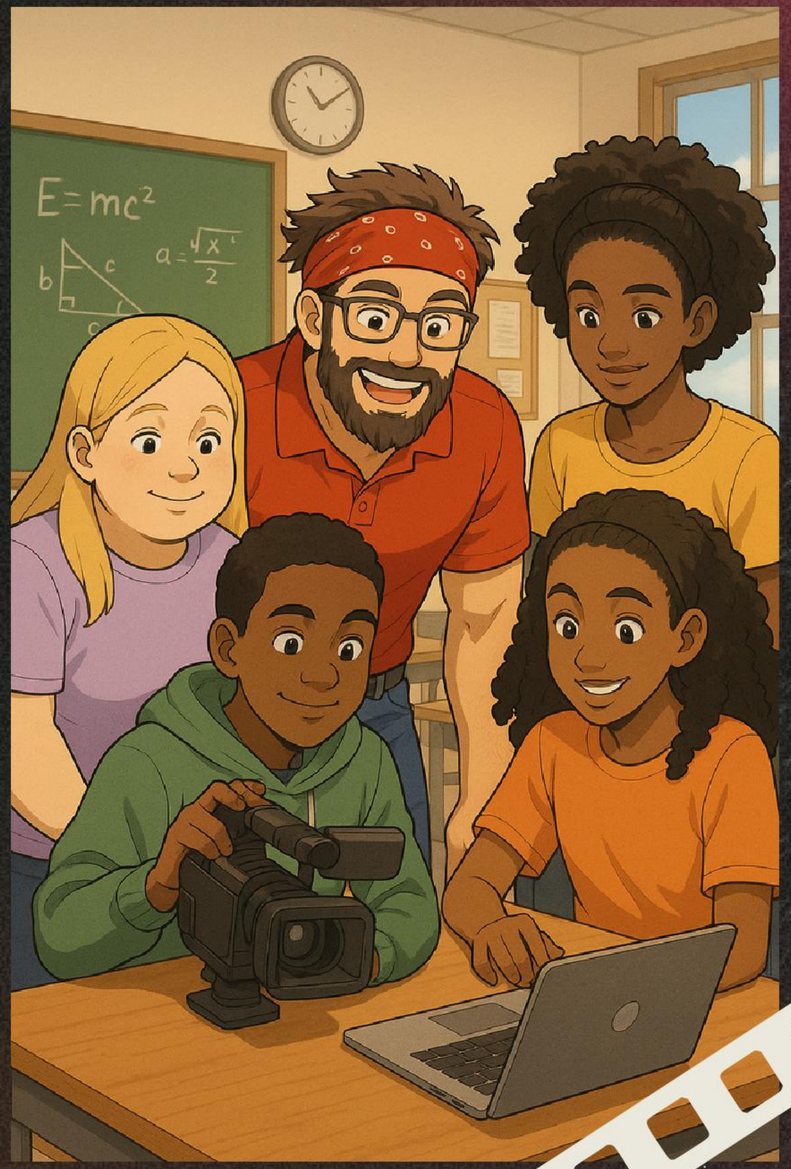


São eles que orientam o roteiro, conduzem a direção e dão sentido a cada cena do processo educativo, assegurando que teoria e prática caminhem juntas em perfeita sintonia.

Afinal, é sobre esses pilares que a experiência ganha forma, movimento e significado... e é a partir deles que a história começa a ganhar vida.

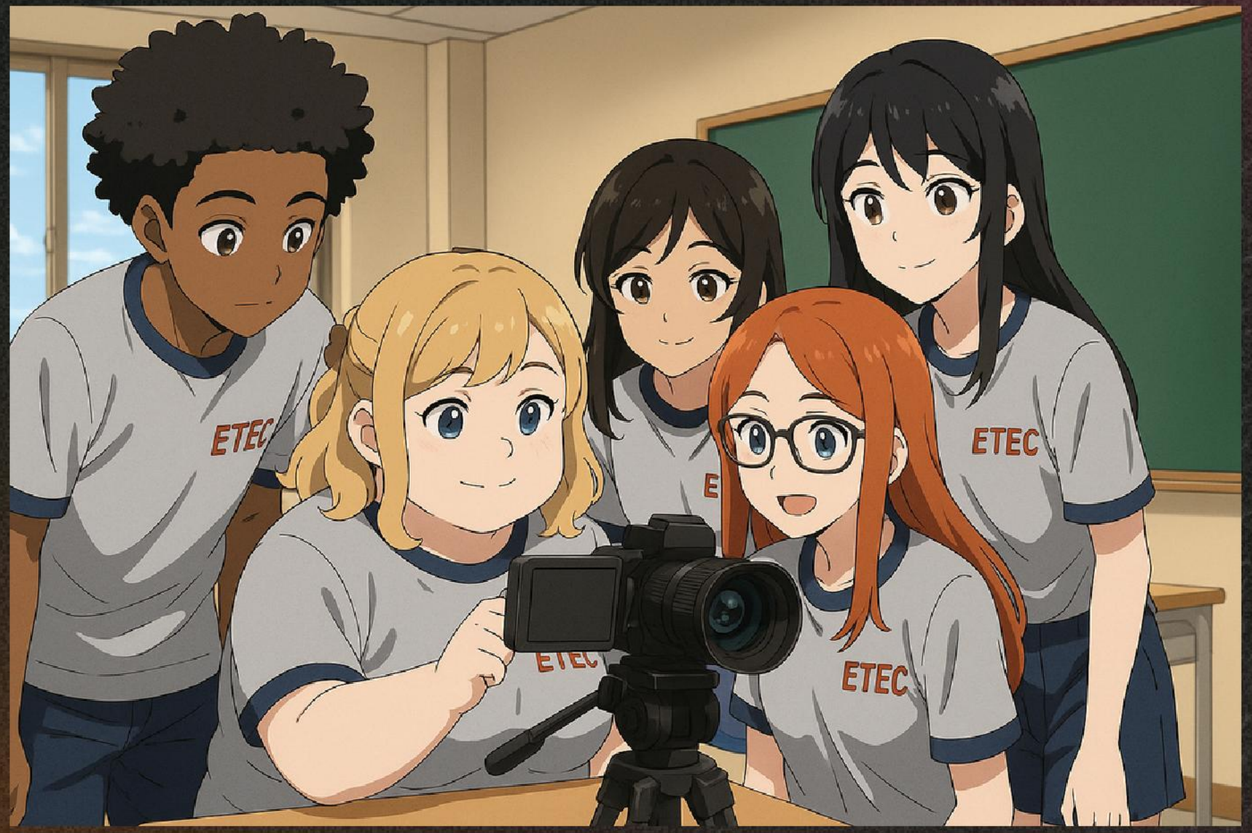
2.1 Linguagem em movimento

No que se refere à concepção de linguagem no projeto OscarETE, compreende-se que ela vai além do uso exclusivo da palavra, sendo entendida como um processo de construção de sentidos que articula diferentes modos de expressão — verbal, visual e sonora.



Nesse contexto, a produção de vídeos assume papel central como prática simbólica, na qual os estudantes mobilizam múltiplas linguagens para comunicar ideias, narrar histórias e representar conceitos gramaticais de forma significativa.

Ao integrar imagem, som, fala, música e elementos visuais, o projeto possibilita uma aprendizagem mais dinâmica, multimodal e contextualizada, favorecendo a compreensão da língua inglesa como instrumento de expressão e interação no mundo contemporâneo.



2.2 Protagonistas da própria história

A abordagem pedagógica do projeto OscarETE destaca-se pela aprendizagem baseada em projetos como eixo estruturante, na qual os estudantes se envolvem ativamente na construção de conhecimentos por meio de tarefas significativas e contextualizadas.





