



# Crescer em Rede

Guia de Implementação - Volume V

Escrevendo novos capítulos na educação —  
estratégias criativas dos professores da Rede Salesiana Brasil de Escolas



# **Crescer em Rede**

**Guia de Implementação - Volume V**

**Escrevendo novos capítulos na educação —  
estratégias criativas dos professores da Rede Salesiana Brasil de Escolas**

# Crescer em Rede

Guia de Implementação - Volume V

**Escrevendo novos capítulos na educação —  
estratégias criativas dos professores da Rede Salesiana Brasil de Escolas**

Adriele Lacerda Benevides | Crislany Márcia Da Silva | Cristiane Santana |  
Fernanda Sales Pietroluongo | Gilson Clemente | Iraci Rocha Filha |  
Kelly Martins de Lima (Org.) | Lídia Helena Gomes de Oliveira | Luciana de Souza Azevêdo |  
Luciana Milene dos Santos | Luiz Fernando Miguel | Maria das Mercês Martinez |  
Maria de Fatima Flores Arruda Rocha | Romeu Alvim Lacerda |  
Sandra Heloísa Moreira Rangel Volpi | Sérgio Ricardo Xavier da Silva |  
Wilton Nascimento | Wilton Natal Milani |



## FICHA TÉCNICA

### **Realização**

Rede Salesiana Brasil de Escolas  
Instituto Crescer

### **Direção Técnica do Instituto Crescer**

Dra. Luciana Allan

### **Direção Técnica da Rede Salesiana**

Ir. Adair Aparecida Sberga

### **Coordenação de Projeto da Rede Salesiana Brasil**

Ana Paula Costa e Silva

### **Coordenação do Projeto**

Ir. Adair Aparecida Sberga

### **Organização do Livro**

Kelly Cristina Martins Braz de Lima

### **Elaboração do Conteúdo**

Adriele Lacerda Benevides  
Carlos Seabra (convidado)  
Crislany Márcia Da Silva  
Cristiane Santana  
Fernanda Sales Pietroluongo  
Gilson Clemente  
Iraci Rocha Filha  
Kelly Martins de Lima (Org.)  
Lídia Helena Gomes de Oliveira  
Luciana de Souza Azevêdo  
Luciana Milene dos Santos  
Luiz Fernando Miguel  
Maria das Mercês Martinez  
Maria de Fatima Flores Arruda Rocha  
Romeu Alvim Lacerda  
Sandra Heloísa Moreira Rangel Volpi  
Sérgio Ricardo Xavier da Silva  
Wilton Nascimento  
Wilton Natal Milani

### **Apoio Técnico**

Paloma D' Andrea

### **Revisão**

Maria Leoneide Rodrigues de Almeida

### **Projeto Gráfico**

Edileno Capistrano Filho

### **Capa e Diagramação**

Araciara Regina Teixeira

---

## AUTORES

---



### **Adriele Lacerda Benevides**

**Colégio Salesiano do Salvador, Salvador - BA**

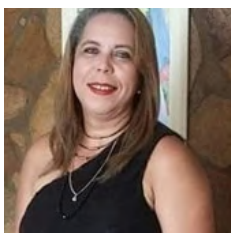
Nascida na cidade do Salvador, na Bahia, é formada em Letras Vernáculas pela Universidade Federal da Bahia (UFBA) (2013), na qual foi pesquisadora bolsista pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia (FAPESB) no grupo de pesquisa de Estudos de Textos Teatrais Censurados -ETTC-, coordenado pela professora doutora Rosa Borges. No grupo, desenvolveu estudos voltados para o texto teatral infantil censurado na Bahia durante a Ditadura Militar. Especializou-se em Metodologia do Ensino de Língua Portuguesa pelo Centro de Estudos Avançados em Pós-graduação e Pesquisa (CESAP) (2014), tendo como título do trabalho de conclusão de curso "O LUGAR DA TECNOLOGIA E A SUA CONTRIBUIÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA", o qual também serviu de base para a elaboração do capítulo apresentado neste guia. No Salesiano Liceu, em Salvador, atua como professora de Língua e Portuguesa e Redação desde 2015.



### **Crislany Silva**

**Colégio Salesiano Sagrado Coração, Recife - PE**

Natural de Recife-PE, possui licenciatura em Letras (Português/Inglês) pela Universidade São Miguel e é especialista em Linguística Aplicada ao Ensino de Língua Portuguesa pela FATEC-PE. Desde 2010 leciona em escolas públicas e privadas da cidade do Recife e Região Metropolitana. Atualmente, é professora do Colégio Salesiano Recife, do cursinho Pré-vestibular Pré-Visão Cursos e do Colégio Visão, atuando nos ensinos Fundamental (anos finais) e Médio, compartilhando sobre Língua Portuguesa e Literatura. Há 5 anos, vem se dedicando aos estudos da educação associada às práticas inovadoras, tecnológicas e metodologias ativas como proposta de educação inclusiva que busca acompanhar as demandas complexas presentes em nossa sociedade.

**Cristiane Santana****Colégio Salesiano do Salvador, Salvador - BA**

Graduada em Pedagogia pela Unime. Especialista em Educação, Práticas Inovadoras e Novas Tecnologias pela universidade do Estado da Bahia, busca alinhar as pesquisas desenvolvidas na pós graduação com o planejamento desenvolvido nas aulas. É professora efetiva da Rede Municipal de Educação de Salvador desde 2014, atuando como docente da Educação básica e como formadora de práticas tecnológicas em sala de aula. Licenciou-se em Tecnologias e Educação Aberta e Digital pela UFRB e UAB de Portugal, faz parte do corpo docente do Colégio Salesiano Dom Bosco em Salvador – BA desde 2014. Tem experiência em Educação Infantil com ênfase em estudos na Educação Inclusiva.

**Fernanda Sales Pietroluongo****Colégio Salesiano Jardim Camburi, Vitória - ES**

Mestra em Estudos Linguísticos na área da Linguística Aplicada pela Universidade Federal do Espírito Santo (PPGEL-UFES), com pesquisa e publicações sobre novos letramentos, novas tecnologias e educação crítica de língua inglesa e cultura. É professora de inglês graduada pela UFES com especialização na Inglaterra (Kent School of English- KSE- UK) e nos Estados Unidos (West Virginia University-WVU-USA). Foi aluna Salesiana no Ensino Médio e, atualmente, é funcionária da Inspeção São João Bosco, atuando como professora de inglês no Colégio Salesiano Jardim Camburi, em Vitória, ES.

**Gilson Tavares****Colégio Salesiano Santa Rosa, Niterói - RJ**

Pós-graduado "Lato Sensu" em Ciências da Religião pela Faculdade de São Bento do Rio de Janeiro. Pós-Graduado "Lato Sensu" em Internet, Interface e Multimídia pela UFF-Universidade Federal Fluminense. Pós-graduado "Lato Sensu" em Redes Locais pela Universidade Estácio de Sá. Pós-Graduado "Lato Sensu" em Internet, Interface e Multimídia pela Universidade Federal Fluminense. Técnico em Eletrônica pelo FUNCEFET - Núcleo de Ensino Tecnológico. Tecnólogo em Processamento de Dados pela Faculdade Integrada Maria Theresa. Educador no Colégio Salesiano Santa Rosa.

**Iraci Rocha Filha****Colégio Salesiano do Salvador, Salvador - BA**

Nascida na cidade do Salvador, na Bahia, é formada em Pedagogia pela Universidade do Estado da Bahia, pós graduanda em psicopedagogia e análise do comportamento. Já atuou como professora na Educação Infantil e atualmente é professora regente do Ensino Fundamental 1.



