



(Re)Inventando a sala de aula:

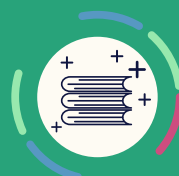
CADERNO DE BOAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

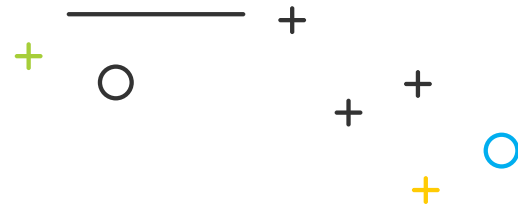


Organizadora: Marcela Aparecida Toledo Milagres Duarte



Editora Dinâmica





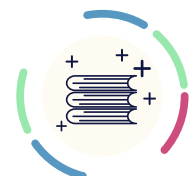
(Re)Inventando a sala de aula:

CADERNO DE BOAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

Organizadora:
Marcela Aparecida Toledo Milagres Duarte




Editora Dinâmica



FACULDADE DINÂMICA DO VALE DO PIRANGA

Coordenação geral e organização

Marcela Aparecida Toledo Milagres Duarte

Supervisão editorial

Lelizandro André Pinto de Souza

Conselho editorial/Equipe técnica

Aryadner Granato Bento

Cássia Pires Fernandes

Fabrcio de Castro Paiva

Fernanda da Silva Boroni

Glauciane da Conceição Santos Faria

Marcela Aparecida Toledo Milagres Duarte

Patrícia de Freitas Costa

Pauliane Ferreira Gandhi de Godoy

Projeto gráfico e diagramação

Lelizandro André Pinto de Souza

Revisão

Marcela Aparecida Toledo Milagres Duarte

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

(Re) Inventando a sala de aula [livro eletrônico] :
caderno de boas práticas pedagógicas /
organização Marcela Aparecida Toledo
Milagres. -- 1. ed. -- Ponte Nova, MG :
SESP - Sociedade Educacional Superior de
Ponte Nova, 2023.
PDF.

Vários autores.
Bibliografia.
ISBN 978-65-88193-10-5

1. Ambiente de sala de aula 2. Aprendizagem -
Metodologia 3. Educação 4. Formação docente -
Metodologias ativas 5. Prática pedagógica
I. Milagres, Marcela Aparecida Toledo.

23-144248

CDD-371.3

Índices para catálogo sistemático:

1. Prática pedagógica : Educação 371.3

Aline Grazielle Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129

Março de 2023

É permitida a reprodução parcial ou total desta publicação, desde que citada a fonte e que não seja para venda ou qualquer fim comercial.



Sumário



5 *Apresentação*

7 *Autores*

Capítulo 1

9 Gamificação na área de saúde: aprendizagem de Terminologias da área de saúde em Língua Brasileira de Sinais, Libras.

Capítulo 2

13 Empreendedorismo: criando projetos de negócios a partir do design thinking.

Capítulo 3

19 Desenvolvimento de produtos cosméticos como ferramenta de ensino-aprendizagem no ensino na Farmacotécnica.

Capítulo 4

23 O médico e o monstro em cenas.

Capítulo 5

27 Leitura de resenha: identificando no texto o resumo e a crítica do autor.

Capítulo 6

31 Da sala de aula para o mundo: como divulgar as atividades produzidas pelos discentes.

Capítulo 7

37 Sala de Aula Invertida para análise do gênero textual Artigo Científico.

Capítulo 8

45 ENSINO DE INGLÊS COM MÚSICAS: “Some things about me”: introducing myself and my preferences.

Capítulo 9

51 Collaborate Board: construção de post it digital por meio da ferramenta Nearpod



Apresentação



Nos últimos tempos, muito tem se falado em rever práticas pedagógicas, posicionando o aluno no centro do processo de ensino e aprendizagem, usar ferramentas e dispositivos digitais em sala de aula, metodologias diferenciadas... Na realidade, as mudanças apresentam-se como desafios e, muitas vezes, obrigam os professores a saírem de sua zona de conforto.

Sair da zona de conforto pode ser muito positivo, pois faz com que haja ressignificação, mudanças de crenças e, conseqüentemente, mudanças de atitude. O que, de fato, é o que faz toda diferença.

O que poderá ser encontrado nos capítulos que se seguem são experiências de professores que aceitaram o desafio de fazer diferente, de experimentar outras formas do fazer docente e, com isso, proporcionar experiências de aprendizagem enriquecedoras aos alunos e a si mesmos.

Esperamos, falo em nome de todos os professores/autores, que as experiências aqui relatadas sirvam de ponto de partida para reflexões sobre práticas pedagógicas inovadoras e motivadoras de novas formas de ensinar e, sem dúvida, também de aprender.

Marcela Aparecida Toledo Milagres Duarte
Organizadora



Autores



Aryadner Granato Bento

Licenciada em Letras/Libras pelo Centro Universitário Leonardo da Vinci (2021), graduada em Pedagogia pela Universidade Castelo Branco (2013), graduada em Matemática pela Universidade Metropolitana de Santos (2009) e graduada em Ciências Contábeis pela Faculdade de Ciências Contábeis de Ponte Nova (2003). Pós-graduada em Matemática (2009), Psicopedagogia e Supervisão Escolar (2015), Educação Especial e Inclusiva (2016), Docência do Ensino Superior (2016) e Tradução e Interpretação de Libras (2017).

Cássia Pires Fernandes

Pedagoga, Graduada em Processos Gerenciais, Mestre em Administração e Doutora em Educação.

Fabrizio de Castro Paiva

Graduado em Direito pela Faculdade Dinâmica do Vale do Piranga. Pós-graduado em Direito Previdenciário, Trabalhista e Processual do Trabalho pela PUC Minas.

Fernanda da Silva Boroni

Graduada em Farmácia pelo Centro Universitário Newton Paiva. Especialista em Manipulação Magistral Alopática pelo Instituto Racine. MBA em Gestão Empresarial pela Fundação Getúlio Vargas. Mestre em Administração pela PUC Minas com ênfase em Gestão de Pessoas.

Glauciane da Conceição Santos Faria

Licenciada em Letras - Língua Portuguesa/Literatura pela Universidade Federal de Viçosa. Doutora e Mestra em Linguística Teórica e Descritiva, com ênfase em Variação e Mudança Linguística pela Universidade Federal de Minas Gerais.

Marcela Aparecida Toledo Milagres Duarte

Licenciada em Letras – Língua Portuguesa/Língua Inglesa pela Universidade Federal de Viçosa. Mestra em Linguística Aplicada com ênfase em Linguagem e Tecnologias pela Universidade Federal de Minas Gerais. Especialista em Psicopedagogia Institucional pela Unopar. Especialista em Leitura, Interpretação de texto e Linguística pela Faculdade Promove.

Patrícia Freitas Costa

Graduação em Ciências Biológicas (Licenciatura) na Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP). Mestrado em Engenharia Ambiental na Universidade Federal de Ouro Preto. Doutorado em Microbiologia Agrícola na Universidade Federal de Lavras (UFLA).

Pauliane Ferreira Gandhi de Godoy

Mestre em Letras pelo Programa de Pós Graduação da Universidade Federal de Viçosa (Estudos Linguísticos - Linguística Aplicada). Especialista em Ensino de Língua Inglesa pela Faculdade do Noroeste de Minas; Especialista em Educação Empreendedora pela Universidade Federal de São João Del Rei; Neuropsicopedagoga Clínica e Institucional pela Faculdade Metropolitana. Licenciada em Letras - Inglês pela Universidade Federal de Juiz de Fora.



Gamificação na área de saúde: aprendizagem de Terminologias da área de saúde em Língua Brasileira de Sinais, Libras.

*Aryadner Granato Bento
Faculdade Dinâmica*

INTRODUÇÃO

Aprender uma nova língua exige dedicação, envolvimento e treino. Um dos maiores desafios educacionais no ensino-aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais é o desenvolvimento da competência dos estudantes ouvintes em aprender uma língua visuoespacial e utilizar a visão. Assim faz-se necessário desenvolver estratégias pedagógicas que favoreçam o desenvolvimento dessa competência bem como das habilidades atreladas a ela visando o sucesso do processo de ensino e aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais, Libras.

COMPETÊNCIA: treino de terminologias da área de saúde em Libras.

HABILIDADES: aquisição linguística da língua de sinais para comunicação em LIBRAS (Língua Brasileira de Sinais).

OBJETIVOS:

- Praticar os sinais em libras no contexto da área de saúde;
- Promover uma aprendizagem convidativa e prazerosa;
- Desenvolver habilidades visuoespaciais dos estudantes;
- Promover a interação e comunicação entre os estudantes de uma maneira dinâmica e divertida;
- Sinalizar naturalmente através da ludicidade;
- Analisar questões linguísticas dos parâmetros da gramática da língua de sinais;
- Socializar saberes da língua de sinais;
- Desenvolver competências de expressões faciais e corporais;
- Exercitar a visão.

PÚBLICO-ALVO: a atividade pode ser adaptada para vários segmentos.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: cartelas contendo 30 imagens de sinais da área de saúde em Língua Brasileira de Sinais e em língua portuguesa.

QUANDO IMPLEMENTAR:

Sugere-se a implementação da estratégia de gamificação para praticar as terminologias da área de saúde em libras. Assim, os estudantes podem, treinar e aprender os sinais de uma forma prazerosa, para que posteriormente, sejam capazes de reproduzi-los, memorizando os sinais de um jeito natural e divertido.

COMO IMPLEMENTAR:

- 1 – Separar a turma em duas equipes.
- 2 – Oferecer a cada equipe 30 figuras que contem imagens do contexto da área de saúde.
- 3 – Pedir para um dos alunos, distribuir as cartelas, cada aluno deve ficar com a mesma quantidade de cartelas.
- 3 – O aluno que distribuiu as cartelas, inicia o jogo, reproduzindo a imagem (sinal em libras).
- 4 – O aluno que souber qual foi o sinal realizado e tiver a mesma imagem, fala qual é a imagem e repete o sinal na Língua Brasileira de Sinais e assim sucessivamente.
- 5 – Ganha o jogo o estudante que acertar as imagens em libras e formar o maior número de pares.

COMO AVALIAR:

Avaliação contínua, envolvimento dos estudantes nas atividades propostas em sala de aula ou por meio de produções em vídeos, comentários, apresentações, criações e trabalhos em grupos, desenvolvendo as habilidades na comunicação em Língua Brasileira de Sinais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acredita-se que, por meio de atividades como esta, seja possível envolver o aluno na aquisição de uma língua em outra modalidade visuoespacial, favorecendo a aprendizagem de sinais na área da saúde, de um modo mais atrativo e menos monótono, utilizando a ludicidade na aprendizagem de uma nova língua, de uma cultura surda, proporcionando interação, comunicação, dinamismo, cooperação e treino de sinais.

REFERÊNCIAS

BNCC, Base Nacional Comum Curricular. **Soletrando com as mãos**. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/ensino-fundamental-anos-iniciais/143-soletrando-com-asmaos?highlight=WyJwcm9mZXNzb3IiXQ==>. Acesso em: 05 jun. 2022.

CASTRO, F. N de O; MOURÃO, N. M. **Manual do librário**. Belo Horizonte, 2016.

GOMES, A.P.G; HEINZELMANN, R, O. **Cadernos conecta libras**. 1. Ed. Rio de Janeiro: Arara Azul, 2015.

RAMOS, C.R. Olhar Surdo: **Orientações iniciais para estudante de libras**. 1. Ed. Rio de Janeiro: Arara Azul, 2014.



Empreendedorismo: criando projetos de negócios a partir do *design thinking*

Cássia Pires Fernandes
IFMG/Campus Ponte Nova

INTRODUÇÃO

Dialogar sobre um novo modelo de ensino médio e implementar políticas educacionais articuladas - para além do currículo - que atraiam os jovens para a escola, inserindo-os como sujeitos reflexivos autônomos e proativos na sociedade, nunca se fez tão urgente. A presente estratégia, em torno de um dos eixos estruturantes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), é guiada pela abordagem metodológica design thinking, com o objetivo de aperfeiçoar o ensino de empreendedorismo pelo trabalho colaborativo entre docentes e pelo protagonismo dos estudantes na construção de conhecimentos conectados com problemáticas sociais.