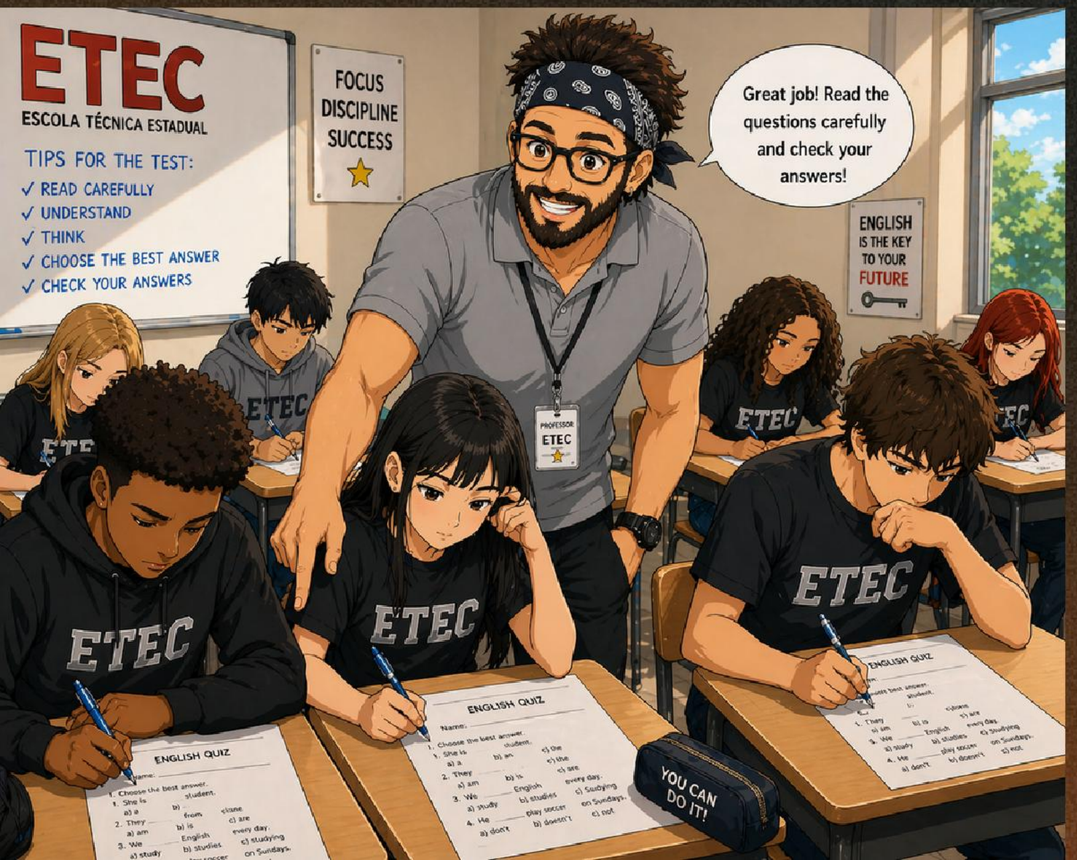
Durante esse processo, o protagonismo do estudante é elemento central, pois ele deixa de ser apenas receptor de conteúdos para assumir o papel de agente ativo na criação, tomada de decisões e resolução de problemas ao longo do projeto.

Trabalhando com desafios reais, como a produção de vídeos em língua inglesa, os alunos desenvolvem autonomia, responsabilidade, colaboração e pensamento crítico, tornando a aprendizagem mais engajadora, relevante e alinhada às demandas contemporâneas.

2.3 Corta! Refaz! Melhora!

O projeto deve seguir os seguintes ciclos:

2.3.1 O ponto de partida



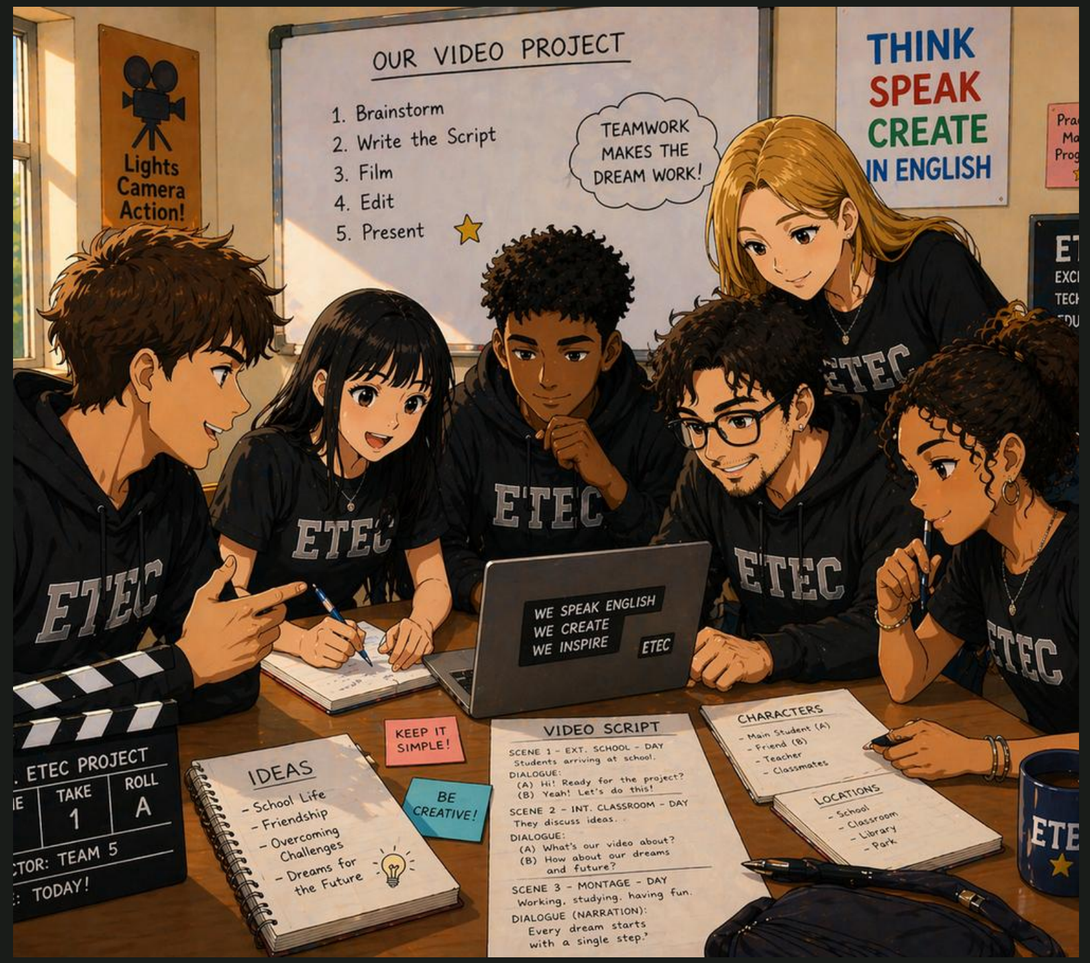
Nesta etapa inicial, busca-se compreender o contexto da turma, o perfil dos estudantes e suas percepções sobre a aprendizagem de língua inglesa.

Por meio de questionários, conversas ou atividades diagnósticas, o professor identifica conhecimentos prévios, dificuldades e interesses, criando uma base sólida para o desenvolvimento do projeto.

2.3.2 Escrevendo o roteiro

Com base nos dados coletados, o professor organiza as etapas do projeto, define objetivos, conteúdos gramaticais, estratégias pedagógicas e cronograma.

Nesse momento, também são estruturadas as equipes, funções e orientações iniciais, garantindo intencionalidade didática e coerência com os objetivos de aprendizagem.



2.3.3 Gravando a cena



Corresponde à execução do projeto em sala de aula, envolvendo a produção dos roteiros, gravações, edições e demais atividades previstas.

Durante essa fase, o professor atua como mediador, oferecendo orientações, promovendo feedback contínuo e acompanhando o desenvolvimento linguístico e criativo dos estudantes.

2.3.4 Assistindo e refletindo

Na etapa final, são avaliados tanto os produtos (vídeos, músicas, apresentações) quanto os processos de aprendizagem.

O professor e os estudantes refletem sobre os resultados alcançados, identificam avanços e dificuldades, e utilizam essas informações para aprimorar futuras aplicações do projeto.



3

Preparando o Set de Filmagem





3.1 Recursos em ação

3.1.1 Celulares para gravação

No que se refere ao uso de celulares para gravação, fica estabelecido que os estudantes poderão utilizar seus próprios aparelhos exclusivamente para finalidades pedagógicas vinculadas ao desenvolvimento do projeto OscarETE.