### **Kelly Martins de Lima (Org.)**

Especialista em Gerenciamento de Projetos pela PUC e bacharela em História pela USP, possui experiência na área de gerenciamento de projetos, sobretudo para a implementação dos processos do PMBOK, além de conceitos como Kanban, Color Code, Lean PB e Scrum para a promoção de uma gestão mais ágil para as equipes e os processos. Na Educação, escreveu dois cursos a distância de 40h sobre as metodologias ativas da Aprendizagem Baseada em Projetos e da Gamificação. Além disso, foi autora da oficina “Design Thinking na Educação” aplicada no BETT Educar 2018 e do capítulo “Tecnologias no suporte à Inovação Educacional – Dinâmicas de ensino na era digital” do Guia de Metodologias Ativas edição 2019.



### **Lídia Helena Gomes de Oliveira**

**Centro Educacional Nossa Senhora Auxiliadora, Lins - SP**

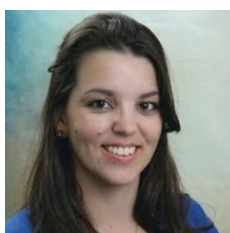
Formada em Letras na Faculdade Auxilium de Lins/SP (FAL), Tecnologia em Processamento de Dados - Fundação Paulista de Tecnologia e Informação (Unilins), Técnica em Instrumentos Musicais-Piano, Conservatório Musical de Lins/SP, Teologia – Instituto Teológico de Lins/SP (ITEL). Especializada em inglês Instrumental-Pontifícia Universidade Católica (PUC/SP), Inglês- University Emory & Henry College USA/Virginia, análise do Discurso-UNESP -Rio Preto/SP, Técnica de Redação/Enem-Sistema Anglo de Ensino. Possui mestrado em Educação Salesiana na Politécnica Salesiana em Quito-Ecuador, hoje monitora no Centro Ecumênico de Serviço e Educação Popular – voluntária (Ceseep) a 36 anos, professora no Ensino Fundamental II da Escola Nossa Senhora Auxiliadora de Lins e no Instituto Americano de Lins-Ensino Fundamental II, Médio de Informática e Sistema Anglo de Ensino (português) e o curso online “Professor conectado, alunos engajados” – Escola da Inteligência (Augusto Cury).



### **Luciana de Sousa Azevêdo**

**Colégio Salesiano Dom Bosco, Parnamirim - RN**

Licenciada em Matemática pela Universidade Potiguar (UnP) e mestra em Inovação em Tecnologia Educacional pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Já atuou em Laboratório de Informática como professora. Atualmente, atua como Coordenadora de Tecnologias Educacionais no Colégio Salesiano Dom Bosco – Parnamirim/RN. Tem interesse em Metodologias Ativas, Cultura Maker, Robótica e Tecnologias em geral.



### **Luciana Milene dos Santos**

**Instituto Teresa Valsé, Uberlândia - MG**

Graduada em Pedagogia pelo Centro Universitário do Triângulo, em Letras pela Universidade Federal de Uberlândia e com pós graduação em Tecnologia, Mídia e Educação pelo Instituto Federal do Triângulo Mineiro. É apaixonada pela área da educação e constantemente busca novas formações com o intuito de se atualizar e assim, ajudar a garantir um ensino de qualidade aos alunos. Atuou 13 anos como professora e atualmente está como Orientadora Educacional do Instituto Teresa Valsé, na cidade de Uberlândia, MG. Acredita que a educação é a única maneira de se garantir um mundo melhor, pois bem disse Paulo Freire “Educação não transforma o mundo. Educação muda as pessoas. Pessoas transformam o mundo.”

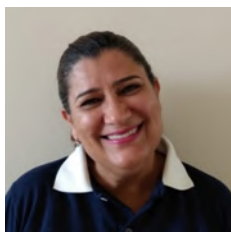




### **Luiz Fernando Miguel Lopes**

**Instituto Nossa Senhora do Carmo, Guaratinguetá - SP**

Possui Licenciatura em Filosofia (Unisal), é bacharel em Comunicação Social - Jornalismo (Unifatea), com especialização em Gestão Estratégica de Marketing Digital (Cândido Mendes), Docência no Ensino Superior: Educomunicação com ênfase em novas tecnologias (Unifatea) e estudante de Teologia (Universidade Católica Dom Bosco). Educador salesiano e assessor de Comunicação/Marketing do Instituto Nossa Senhora do Carmo, de Guaratinguetá/SP, além de atuar também na Pastoral Escolar, na mesma instituição. É Professor visitante do curso de Pós-graduação Lato Sensu em Docência no Ensino Superior: Educomunicação do Centro Universitário Teresa d'Ávila (Unifatea). Também é Sócio da Associação Brasileira de Profissionais e Pesquisadores da Educomunicação (ABPEducom), membro da JEDUCA - Associação de Jornalistas de Educação. Consultor e palestrante nas áreas de Marketing Digital, Marketing Político, Comunicação empresarial, Educomunicação, Mídias na Educação, entre outros temas



### **Maria das Mercês Ramos Leite Martinez**

**Colégio Salesiano do Salvador, Salvador - BA**

Formada em Pedagogia pela Faculdade Olga Mettig (1987), habilitada em Supervisão e Orientação Educacional e Especialista em direito educacional. No período de 1987 a 1994, atuou como professora regente da Educação Infantil ao ensino fundamental. Em 1995, começou a lecionar informática educacional. Em 2000, passou a coordenar os professores de informática educacional. Com o surgimento do MDD – Material Didático Digital, implantou o Núcleo de Tecnologia Educacional do Colégio Salesiano do Salvador, ao tempo em que passou a supervisionar todas as atividades relacionadas à tecnologia educacional desenvolvida pelo corpo docente e discente da instituição.



### **Maria de Fátima Flores Arruda Rocha**

**Centro Educacional Nossa Senhora Auxiliadora, Lins - SP**

Graduada em Letras Português/Inglês pela Faculdade "Auxilium" de Filosofia, Ciências e Letras de Lins/SP, com cursos de Pós-Graduação (Lato Sensu) em Formação Docente e Estudo do Discurso e do Texto, pela mesma Instituição, Pós-Graduação (Lato Sensu) em Ensino e Aprendizagem da Língua Portuguesa pela UCB Virtual e curso de aperfeiçoamento pela PUC-SP de Práticas de Leitura e Escrita na Contemporaneidade. Professora do Centro Educacional Nossa Senhora Auxiliadora de Lins há quase quatro décadas.



### **Romeu Alvim Fúrfuro de Lacerda**

**Escola Nossa Senhora Auxiliadora, Ponte Nova - MG**

Possui Licenciatura em História pela Universidade Federal de Ouro Preto (2015) e mestrado em História pelo Programa de Pós-graduação em História da mesma instituição. Foi professor convidado do Departamento de História da UFOP em 2016, lecionando a disciplina "História: conteúdos, metodologias e práticas de ensino". Bolsista pesquisador do PIBID (Programa de Bolsa de Iniciação à Docência) entre 2013 e 2015 no Subprojeto História da UFOP. Atua principalmente nos seguintes temas: ensino de história, tempo presente e formação de professores. Atualmente é professor de Filosofia e Ensino Religioso na Rede Salesiana de Escolas.





### **Sandra Heloisa Moreira Rangel Volpi**

**Colégio Salesiano Santa Rosa, Niterói - RJ**

Mestra em Ensino de Ciências da Saúde e do ambiente pelo Centro Universitário Plínio Leite (UNIPLI). Pós-Graduada "Lato Sensu" em Docência do Ensino Superior pela Universidade Cândido Mendes (UCAM). Graduada em Ciências Biológicas (Licenciatura e bacharelado) pela Fundação Técnico Educacional Souza Marques. Docente de Ciências no Colégio Salesiano Santa Rosa.