COMPETÊNCIA: Identificação de problemas e proposição de soluções a partir da perspectiva de inovação, centrada nas necessidades das pessoas.

HABILIDADES: diagnóstico de problemas e validação de soluções – ideação e elaboração de ferramentas de pesquisa; criação de um modelo de negócios - utilizando o framework denominado Lean Canvas; desenvolvimento de um mínimo produto viável - prototipação; capacidade de síntese criativa recorrendo ao storytelling para a apresentação da ideia de negócio – pitch; trabalho colaborativo em mentorias por pares – de jovem pra jovem.

OBJETIVOS:

- Estimular os estudantes para o mundo empreendedor e tecnológico.
- Multiplicar metodologias ativas de empreendedorismo e inovação por meio de mentorias entre os pares e oficinas com professores de diferentes áreas.
- Produzir e divulgar conteúdos sobre empreendedorismo em perfil em rede social ou site.

PÚBLICO-ALVO: ensino médio.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: mapa da empatia, quadro Lean Canvas, google forms, canva, câmera ou smartphone para gravação de pitch.

QUANDO IMPLEMENTAR:

Na BNCC, ao lado dos eixos (i) investigação científica, (ii) processos criativos, (iii) mediação e intervenção sociocultural, o eixo (iv) empreendedorismo é descrito como aquele que “supõe a mobilização de conhecimentos de diferentes áreas para a formação de organizações com variadas missões voltadas ao desenvolvimento de produtos ou prestação de serviços inovadores com o uso das tecnologias” (Resolução CNE/CEB nº 3/2018, Art. 12, § 2º). Por isso, sugere-se a colaboração de professores de diferentes áreas, ficando a critério da equipe a definição de um cronograma.

COMO IMPLEMENTAR:

1. Organização da equipe de professores e estudantes para coordenar as oficinas e mentoriar os times que desenvolverão os projetos de negócios.
2. Criação de um perfil em rede social para registro das etapas, engajamento das equipes e divulgação de conteúdos sobre empreendedorismo.
3. Preparar oficinas que permitiram exercícios “mão na massa” envolvendo as diferentes etapas do design thinking:



Imagem 1 – Etapas do design thinking

Fonte: <https://fgvjr.com/design-thinking-uma-abordagem-criativa-para-problemas-complexos/>

4. Oficina 1: Formação dos times, identificação dos problemas e elaboração do mapa da empatia.

Nome: _____ Idade: _____

<p>o que PENSA E SENTE?</p> <p>o que OUVE?</p> <p>o que FALA E FAZ?</p> <p>o que VÊ?</p>	
quais são as DORES?	quais são as NECESSIDADES?

Imagem 2 – Mapa da empatia

Fonte: <https://inovacaosebraeminas.com.br/conheca-o-mapa-da-empatia/>

5. Oficina 2: Elaboração do quadro Lean Canvas, com foco em hipóteses que precisam ser validadas logo no início dos projetos de negócios.



Imagem 3 – Quadro Lean Canvas

Fonte: <https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/ufs/pb/artigos/aprenda-sobre-o-quadro-lean-canvas-e-comece-sua-startup,08c7190f394c9610VgnVCM1000004c00210aRCRD>

6. Oficina 3: pesquisa de validação com a elaboração de um formulário ou outra ferramenta de coleta de dados, de acordo com o modelo de negócio. Envio da pesquisa para os possíveis clientes e análise dos resultados.
7. Oficina 4: desenvolvimento do Mínimo Produto Viável (protótipo) e do Plano Financeiro.
8. Teste do negócio desenvolvido a partir de ensaios de vendas para adotantes iniciais.
9. Evento final: Pitch do negócio para uma banca avaliadora que deverá decidir quais os negócios possuem maior potencial de mercado. A banca pode ser formada por representantes de empresas, de outras escolas, Sebrae ou universidades.

COMO AVALIAR

A avaliação deve ser processual em todas as etapas do design thinking, considerando a participação dos membros de cada time/equipe. Os estudantes que serão mentores podem auxiliar os professores com indicadores qualitativos quanto ao comprometimento e presença nas reuniões de mentorias.

Como avaliação somativa, sugere-se as entregas das ferramentas como o mapa da empatia, lean canvas, MVP, plano financeiro, formulários de validação e o pitch.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Muito além de cumprir um eixo curricular da BNCC, nesta estratégia a perspectiva é de um currículo vivo e intelectualizado, construído com parcerias entre docentes e discentes, que rompem disciplinas e se integraram na produção de reflexões e soluções conectadas com os problemas da sociedade a partir do protagonismo dos estudantes envolvendo aprendizagem por pares.

Em tempos de “receitas” de empreendedorismo de sucesso com apelo motivacional e meritocrático - o chamado “empreendedorismo de palco” (SANTOS et al., 2020) – se disseminando nas redes sociais e no mundo dos negócios, a trilha aqui sugerida se fundamenta em conhecimentos com embasamento teórico-científico, sendo um exercício pedagógico rico, encorajador e de esperança para a construção de uma educação emancipatória.

Por fim, acompanhar jovens acreditando em ideias para um mundo melhor, criando projetos inovadores capazes de fazer a diferença para uma sociedade mais justa e se conectando a partir de realidades distintas, justifica e vale um ensaio.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Resolução CNE/CEB nº 3/2018. Atualiza as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio. Brasília: MEC, 2018. Acesso em: 06 jul. 2022.

_____. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/a-base>> Acesso em: 6 jul. 2022

SANTOS, L. T.; BECHERI, J. DE O.; OLIVEIRA, I. R. E G. DE .; LEME, P. H. M. V. Receitas a serem seguidas? Mapeamento sobre o fenômeno “empreendedorismo de palco” em reportagens da web. RACE - Revista de Administração, Contabilidade e Economia, v. 19, n. 2, p. 335-360, 04 jul. 2022.



Desenvolvimento de produtos cosméticos como ferramenta de ensino-aprendizagem no ensino na Farmacotécnica.

*Fernanda da Silva Boroni
Faculdade Dinâmica*

INTRODUÇÃO

A Farmacotécnica é a área das Ciências Farmacêuticas que estuda a composição, forma farmacêutica, técnica de preparo, acondicionamento e conservação de medicamentos e cosméticos. Apesar de ser uma disciplina que desperta grande interesse pelos estudantes do curso de Farmácia, requer o conhecimento de uma extensa gama de matérias-primas, incluindo suas diferentes funções e características tais como pH de estabilidade, compatibilidade com outros componentes da formulação, solubilidade, entre outras. Diante disso, o desenvolvimento de atividades práticas envolvendo os conhecimentos acerca da farmacotécnica pode ser visto como uma ferramenta exitosa para a consolidação do aprendizado, bem como para despertar ainda mais o interesse dos estudantes pelos conteúdos abordados.

COMPETÊNCIA: Dominar conteúdos referentes à composição de formulações farmacêuticas e cosméticas, funções farmacotécnicas de diferentes insumos bem como processos de fabricação.

HABILIDADES: Pesquisar, desenvolver, inovar e garantir a qualidade de tecnologias de processos e serviços aplicados à manipulação de medicamentos, cosméticos e outros produtos farmacêuticos, envolvendo sustentabilidade do meio ambiente e a minimização de riscos; avaliar a infraestrutura necessária à adequação de instalações e equipamentos.

OBJETIVOS:

- Identificar e implantar as etapas que compõem o desenvolvimento de medicamentos e cosméticos;
- Promover conhecimentos sobre as características e composição básica de diversas formas farmacêuticas;
- Interpretar a composição de diferentes medicamentos e cosméticos disponíveis no mercado identificando a função de cada substância na formulação;
- Identificar incompatibilidades farmacotécnicas;
- Realizar cálculos necessários à manipulação dessas fórmulas;
- Desenvolver a técnica de preparo pertinente às formulações desenvolvidas.

PÚBLICO-ALVO: estudantes do Curso de Farmácia

MATERIAIS NECESSÁRIOS: Vidrarias, equipamentos e matérias-primas condizentes com o tipo de formulação a ser desenvolvida.

QUANDO IMPLEMENTAR

Sugere-se a implementação dessa estratégia em turmas que já cursaram ou estão cursando a disciplina de Farmacotécnica, de forma que os estudantes possam assimilar os conhecimentos teóricos à atividade prática proposta

COMO IMPLEMENTAR:

- 1 – Em uma sala de aula, formar grupos contendo 4 a 6 estudantes. Tais grupos deverão permanecer fixos em todos os encontros;
- 2 - Apresentar aos alunos os tipos de formulações a serem desenvolvidas ao longo dos encontros (hidratante facial, demaquilante, esfoliante, entre outros) e definir o tipo de formulação que será trabalhada por cada grupo;
- 3 – Cada grupo deverá definir, de antemão, a forma farmacêutica que será desenvolvida. Por exemplo: podemos desenvolver um hidratante facial na forma farmacêutica emulsão (creme), gel, gel-creme ou sérum.
- 4 – Oferecer aos grupos uma lista das matérias-primas disponíveis para o desenvolvimento da atividade e solicitar que eles construam, a partir dos conhecimentos adquiridos na disciplina farmacotécnica, a primeira formulação a ser testada. É nesse momento também que os estudantes descrevem (através de um esquema) a técnica de preparo;
- 5 – Cada grupo apresentará a proposta de formulação à professora que deverá fazer alguns ajustes, sobretudo em relação à presença de componentes fundamentais para o desenvolvimento da forma farmacêutica escolhida, concentrações de cada matéria-prima e ao processo de manipulação;
- 6 – Nesse momento, os estudantes são conduzidos ao laboratório para que manipulem as formulações propostas. Caso seja necessário, poderão ser realizadas alterações na fórmula bem como na técnica de preparo, desde que sejam devidamente registradas na ficha de desenvolvimento do produto;
- 7 – Ao final da atividade, as formulações são acondicionadas em frascos devidamente identificados e armazenadas em local protegido da luz e calor;

8 – No encontro seguinte, os estudantes avaliam os aspectos da formulação (cor, odor, viscosidade, sensorial quando aplicado sobre a pele, dentre outras características) e propõem novas modificações na fórmula de acordo com as necessidades apontadas por eles e também pela professora;

9 – Tal processo se repete a cada novo encontro até que se obtenha uma formulação que atenda aos objetivos propostos.

COMO AVALIAR

O professor poderá avaliar a atividade tanto do ponto de vista somativo quanto do formativo.

Avaliação SOMATIVA – o objetivo é atribuir nota ao resultado da atividade, ou seja, avalia-se os conhecimentos dos estudantes acerca dos componentes a serem empregados na formulação proposta, a técnica de preparo, bem como a desenvoltura e organização durante o processo de manipulação.

Avaliação FORMATIVA – pode acontecer em várias etapas: a cada encontro, avaliando-se a capacidade dos estudantes em montar as formulações inserindo componentes fundamentais para obtenção da forma farmacêutica proposta, a destreza do estudante em manusear os equipamentos e vidrarias, organização da bancada, entre outros aspectos. Poderá acontecer também no último encontro, momento em os grupos apresentam as formulações finais. Nesse caso, a avaliação se dá processualmente.

Outros tipos de avaliações podem ser consideradas levando-se em conta o objetivo do professor com a atividade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acredita-se que, por meio de atividades como esta, seja possível consolidar conhecimentos fundamentais não apenas na área da farmacotécnica, mas também no segmento da cosmetologia e da pesquisa e desenvolvimento de novos produtos. A atividade oferece subsídios ao estudante para somar conhecimentos a cada encontro, além de despertar a criatividade e a capacidade de solucionar problemas.

REFERÊNCIAS

BACICH, L.; MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.