Tal utilização deverá ocorrer de forma orientada e supervisionada pelo professor responsável, respeitando integralmente as normas internas da unidade escolar e a legislação vigente, em especial a Lei nº 15.100/2025.





O uso dos dispositivos deve estar restrito às atividades previstas no projeto, como gravação de cenas, edição de vídeos e produção de materiais de divulgação, sendo vedado qualquer uso indevido que comprometa o ambiente educativo, a segurança dos participantes ou os princípios éticos da instituição

3.1.2 Acesso à internet (para upload/divulgação)



Para upload dos vídeos, a escola poderá disponibilizar sua infraestrutura digital para fins exclusivamente pedagógicos, garantindo que os estudantes realizem a publicação dos materiais nas plataformas indicadas, como o YouTube, de forma orientada e supervisionada pelo professor responsável.

O uso da internet deverá respeitar as normas institucionais da unidade escolar, priorizando a segurança digital, a privacidade dos envolvidos e a finalidade educativa do projeto.

Recomenda-se que os uploads sejam realizados em horários e locais previamente definidos, a fim de assegurar organização, equidade entre os grupos e qualidade no envio dos arquivos, evitando sobrecarga da rede e garantindo que todos os trabalhos sejam publicados de maneira adequada e dentro dos prazos estabelecidos.



Como se trata de uma divulgação online, é imprescindível que todos os participantes do projeto OscarETE — incluindo estudantes, professores e eventuais colaboradores externos — autorizem formalmente o uso de sua imagem e voz nas produções audiovisuais e em sua divulgação.

Para isso, deverá ser utilizado um termo de autorização de uso de imagem, devidamente assinado pelos responsáveis legais, no caso de menores de idade, assegurando conformidade com a legislação vigente e com os princípios éticos da instituição.



Ressalta-se que nenhuma gravação ou publicação poderá ser realizada sem a devida autorização prévia, garantindo o respeito à privacidade, à dignidade dos envolvidos e ao uso responsável dos materiais produzidos.

3.1.3 Espaço para apresentação final



Para a apresentação final, a escola poderá utilizar diferentes ambientes de sua estrutura, de acordo com a disponibilidade e o porte do evento, garantindo conforto, organização e acessibilidade aos participantes. Entre as opções, destacam-se o auditório, a quadra poliesportiva, o pátio escolar, a sala de multimídia ou até mesmo salas adaptadas para exibição dos vídeos.

É importante que o local escolhido disponha de recursos básicos, como projetor, sistema de som e assentos adequados para o público, criando um ambiente que valorize a culminância do projeto e proporcione uma experiência significativa e envolvente para toda a comunidade escolar.

3.2 Quem dirige essa história?

3.2.1 Professor orientador (Língua Inglesa)

O professor orientador desempenha papel fundamental na condução do projeto OscarETE, atuando como mediador do processo de aprendizagem, orientador pedagógico e facilitador das produções audiovisuais.



Cabe a ele acompanhar todas as etapas do projeto, desde a organização das equipes e validação dos roteiros até a supervisão das gravações, uso da língua inglesa e qualidade das produções.



Além disso, o professor deve promover momentos de feedback contínuo, auxiliando os estudantes na reflexão sobre o uso da linguagem e na melhoria de seus trabalhos, sempre alinhando as atividades aos objetivos pedagógicos do projeto.

Sua atuação deve garantir um ambiente colaborativo, ético e seguro, estimulando o protagonismo estudantil sem abrir mão da orientação necessária ao desenvolvimento das competências linguísticas e multimodais.

3.2.2 Apoio da coordenação

A atuação da coordenação pedagógica é essencial para a viabilização e o bom desenvolvimento do projeto OscarETE no contexto escolar. Cabe à coordenação oferecer suporte organizacional e institucional, auxiliando na definição do cronograma, na articulação entre professores e turmas, na disponibilização de espaços e recursos, bem como no acompanhamento das etapas do projeto.



Seu envolvimento contribui diretamente para a consolidação do projeto como uma prática pedagógica significativa, estruturada e sustentável dentro da instituição.

Além disso, é papel da coordenação garantir que a proposta esteja alinhada ao projeto político-pedagógico da escola, favorecendo a integração com outras áreas do conhecimento e promovendo um ambiente colaborativo entre docentes e estudantes.

3.2.3 Cronograma anual definido



O projeto OscarETE deve ser organizado ao longo de todo o ano letivo, com etapas bem definidas que garantam planejamento, execução e avaliação contínua das atividades.

O cronograma deve contemplar desde a formação das equipes e definição dos gêneros no início do ano, passando pela elaboração e revisão de roteiros, produção das gravações, edição dos vídeos e desenvolvimento das campanhas de marketing, até a publicação dos materiais e a culminância na cerimônia final.

É fundamental que os prazos sejam claros e previamente estabelecidos, permitindo que os estudantes se organizem adequadamente e que o professor acompanhe o progresso das equipes, promovendo intervenções pedagógicas sempre que necessário. Dessa forma, o cronograma contribui para a sistematização do projeto, assegurando sua viabilidade e alinhamento com os objetivos educacionais propostos.

3.3 O clima do set



A implementação do projeto OscarETE requer um ambiente institucional que valorize práticas pedagógicas inovadoras, colaborativas e centradas no protagonismo estudantil.

É fundamental que a escola esteja aberta ao trabalho por projetos, ao uso de tecnologias digitais e à integração entre diferentes linguagens e áreas do conhecimento, promovendo uma cultura de participação, criatividade e respeito às produções dos alunos.

Além disso, deve-se incentivar o engajamento de toda a comunidade escolar — incluindo professores, gestão e estudantes — para que o projeto seja compreendido não apenas como uma atividade pontual, mas como uma experiência formativa significativa, alinhada aos objetivos educacionais e à formação integral dos estudantes.



3.4 Valorizando grandes produções



É fundamental que a escola reconheça e incentive iniciativas pedagógicas como o OscarETE, compreendendo-as como estratégias potentes para a promoção de aprendizagens significativas e desenvolvimento integral dos estudantes.

A valorização pode ocorrer por meio da divulgação das produções, do envolvimento da comunidade escolar, da criação de momentos institucionais de apresentação e reconhecimento, bem como da integração do projeto ao planejamento pedagógico da unidade.

Ao legitimar esse tipo de prática, a escola fortalece uma cultura de inovação, engajamento e protagonismo, atribuindo sentido ao trabalho desenvolvido pelos alunos e ampliando o impacto das experiências educativas para além da sala de aula.





3.5 Todos têm voz na cena

A abertura para o protagonismo estudantil e à inclusão, é essencial que a escola promova um ambiente no qual todos os alunos sejam reconhecidos como sujeitos ativos no processo de aprendizagem, capazes de tomar decisões, criar, experimentar e se responsabilizar pelas diferentes etapas do projeto OscarETE.

Isso implica oferecer autonomia para que participem da construção de roteiros, escolhas estéticas, estratégias de divulgação e organização do evento final, sempre com a mediação do professor orientador, ao mesmo tempo em que se garantem condições equitativas de participação.

Nesse sentido, é fundamental respeitar as singularidades, necessidades específicas e diferentes formas de aprendizagem dos estudantes, promovendo adaptações quando necessário, como o uso de legendas, recursos visuais, divisão adequada de funções e flexibilização de tarefas conforme as potencialidades de cada aluno.



Ao articular protagonismo e inclusão, a escola favorece o desenvolvimento da autonomia, da criatividade, do pensamento crítico e da colaboração, além de fortalecer um ambiente acolhedor, democrático e engajador, no qual a diversidade é valorizada como elemento central na construção de aprendizagens significativas.

4

Regras do Jogo! O Código do Set





Para a realização do projeto OscarETE, é essencial que todos os participantes compreendam e sigam as orientações estabelecidas como forma de garantir a organização, a ética e a qualidade das produções desenvolvidas.

As diretrizes a seguir têm como objetivo assegurar um ambiente seguro, respeitoso e alinhado aos princípios pedagógicos da escola, orientando desde o uso adequado da linguagem e dos recursos tecnológicos até a conduta dos estudantes durante todas as etapas do projeto.





O cumprimento dessas regras contribui para o bom andamento das atividades, fortalece o trabalho em equipe e garante que o processo de aprendizagem ocorra de maneira responsável, consciente e significativa.