### **Sérgio Ricardo Xavier da Silva**

**Colégio Salesiano do Salvador, Salvador - BA**

Autor do livro Protótipo de um Robô Móvel de Baixo Custo, e sócio fundador da GSRJ CONSULTORIA EDUCACIONAL, Doutorando em Mecatrônica pela Universidade Federal da Bahia – UFBA na área de Álgebra Abstrata aplicada à Cinemática de Manipuladores Robóticos utilizando Bases de Gröbner e Mestre Acadêmico em Mecatrônica pela UFBA (2011) na área de Robótica Educacional. É Especialista em Educação a Distância pela Universidade do Estado da Bahia - UNEB (2009) e em Aplicações Pedagógicas dos Computadores pela Universidade Estadual de Santa Cruz - UESC (2003). Formou-se em inglês pela Santa Fe University of Art and Design (SFUAD), Santa Fé, Novo México, EUA em 2013. É professor efetivo de Computação da UNEB desde 2006 e da Universidade Salvador (UNIFACS) desde 2007, atuando como professor de Robótica, Física e como coordenador do curso de Engenharia Mecatrônica entre 2013 e 2016. Licenciou-se em Física pela UESC em 2000, quando iniciou a sua carreira como professor no Ensino Médio, atualmente é professor de Física no Colégio Salesiano Dom Bosco em Salvador – BA.



### **Wilton Nascimento**

**Colégio Salesiano Dom Bosco, Parnamirim - RN**

Formado em Letras Português/Inglês e Respektivas Literaturas pela Universidade Potiguar – UnP com especialização em Docência da Língua Inglesa no Ensino Superior e Médio pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Atua como professor de Língua Inglesa desde 2006, lecionando desde o Ensino Fundamental como também no Ensino Médio. Participou de vários cursos como Língua Inglesa e suas Aplicações no ENEM, English for Specific Purpose, Biblioterapia e Contação de Histórias, FunEnglish, Estudos de Linguagem e Ensino, entre outros. Promovendo o aprendizado da língua inglesa de forma lúdica e motivando o estudante a criar autoconfiança no seu engajamento discursivo.



### **Wilton Natal Milani**

**Escola Nossa Senhora Auxiliadora, Ponte Nova - MG**

Licenciado em Matemática pela Universidade Federal de Viçosa, com Especialização e Mestrado em Educação Matemática pela Universidade Federal de Ouro Preto. Atualmente leciona no Ensino Médio da Escola Nossa Senhora Auxiliadora e nos cursos de Administração, Pedagogia, Educação Física, Engenharia de Produção e Matemática da Fundação Presidente Antônio Carlos (FUPAC) na cidade de Ponte Nova. Ocupa ainda, na FUPAC o cargo de coordenador geral.

---

## SUMÁRIO

---

Convite 11

Introdução 13

Capítulo I 15

Capítulo II - Guia Crescer em Rede e a formação de professores 17

Capítulo III - O Guia Crescer em Rede 20

Capítulo IV - Os encontros propostos pelo Guia Crescer em Rede: planejando a formação 23

**Encontro 1** - Diálogo das entrelinhas: o uso do google sites para recontar histórias em língua estrangeira 26

**Encontro 2** - Fabapp: como criar *apps* que impulsionam a aprendizagem? 32

**Encontro 3** - Utilizando o kahoot como aliado da gamificação 38

**Encontro 4** - Virtualizando experiências com o Google Cardboard 45

**Encontro 5** - Literatech – explorando a plataforma Joomag 49

**Encontro 6** - Luz, câmera, educação! O aplicativo Filmorago como recurso pedagógico da leitura dramatizada 55

**Encontro 7** - Plickers: mensurando o desempenho da turma em tempo real 60

**Encontro 8** - Edutuber: aulas interativas com foco na aprendizagem utilizando o Edpuzzle 70

**Encontro 9** - Para aqueles que não têm medo de ousar: avaliando por meio do Plickers 75

**Encontro 10** - Level Learn – “gamificando” conteúdos e trabalhos em um ambiente virtual 84

**Anexos** - Documentos para organização dos encontros 88

**Agradecimento** 91

---

## CONVITE

LUCIANA ALLAN

---

A nova edição do **Guia Crescer em Rede** está sendo lançada em um momento muito especial da história da humanidade, onde estamos sendo colocados à prova e desafiados a nos reinventar! Não podemos esperar que todos se adaptem repentinamente a estes novos tempos, mas temos que aos poucos ir criando uma rede de colaboração para mostrar que caminhos são possíveis, inclusive por meio da educação remota. Sabemos dos inúmeros problemas de conexão à Internet ou mesmo de acesso aos recursos tecnológicos, mas é um ótimo momento para criarmos coragem de testar o uso de novas ferramentas digitais e estruturarmos novas estratégias de ensino. Pensar fora da caixa pode ajudar a mitigar o problema momentâneo, como também colaborar para fortalecer a cultura digital que pode ser um passo inicial para avançar rumo à uma nova educação que faça mais sentido para os alunos e os preparem para um mundo que temos muitas dúvidas de como será.

Há anos, venho acompanhando o que docentes vêm fazendo, buscando orientá-los para inovar a sua prática pedagógica, por meio do uso de tecnologias digitais e implementação de metodologias ativas. Mas, nunca eu imaginei vivenciar um processo como o que estamos vendo hoje. Todo o trabalho que fiz até agora tinha como foco buscar influenciar os professores para uso das tecnologias digitais no contexto da sala de aula, mas nunca em um contexto onde não teríamos este espaço concreto para estar e dialogar com os alunos.

Olhando para o que outros países estão fazendo, neste momento, e agora também no Brasil, vejo que temos um grande desafio, mas também uma grande oportunidade de avançar, a passos largos, de uma forma nunca antes imaginada, promovendo um verdadeiro processo de disrupção na educação. Os relatos de professores, das dificuldades que têm encarado para manter as escolas online e não interromper as aulas, não chegam a surpreender, já que, especialmente na educação básica, a educação a distância ou educação online ou educação remota, como está sendo batizada neste momento, ainda é uma prática pouco adotada, restringindo-se a algumas propostas viabilizadas para alunos do Ensino Médio.

A boa notícia é que muitos professores vêm deixando de lado os preconceitos e estão sendo resilientes, buscando entender o potencial dos recursos disponíveis, não se furtando a buscar e implementar soluções tecnológicas que antes do vírus eram vistas como secundárias e agora se transformaram em ferramentas padrões para dar aulas síncronas e assíncronas, compartilhar

conteúdos, corrigir trabalhos, tirar dúvidas e trocar conhecimentos.

Neste processo, em muitas escolas, a equipe de tecnologia educacional tem tido papel importante, organizando tutoriais com orientações aos professores e à comunidade escolar. São dicas simples, mas que têm sido essenciais para que todos se sintam mais seguros e preparados para se aventurar neste novo universo do mundo digital.

Flexibilidade, paciência, pensar fora da caixa e resiliência são essenciais! No princípio muitas atividades que eram, até há pouco tempo, realizadas exclusivamente presencialmente levaram um tempo maior quando passaram a ser executadas online. Mas, à medida que o virtual se torna o novo real, os alunos e os docentes vão se adaptando, tornando mais engajados e mergulhando de cabeça em experiências relevantes de aprendizado online. Por meio de aplicativos, ferramentas de videoconferência e ambientes virtuais para organização de salas de aula, as atividades seguem, buscando dar sequência ao calendário escolar.

Não custa lembrar que a maior parte dos estudantes, mesmo com acesso limitado à Internet, já usam celulares regularmente e estão prontos para acessar ferramentas online, incluindo aí o WhatsApp e outras redes sociais que, se bem utilizadas, podem ser uma excelente saída para organizar o conteúdo didático e manter os alunos conectados e engajados.

É importante que estas atividades estejam associadas à atividades desplugadas para que os alunos não fiquem o tempo todo na frente do computador ou outro dispositivo móvel. As orientações podem ser dadas online, mas as atividades podem ser produzidas offline. Podem, por exemplo, serem fotografadas, filmadas ou digitalizadas e, posteriormente, compartilhadas com os colegas e docentes. Projetos STEAM, aqueles que envolvem Ciências, Engenharia, Tecnologia, Artes e Matemática passam a estar mais presente, estimulando a criatividade e o desenvolvimento de diversas competências.