O médico e o monstro em cenas

*Glauciane da Conceição Santos Faria
IFNMG/Campus Almenara*

INTRODUÇÃO

De acordo com dados de uma pesquisa denominada Retratos da Leitura no Brasil, realizada em 2019, pelo Instituto Pró-Livro (IPL), o brasileiro lê, em média, cinco livros por ano, sendo aproximadamente 2,4 livros lidos apenas em parte e, 2,5, inteiros. São várias as razões apontadas pelos entrevistados para justificarem o não hábito da leitura. Diante desse cenário, a escola exerce importante papel para despertar, principalmente, nas crianças e jovens o prazer da leitura. O letramento literário pode auxiliar professores na importante e, muitas vezes, difícil tarefa de despertar nos alunos o interesse pela leitura, pois ele vem “como forma de garantir o domínio e uso de textos literários na escola a fim de formar maior número de leitores.” Na prática apresentada neste capítulo, buscamos desenvolver junto aos alunos ações que fomentem, dentre outras habilidades, a leitura, a análise, a roteirização, a retextualização e a criatividade.

COMPETÊNCIAS: Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, exercendo protagonismo de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas.

HABILIDADES:

- Apropriar-se do patrimônio artístico de diferentes tempos e lugares, compreendendo a sua diversidade, bem como os processos de legitimação das manifestações artísticas na sociedade, desenvolvendo visão crítica e histórica.
- Fruir e apreciar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade.
- Expressar-se e atuar em processos de criação autorais individuais e coletivos nas diferentes linguagens artísticas (artes visuais, audiovisual, dança, música e teatro) e nas intersecções entre elas, recorrendo a referências estéticas e culturais, conhecimentos de naturezas diversas (artísticos, históricos, sociais e políticos) e experiências individuais e coletivas.

OBJETIVOS:

- Propiciar o contato com uma obra considerada um clássico da literatura mundial;
- Analisar linguisticamente uma adaptação literária de acordo com seu público alvo;
- Discutir o formato e as escolhas lexicais de adaptações de autores diferentes;
- Compreender que uma mesma obra pode ser “contada” e adaptada para diferentes linguagens;
- Incentivar a criatividade e a autonomia nos processos de criação de releituras transportando da linguagem escrita para as linguagens das artes visuais e do teatro.

PÚBLICO-ALVO: ensino médio, técnico e superior.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: livro “O médico e o monstro” (versões variadas), papel pardo, cola, fotografias impressas e imagens colhidas na internet e/ou em revistas e jornais digitais ou impressos.

QUANDO IMPLEMENTAR:

A atividade pode ser implementada em qualquer fase das séries do público-alvo para o qual está indicada, pois, espera-se que esses alunos já tenham bagagem suficiente não só para o processo de leitura e análise da referida obra, mas também para o processo releitura.

COMO IMPLEMENTAR:

- 1 – Solicitar a leitura prévia da obra.
- 2 – Discutir a história em sala atentando para as possíveis diferenças entre as adaptações.
- 3 – Dividir a turma em grupos de 4 a 6 componentes.
- 4 – Solicitar que:
 - 4.1 – Adaptem a história do livro com início, meio e fim, para o formato de cenas (entre 10 a 15);
 - 4.2 – Representem as cenas por meio de imagens, sendo, pelo menos, 60% das cenas representadas por fotografia feitas pelo grupo;
 - 4.3 – Imprimam (com boa qualidade) as imagens e revelem as fotografias no tamanho de, no mínimo, 15x21;
 - 4.4 – Montem um painel com título, imagens e legendas.

COMO AVALIAR

O professor poderá avaliar a atividade levando em consideração, dentre outros, os critérios abaixo:

- a “nova” história deve ter início, meio e fim;
- a qualidade da impressão e revelação das imagens e fotos;
- a porcentagem mínima de fotografias;
- a legenda das fotos de forma que se tenha um painel autoexplicativo;
- a estética (beleza) do painel que deve ser confeccionado pelos alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio de atividades que levem os alunos para além do “simples” ato de “apenas” ler uma obra, é possível que se desperte nos discentes um envolvimento maior com obras literárias, sejam elas clássicas ou modernas e, conseqüentemente, espera-se que eles desenvolvam a capacidades como as de análises desses conteúdos e que também produzam suas próprias (re) leituras.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.

COSSON, Rildo. Letramento Literário: teoria e prática. São Paulo: Contexto, 2006.

MARCUSCHI, L. A. Da fala para a escrita: atividades de retextualização. 6ª edição. São Paulo: Cortez, 2005.

Endereços eletrônicos.

<https://www.itaucultural.org.br/secoes/noticias/retratos-leitura-pais-le-menos>. Acesso em: 15/06/2022.

<https://agenciabrasil.ebc.com.br/educacao/noticia/2020-09/brasil-perde-46-milhoes-de-leitores-em-quatro-anos>. Acesso em: 15/06/2022.



Leitura de resenha: identificando no texto o resumo e a crítica do autor.

*Marcela Aparecida Toledo Milagres Duarte
Faculdade Dinâmica*

INTRODUÇÃO: Um dos maiores desafios educacionais da atualidade é o desenvolvimento da competência de leitura dos estudantes, desde a educação básica até o ensino superior. Assim faz-se necessário desenvolver estratégias pedagógicas que favoreçam o desenvolvimento dessa competência bem como das habilidades atreladas a ela visando o sucesso do processo de ensino e aprendizagem.

COMPETÊNCIA: leitura eficiente do gênero textual Resenha Crítica.

HABILIDADES: reconhecimento de características do gênero textual - estrutura; identificação de traços de autoria – opinião, posicionamento crítico; identificação de resumo – objetividade; reflexão acerca da opinião do autor.

OBJETIVOS:

- Identificar a estrutura do gênero textual resenha crítica;
- Identificar, ao longo do texto, onde há, no seu conteúdo, presença de objetividade – resumo e subjetividade – crítica.
- Trabalhar o conceito de crítica.
- Promover a reflexão acerca de formas como as críticas são construídas.
- Analisar questões linguísticas inerentes à construção do gênero.

PÚBLICO-ALVO: a atividade pode ser adaptada para vários segmentos.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: cópia de exemplo de resenha crítica e lápis de cor de cores variadas.

QUANDO IMPLEMENTAR

Sugere-se a implementação da estratégia para introduzir o conteúdo relativo ao gênero textual. Assim, os alunos podem, através do exemplo, proceder sua análise para que, posteriormente, sejam capazes de produzi-lo de modo eficiente tanto no que se refere à forma quanto ao conteúdo.

COMO IMPLEMENTAR:

1 – Oferecer aos alunos cópia da resenha crítica escolhida previamente pelo professor e lápis de cor sortidos para que cada cor tenha uma função específica de acordo com a estrutura do texto e seu respectivo conteúdo. Cada elemento que compõe a resenha: título, autoria, informações técnicas, resumo e crítica do autor deverá ser colorido com uma cor diferente.

2 – Pedir para os alunos pintarem com cores diferentes, no texto, cada elemento que compõe a resenha (vide item 1).

3 – Analisar, linguisticamente, palavras e expressões responsáveis por denotar objetividade (resumo) e subjetividade (crítica).

4 – Refletir acerca de como expressar opinião de modo assertivo e eficiente.

COMO AVALIAR

O professor poderá avaliar a atividade tanto do ponto de vista somativo quanto do formativo.

Avaliação SOMATIVA – o objetivo é atribuir nota ao resultado da atividade, ou seja, avalia-se o texto com as cores que demarcaram cada uma das estruturas que compõem a resenha com um valor determinado pelo professor.

Avaliação FORMATIVA – pode acontecer em várias etapas: leitura do texto pelos alunos, discussão do conteúdo na turma, execução adequada da estratégia dentre outras. Nesse caso, a avaliação se dá processualmente.

Outros tipos de avaliações podem ser considerados levando-se em conta o objetivo do professor com a atividade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acredita-se que, por meio de atividades como esta, seja possível envolver o aluno através da leitura na aquisição de conteúdo e assim fazer com que ele possa desenvolver a capacidade crítico-reflexiva ao deparar-se com um texto, identificando suas características estruturais e semânticas.

REFERÊNCIAS

DEBALD et. al. **Metodologias ativas no ensino superior: o protagonismo do aluno.** Organizador, Blasius Debal. – Porto Alegre: Penso, 2020.

BACICH, L.; MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.** Porto Alegre: Penso, 2018.

BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2018.



Da sala de aula para
o mundo: como
divulgar as atividades
produzidas pelos
discentes.

*Patrícia de Freitas Costa
IFMG/Campus Ponte Nova*

INTRODUÇÃO

Muito se fala em desenvolver uma educação que promova o protagonismo do estudante, mas o que ainda vemos em sala de aula é um modelo engessado, onde o professor comanda e os estudantes executam. Bacich e Moran (2018) apontam que o modelo predominante é da metodologia indutiva, onde o professor transmite a teoria e o estudante deve aplicá-la em situações específicas. Essa dinâmica não leva em consideração as habilidades individuais dos estudantes e padroniza o processo de aprendizagem de maneira que o estudante não é estimulado a buscar informações e construir o conhecimento. Demo e Silva (2020) afirmam que o protagonismo estudantil começa a partir do momento que o estudante passa a ser o autor de seu processo de aprendizagem.

Nesse sentido, a educação tem passado por algumas mudanças. Muitos modelos e metodologias têm se preocupado, cada vez mais, com o protagonismo e a autonomia do estudante em seu processo de aprendizagem. Entre elas, a metodologia ativa é uma das abordagens que segue esse caminho. Diversificar as estratégias e recursos a serem utilizados em sala de aula pode ser um bom início para essa mudança na dinâmica de aprendizagem (Bacich e Moran, 2018).

A sala de aula não pode estar desconexa do mundo externo, afinal, a educação deve servir para compreender melhor o mundo que nos cerca (Freire, 2005). Dessa forma, estabelecer relações entre sala de aula e ambiente externo é de suma importância, tanto para o aprendizado, como para a motivação do estudante em ser multiplicador do conhecimento.

A personalização do processo de aprendizagem é algo que fortalece o protagonismo do estudante. Uma opção para trabalhar esse modelo de educação é permitir que os estudantes escolham o percurso a ser seguido na construção do conhecimento (Bacich e Moran, 2018). Nesse sentido, permitir que estudantes escolham o tipo de material a ser trabalhado, a forma de expressar suas ideias e a maneira como irão produzir suas atividades, pode gerar resultados bem interessantes.

COMPETÊNCIAS: Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética. Com a finalidade de se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica e a criatividade.

HABILIDADES: compreender os mecanismos de busca em pesquisas online, compreender o processo de escrita evitando o plágio, desenvolver o letramento científico, desenvolver a escrita e a produção de recursos audiovisuais.

OBJETIVOS:

- Incentivar o processo investigativo por parte do discente.
- Desenvolver a leitura crítica e a escrita científica.
- Incentivar a produção de materiais informativos evitando o plágio.
- Desenvolver a criatividade e a comunicação, utilizando recursos digitais.
- Compreender a importância em checar fatos e fontes.

PÚBLICO-ALVO: a atividade pode ser adaptada para vários segmentos a partir do ensino fundamental II.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: recursos digitais (notebook ou tablet ou smartphone).

QUANDO IMPLEMENTAR

O ideal é que esta proposta seja implementada como atividade final de avaliação, depois que os estudantes já tiveram contato prévio com o conteúdo e este já foi trabalhado de diferentes formas dentro e fora de sala de aula. A proposta é que o estudante consiga sintetizar o que foi apreendido, produzindo um material (texto, vídeo, imagem, animação, etc) que possa ser divulgado através de um site colaborativo.

COMO IMPLEMENTAR:

Inicialmente o professor deve trabalhar com o estudante alguns conceitos relacionados à escrita científica e plágio. Orientar sobre como utilizar informações de qualidade, que se relacionem, mas que não haja cópia de ideias, referenciando as fontes consultadas. Também deve orientar

a respeito de como realizar uma boa pesquisa online, de maneira a considerar fontes confiáveis e checar as informações obtidas. Nesse momento é importante lembrá-los que nem tudo que está na internet é verdade ou confiável. Discutir fatos de opiniões também pode ser uma abordagem realizada nessa etapa.

Esse preparo prévio é muito importante, pois os estudantes divulgarão suas atividades em um site que será disponibilizado para toda a escola e comunidade externa. Portanto, a qualidade e confiabilidade das informações é imprescindível.