A seguir veremos as regras fundamentais para o bom andamento do projeto.

Por se tratar de um projeto de natureza escolar, é fundamental que todas as escolhas relacionadas ao conteúdo — incluindo vocabulário, falas, enredo, figurino e encenação de cenas — sejam previamente discutidas e validadas pelos professores-orientadores antes de qualquer execução.

1

Essa medida visa garantir que o material produzido esteja adequado ao ambiente educativo, respeite princípios éticos, culturais e institucionais, e contribua efetivamente para os objetivos pedagógicos do projeto.

Assim, nenhuma gravação, divulgação ou tomada de decisão criativa deve ocorrer sem o alinhamento prévio com os docentes responsáveis, assegurando um processo formativo consciente, seguro e coerente com a proposta do OscarETE;

2

Os estudantes poderão optar por criar roteiros totalmente originais ou desenvolver suas histórias a partir da inspiração em obras já existentes, como filmes, séries, livros ou músicas.

No entanto, é fundamental que essas referências sirvam apenas como ponto de partida criativo, não sendo permitida a reprodução fiel ou cópia direta das obras originais.

A proposta é que os grupos adaptem ideias, estilos ou elementos narrativos de forma autoral, construindo enredos próprios, com identidade, criatividade e adequação ao contexto do projeto.

Dessa forma, se valoriza a produção criativa dos alunos, ao mesmo tempo em que se respeitam os princípios éticos e de autoria;

Será permitido convidar professores, familiares ou outras pessoas da comunidade para participar do projeto, desde que suas participações sejam pontuais, como figurantes ou em papéis de pequena relevância na narrativa.

Essa colaboração deve ter caráter complementar, sem substituir o protagonismo dos alunos, que devem permanecer como principais responsáveis pela construção e execução do trabalho.

Além disso, todas as participações externas devem ser previamente comunicadas e autorizadas pelos professores-orientadores, garantindo a organização, a segurança e a adequação ao contexto escolar;

3

4

Todo e qualquer uso de Inteligência Artificial (IA) no desenvolvimento do projeto deverá ser previamente discutido e autorizado pelos professores-orientadores.

Essa orientação garante que as ferramentas digitais sejam utilizadas de forma ética, responsável e alinhada aos objetivos pedagógicos, evitando usos inadequados ou que comprometam a autoria dos estudantes.

Assim, qualquer aplicação de IA — seja para criação de roteiros, edição de vídeos, geração de imagens, tradução ou apoio linguístico — deve ser transparente e validada pelos docentes antes de sua utilização.

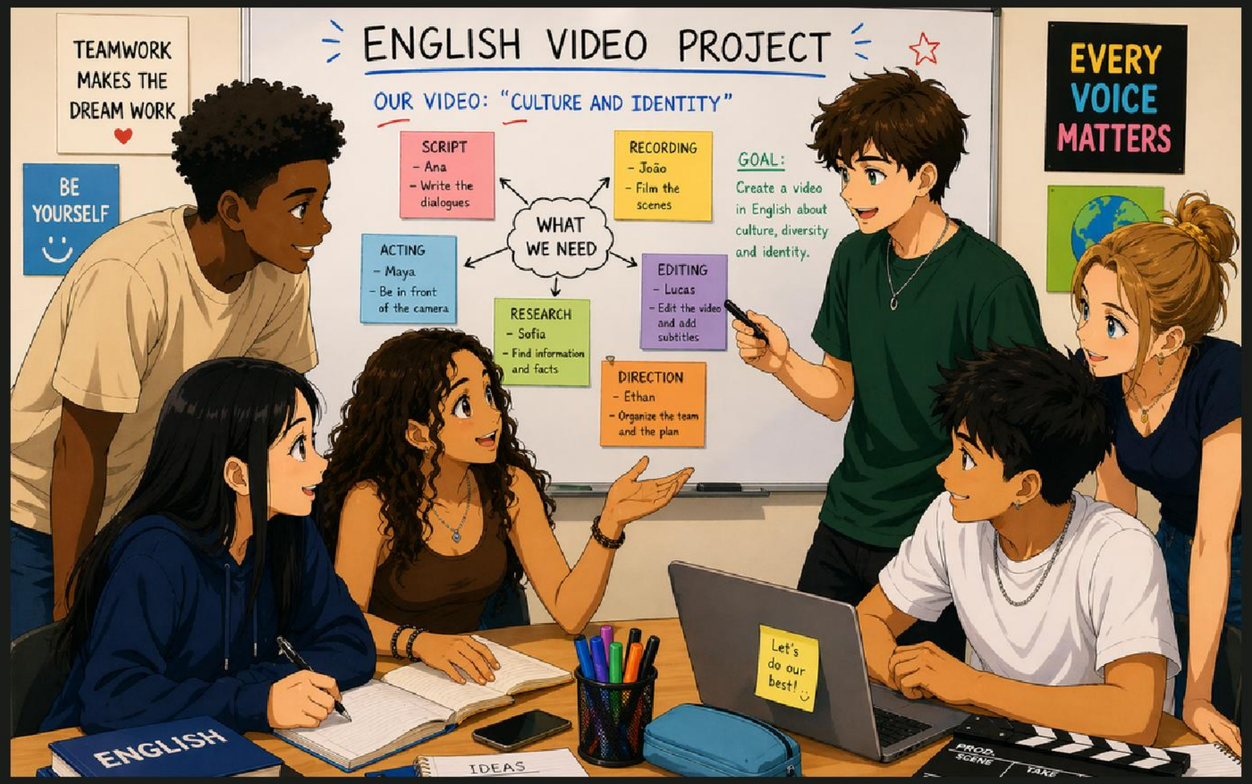
5

Elenco e Equipe! Quem Faz o Filme Acontecer!





5.1 Distribuindo os papéis



Cada turma será dividida em equipes com funções específicas. No que se refere à definição da quantidade de estudantes por função, esta será discutida coletivamente com a turma, em conjunto com os professores-orientadores, considerando as especificidades de cada grupo e as demandas do projeto.

Essa organização busca garantir uma distribuição equilibrada de responsabilidades, respeitando os interesses, habilidades e perfis dos alunos, ao mesmo tempo em que assegura a participação ativa de todos nas diferentes etapas da produção.

5.2 Cada cena importa!



Funções principais:

- Diretores
- Roteiristas
- Compositores/Músicos
- Câmeras e Editores
- Equipe de Marketing
- Elenco

(todos participam como protagonistas, antagonistas e/ou figurantes)

É importante ressaltar que os estudantes podem exercer mais de uma função.

6

Da ideia à estreia! Construindo um filme!





6.1 Trilha sonora da história

- Duração: 3 a 5 minutos;
- Deve conter vocabulários e estruturas gramaticais estipuladas pelos professores;
- Estilo livre (rap, rock, pop, etc.).



6.2 O grande roteiro

- Duração: 15 a 25 minutos

- Diálogos em inglês

- Uso obrigatório de estruturas gramaticais e vocabulários devem ser estipulados pelos professores orientadores de acordo com as bases tecnológicas previstas no Plano de Trabalho Docente da instituição.



7

Linha do tempo! A jornada até o OscarETEC!





7.1 O início da produção: Sorteios e definições

A. Gêneros:

1. Comédia – histórias engraçadas, situações inusitadas;

2. Terror – suspense, medo, mistério;

3. Suspense/Thriller – tensão, investigação, reviravoltas;

4. Drama – histórias emocionantes e reflexivas;

5. Ação/Aventura – movimento, desafios, missões;



6. **Musical** – integração de música, dança e narrativa;
7. **Ficção Científica** – tecnologia, futuro, inteligência artificial
8. **Mistério/Investigação** – crimes, enigmas e descobertas
9. **Romance** – relações amorosas e conflitos emocionais
10. **Documentário** – abordagem realista sobre temas sociais, culturais ou científicos



B. Definição das funções da equipe

A definição das funções das equipes constitui uma etapa fundamental para a organização e o bom desenvolvimento do projeto OscarETE.

Nesse momento, os estudantes deverão distribuir responsabilidades de acordo com as habilidades e interesses de cada integrante, assumindo papéis como direção, roteiro, atuação, edição, trilha sonora e marketing.