O Guia Crescer em Rede 5ª edição traz novas estratégias didáticas, apoiadas pelas tecnologias digitais, que foram aplicadas por professores da Rede Salesiana de Ensino, em um momento anterior a este que estamos vivenciando. Com certeza, eles nunca imaginaram que poderiam ter uma contribuição ainda maior, ao ter sua prática sistematizada e disseminada em um momento que precisamos de novas ideias.

Por isso, aproveite o material disponível neste guia, acesse também os recursos apresentados nas versões anteriores e desafie-se! Busque não só incluir novas tecnologias no seu dia a dia do fazer pedagógico, mas também a trazer estes recursos como apoio à inovação da sua prática pedagógica para os novos tempos. Analise o resultado, provavelmente você vai se encantar e se sentirá motivado a dar continuidade a este processo, assim como eu me senti um dia, quando vi o brilho no olhar nos meus alunos ao serem desafiados a pensar em problemas do mundo real, achar soluções e transmitir suas ideias com apoio das tecnologias digitais.

Estamos todos na torcida para que este período de restrição do convívio social seja o mais breve possível. Mas, podemos também encarar como uma oportunidade única para promover um processo de transformação digital e inovação pedagógica, tão discutido e almejado por todos.

Estamos juntos!

---

## INTRODUÇÃO

IR. ADAIR APARECIDA SBERGA E ANA PAULA COSTA E SILVA  
DIRETORAS EXECUTIVAS DA RSB-ESCOLAS

---

O Instituto Crescer e a Rede Salesiana Brasil de Escolas lançam o **Volume 5 do Guia Crescer em Rede**, uma produção colaborativa inspirada no compromisso com processos de ensino e aprendizagem inovadores, por meio de tecnologias educacionais digitais associadas às propostas metodológicas centradas no estudante.

O novo Volume representa mais uma conquista dessa exitosa parceria, iniciada em 2016, com a implantação do Programa Crescer em Rede na RSB-Escolas, que tem contribuído, de forma significativa, para os educadores repensarem suas práticas educativas, desenvolvendo competências e habilidades em vista de uma atuação docente diferenciada no século XXI. Desde 2016, vêm sendo realizados encontros formativos nas 110 escolas salesianas, com a participação de mais de 2.500 educadores. Em 2017 e 2018, foram realizados Seminários Regionais Crescer em Rede, com a participação de gestores, professores e estudantes, com momentos formativos e oficinas conduzidas pelos próprios professores e alunos.

Para a produção dos Volumes 4 e 5 dos Guias, os professores da Rede Salesiana de todas as regiões do país foram convidados a descrever algumas de suas práticas inovadoras em tecnologias educacionais digitais. Esses professores-autores são muito gratos por esta oportunidade e reconhecem o quanto a divulgação de suas boas práticas pode contribuir para a formação de outros educadores brasileiros, que são convocados diariamente a serem protagonistas, formando estudantes autônomos para atuarem na transformação de realidades desafiadoras que se encontram neste país de dimensão continental.

Assim, as equipes gestoras e docentes têm nos Guias Crescer em Rede um instrumento valioso para organizar a formação continuada dos professores e atuarem como líderes e multiplicadores. Além de conhecerem e aplicarem um amplo repertório de tecnologias digitais em suas práticas, os professores devem desenvolver um olhar mais atento e cuidadoso para as conexões entre os desafios contemporâneos, os interesses discentes e as propostas desenvolvidas com intencionalidade didática, que devem ser centradas na aprendizagem dos estudantes.

Nesta trajetória de aprendizagem das comunidades educativas, fica evidente o quanto os Guias Crescer em Rede facilitam o planejamento de aulas inovadoras por ter uma estrutura fundamentada no uso das tecnologias educacionais digitais, com diversas possibilidades de aplicação, de especificação do tempo destinado a cada ação e de orientações para deixar o professor

bem seguro na utilização dessas ferramentas.

Cabe destacar que, desde o início da implantação do Programa Crescer em Rede nas escolas da RSB-Escolas, muitas têm sido as iniciativas relacionadas à utilização das tecnologias digitais na educação, o que tem qualificado os educadores no uso de novas metodologias, na intencionalidade didática e no uso efetivo do Material Didático Digital, coerentes com as diferentes formas de aprender das gerações contemporâneas. A RSB-Escolas também reconhece a importância da avaliação sistemática das ações, para ter uma visão mais precisa dos avanços conquistados e dos aspectos a serem aprimorados, para que o planejamento das próximas ações seja baseado em evidências.

Com o intuito de contribuir para a avaliação das ações empreendidas no uso das tecnologias educacionais digitais, o Instituto Crescer disponibilizou para as escolas o Programa APEI-50 (<http://www.apei50.org.br>), composto por 50 indicadores, organizados em 3 pilares (Usabilidade, Resultados educacionais e Competências docentes), que visam auxiliar as lideranças das escolas na avaliação do uso de tecnologias digitais em sala de aula e no planejamento de ações que propiciem práticas educacionais inovadoras, que faça sentido para os estudantes.

Até o momento, 54% das Escolas da Rede Salesiana se cadastraram no Programa APEI-50 e 1.296 professores participaram da pesquisa. Os dados consolidados mostram avanços expressivos em 11 indicadores, dos quais destacam-se: os educadores utilizam tecnologias digitais diversificadas e estimulam os estudantes a utilizarem, sendo que o Material Didático Digital contribui para essa prática; os estudantes demonstram engajamento e resiliência ao participar de projetos escolares; os professores sentem-se capazes de personalizar o ensino, oferecendo diferentes oportunidades de aprendizagem de acordo com as necessidades e interesses individuais. Cabe citar que aproximadamente 40% desses indicadores estão relacionados às competências socioemocionais, reforçando a proposta educativa salesiana pautada em valores.

Os indicadores com percentuais de desenvolvimento inferiores a 20% têm contribuído para o planejamento da formação continuada dos professores e para impulsionar projetos de robótica educacional e metodologias STEAM, que favoreçam a implementação de novas ideias com valor agregado e percebido pelas pessoas.

Constata-se que o mundo globalizado, conectado e complexo tem exigido das instituições e das pessoas a capacidade de se reinventarem e de se adaptarem às constantes mudanças. Nesse contexto, cada vez mais, revela-se a importância da capacidade de aprender a aprender, da autonomia na construção de conhecimentos e na formação ao longo da vida. As relações entre conhecimentos, tecnologias e inovação são dinâmicas e complexas, sendo as pessoas a principal força que impulsiona ciclos virtuosos de aprendizagem.

Portanto, almejamos que muitos professores e muitas escolas possam fazer um bom uso deste Guia, pois as tecnologias digitais estarão cada vez mais presentes no dia a dia das pessoas, das escolas e das sociedades, auxiliando para um aprendizado de qualidade educacional e profissional.

A RSB-Escolas agradece ao Instituto Crescer pela parceria destes anos, que tanto bem tem promovido em nossas instituições educacionais e no trabalho de competência de nossos professores e estudantes.

---

# CAPÍTULO I

CARLOS SEABRA

---

Neste quinto volume dos **Guias Crescer em Rede**, são dados mais alguns passos importantes no apoio à formação continuada de professores para adoção de tecnologias digitais no contexto educacional, trazendo um conjunto de colaborações para uma nova dinâmica em sala de aula, de forma a envolver os alunos em processos significativos de aprendizagem.

A recente pandemia, que forçou escolas, professores, famílias e alunos a uma “educação a distância emergencial”, evidenciou que um educador ter medo de perder seu lugar para recursos tecnológicos é algo tão descabido quanto uma mãe temer ser trocada por uma geladeira (mero recurso tecnológico de apoio à alimentação de seus filhos). O computador é uma extensão do cérebro do professor e de seus alunos e acredito que os professores devem ter medo é de ter medo, devem reear a falta de curiosidade e a ausência de experimentação. Estarmos abertos aos recursos da tecnologia é também uma forma de estabelecer novas parcerias com os alunos, engajando-os em processos de aprendizagem colaborativa.