Após esse preparo prévio os estudantes devem ser orientados a respeito do conteúdo da atividade a ser elaborada e como ela será avaliada. Aqui existem diversas possibilidades que podem ser adaptadas por todos os professores. Uma possibilidade é que os estudantes investiguem situações, fatos ou informações científicas relacionadas a um determinado tema. Dessa forma podemos discutir a importância da ciência e do processo investigativo no desenvolvimento do conhecimento. Os próprios estudantes podem escolher temas que mais se interessam, relacionados à ciência (ou a um conteúdo específico trabalhado em sala), e investigarem os conceitos envolvidos, checar as informações repassadas por diferentes tipos de mídias e analisar a relação desse contexto com seu cotidiano.

Depois de reunir informações a respeito do conteúdo pesquisado, os estudantes devem produzir um material contendo as informações mais relevantes e a discussão sobre elas. Este material será divulgado em um site que reunirá todos os trabalhos da turma ou da escola. Portanto, eles devem se atentar à linguagem utilizada e os recursos escolhidos. Podem optar por produzir um vídeo informativo, uma cartilha, um texto, uma animação, etc. Neste momento o professor deve permitir que os estudantes tenham liberdade ao escolher o tipo de material a ser produzido. Eles devem ser orientados a considerar suas habilidades individuais, de maneira que o processo de produção faça sentido em sua realidade. Deixar que os próprios estudantes escolham o tipo de material a ser produzido promove a autonomia do estudante e desafia a sua criatividade.

Após a confecção do material e a correção feita pelo professor, este será publicado em um site que poderá ser divulgado para toda a escola e a comunidade externa. Existem opções de sites gratuitos, como o Google sites, onde é simples inserir o conteúdo produzido. Essa inserção pode ser feita pelos próprios estudantes ou pelo professor. A divulgação das atividades por meio de um site dá visibilidade ao trabalho produzido pelos estudantes, ultrapassando a sala de aula, o que pode motivá-los e incentivá-los a desenvolver um trabalho de maior qualidade. Além disso, os estudantes podem compreender como é importante que a informação de qualidade chegue a

mais pessoas do seu entorno, de maneira que eles se sintam contribuindo ao compartilhar o conhecimento.

COMO AVALIAR

Como a atividade é desenvolvida de forma online, é possível que o professor acompanhe todo o processo de elaboração, utilizando documentos compartilhados. A avaliação deve considerar a qualidade das informações e se não houve plágio ao elaborar o conteúdo divulgado.

Também é possível avaliar o recurso utilizado pelo estudante. Se ele optou por um vídeo, este possui uma boa qualidade de imagem e som? As informações estão claras e objetivas? Portanto, a avaliação não será padronizada e sim, deve considerar o tipo de recurso utilizado.

Outros tipos de avaliações podem ser considerados levando-se em conta o objetivo do professor com a atividade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para desenvolver a autonomia dos estudantes e dar a eles o protagonismo em seu processo de aprendizagem, é importante que consideremos suas habilidades e interesses. Propiciar atividades que os coloquem como produtores de conteúdo é de extrema relevância nesse sentido. Toda construção de conhecimento, realizada pelos estudantes, não deve ficar restrita ao ambiente da sala de aula. Ao vislumbrar espaços para além da escola, os estudantes se sentem capazes de contribuir como cidadãos em nossa sociedade.

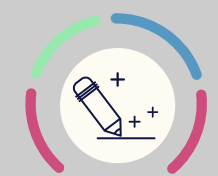
REFERÊNCIAS

BACICH, L.; MORAN, J. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

DEMO, P.; SILVA, R. A. Protagonismo estudantil. Organizações e Democracia, v. 21, n. 1, p. 71-92, 2020.

FREIRE, P. Pedagogia do Oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.



Capítulo 7



Sala de Aula Invertida para análise do gênero textual Artigo Científico.

*Marcela Aparecida Toledo Milagres Duarte
Faculdade Dinâmica*

INTRODUÇÃO

É praticamente unanimidade entre os professores da área de Linguagens que os alunos de diferentes segmentos educacionais (educação básica, superior e pós-graduação, por exemplo) têm dificuldade em ler, compreender e identificar os gêneros textuais que permeiam sua realidade. Assim sendo faz-se necessário criar iniciativas nas aulas de língua portuguesa – mas não apenas nas aulas dessa disciplina – nas quais os alunos possam analisar mais aprofundadamente os gêneros textuais com os quais interagem durante seu período de formação escolar/acadêmica, o que resultaria, também, na habilidade de identificar e se apropriar dos gêneros com os quais lidam no seu dia a dia. Nesse sentido, o emprego da metodologia Sala de Aula Invertida apresenta-se como proposta interessante de aplicação de atividades que envolvem leitura, análise, compreensão textual, fazendo com que o tempo de sua realização seja otimizado, ou seja, o tempo de aula pode ser usado para realização da atividade, visto que os alunos já teriam tido contato prévio com o material necessário e o professor atuaria no acompanhamento mais individualizado dos alunos, tirando suas dúvidas pontuais acerca do que precisam fazer.

COMPETÊNCIAS: Leitura, escrita, interação entre pares.

HABILIDADES: Desenvolvimento de autonomia e responsabilidade pela própria aprendizagem por parte dos alunos; reconhecimento de características do gênero textual artigo científico – elementos que o compõem; prática da escrita por meio do oferecimento de informações objetivas acerca da estrutura textual bem como elaboração de opinião referente ao conteúdo a partir da discussão em pares.

OBJETIVOS:

- Identificar a estrutura do gênero textual artigo científico e suas variações;

- Desenvolver a autonomia e autorresponsabilidade pela aprendizagem por parte dos alunos;
- Identificar informações específicas no interior do texto;
- Praticar escrita;
- Promover a reflexão acerca do conteúdo do artigo científico;
- Promover a interação entre pares para desenvolvimento da argumentação, troca de ideias e elaboração de conclusões.

PÚBLICO-ALVO: a atividade pode ser adaptada para vários segmentos.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: cópia de um (ou vários artigos) e cópia da folha de avaliação do texto (Anexo).

QUANDO IMPLEMENTAR:

Sugere-se a implementação da estratégia para introduzir o conteúdo relativo ao gênero textual. Assim, os alunos podem, através do exemplo, proceder sua análise e a construção das opiniões acerca do conteúdo do artigo acadêmico lido.

COMO IMPLEMENTAR:

Antes da aula/da realização da atividade:

- 1 – Oferecer aos alunos cópia do artigo – impressa, por e-mail, por WhatsApp - a ser lido e analisado em casa, anteriormente à aula.
- 2 – Pedir para os alunos que leiam o material em casa para que possam desenvolver a atividade apropriadamente em sala de aula. Importante também dizer aos alunos que podem anotar suas dúvidas de qualquer natureza para que sejam sanadas durante a aula.

Durante a aula:

- 1 – Confirmar com os alunos a leitura prévia do artigo.
- 2 – Pedir para que os alunos sentem-se em pares e entregar para cada um deles uma cópia da Ficha de Avaliação do Artigo Científico para que a análise do texto seja realizada.
- 3 – Solicitar oralmente os alunos que se atentem para as informações requeridas na Ficha e também aos tópicos que compõem o artigo acadêmico para poderem preenchê-la corretamente.

4 – Caso os alunos apresentem dúvidas pontuais, o professor irá retirá-las pontualmente, já que nem todos os alunos terão as mesmas dúvidas.

5 – Ao fim da atividade, os alunos apresentam as informações preenchidas na Ficha de Avaliação e o professor realiza comentários acerca do gênero textual trabalhado e das respostas dos alunos para que seja possível observar o seu processo de aprendizagem sobre o gênero textual Artigo Científico.

COMO AVALIAR

O professor poderá avaliar a atividade tanto do ponto de vista somativo quanto do formativo.

Avaliação SOMATIVA – o objetivo é atribuir nota ao resultado da atividade, ou seja, avalia-se a completude das respostas na Ficha de Avaliação com um valor determinado pelo professor.

Avaliação FORMATIVA – pode acontecer em várias etapas: leitura das respostas dadas pelos alunos, discussão do conteúdo na turma, execução adequada da estratégia pelos alunos dentre outras. Nesse caso, a avaliação pode acontecer de várias formas.

Outros tipos de avaliações podem ser considerados levando-se em conta o objetivo do professor com a atividade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acredita-se que, por meio de atividades como a proposta aqui, seja possível desenvolver nos alunos a consciência de que eles também são responsáveis por seu processo de aprendizagem e que para a realização da atividade, é vital a leitura prévia do Artigo Científico para o bom andamento da aula e para que a atividade proposta seja eficiente. Ademais, salienta-se que é possível os alunos desenvolverem a escrita, a oralidade, o trabalho com seus pares, a argumentação, ou seja, habilidades importantes para seu desenvolvimento pessoal, acadêmico e profissional.

REFERÊNCIAS

BERGMAN, Jonathan. SAMS, Aaron. Sala de aula invertida: uma metodologia ativa de aprendizagem. Tradução Afonso Celso da Cunha Serra. - 1. ed. - Rio de Janeiro: LTC, 2018.

_____. Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day. ISTE-International Society for Technology in Education. 2012.

NG, Andrew. Flipped101 lectures. In: Flipped classroom field guide. 2016.
<https://tlc.uic.edu/files/2016/02/Flipped-Classroom-Field-Guide.pdf>

ANEXO – Folha de Avaliação



Prof. Marcela A. T. M. Duarte

FICHA AVALIATIVA – ARTIGO CIENTÍFICO

ELEMENTOS PRÉ-TEXTUAIS

Título (É possível inferir de que o trabalho trata?)	
Autores/afiliação (consta essa informação?) É uma informação importante?	
O Resumo te faz ter uma ideia satisfatória do conteúdo do artigo? Justifique (é possível identificar os conteúdos centrais que o artigo aborda).	
Palavras-chave (relacionam-se, de fato, com o conteúdo do artigo?)	

ELEMENTOS TEXTUAIS

INTRODUÇÃO Como o tema é apresentado? Quais informações você julga mais relevantes?	
--	--

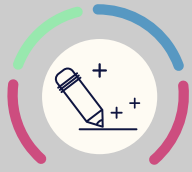
<p>MÉTODO Como foi realizada a pesquisa?</p>	
<p>RESULTADOS Quais os resultados alcançados? O que mais te chamou atenção quanto aos resultados? As informações referentes aos resultados aparecem de forma clara para você?</p>	
<p>DISCUSSÃO Quais informações podem ser consideradas mais relevantes sob a sua perspectiva? Você ressaltaria alguma (s) delas? Qual (is)?</p>	
<p>CONCLUSÃO A que conclusão(ões) o estudo chegou? As conclusões às quais os autores chegaram atendem aos objetivos propostos no estudo? Justifique-se.</p>	

--	--

ANÁLISE LINGUÍSTICA DO ARTIGO CIENTÍFICO	
A linguagem empregada no artigo favorece o entendimento do seu conteúdo? Explique.	
Você teve contato com palavras desconhecidas? Quais? O fato de desconhecê-las comprometeu o entendimento?	
A linguagem das publicações acadêmicas é mais formal e objetiva. Você consegue identificar traços dessa formalidade e de tal objetividade? Demonstre com um trecho.	
É presente nos artigos científicos o fenômeno conhecido por polifonia (várias vozes compondo o texto). Ela aparece no artigo em estudo? Você saberia explicar como ela ocorre no texto?	

ELEMENTOS PÓS-TEXTUAIS
Referências

Por que elas aparecem?



Capítulo 8



ENSINO DE INGLÊS COM MÚSICAS:

“Some things about
me”: introducing
myself and my
preferences.

Pauliane Godoy

INTRODUÇÃO: Um dos maiores desafios que enfrentamos como professores de Inglês é manter o interesse dos alunos durante as aulas. Conseqüentemente, por vezes, precisamos ser muito criativos nas técnicas que utilizamos. Músicas podem ser uma grande ferramenta de ensino, pois, por meio delas, podemos ensinar ou reforçar a gramática, vocabulário, expressões, pronúncia, etc. Além disso, a aprendizagem com música é muito eficaz porque estimula a função cognitiva, o corpo, a emoção, e audição. A música é um instrumento de ensino valioso pois seu apelo universal conecta culturas e línguas. Isso a torna um dos melhores e mais motivadores recursos na sala de aula, independentemente da idade ou origem do aprendiz.