Essa divisão permite que o trabalho seja realizado de forma colaborativa e estruturada, garantindo que todas as etapas da produção audiovisual sejam contempladas.





Além disso, a organização por funções estimula o comprometimento individual e coletivo, promove o protagonismo estudantil e possibilita que cada aluno contribua ativamente para a construção do projeto, vivenciando diferentes práticas comunicativas e criativas.

É fundamental que todos os estudantes do grupo assumam uma ou mais funções claramente definidas dentro do projeto, de modo que cada integrante participe ativamente do processo de produção.

Essas funções devem ser previamente organizadas pela equipe e explicitadas aos professores-orientadores, garantindo transparência, acompanhamento e orientação adequada ao longo do desenvolvimento do trabalho.

Dessa forma, evita-se a sobrecarga de alguns alunos e assegura-se que todos contribuam de maneira efetiva, fortalecendo o compromisso coletivo, a responsabilidade individual e o protagonismo estudantil.

7.2 Primeiras versões



A. Apresentação da ideia inicial:

- Roteiro
- Música

Aqui começam os ajustes com o professor (feedback).

Nesta etapa, as equipes deverão apresentar uma prévia estruturada do projeto, contemplando os primeiros elementos criativos e linguísticos da produção.

O que deve ser apresentado?

1

Ideia do roteiro

- Título provisório do filme
- Gênero sorteado (já incorporado à história)
- Sinopse (resumo da história)
- Personagens principais e suas características
- Conflito central da narrativa



2

Canção-tema (versão inicial)

- Trecho da letra em inglês
- Estilo musical escolhido
- Ideia da mensagem da música
- Possível relação com a história do filme

3

Planejamento linguístico

- Indicação inicial de conteúdos gramaticais que serão utilizado**s**



ATENÇÃO: Não precisa estar perfeito!
É uma proposta inicial!

Após os ajustes finais do roteiro, a criação das redes sociais e o início das gravações entram em cena!

Lembretes:

• Uso de celular apenas com autorização;

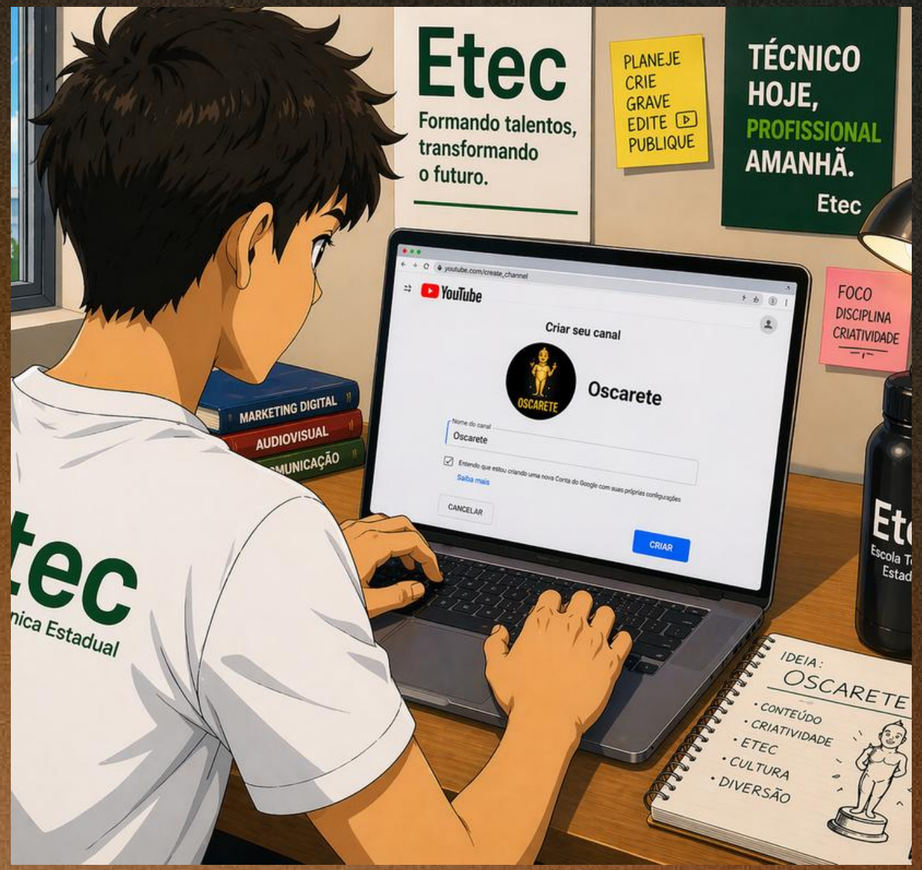
• Respeitar ambiente escolar;

• Segurança nas gravações externas.



7.4 Luzes na Internet

O estudante designado como responsável pela etapa de divulgação digital ficará encarregado de criar o canal no YouTube que servirá como plataforma oficial para hospedagem dos vídeos do projeto.

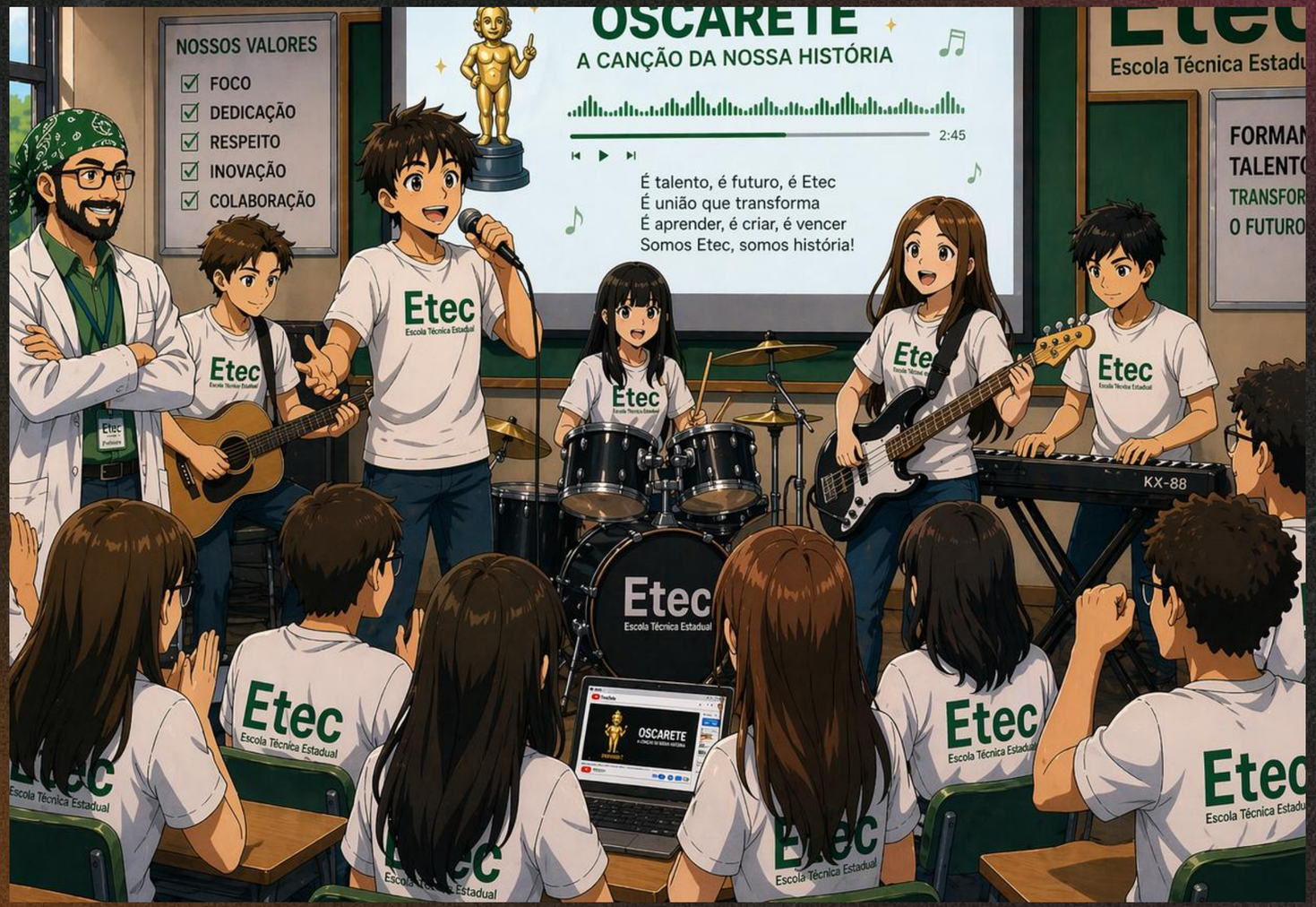


Caberá a esse aluno configurar o canal de acordo com as orientações dos professores-orientadores, incluindo nome, identidade visual, descrições e organização dos conteúdos, garantindo padronização e acessibilidade.