Vínculos sociais e trocas de experiências podem ser componentes preciosos para a facilitação e o estímulo à aprendizagem, desde que inseridos em um projeto de ensino significativo e cujos resultados sejam permanentemente acompanhados e (re)avaliados. A verdadeira ferramenta de aprendizagem são nossos cérebros (com uma pitada de ajuda dos nossos corações, olhos, boca e mãos), e devemos encarar as tecnologias como próteses extensoras de suas capacidades.

Como nenhum outro meio de comunicação anterior, a Internet nos coloca interativamente em contato, permitindo superar (ou, infelizmente, reforçar) barreiras de idade, sexo, cultura, preconceitos e, principalmente, distância geográfica. Aqui, cada um pode não apenas ler o que quiser quando tiver vontade, mas pode escrever, participar... Junto com novas soluções e perspectivas vêm também novas exigências sobre antigas habilidades.

A diversidade de temas dos artigos desta publicação é um importante mosaico de ideias concretas para o desenvolvimento de atividades e microprojetos na escola, em linguagem comunicativa, denotadora de experiências práticas bem articuladas com concepções pedagógicas, os textos procuram “colocar a bola no chão” abordando diversas metodologias ativas em projetos na escola.

Fernanda Sales Pietroluongo escreve acerca do uso do **Google Sites**, plataforma para criação de páginas na web, para recontar histórias em língua estrangeira. Em outra direção, Romeu



Alvim Lacerda e Wilton Natal Milani mostram como a visualização tridimensional usando o **Google Cardboard** permite visualizar diversas experiências.

Gilson Clemente e Sandra Heloísa Moreira Rangel Volpi explicam o uso do **Fabapp**, uma fábrica de aplicativos, na criação de *apps* para impulsionar a aprendizagem. Maria de Fátima Flores Arruda Rocha e Lídia Helena Gomes de Oliveira exploram a plataforma de publicação digital **Joomag** usando o **Literatech**.

Wilton Nascimento e Luciana de Sousa apresentam um aplicativo editor de vídeos como recurso pedagógico em leituras dramatizadas, chamado **FilmoraGo**. E Iraci Rocha Filha, Maria das Mercês Martinez e Adriele Lacerda Benevides apresentam o **Edutuber**, aprendizagem em vídeoaulas interativas utilizando a ferramenta **EdPuzzle**.

Crislany Márcia da Silva mostra como mensurar o desempenho da turma em tempo real, usando a plataforma **Plickers**. Também Sérgio Ricardo Xavier da Silva e Cristiane Santana trazem outro artigo sobre a avaliação por meio do **Plickers**.

Luiz Fernando Miguel apresenta a questão da “gamificação” de conteúdos e trabalhos em ambientes virtuais. Nessa linha, Luciana Milene dos Santos mostra como o uso do **Kahoot** pode ser um bom aliado na estruturação de atividades gamificadas.

Desejamos que o grupo de estudos que possa ser organizado para reunir professores visando discutir e implementar estratégias de ensino, inclusive colaborando com seus pares para que se desenvolvam, faça um bom uso dos artigos aqui publicados, engajando seus alunos em projetos pedagógicos significativos e motivadores!

Uma excelente leitura à todos/as!

## GUIA CRESCER EM REDE E A FORMAÇÃO DE PROFESSORES

---

Um dos grandes desafios brasileiros está em garantir uma educação de qualidade para todos e, para isso, é necessária a construção de um plano de ação ousado e bem estruturado, que contemple metas de curto, médio e longo prazos. No volume I do Guia Crescer em Rede, sugerimos que este plano de ação tivesse um olhar especial para a formação continuada de professores e apresentamos algumas perguntas-chave para ajudar na reflexão de como estruturar as melhores práticas. São elas:

- Qual deve ser o perfil do professor contemporâneo?
- Quem são nossos alunos e professores?
- Quais estratégias de ensino precisamos promover para envolver os alunos em processos de aprendizagem significativos?
- Como conciliar as necessidades dos meus alunos, da sociedade e do mercado de trabalho com os saberes tradicionais, colocados em xeque todos os dias?
- Quais são as competências exigidas dos professores neste novo contexto educacional?
- Quais as práticas que eles já vêm promovendo, que fazem sentido e que podem ser disseminadas para os demais professores?
- O que eles ainda não sabem e o que pode ser feito para ajudá-los a se desenvolver?
- Quais recursos a escola possui que podem apoiar práticas educacionais inovadoras?
- Quais outros recursos são necessários e como podem ser viabilizados?

Nos volumes II e III do Guia Crescer em Rede, sugerimos a continuidade da reflexão como base para as discussões que serão promovidas e que ajudarão a decidir o foco da formação continuada. Na quarta edição, nos aprofundamos ainda mais nesse objetivo, contando agora com o apoio dos professores da Rede Salesiana Brasil que compartilharam práticas de sucesso para compor este Guia. Insistimos ainda na ideia de que um momento que deve fazer parte de toda e qualquer oportunidade de formação continuada é o de explorar recursos tecnológicos digitais interessantes e avaliar as oportunidades de incorporá-los às estratégias de ensino.

Não podemos esquecer que na sociedade contemporânea o professor tem um novo papel a desempenhar, que vai exigir modelos de formação continuada que: colaborem na organização de práticas de ensino mais instigantes e que foquem no desenvolvimento de competências e habilidades básicas; os preparem para mediar processos de aprendizagem junto aos alunos, não como notórios saberes, mas como especialistas que estimulam a reflexão e direcionam o processo de aprendizagem, inclusive sendo capazes de aprender junto com os alunos; os levem a fazer uso pedagógico do computador, da internet e de outros dispositivos móveis; propiciem oportunidades de reflexão sobre a prática relacionada à implantação das ações de ensino e aprendizagem e de seu papel de agente transformador deles mesmos e de seus alunos, tendo como referência as novas competências e habilidades apresentadas por diferentes grupos de pesquisa no Brasil e no exterior.

### Competências para uma aprendizagem profunda

As habilidades e competências essenciais para atuar neste século estão focadas em três domínios: domínio cognitivo (pensamento), domínio intrapessoal (para dirigir sua vida e ter responsabilidade) e domínio interpessoal (para trabalhar em equipe e desenvolver outras competências relacionadas), segundo o *National Research Council*.

- **Caráter** – honestidade, autorregulação e responsabilidade, perseverança, empatia para contribuir com outros, autoestima, saúde pessoal e bem-estar, carreira e habilidades para a vida;
- **Cidadania** – conhecimento global, sensibilidade para respeitar outras culturas, sujeito ativo em questões relacionadas à sustentabilidade;
- **Comunicação** – que seja eficaz por meio da oralidade, escrita e com suporte de diferentes ferramentas tecnológicas, habilidades de escuta;
- **Pensamento crítico e resolução de problemas** – pensar criticamente para desenhar e gerenciar projetos, resolver problemas, tomar decisões efetivas usando uma variedade de ferramentas tecnológicas e recursos;
- **Colaboração** – trabalhar em equipe, aprender e contribuir com o aprendizado de outros, habilidades para interagir em redes sociais e empatia para trabalhar com diferentes pessoas;
- **Criatividade e imaginação** – empreendedorismos econômico e social, considerando e persuadindo novas ideias e sendo líder para ações.

A coleção de Guias Crescer em Rede tem como proposta apoiar iniciativas de formação continuada de professores na própria escola, trazendo à reflexão, bem como à prática, novas ideias para o dia a dia escolar e que estejam organizadas em torno de práticas inovadoras de ensino e uso de tecnologias digitais. Esta quinta edição complementa os quatros volumes anteriores, trazendo práticas de sucesso de professores da Rede Salesiana Brasil de diversas áreas do conhecimento e etapas do ensino.