COMPETÊNCIA: Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo (BRASIL, 2018, p. 483).

HABILIDADES: reconhecer na canção suas características principais; identificar palavras em atividade de audição; recordar o uso de estruturas gramaticais; ampliar vocabulário no contexto da canção; elaborar um projeto de vídeo.

OBJETIVOS:

- Identificar estruturas de apresentação pessoal;
- Identificar como falar sobre preferências;
- Revisar o uso do verbo to be e dos pronomes possessivos.
- Descrever como estruturar perguntas no presente simples (uso dos auxiliares ‘do’ e ‘does’) e pronome interrogativo ‘What’;
- Elaborar um pequeno texto com apresentação pessoal e preferências;
- Criar um vídeo com base no texto elaborado.

PÚBLICO-ALVO: a atividade pode ser adaptada para vários segmentos.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: cópia da letra da música (caso não haja possibilidade do uso de computador com acesso à internet para projetar o vídeo e a letra da música); caderno para anotações; câmera para gravação dos vídeos (celular dos próprios alunos).

QUANDO IMPLEMENTAR

Sugere-se a implementação da estratégia para revisar o conteúdo relativo à apresentação pessoal e falar sobre si em Inglês. A partir da letra da canção, os alunos podem proceder sua análise para que, posteriormente, sejam capazes de produzir suas apresentações e falar sobre suas preferências. A conclusão da atividade pode variar de acordo com o tempo disponível para realizá-la.

COMO IMPLEMENTAR:

1 – Gerar interesse: Escrever o título da canção: “Some things abt me” e fazer algumas perguntas

- Sugestões: Do you know this song?; Who is the singer/band?; What do you think it’s about?; There was a Tik Tok trend with this song. Do you remember?
- A depender do nível linguístico dos alunos, o professor pode apresentar as perguntas escritas no quadro e traduzi-las. O professor pode incentivá-los a respondê-las em Português, caso necessário. A ideia neste primeiro momento é gerar interesse.
- Para entender qual foi o Challenge, vide Link 1.

2 – Tocar a parte inicial da música e verificar se o que disseram se confirma ou não.

3 – Mostrar alguns vídeos compilados da trend do Tik Tok que foram realizados usando a música “Some things abt me” (Link 1).

4 – Passar o vídeo com a letra da música e pedir que tentem anotar o que eles conseguem entender com palavras chaves. Exemplo: name, age, color...

- A depender do nível linguístico, passar primeiramente apenas o áudio da música e na segunda vez mostra o vídeo com a letra.

- Observação: caso não seja possível utilizar o vídeo, levar para os alunos uma folha com a letra da música e passar o áudio da música. Pedir para que marquem as palavras chaves importantes na canção.

6- Trabalhar com os alunos o vocabulário da canção, bem como as estruturas gramaticais salientadas na seção Objetivos.

7- Solicitar que, tendo a música e os itens estruturais revisados, elaborem um pequeno texto falando sobre si e suas preferências.

- A depender do segmento, o professor pode ajudá-los a criar o texto baseando-se em um roteiro mais ou menos pré-estabelecido (vide anexo 01).

8- Após elaboração e correção do texto, o professor solicitará que os alunos façam um vídeo usando suas anotações.

- Sugestão: Caso seja possível, o professor pode utilizar o mural virtual (Padlet). O Padlet pode ajudar a resumir uma grande quantidade de informação e a apresentá-la de uma forma visualmente agradável. O professor pode utilizá-lo para promover tarefas de colaboração utilizando os materiais criados pelos alunos, seja em vídeos, textos, figuras, memes, entre outros, além de também motivá-los com esta ferramenta dinâmica e interessante.

9- O professor explicará como será realizado o envio dos vídeos, bem como estabelecer data de entrega do projeto, como será a logística (caso opte pelo uso do Padlet), entre outros detalhes que sejam pertinentes, a depender de cada contexto. A depender do número de alunos envolvidos, pode-se sugerir que realizem o projeto em grupos.

COMO AVALIAR

O professor poderá avaliar a atividade considerando-a de forma mais integrativa: desde a introdução do tema a partir da música sugerida até o projeto de conclusão final com o vídeo. Avaliar, nessa perspectiva, significa realizar ações mais centradas no processo formativo; a avaliação passa a ser uma ação crítica, transformadora e formativa. Outros tipos de avaliações podem ser considerados levando-se em conta o objetivo do professor com a atividade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acredita-se que, por meio de atividades como esta, seja possível envolver o aluno no processo de aprendizagem de maneira a torná-lo participante ativo e despertar seu interesse e atenção pela Língua Inglesa. Ao deparar-se com seu uso real, o aluno poderá perceber que é possível

aprender Inglês de forma contextualizada e não vê-la como algo distante e desnecessário. Além disso, a oportunidade de falar sobre si em outro idioma para seus pares pode levá-los a sentirem-se mais motivados pela aprendizagem. Podemos afirmar que é num ambiente de compreensão e afeto que o aprendiz se desenvolve de maneira segura.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

LINKS

1. Vídeo para apresentar a música com alguns trechos de trends do Tik Tok: <https://www.youtube.com/watch?v=xBAMbdxqzvo>
2. Link da letra da música (YouTube): <https://www.youtube.com/watch?v=hloFmD9t5L8>
3. Padlet: o que é e como funciona: <https://olhardigital.com.br/2022/01/14/tira-duvidas/padlet-o-que-e-como-funciona-e-como-usar/>

ANEXO

- Introducing Myself (Writing + Speaking)
- Greeting. (Hello, Hi, Good morning/afternoon/evening)
 - My name is / I am
 - Age. (I am/ I am years old)
 - I am from (state, country)
 - I'm(nationality)
 - I live in It's a (village <town <city)
 - Physical description (height; hair; eyes...)
 - My sign is....
 - I'm (personality adjectives)– at least 02
 - I live with...
 - I like to (activities/hobbies) - at least 02
 - My favourite... (color, sport, animal, food, series, hobbies, etc...)
 - I don't like to...(verb) or I hate to... (verb)
 - My dream is to + (verb)...



Collaborate Board: construção de post it digital por meio da ferramenta Nearpod

*Fabício de Castro Paiva
Faculdade Dinâmica*

INTRODUÇÃO: Atualmente, vivemos a era da tecnologia da informação, na qual todos estão constantemente conectados às diversas mídias sociais. Neste sentido, a sala de aula precisa acompanhar tal revolução, sob pena de se tornar um ambiente monótono para os alunos e os professores, que durante anos repetem suas práticas pedagógicas a cada nova turma em que lecionam. É preciso salientar que o uso de ferramentas digitais, na sala de aula, não tem o objetivo de eliminar o conhecimento acadêmico perpassado pelo professor nas aulas expositivas, mas sim almeja tornar-se um aliado do docente, transformando suas aulas em encontros mais atrativos e participativos. Neste cenário, o uso de metodologias ativas, as quais trazem o discente para o centro do processo de ensino-aprendizagem, é de grande valia. É um erro acreditar que o aluno deve ficar passivo em todas as aulas, apenas assimilando o que lhe é passado pelos professores. Quando a turma é envolvida ativamente na construção do conhecimento, as chances de sucesso aumentam exponencialmente. A fim de contribuir com tais práticas inovadoras, será apresentada, neste capítulo, a ferramenta Collaborate Board, que está disponível no site Nearpod. Trata-se de um instrumento gratuito com diversas ferramentas que podem ser usadas para dinamizar o ambiente de sala de aula. Neste momento, uma delas será explorada: a construção de post it interativo, em tempo real, dentro da sala de aula.

COMPETÊNCIA: Manifestar, por meio da construção de textos, os conhecimentos técnicos adquiridos sobre o assunto abordado na sala de aula. Aprimorar a oralidade e a opinião crítica sobre os posicionamentos externados pelos colegas. Aperfeiçoar o uso e o domínio de ferramentas digitais.

HABILIDADES:

- Construir textos críticos sobre os mais variados assuntos que podem ser explorados por meio da ferramenta *nearpod – post it*.
- Adotar uma postura ativa na construção do conhecimento dentro da sala de aula.

- Aprimorar o senso de coletividade e a construção de conhecimento grupos, com foco na construção de habilidades para trabalhos em equipe.

OBJETIVOS:

- Incentivar a participação ativa do aluno durante a aula;
- Aprimorar a leitura e a construção de textos;
- Desenvolver habilidades de pensamento crítico;
- Aperfeiçoar a oralidade durante a discussão dos textos dos colegas inseridos em forma de *post it*.

PÚBLICO-ALVO: ensino médio, técnico e superior.

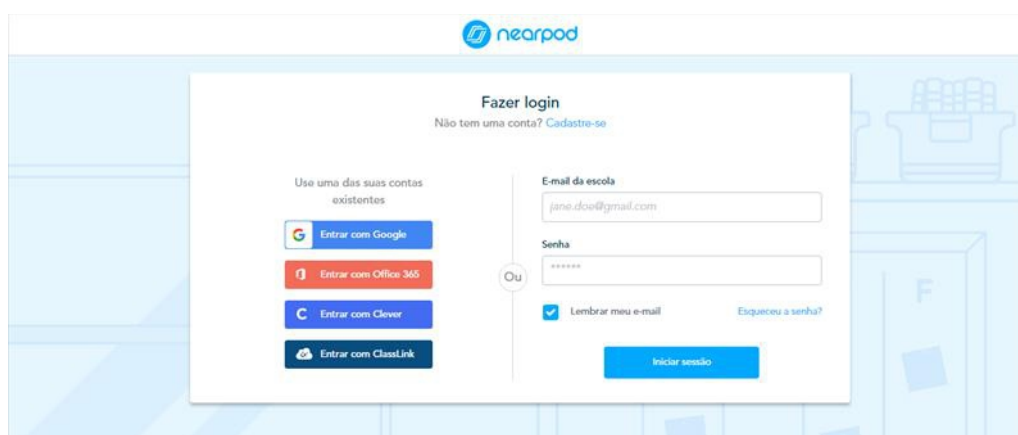
MATERIAIS NECESSÁRIOS: Notebook, tablet ou smartphone com acesso à internet. O professor deve oferecer aos alunos, antes da aula, um suporte teórico, para que eles estudem o tema previamente: pode ser um capítulo de livro, um artigo científico, um vídeo do próprio professor ou de autoria de terceiros e, até mesmo, um filme assistido em sala de aula.

QUANDO IMPLEMENTAR

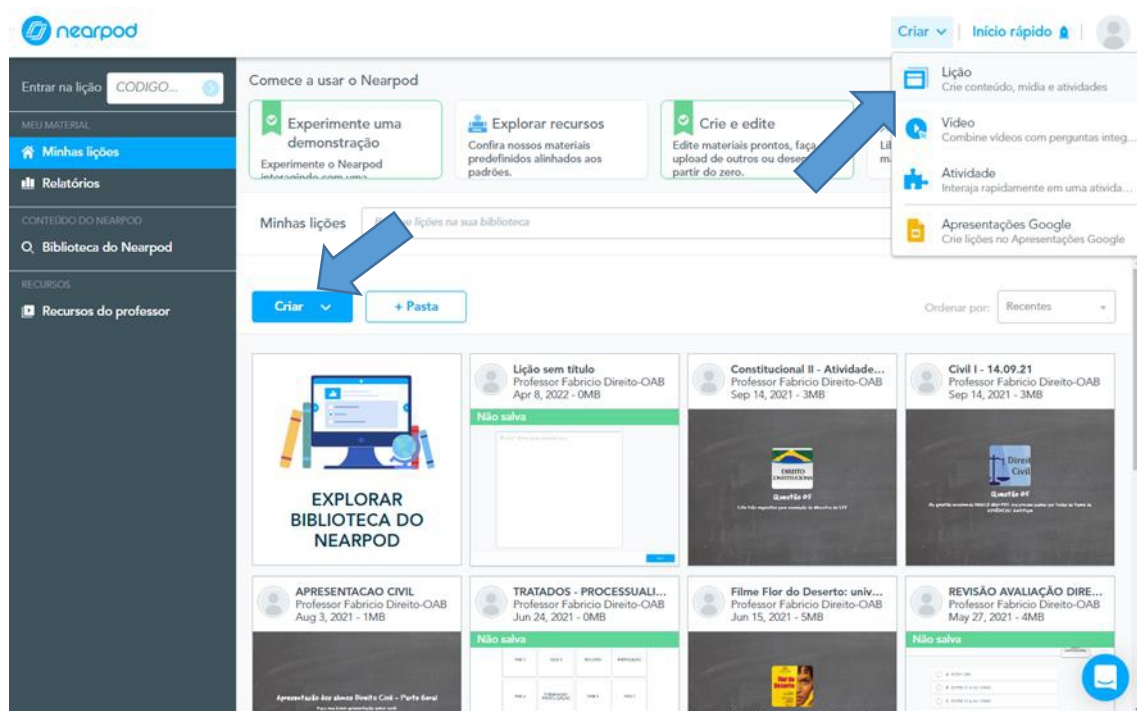
A atividade deve ser implementada após o contato do aluno com o suporte teórico, o qual deve ser fornecido previamente pelo docente. Recomenda-se a atribuição de notas para a atividade, fator este que estimula a qualidade da participação do discente.