E mais, deverá assegurar que todos os vídeos sejam publicados corretamente, respeitando prazos, critérios técnicos e diretrizes estabelecidas para a divulgação das produções

7.5 O som ganha forma

Enquanto as gravações ocorrem, a apresentação da canção tema acontece junto com a análise gramatical em sala supervisionado pelos professores-orientadores.



7.6 Chamando o público! Que as campanhas de marketing comecem!



As campanhas de marketing dos projetos deverão ocorrer no mês correspondente estabelecido no cronograma, garantindo organização, engajamento e visibilidade adequada para todas as produções.

Durante esse período, os grupos deverão planejar e executar estratégias de divulgação, como teasers, cartazes, redes sociais e outras ações criativas.

Ressalta-se que a participação de pessoas conhecidas — como influenciadores, artistas locais, professores ou membros da comunidade — é permitida, desde que esteja alinhada aos objetivos pedagógicos do projeto e previamente autorizada pelos professores-orientadores.

As campanhas serão concebidas através de:

- Redes sociais
- Trailer
- Cartazes
- Identidade visual
- Posters
- Teasers
- Divulgação



7.7 Estreia oficial: que venham os filmes!

O estudante designado como responsável pela etapa de publicação ficará encarregado de realizar o upload dos vídeos na plataforma YouTube, assegurando que todos os materiais estejam devidamente finalizados e revisados.



Essa etapa somente deverá ocorrer após a entrega completa dos vídeos por todas as turmas de terceiros anos, garantindo equidade no processo de divulgação e organização do projeto.

Além disso, o aluno responsável deverá seguir as orientações previamente estabelecidas pelos professores-orientadores quanto aos critérios técnicos, títulos, descrições e configurações de privacidade dos vídeos.

7.8 A voz da audiência! Que se votem nos melhores!

A etapa de votação será realizada de forma individual, por meio da plataforma Google Forms, garantindo praticidade, organização e transparência no processo. Toda a comunidade escolar — incluindo estudantes, professores e demais colaboradores — poderá participar da votação, contribuindo para a escolha dos destaques do projeto.

Cada participante deverá registrar seu voto de maneira consciente e responsável, respeitando os critérios estabelecidos previamente pelos professores-orientadores.

Destaca-se, ainda, que os votos atribuídos pelos professores terão peso 2, valorizando o olhar técnico e pedagógico na avaliação dos trabalhos.



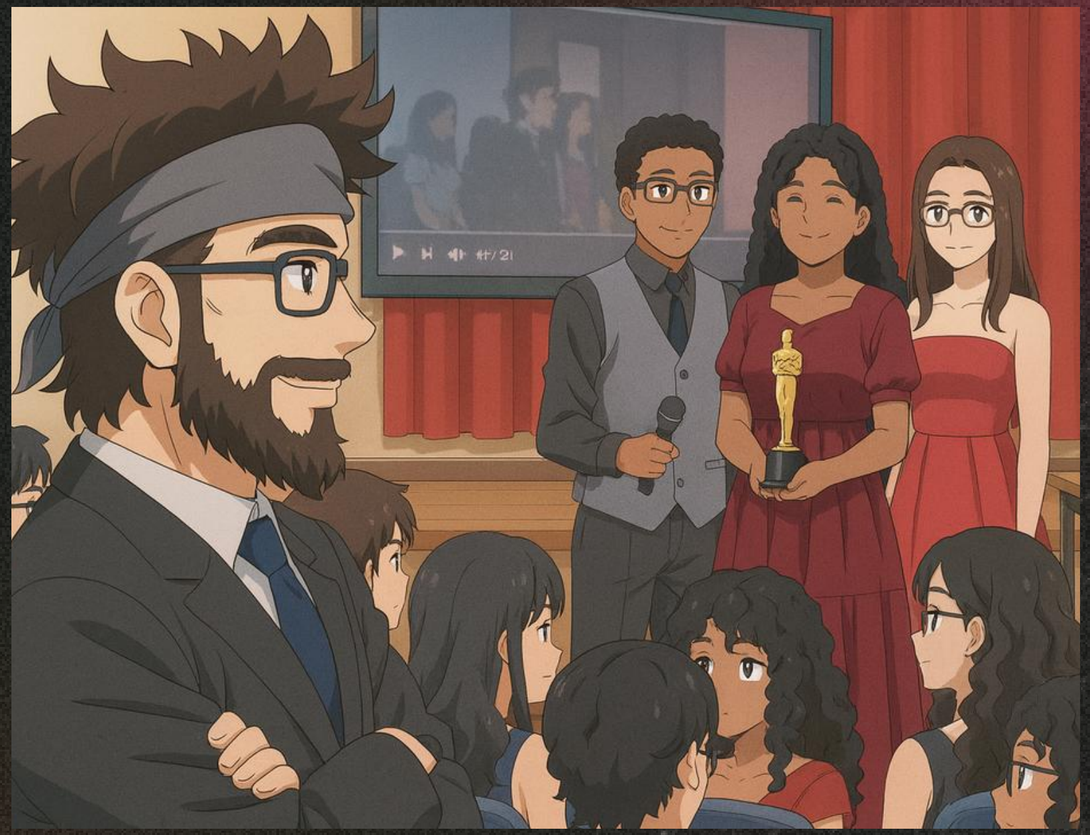
Categorias:



1. Melhor Filme (Best Movie)
2. Melhor Direção (Best Director)
3. Melhor Roteiro (Best Screenplay)
4. Melhor Protagonista (Best Protganist)
5. Melhor Antagonista (Best Antagonist)
6. Melhor Edição (Best Editing)
7. Melhor Trilha Sonora (Best Soundtrack)
8. Melhor Uso da Língua Inglesa (Best Use of English)
9. Melhor Figurino (Best Wardrobe)
10. Melhor Marketing e Divulgação (Best Marketing Campaign)

7.9 Dia de gala! A cerimônia final!

A cerimônia do OscarETE será realizada em um momento solene e celebrativo, sendo integralmente organizada pelos próprios estudantes, que assumirão o protagonismo na preparação, condução e execução do evento.



Uma semana antes da cerimônia, cada turma deverá escolher dois representantes que atuarão como hosts (apresentadores) do evento.

Esses alunos participarão previamente de uma reunião com o professor-orientador, na qual apresentarão e ajustarão suas falas, que servirão como base para a condução da cerimônia no dia da apresentação

Na abertura do evento, ocorrerão apresentações musicais ao vivo, com a execução de trilhas sonoras selecionadas, contribuindo para a ambientação e valorização artística da cerimônia.



Os participantes deverão comparecer vestidos a rigor, reforçando o caráter formal e simbólico da ocasião, inspirada em premiações cinematográficas.



A programação contará com apresentação formal, entrada dos participantes e anúncio das categorias, todos planejados pelos alunos. A entrega dos prêmios será conduzida integralmente em língua inglesa, incentivando o uso autêntico do idioma em um contexto real de comunicação.

Dessa forma, além de reconhecer os destaques do projeto, a cerimônia também se configura como uma experiência pedagógica significativa, integrando linguagem, cultura e protagonismo estudantil.



A seguir, um quadro resumindo os passos do projeto, exemplificando possíveis divisões mensais das tarefas, mas lembrando que cada escola pode estipular seu próprio quadro de acordo com seu calendário escolar.