Em 2016, a diretoria da rede conheceu a proposta apresentada pelos guias e se sentiu estimulada a implementar um programa institucional de formação continuada. A rede é formada por 110 escolas, organizadas em polos regionais. Os gestores de polos foram preparados para organizar grupos de estudos e, desde então, os professores da rede vêm se apropriando das propostas apresentadas pelos guias e colocando em prática novas estratégias de ensino apoiadas pelas tecnologias digitais. Como resultado, temos professores mais confiantes e com novas ideias, capazes de planejar aulas cada vez mais alinhadas aos interesses dos alunos e aos desafios da educação contemporânea. Com isso, surgiu a ideia de organização deste novo guia. São experiências reais que foram implementadas em sala de aula, que geraram impactos positivos no processo de ensino-aprendizagem e que são compartilhadas para que tenham alcance ainda maior!

Por isso, convidamos você e os demais professores de sua escola e da sua rede a vivenciarem a proposta apresentada. Nosso maior objetivo é colaborar com os educadores no planejamento de práticas criativas e inovadoras de ensino que engajem os alunos na aprendizagem por meio do uso de recursos e tecnologias digitais. Em processos formativos apoiados pelos capítulos propostos neste Guia, os participantes têm a oportunidade de conhecer novos recursos e possibilidades, planejar aulas inovadoras, aplicá-las junto aos alunos e avaliar como foi esta experiência. Assim como a Rede Salesiana Brasil, lidere esta iniciativa na sua escola e aproveitem bem esta oportunidade!

---

## CÁPÍTULO III

# O GUIA CRESCER EM REDE

---

### a) Os Guias

Com o objetivo de contribuir para um repensar coletivo das estratégias de ensino e das práticas docentes de professores de todo o país, a fim de melhorar a qualidade da educação e estimular o uso de tecnologias digitais, é que os volumes I, II, III, IV e V do Guia Crescer em Rede foram estruturados. Anos depois da última publicação, retomamos este projeto contando com o apoio de professores da Rede Salesiana Brasil, que além de implementarem o projeto em escolas de todo o país e se dedicaram na busca por recursos tecnológicos que apoiem os processos de ensino-aprendizagem, agora são autores dos encontros, contribuindo com suas práticas e experiências. Cada vez mais percebemos a urgência da formação para o uso das tecnologias e recursos digitais, assim como para preparar os docentes na implementação de metodologias que sejam ativas, colaborativas e participativas, a fim de permitir que os alunos das novas gerações se desenvolvam integralmente, tanto em aspectos cognitivos como digitais e socioemocionais. Foi pensando nisso que tais documentos foram elaborados, visando estimular a formação continuada, na própria escola, tendo como premissa:

- Oportunidades significativas de aprendizagem que estão contextualizadas na prática e fazem sentido para um grupo de pessoas;
- Valorizar as metodologias ativas e o uso dos recursos tecnológicos disponíveis na escola, bem como aqueles que também estão nas mãos de professores e alunos;
- As oportunidades vivenciadas na formação devem ser factíveis de serem implementadas no contexto escolar e de forma simples, permitindo que professores se sintam confortáveis e encorajados a desenvolver novas práticas suportadas por tecnologias digitais;
- As atividades planejadas pelos professores contemplam estratégias inovadoras de ensino, valorizando a prática de trabalho por projetos de aprendizagem para o desenvolvimento de diferentes competências e habilidades.

A ideia dos Guias é apoiar educadores que se interessem por liderar um processo de formação continuada na sua escola e, com o suporte do planejamento apresentado para cada encon-

tro, colaborar para que outros professores tenham novas ideias para suas aulas – mais conectadas aos desafios da atualidade e interesse dos alunos, preparando os docentes para criarem situações que instiguem crianças e jovens para a aprendizagem dos mais diversos conteúdos, mesmo aqueles mais complexos! A ideia é mostrar ao professor que, para além de desenvolver conteúdos previstos no currículo, é preciso desenvolver temáticas que permitam que os alunos estejam envolvidos em projetos, desenvolvendo competências para planejar ações de intervenção, criando campanhas, trabalhando em equipe, usando tecnologias digitais, enfim, tornando o processo de aprendizagem muito mais significativo!

## b) Premissas

O Guia Crescer em Rede volume V valoriza a atuação real dos professores e, por isso, seus encontros são todos reflexos de práticas já implementadas e validadas em sala de aula, escritos por professores-autores empenhados em compartilhar práticas bem-sucedidas. O guia é composto por capítulos que dão insumos para a formação de professores em uma carga horária prevista de 48 horas de formação e está organizado em 10 encontros de 4 horas. Dependendo da disponibilidade do grupo de formação, pode-se reorganizar os encontros, ampliar ou diminuir a carga horária e explorar os conteúdos dentro das possibilidades do grupo!

**Carga horária sugerida para cada formação:** até 4 horas

**Quantidade de encontros:** 10 encontros

**Periodicidade dos encontros:** sugere-se deixar pelo menos duas ou três semanas entre um encontro e outro

Esse profissional pode apropriar-se deste Guia, colaborar com a organização dos encontros e ministrá-los. Nestas condições, o educador deve se engajar no papel de liderança na formação dos colegas e na criação e implementação de uma visão de sua escola como uma comunidade baseada na inovação e no aprendizado contínuo, enriquecido pelas tecnologias digitais. No próximo capítulo, traremos algumas dicas e sugestões para organizar esse processo de formação continuada na escola.

## c) Estrutura de cada encontro

- **Aquecimento:** perguntas desafiadoras que instiguem os participantes a participar daquele momento de formação;
- **Apresentação conceitual e técnica:** condução direcionada pelo líder para a apresentação de determinada metodologia e/ou ferramenta;
- **Experimentação:** momento dedicado a vivenciar o uso da tecnologia ou do recurso digital, contribuindo para que os participantes se apropriem dos recursos básicos e técnicas apresentadas;
- **Planejamento:** após explorar os recursos e a metodologia proposta, os participantes serão

estimulados a planejar uma atividade para ser desenvolvida com os alunos, como forma de transformar este momento de formação em práticas de ensino inovadoras;

- **Avaliação:** como atividade final de qualquer formação, os participantes deverão avaliar o encontro, dando subsídios para o líder aprimorar sua prática.

#### **d) Criando Redes...**

As estratégias apresentadas pelo Guia Crescer em Rede possuem um alto potencial de disseminação, pois estão pautadas nos princípios da colaboração e da cooperação entre pares. Os projetos, que já foram implementados e avaliados, podem ser disponibilizados e acessados na internet, e qualquer professor que deseja incrementar sua prática pedagógica poderá utilizar os recursos digitais de informação e comunicação. A parceria instituída durante o processo de formação pode se estender para o ambiente virtual, ao fomentar comunidades on-line que tenham como proposta dar continuidade às discussões e reflexões, criando, assim, fóruns permanentes para falar sobre educação e contribuindo com os processos de melhoria contínua do ensino público e das próprias estratégias apresentadas no Guia Crescer em Rede. Líder, fomente esta prática, mesmo após a organização de mais estes 10 encontros.

#### **e) Histórico do Projeto**

O Guia Crescer em Rede é fruto de uma formação que se consolidou em 2010, após uma série de experiências implementadas pelo Instituto Crescer em parceria com redes municipais e estaduais de educação. Essa história nasce da atuação do Instituto Crescer para a otimização e inovação das práticas pedagógicas de professores da Educação Básica, com ênfase na promoção de metodologias de trabalhos por projetos. Cursos com base nos guias foram implementados de 2011 a 2018 e atingiram todas as regiões do Brasil e países na América Latina, impactando redes públicas e privadas de ensino.