COMO IMPLEMENTAR:

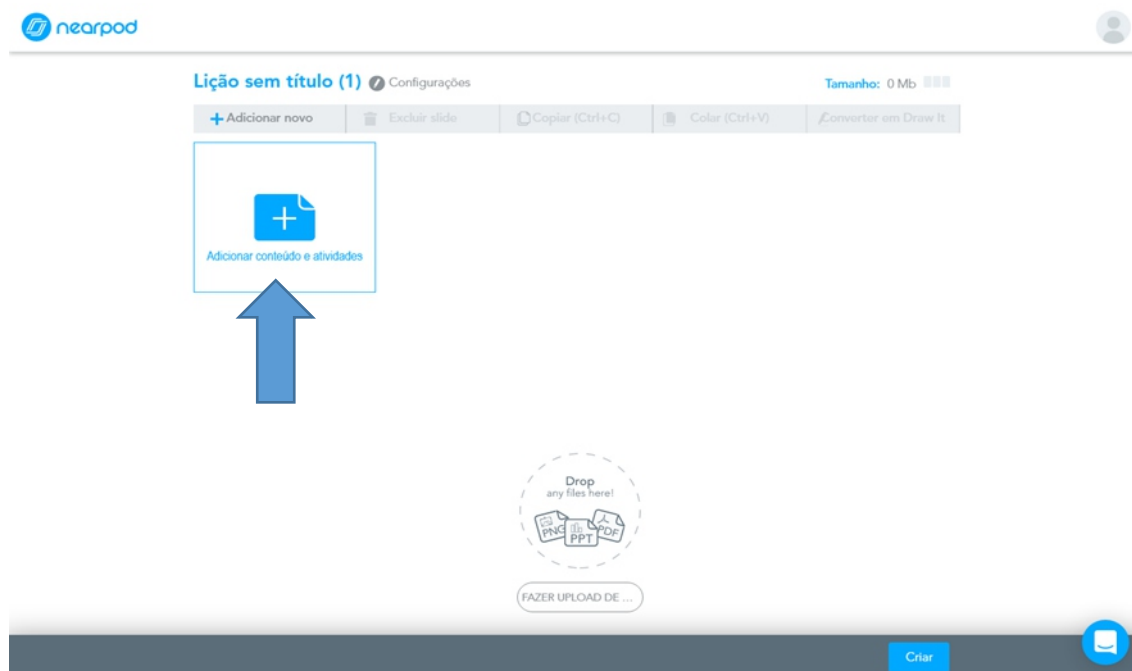
1º passo: o professor deve acessar o endereço eletrônico <https://nearpod.com/login/> e usar sua conta google para efetuar o login.

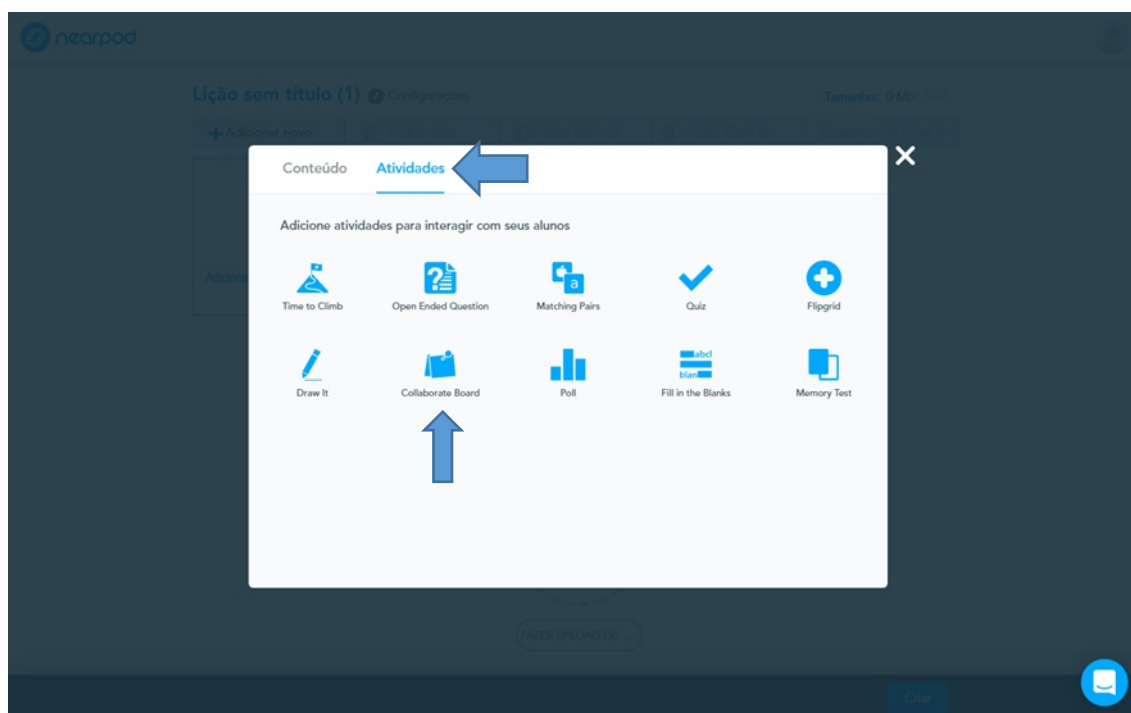


2º passo: Feito o login, o professor deve clicar no botão “CRIAR” e selecionar a opção “LIÇÃO”. Este botão está localizado à direita na parte superior do site.

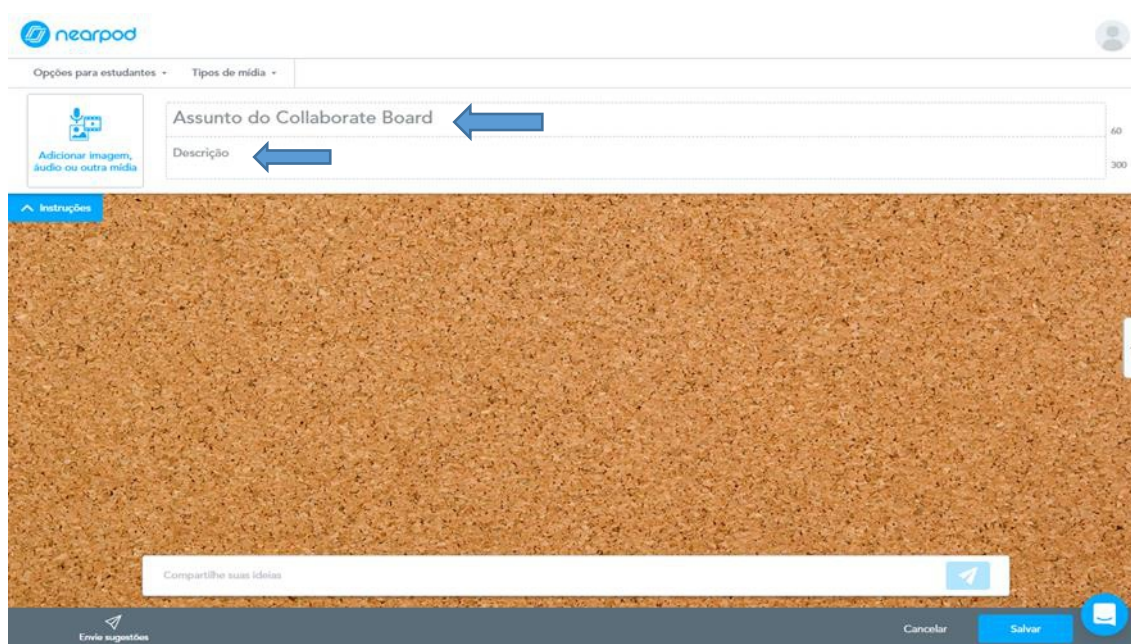


3º passo: o professor deve escolher a opção “Adicionar novo”, clicar em “Atividades” e, após, clicar em “Collaborate Bord”, conforme demonstrado nas figuras abaixo:





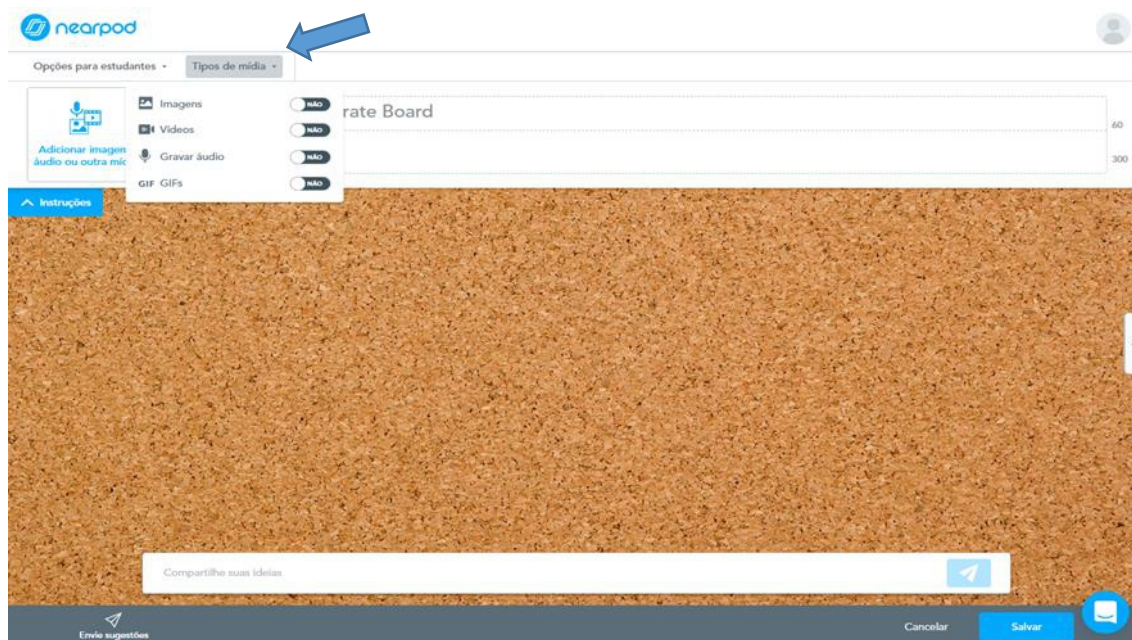
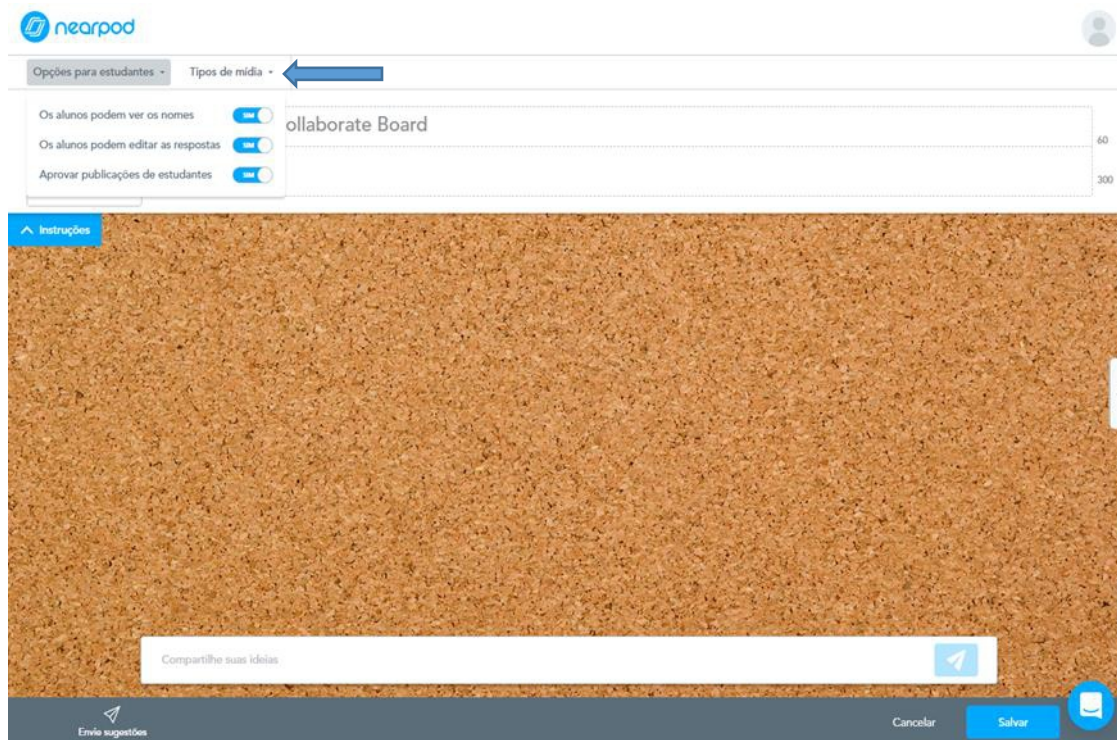
4º passo: em seguida, deve o professor preencher o campo “Assunto do Collaborate Board” e no campo descrição inserir a pergunta que os alunos irão responder em tempo real.