1	Preparação inicial – formação das equipes	**Março**	Divisão dos estudantes em equipes com funções específicas (direção, roteiro, música, filmagem, edição, marketing e elenco).
2	Sorteio do gênero cinematográfico	**Março**	O representante da sala sorteia entre drama, comédia, suspense, musical, documentário, terror ou aventura.
3	Fase criativa: composição da canção tema	**Março - Abril**	Prévia da canção original de 3 a 5 min, contendo tempos verbais e estruturas estudadas.

4	Fase criativa – elaboração do roteiro	**Abril**	Escrita do roteiro com uso obrigatório de Conditionals, Relative Clauses, Passive Voice e Reported Speech.
5	Apresentação da prévia	**Maio**	Roteiristas e compositores apresentam a 1ª versão para feedback; ocorre a primeira iteração do DBR.
6	Campanhas de marketing – parte 1 (on-line)	**Junho**	Criação de páginas, logos, sinopses e teasers para divulgação nas redes sociais.

7	Validação do roteiro e início das gravações	**Junho**	Entrega do roteiro final, autorização e início das filmagens internas/externas, com acompanhamento do professor.
8	Criação do canal oficial no YouTube	**Julho**	Representantes dos terceiros anos decidem quem criará o canal oficial para hospedagem dos filmes.
9	Apresentação do clipe da canção- tema	**Agosto**	Exibição do clipe em sala, análise gramatical e divulgação on-line.

10	Campanhas de marketing – parte 2 (ambiente escolar)	**Setembro 1ª quinzena**	Divulgação presencial com banners, cartazes e minicenários (sob autorização da gestão).
11	Entrega dos vídeos	**Setembro última semana**	Upload dos filmes finalizados no YouTube pelo estudante responsável.
12	Votação oficial	**Outubro 1ª quinzena**	Votação pelo Forms; diferentes categorias; pesos: professores (2) e demais votantes (1).

13	Organização da apresentação final	**Outubro 3ª semana**	Cada turma escolhe dois apresentadores para conduzir o evento.
14	Cerimônia de premiação (OscarETE)	**Outubro 4ª semana**	Evento temático inspirado no Oscar, realizado 100% em inglês, com cenografia, discursos e entrega de prêmios.

EPÍLOGO — Muito Além da Tela



Como vimos durante o as etapas do processo, o OscarETE é desenvolvido a partir de um ciclo metodológico baseado no Design-Based Research (DBR), que envolve quatro etapas fundamentais: diagnóstico, planejamento, produção e análise.

Esse processo permite que os estudantes aprendam de forma ativa e contínua, por meio da prática, da experimentação, da revisão e do aprimoramento constante — ou seja, aprendem fazendo, errando, ajustando e melhorando ao longo do percurso.

Para obter bons resultados no projeto, é importante seguir algumas orientações: começar com antecedência, organizar bem as funções do grupo, utilizar o inglês de maneira natural, revisar o roteiro antes das gravações, testar previamente áudio e vídeo, explorar a criatividade e aproveitar o processo de produção.

Nesse sentido, o OscarETE ultrapassa a ideia de um simples trabalho escolar, configurando-se como uma oportunidade de contar histórias, criar algo único e vivenciar uma aprendizagem significativa.

E, ao final dessa jornada, mais do que um vídeo pronto, o que permanece é tudo aquilo que foi vivido no processo: as ideias que ganharam forma, os desafios superados, as risadas compartilhadas e as descobertas feitas ao longo do caminho.

Cada cena produzida, cada fala ensaiada e cada escolha criativa representam o crescimento de vocês como estudantes e como sujeitos capazes de se expressar no mundo.





Que o OscarETE seja não apenas um projeto, mas uma experiência inesquecível — porque, no fim, o mais importante não é apenas o resultado final, e sim a história que vocês construíram juntos.


NOSSO TALENTO.
NOSSA HISTÓRIA.
NOSSA VITÓRIA!
OBRIGADO, PROF!
FOI INCRÍVEL FAZER PARTE DESSA HISTÓRIA COM VOCÊS! ATÉ A PRÓXIMA!
OBRIGADO PROFESSOR!
MELHOR FILME
MELHOR DIREÇÃO
MELHOR ATOR
MELHOR ATOR COADJUVANTE
MELHOR ROTEIRO ORIGINAL
MELHOR FOTOGRAFIA





Para a educação, nunca haverá um

FIM

REFERÊNCIAS

ACÁCIO, T. C. O ensino de inglês na escola pública brasileira: uma revisão sistemática da literatura (2010-2019). Revista Horizontes, v. 40, n. 2, p. 1-18, 2022.

ALDA, C. R. C. Metodologias ativas e múltiplas inteligências no ensino de inglês na escola pública: uma proposta com produção audiovisual. 2018. 338f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2018.

ALMEIDA FILHO, J. C. P. Dimensões comunicativas no ensino de línguas: construindo uma escola de habilidades comunicativas. Campinas: Pontes, 1993.

ALMEIDA, M. da C. Letramentos e multiletramentos no ensino de línguas: o papel da escola e do professor. In: ROJO, R. (org.). Letramentos múltiplos, escola e inclusão social. Campinas: Mercado de Letras, 2015. p. 207–234.

AMARAL, M. P. Dificuldades no ensino de língua inglesa na escola pública: um estudo de caso. 2007. 103f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Estadual Paulista, Assis, 2007.

ARAÚJO, A. BNCC e o ensino de inglês: desafios de implementação. Cadernos de Educação, v. 27, n. 3, 2022.

ARAÚJO, S. D. S. A validade de construto das questões de língua inglesa do ENEM: um olhar para o conteúdo e a matriz de referência. 2017. 115 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Universidade de Brasília, Brasília, 2017.

ARAÚJO, V. F.; ARAÚJO, M. S. A prática docente e os desafios do ensino de inglês técnico: entre discursos e realidades. Revista Horizontes, v. 40, n. 3, p. 91-107, 2022.

BAKHTIN, M. Estética da criação verbal. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

BARROS, C. M.; CAFÉ, L. M. A. Estudos da semiótica na Ciência da Informação: relatos de interdisciplinaridades. Perspectivas em Ciência da Informação, v. 17, n. 3, p. 18-33, jul./set. 2012.

BAUER, M. W.; GASKELL, G. Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático. Petrópolis: Vozes, 2002.

BRASIL. Ministério da Educação. Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua Estrangeira. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília: MEC, 2018.

BRITO, C. A. F.; SÁ, I. R. de. Pesquisa qualitativa e a análise de conteúdo automatizada: Iramuteq. In: PINTO, R. F. (org.). Grupo pesquisas e publicações: pesquisas interdisciplinares. Belém: Conhecimento e Ciência, 2022. p. 49-59.

BRITISH COUNCIL; PLANO CDE. O ensino de inglês na educação pública brasileira: relatório de pesquisa. São Paulo: British Council, 2015.

CAMARGO, B. V.; JUSTO, A. M. Tutorial IRaMuTeQ em português. Florianópolis:
Laboratório de Psicologia Social da Comunicação e Cognição - UFSC, 21 nov. 2018. Disponível em: http://www.iramuteq.org/. Acesso em: 14 set. 2024.

CAVALCANTI, M. C.; RIBEIRO, C. M. A. Ensino de inglês e políticas linguísticas: desafios para a formação de professores. In: ROCHA, C. H. da; COSTA, D. (org.). Línguas estrangeiras na escola pública brasileira. Campinas: Pontes Editores, 2018. p. 49–66.

CATHARIN, L. G. Classificação automática de emoções a partir de letras e áudios de músicas. 2020. 117 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação) – Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2020.

CELANI, M. A. A. Ensino das línguas estrangeiras: olhando para o futuro. Revista Brasileira de Linguística Aplicada, v. 1, n. 1, p. 9-28, 1997.

DAY, D. Políticas linguísticas no Brasil: do discurso oficial às práticas locais. Revista Brasileira de Educação, v. 17, n. 50, p. 411-428, 2012.

COBB, Paul; CONFREY, Jere; DIENES, Allan. Design experiments in educational research. Educational Researcher, 2003.

COPE, B.; KALANTZIS, M. Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures. London: Routledge, 2000.

DAY, D. Políticas linguísticas no Brasil: do discurso oficial às práticas locais. Revista Brasileira de Educação, v. 17, n. 50, p. 411-428, 2012.

DUARTE, N. Educação crítica e multiletramentos. Porto Alegre: Penso, 2021.