As atividades propostas pelos encontros têm um olhar cuidadoso no desenvolvimento da autoestima dos professores, que se veem capazes de planejar e colocar em prática metodologias inovadoras com suporte das tecnologias digitais. Ao final dos encontros, os professores têm obtido ótimos resultados em relação ao processo de ensino e aprendizagem. Os encontros propostos no Guia Crescer em Rede já foram organizados em diferentes formatos e apoiados por diferentes parceiros. Nesta nova parceria, o Instituto Crescer e a Rede Salesiana Brasil se engajam em compartilhar experiências dos professores em mais um guia, valorizando a autoria docente e a implementação de práticas de sucesso com uso das tecnologias digitais!

E você? Não quer liderar um processo de formação na sua escola, que colabore na promoção de estratégias de ensino e aprendizagem mais dinâmicas e criativas?

Seja um líder deste processo!

Veja, no próximo capítulo, como colocá-lo em prática!



## OS ENCONTROS PROPOSTOS PELO GUIA CRESCER EM REDE: PLANEJANDO A FORMAÇÃO

---

Este guia, assim como os demais volumes desta coleção, tem como objetivo ser uma referência para que um professor assuma o papel de líder e ajude na organização de um processo de formação continuada na escola. A ideia é que o líder, junto com um grupo de professores, se organize e, com autonomia, crie oportunidades de:

- Refletir sobre o uso de metodologias ativas na prática docente;
- Conhecer e experimentar recursos tecnológicos que possam colaborar na implementação de práticas criativas e inovadoras de ensino e aprendizagem;
- Planejar novas estratégias de ensino e avaliar os resultados.

A prática proposta pelo Guia Crescer em Rede pode ser implementada junto a qualquer grupo de professores, do Ensino Fundamental I ao Ensino Médio, e de qualquer área do conhecimento. Isto é possível, pois o curso foi organizado de forma que cada professor possa olhar para a prática que está vivenciando com os alunos, no momento da formação, e possa planejar novas estratégias de ensino, tendo como suporte os recursos tecnológicos disponíveis na escola e/ou nas mãos de professores e alunos. Este tipo de formação é chamado de formação “mão na massa”.

As atividades propostas no Guia Crescer em Rede não preveem pré-requisitos, ou seja, não determinam que os professores envolvidos na formação já tenham tido experiência anterior com tecnologias digitais. Qualquer professor que tenha interesse pode participar dos encontros. Algumas estratégias podem ser pensadas para vivenciar essa formação. Neste guia, propomos que um professor que tenha mais familiaridade com as metodologias e tecnologias digitais assuma a liderança e organize os encontros. Como já dito, dependendo da disponibilidade do grupo, poderá ser feita uma nova organização dos encontros ou mesmo ampliar a carga horária, o que permite explorar com mais tranquilidade os recursos e refletir melhor sobre as oportunidades de aplicação junto aos alunos.

## Como se organizar para liderar as práticas propostas pelos encontros apresentados no Guia Crescer em Rede

Para que esta iniciativa seja um sucesso na escola, é muito importante planejar bem a formação. A seguir, contribuimos com nossa experiência e compartilhamos algumas dicas de ações que devem ser organizadas antes, durante e depois da formação.

### **ANTES** da formação:

- Divulgue a iniciativa para todos os professores da escola. Coloque cartazes na sala dos professores, comunique nas reuniões pedagógicas e na hora do intervalo. Acredite no seu potencial e na proposta para envolvê-los neste momento de aprendizagem! Compartilhamos no ANEXO 1 uma sugestão de cartaz para divulgar a iniciativa na escola.
- Faça uma enquete com os interessados para avaliar o melhor dia e horário para todos.
- Compartilhe o cronograma dos 12 encontros (data e horário) e enfatize a importância da presença em todos eles. No ANEXO 2, apresentamos uma sugestão de tabela para construção e apresentação do cronograma.
- Organize um processo de inscrição dos interessados. Monte uma lista com nomes e contatos. Caso esta seja sua primeira experiência na liderança de um processo de formação, pense em trabalhar com um grupo de no máximo 10 professores, para que você consiga administrar melhor este momento. Compartilhamos no ANEXO 3 uma planilha como sugestão para organização dos contatos e controle de presença nos encontros.
- Estude a proposta apresentada para cada encontro, apresentada neste capítulo. Leia a base conceitual disponível nos anexos de cada encontro e explore os recursos tecnológicos que serão apresentados. Verifique se eles rodam adequadamente nos computadores disponíveis na escola.
- Na semana em que ocorrerá o encontro, lembre todos os participantes. Coloque avisos na sala dos professores, escreva um e-mail ou passe mensagens de texto. É muito importante lembrá-los, pois, dependendo da distância entre um encontro e outro, muitos acabam esquecendo...
- Organize o espaço físico e verifique se todos os recursos tecnológicos estão em ordem.
- Viabilize um lanche, mesmo que simples. Afinal, são horas de trabalho!
- Aplique uma avaliação diagnóstica. É interessante ter um perfil do grupo no início da formação para fazer um comparativo do seu desenvolvimento, ao final do processo. Caso prefira, adapte-o ao modelo apresentado no ANEXO 4.

### **DURANTE** a formação:

- Chegue pelo menos 1 hora antes no local da formação e teste todos os equipamentos.
- Separe o material que será distribuído aos participantes.
- Crie um clima acolhedor e de confiança. Receba-os na porta e agradeça a presença. Uma música de fundo torna o ambiente bem agradável. Desta forma, eles se sentirão mais motivados a vivenciar esta oportunidade de aprendizagem.

- Antes de iniciar as atividades, apresente os objetivos do dia e estabeleça combinados para que as atividades transcorram com tranquilidade. Por exemplo: estabeleçam um acordo para o uso do celular.
- No final do dia, repasse quais foram os objetivos do dia, verificando com os participantes se eles foram atingidos e aplique uma avaliação para ter um retorno do grupo de como foi esse momento. Esta avaliação também o ajudará a se planejar melhor para as próximas oportunidades.

#### **DEPOIS** da formação:

- Tabule as avaliações diagnósticas e faça uma leitura dos resultados.
- Acompanhe os professores e veja se estão conseguindo colocar em prática o que aprenderam durante a formação.
- Estimule os professores que estiverem fazendo um bom trabalho a compartilharem a experiência com os demais professores, incentivando que outros trilhem este mesmo caminho.
- Ao final dos 10 encontros, aplique a avaliação de resultados proposta neste Guia, no ANEXO 6. Reúna os professores e compare com os dados apresentados no início da formação e avaliem os avanços que ocorreram neste processo. Sugerimos organizar um relatório final para ser apresentado à comunidade escolar e à sua Rede de Ensino. É muito interessante compartilhar essa conquista!
- Crie uma comunidade virtual (por meio de blog ou redes sociais) para continuar a interagir com os professores. É muito importante manter um diálogo próximo com eles, mesmo após a implementação dos 10 encontros, para que não desanimem ou a rotina sobrecarregada os leve a esquecer o que aprenderam e voltar a desenvolver práticas tradicionais de ensino. Somente com um repensar pedagógico permanente e muito planejamento conseguiremos mudar a realidade da educação brasileira.

Esperamos que cada um desses encontros seja um momento rico de troca de experiências e aprendizagem e que estimule não somente um repensar pedagógico, mas uma prática permanente de formação continuada na escola, liderada pela própria equipe que faz parte de cada comunidade escolar. Então, chega de conversa e vamos à prática. A seguir, apresentamos a proposta de cada encontro!