Atenção: recomenda-se editar o campo “opções para estudantes” e marcar SIM em “aprovar publicações de estudantes”, a fim de evitar que alguma resposta ofensiva seja compartilhada com a turma. Ao selecionar tal opção, o professor terá a prerrogativa de aprovar ou não cada comentário que será exposto.

Selecione também os tipos de mídia que serão aceitos: se quiser apenas respostas por escrito, desmarque as opções imagens, vídeos, gravar áudio e gifs.

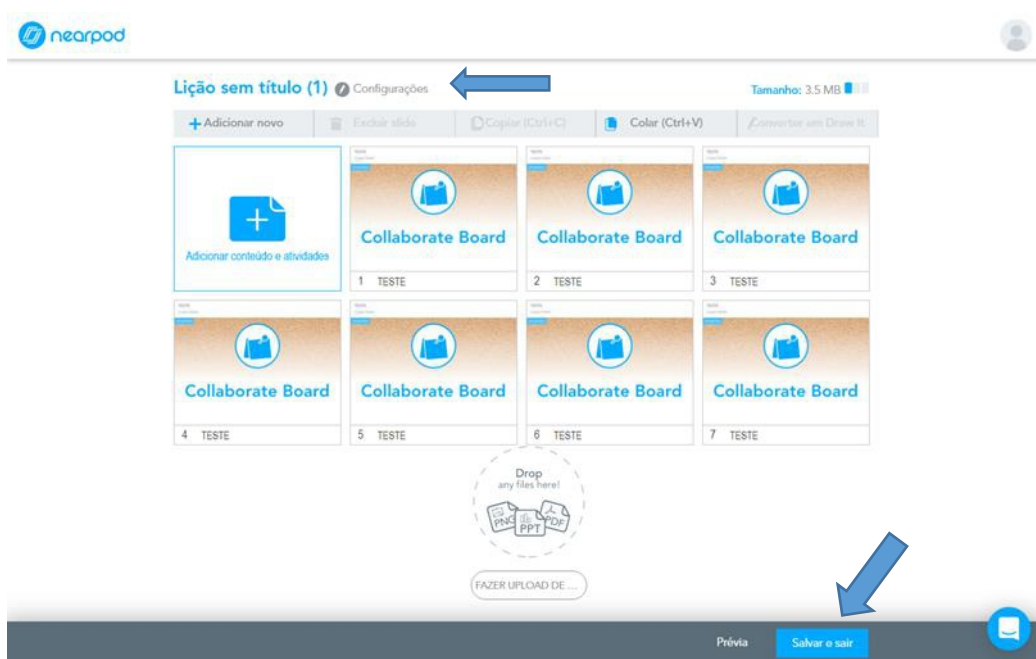
Após, clique em SALVAR.



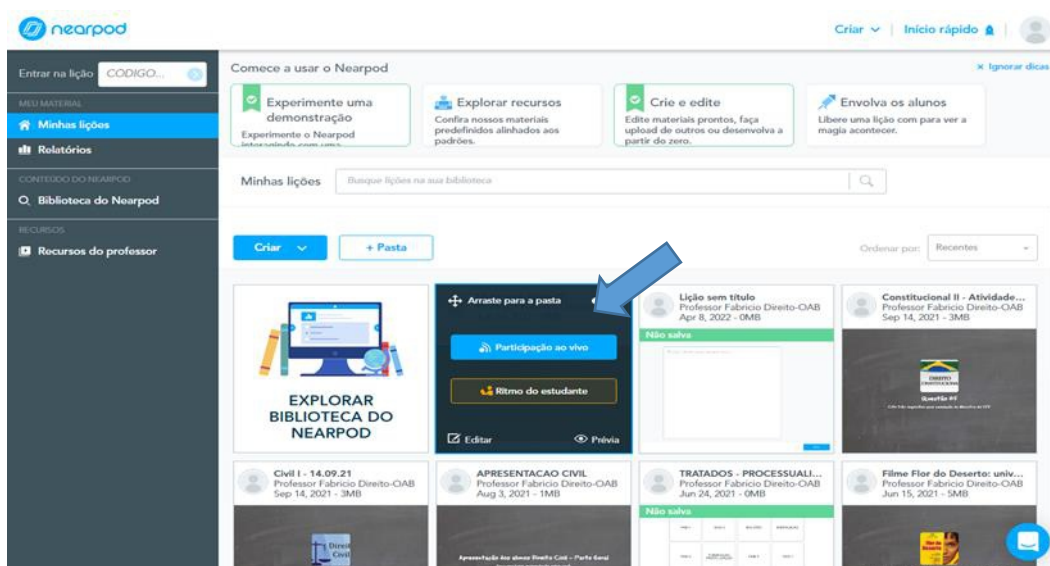
5º passo: repita a operação para cadastrar novas perguntas e novos quadros colaborativos, sempre clicando em “Adicionar novo”, clicar em “Atividades” e, após, clicar em “Collaborate Board”.

Dica: é possível clicar com o botão direito no Collaborate Board criado e depois na opção colar: assim você economiza tempo e basta entrar no arquivo copiado e mudar apenas pergunta.

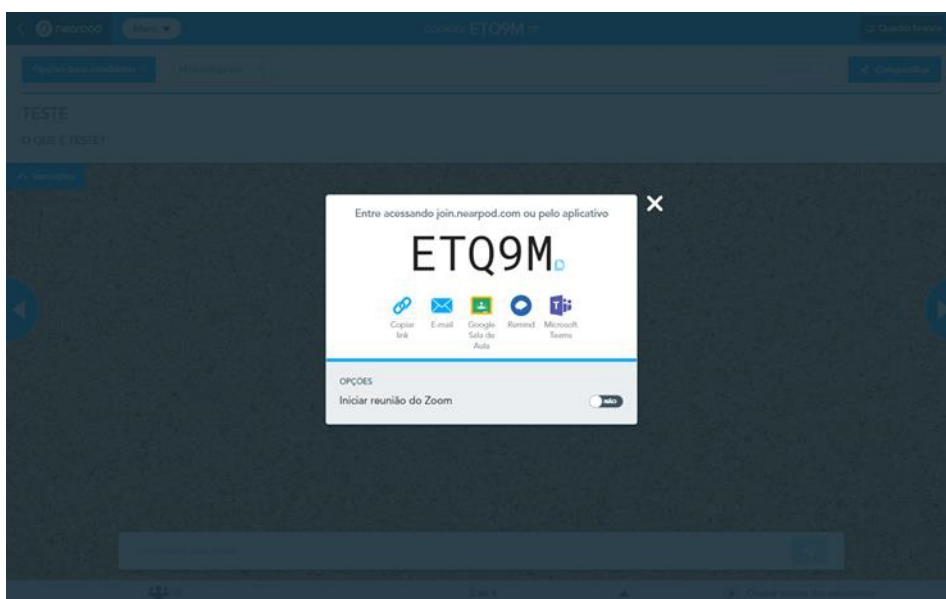
6º passo: após criar todos os “Collaborate Board”, nomeie sua atividade clicando na opção “lição sem título”. Após, clique na opção SALVAR E SAIR, no rodapé da página.



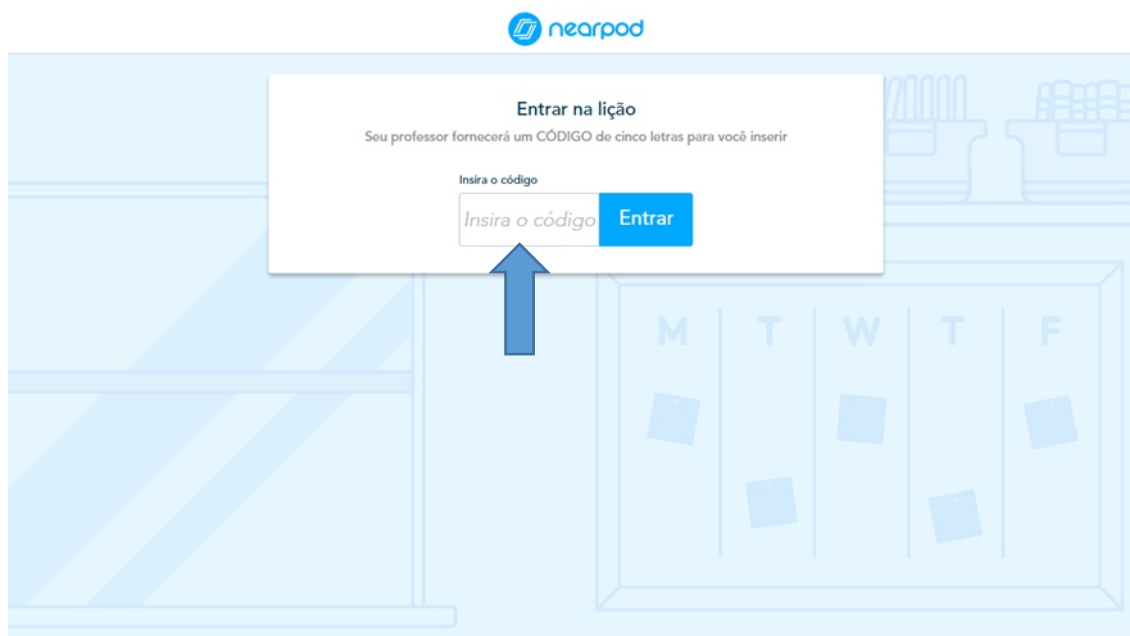
7º passo: é hora de aplicar a atividade em sala de aula. Coloque o cursor do mouse em cima da atividade e escolha a opção “participação ao vivo”.



8º passo: o sistema disponibilizará um link para que os alunos acessem a atividade. Basta o professor clicar em “copiar link” e compartilhar com a turma.