DUBINSKY, J. M.; HAMID, A. A. The neuroscience of active learning and direct instruction. Neuroscience and Biobehavioral Reviews, v. 163, p. 105737, 2024.

EDELWIEN, L.; PRETTO, M. A língua inglesa na escola sob o ponto de vista de alunos e professores. BELT Journal, 2021.

FERNANDEZ, Luryan Silva; GONÇALVES, Josiane Peres. O acesso à língua inglesa nas escolas públicas de comunidades periféricas. Babel: Revista Eletrônica de Línguas e Literaturas Estrangeiras, 2023, v. 13, e17327.

FERRARA, L. D. Comunicação e Semiótica: das mediações aos meios. Significação: Revista de Cultura Audiovisual, v. 35, n. 29, p. 81-97, 2008.

FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 39. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

FIGUEIREDO, F. V. de. Língua inglesa: um enfoque discursivo. 2. ed. Campinas: Mercado de Letras, 2009.

FIORENTINI, D.; CRECCI, V. M. A pesquisa (auto)biográfica como possibilidade formativa de professores de matemática. In: FIORENTINI, D.; CRECCI, V. M. (org.). Formação docente: práticas, saberes e pesquisas. Campinas: Mercado de Letras, 2016. p. 137–156.

FREITAS, C. A. BNCC e a língua inglesa: abordagens de ensino em livros didáticos do ensino médio. 2023. 237 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2023.

GUERRA, M. F. Gêneros multimodais no ensino de inglês: uma proposta de ensino- aprendizagem com base na pedagogia de projetos. In: CORDEIRO, G. A. et al. (org.). Inglês como língua internacional: ensino e aprendizagem na contemporaneidade. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2016. p. 133–152.

GUMESSON, B. Tecnologia no ensino de línguas: clipes musicais e animações na prática pedagógica de inglês. Cadernos de Educação, v. 28, p. 89-102, 2010.

IMBERNÓN, F. Formação docente e profissional: formar-se para a mudança e a incerteza. São Paulo: Cortez, 2005.

LEFFA, V. J. O ensino de línguas estrangeiras no Brasil: retrospectiva e perspectivas. Revista de Estudos Linguísticos, v. 28, p. 25-35, 1999.

LIBANIO, D. R. Comunicação, estética e ensino: o papel transformador da linguagem. Revista Educação & Linguagem, v. 25, p. 55-69, 2022.

LIMA, R. N. A utilização de uma abordagem comunicativa no ensino de inglês em turmas de adolescentes do ensino médio. 2007. 72 f. Dissertação (Mestrado em Letras: Língua Inglesa e suas Literaturas) – Universidade Federal de Alagoas, Faculdade de Letras, Maceió, 2007.

LIMA, L. C. Programa Alceste, primeira lição: a perspectiva pragmatista e o método estatístico. Revista de Educação Pública, Cuiabá, v. 17, n. 33, p. 83-97, jan.-abr. 2008.

LOMBA, L.; SCHUCHTER, L. A escola precisa mudar com o mundo. Nova Escola, São Paulo, 3 ago. 2023. Disponível em: https://novaescola.org.br. Acesso em: 16 jun. 2025.

MARCHETI, L. M. Focus on form: reflexões sobre fluência e correção gramatical no ensino de inglês. Revista Brasileira de Linguística Aplicada, v. 9, n. 1, p. 35-56, 2009
.

MARTINES, A. R. Linguística e semiótica documentária: contribuição das teorias da linguagem. 2020. 180 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Universidade Estadual Paulista, Marília, 2020.

MENDES, C. R. Linguagem, texto e comunicação: uma perspectiva semiótica para o ensino. Revista Educação em Questão, v. 38, n. 23, p. 109-129, 2010.

MOREIRA, M. A. Aprendizagem ativa com significado. Espaço Pedagógico, v. 29, n. 2, p. 405-416, 2022.

MOTA, J. S,; SANTOS, J. S.; GOUVEIA, F. A.; GARCIA, P. S. o; LIMA, L. B.; BRITO, C. A. F. Aprender inglês em contexto: representações discursivas e especificidades lexicais de contingência no ensino técnico. Cuadernos de Educación y Desarrollo, Portugal, v. 17, n. 11, p. 1–22, 2025.

NASCIMENTO, J. Q. F. O videoclipe e o ensino de inglês: identidades, cultura e multimodalidade. 2017. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2017.

NATIVIDADE, C. M. Abordagem crítica no ensino de inglês: pesquisa-ação em contexto rural noturno. Cadernos de Linguística Aplicada, v. 8, n. 2, p. 71-90, 2009.

NÖTH, W.; SANTAELLA, L. Introdução à semiótica: passo a passo para compreender os signos e a significação. São Paulo: Paulus, 2017.

NUNES, K. C. N. Utilização de ferramentas tecnológicas nas práticas pedagógicas e sociais de linguagem com foco na comunicação oral em língua inglesa. 2020. 177 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2020.

OLIVEIRA, M. K. de. Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento - um processo sócio- histórico. São Paulo: Scipione, 1993.

PASSEGGI, M. da C. Narrativas de si, escrita e formação. In: SOUZA, E. C. de; ABRAHÃO, M. H. M. B. (org.). Narrativas de formação e práticas de pesquisa. Porto Alegre: EdiPUC-RS, 2006. p. 63–78.

PIMENTA, S. G.; GHEDIN, E. Professor reflexivo no Brasil: gênese e crítica de um conceito. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

QUEIROZ, A. R. de. Aprendizagem ativa de língua inglesa e sala de aula invertida: tecnologias digitais no ensino médio integrado. 2023. 138 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade
Federal de São João del-Rei, São João del- Rei, 2023.

REINERT, M. Une méthode de classification descendante hiérarchique. Les Cahiers de l'Analyse des Données, 1990.

RODRIGUES, R. V. O ensino de inglês e a formação integral do aluno: uma revisão crítica. Revista Letras & Educação, v. 24, n. 2, p. 90-108, 2022.

SANA, F. ; FENESI, B. Working Memory and Instructional Fit: Reintroducing Aptitude– Treatment Interaction in Education Research. Behavioral Sciences, v. 15, n. 6, p. 765, 2025.

SANTAELLA, L.; NOTH, W. Introdução à semiótica. São Paulo: Editora Perspectiva, 2022.

SANTAELLA, L. O que é semiótica. São Paulo: Brasiliense, 1983.

SANTAELLA, L. A teoria geral dos signos: semiose e autogeração. São Paulo: Paulus, 2000.

SANTAELLA, L. Comunicação ubíqua: repensando os processos comunicacionais na cultura da convergência. São Paulo: Paulus, 2012.

SANTOS, V. C. Ensino de línguas estrangeiras: entre políticas públicas e práticas cotidianas. Revista Horizontes, v. 15, n. 2, p. 53-69, 2001.

SCHMIDT, R. Consciousness, learning and interlanguage pragmatics. In: KASPER, G.; BLUM-KULKA, S. (org.). Interlanguage Pragmatics. Oxford: OUP, 1993.

SCHÖN, D. The reflective practitioner. Basic Books, 1988.

SHULMAN, L. S. Those who understand: knowledge growth in teaching. Educational Researcher, v. 15, n. 2, p. 4–14, 1986.

SILVA, A. C. da. O registro reflexivo na formação docente: narrativas, práticas e aprendizagem. Revista Educação em Questão, Natal, v. 59, n. 64, p. 1–21, 2021.

SILVA, K. R. A abordagem intercultural no ensino de inglês como língua estrangeira: possibilidades e limites. Revista Contexturas, São Paulo, v. 25, n. 42, p. 45–62, 2020.

SOUZA, J. M.; FERRÃO, E. M. Aplicativos móveis no ensino de línguas:
potencialidades e limites. Revista Tecnologias na Educação, v. 36, p. 1-19, 2024.

STREET, B. Letramentos: estudos sobre a linguagem e o contexto social. Tradução de Marcos Bagno. São Paulo: Parábola Editorial, 2014.

VIEIRA, S. Introdução à bioestatística. Elsevier Brasil, 1997.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ZABALA, A. A prática educativa: como ensinar. Porto Alegre: Artmed, 1998.