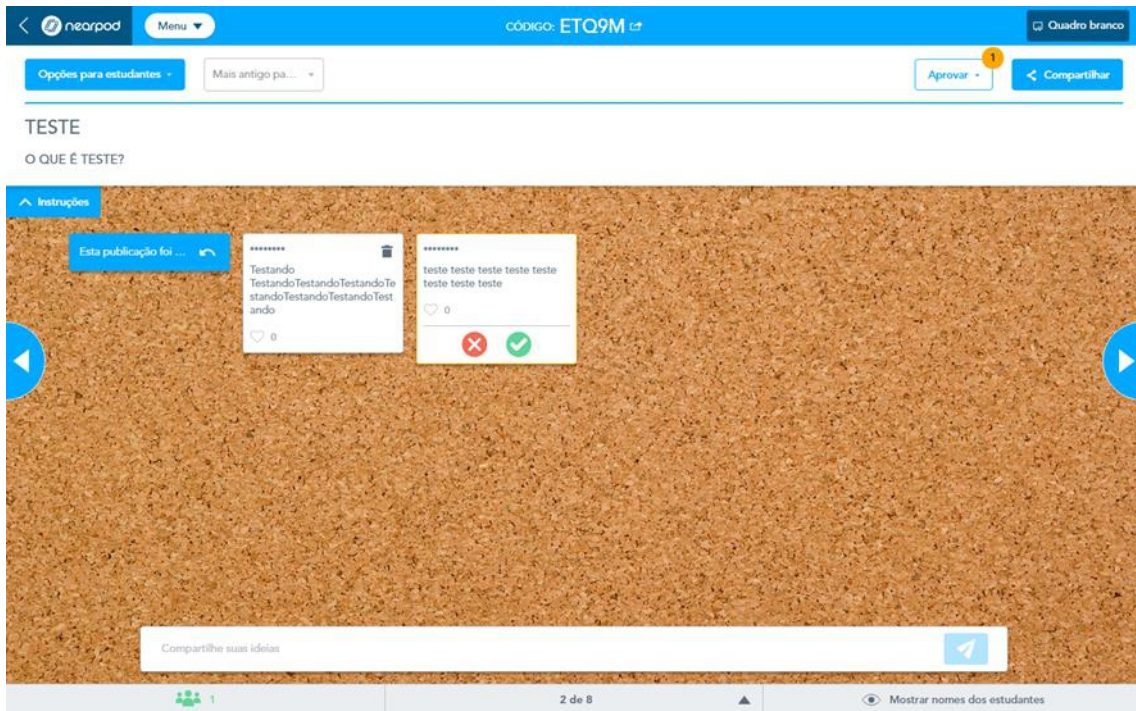


Dica: outra possibilidade é o aluno acessar o site “ join.nearpod.com” e inserir o código que aparecerá na tela, conforme demonstrado na figura abaixo. O código ficará disponível o tempo todo na parte superior central da tela.



9º passo: clique no botão fechar e aguarde o ingresso dos alunos. Na barra inferior, o sistema apresentará a quantidade de alunos logados, o número do collaborate board e a opção “ocultar nomes dos estudantes”.

A cada resposta dada, o professor terá que aprovar a exibição clicando no botão verde ou poderá reprovar clicando no botão vermelho.

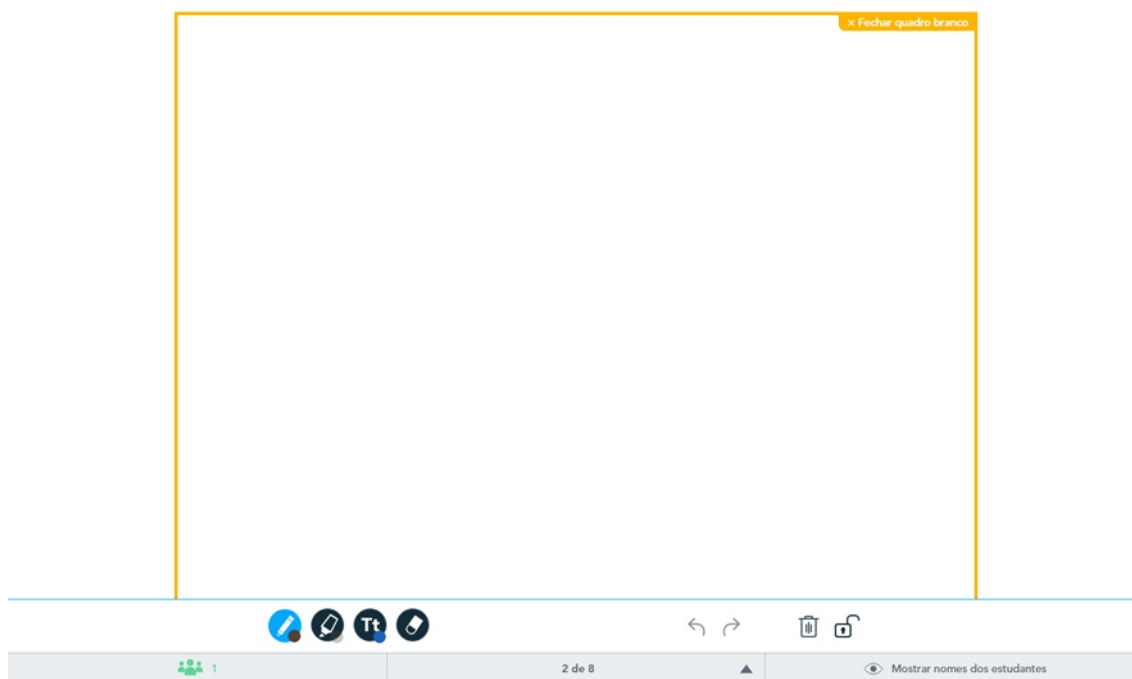


10º passo: após receber todas as respostas, em tempo real, abra a discussão com a turma. Estimule os alunos a darem likes (clique no coração) nas respostas que mais gostaram, o que aumentará a interação.

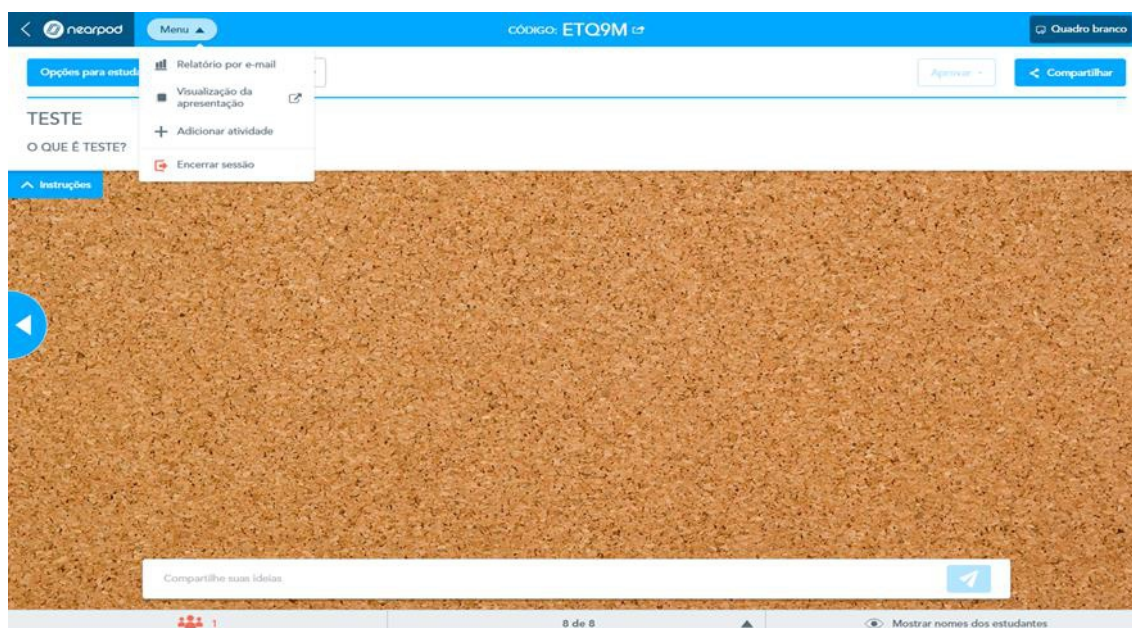
Em seguida, o professor deverá clicar no botão azul na forma de seta, localizado à direita, para avançar para o próximo collaborate board. Caso queira retornar ao quadro anterior, basta clicar no botão da esquerda.



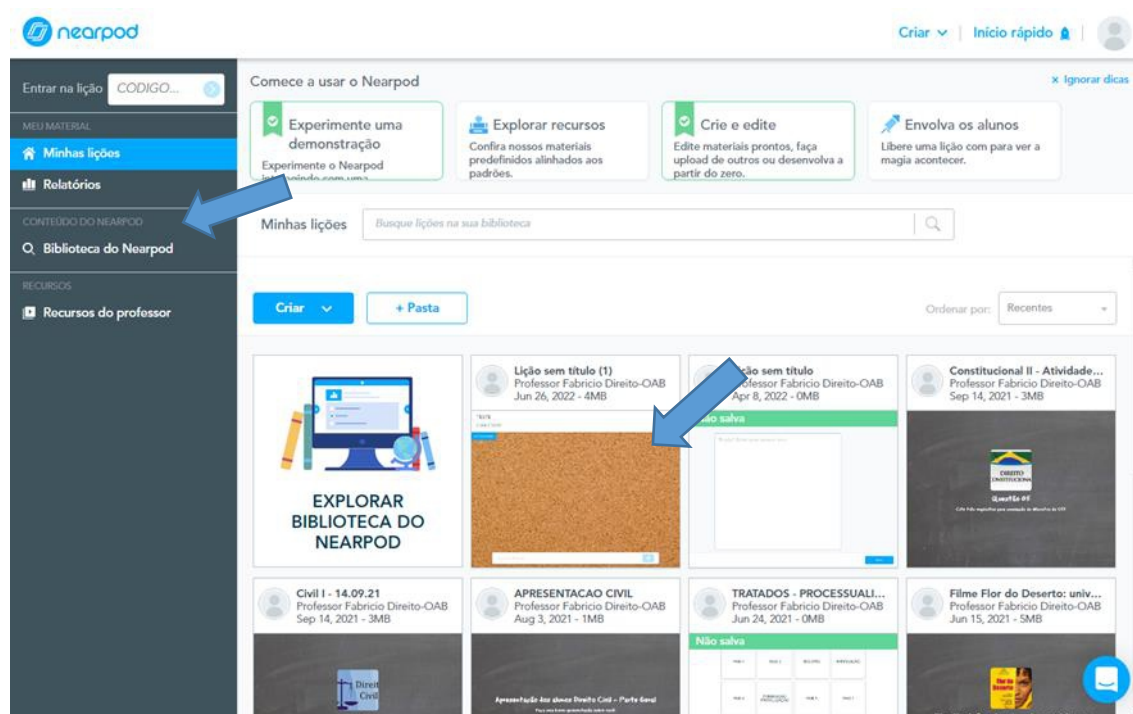
Dica: caso o professor esteja utilizando uma mesa digitalizadora, a todo tempo poderá clicar na opção “quadro branco” para escrever na tela suas considerações ou explicações mais detalhadas. Veja a tela que aparecerá ao usar tal opção:



11º passo: para encerrar, basta clicar na opção MENU e “encerrar sessão”. Antes de encerrar, lembre-se de clicar na opção “relatório por email” para receber um resumo com a participação dos alunos.



Dica: cabe destacar que os relatórios das atividades sempre estão disponíveis na opção relatórios, ao lado esquerdo. Todas as atividades construídas também ficam salvas para utilização futura.



COMO AVALIAR

O professor é livre para definir os critérios de avaliação da atividade. Sugere-se alguns itens de avaliação.

- Coesão e coerência do texto escrito pelo aluno;
- Pertinência temática da resposta;
- Participação oral nos comentários das respostas dos colegas;
- Qualidade da opinião crítica manifestada no post it.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Isto posto, conclui-se que o uso do *collaborate board* contribui para promoção de uma maior interação entre os discentes, transformando o espaço de sala de aula em uma tela interativa e produtiva, que contribui em muito para engajar a participação dos alunos.

REFERÊNCIAS

Endereços eletrônicos.

<https://nearpod.com/login/> Acesso em: 15/06/2022.



(Re)Inventando a sala de aula:

CADERNO DE BOAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

Organizadora: Marcela Aparecida Toledo Milagres Duarte



Editora Dinâmica