## ENCONTRO 1

**DIÁLOGO DAS ENTRELINHAS: O USO DO GOOGLE  
SITES PARA RECONTAR HISTÓRIAS EM LÍNGUA  
ESTRANGEIRA**

FERNANDA SALES PIETROLUONGO

**Let's go - Quem conta, remonta**

Como eram as aulas de inglês da sua escola? Quem falava mais, você ou o professor? Estas aulas conversavam com outras disciplinas? Todos nós já sabemos que nossos alunos são de uma geração que nasceu num mundo diferente do nosso, no qual o virtual e o real se confundem. Segundo Pietroluongo (2017), muitos jovens cresceram e ainda continuam a crescer com as novas tecnologias e podem dominar, com facilidade, o mundo da multimodalidade digital, que agrega novas habilidades ao sujeito: usar o teclado *touchscreen*, realizar buscas, fazer download instantâneo de músicas, vídeos e textos, brincar, entre outros. Eles, os *insiders*, confiam em nós, (*outsiders* da geração anterior) para tecer redes de conhecimento. Mas como caminhar lado a lado com essa realidade, ainda nova para muitas escolas?

Nas salas de aula muitas vezes a digitalidade é vista como mera ferramenta, usada equivocadamente em atividades que miram na forma ao invés do conteúdo. Um exemplo disso, no ensino de inglês, é quando o professor escolhe uma música atual no **Youtube** e pede que os alunos preencham a tradicional e velha atividade de completar as lacunas da letra da música com palavras em inglês. Ou seja, a aula "digital" se resume a exercícios mecânicos que priorizam a gramática e o léxico. Além disso, às vezes, as imagens escolhidas retratam uma visão culturalmente estereotipada de representações estrangeiras, numa realidade com a qual muitos alunos não se identificam porque não se reconhecem.

Retomando o exemplo da aula de inglês, e se o professor propusesse que os alunos, além de preencherem as lacunas, também opinassem sobre o que o autor da música quis dizer, sobre as marcas culturais das imagens do clipe ou da história por trás da música, sobre seus gostos musicais? Como seriam essas músicas no estilo brasileiro? Africano? Indiano?

Nesse olhar, reconhecendo a sala de aula como espaço de aprendizagem e de interação social, o objetivo dessa proposta é a criação de sites para releituras midiáticas em aulas de Língua Inglesa, envolvendo, além das quatro habilidades desse idioma (ler, ouvir, escrever e falar), as habilidades emocionais como criatividade, pensamento crítico, comunicação e colaboração.

## Google Sites



O **Google Sites** é uma das ferramentas oferecidas juntamente com o **G Suite Google**, que permite a criação e a manutenção de sites. Com uma interface simples, criar um site no **Google Sites** não requer conhecimentos técnicos como programação ou design, e qualquer usuário de **Gmail** pode utilizá-lo sem custos. Para acessar, vá até <https://sites.google.com> e faça login com a sua conta do **Gmail**.

Muitas escolas não têm acesso ou não permitem uso do **Youtube** para postagem de vídeos. O **Google Sites** armazena todas as produções dos alunos no **Google Drive**. Todos os dados compartilhados via **Google Sites** mantêm as restrições de acesso originais de cada documento, por isso podemos restringir o material postado. A facilidade do **Google Sites** se dá pela interface intuitiva e fácil, pois se assemelha ao editor de texto do **WORD**.

Além de ser fácil criar, o *layout* é automaticamente ajustado para abrir em smartphones e tablets. A possibilidade de personalização é imensa. Na prática, o professor decide o tema a ser estudado e organiza os alunos em grupos. Ele atua como mediador das inúmeras oportunidades de aprendizagem que os alunos terão; da escolha do nome do e-mail; do título e do *layout* do site (cor, estilo, fonte, formato); da criação da história que será filmada, da negociação do formato (estilo, duração, tipo); da participação de cada aluno nos filmes; da divisão de tarefas para a edição das imagens, dos créditos, efeitos especiais, som, etc.; dos comentários nos sites, troca de e-mails com o professor para eventuais dúvidas. Tudo isso na língua estrangeira estudada.

### Objetivos na aplicação dessa atividade:

- Estimular o pensamento crítico, a autonomia e a resolução de problemas, pela valorização e utilização dos conhecimentos sobre o mundo físico, cultural e digital;
- Desenvolver o protagonismo a partir da valorização e da apropriação de conhecimentos e experiências;
- Oportunizar o trabalho em equipe com foco na necessidade de argumentação baseada em fatos, dados e informações confiáveis, além da compreensão das tecnologias digitais de forma crítica, significativa e ética;
- Promover a ampliação do vocabulário na Língua Inglesa e a autonomia digital, a partir das mídias e da tecnologia, contribuindo para o avanço dos multiletramentos.

Vale destacar que a atividade de criação de sites propõe outra metodologia e ferramenta tão importante quanto desafiadora, que é a sala de aula invertida. O educador pode definir um

tema que não seja especificamente da Língua Inglesa. Pode-se propor, como sugestão, uma aula interdisciplinar, com os sites de uma determinada turma conversando com um assunto da disciplina de História ou Geografia. Um exemplo desta proposta foi o projeto do 7º ano das séries finais do Ensino Fundamental, do Colégio Salesiano Jardim Camburi, em Vitória/ES, em que os alunos foram desafiados a recontar fábulas de Esopo, gênero discursivo que estava sendo estudado nas disciplinas de Língua Portuguesa e Filosofia.

Nas aulas de inglês, os alunos criaram vídeos, gravados com celulares e tablets próprios, em variados espaços da escola, e postaram as produções em sites personalizados de forma que, na opinião dos alunos, todo o *layout* representasse a moral (ou a falta de) em cada fábula. Além de trocarem postagens no campo de comentários, opinando sobre os sites de outros colegas e de outras turmas. A culminância do projeto ocorreu de maneira divertida, simulando uma mostra de cinema.

### Sugestão de proposta didática:

#### Aula 1:

Definido o tema a ser estudado (que pode ser um texto ou um assunto curricular). Definir o tema a ser estudado, que pode ser extraído de um texto ou pode ser um assunto curricular. E os alunos, em grupo, deverão:

1. Escolher um líder (cada grupo deverá, democraticamente, escolher um líder que será porta-voz do grupo para resolver assuntos relacionados ao trabalho) e acessar uma conta de e-mail (**Gmail**) - caso não haja ainda uma conta de e-mail para a sala, eles deverão criar uma e deixar em posse do líder os dados de acesso (login e senha);
2. Acessar <https://sites.google.com/new>
3. Escolher um nome para o site;
4. Personalizar o site, utilizando as barras de ferramentas que aparecem na parte superior dele.

#### Aula 2:

1. Escrever um roteiro para o vídeo, definindo o formato (paródia, videoclipe, *stopmotion*, *storyboards*, etc);
2. Locações e atribuições de cada aluno na filmagem: escrever um roteiro, em inglês, sobre a produção, descrevendo as responsabilidades e o papel de cada aluno durante a elaboração do trabalho, bem como o equipamento que usarão para fazer a filmagem.

**OBS.:** Sugestões do que pode ser feito: jornal falado; propaganda; trailer de um filme sobre uma história; reportagem com base num acontecimento específico; dramatização; clip musical; sátira; fantoches; paródia.

### **Aula 3:**

Filmagem: os alunos deverão utilizar os vários espaços da escola para realizar a filmagem do que escolheram. Eles poderão, também, fazer uma animação, caso tenham habilidade.

### **Aula 4:**

Edição dos vídeos:

- Escolher um aluno para ser o editor;
- Recriar uma história em vídeo, de formato livre;
- Postar a história criada no site.

### **Aula 5:**

Visualizar os sites dos outros grupos e postar comentários, curtir e compartilhar informações sobre os conteúdos dos sites dos colegas;

### **Desafios encontrados**

Um possível desafio, nessa atividade, é o estranhamento dos alunos na vivência pedagógica de uma sala de aula invertida, uma vez que é preciso se desvincular da tendência de seguir padrões e modelos pré-existentes, tão presentes no processo de ensino e aprendizagem de todos os componentes curriculares.

Além disso, o professor, muitas vezes, sente resistência em não “impor regras”, em não controlar o processo. Sobre essa percepção, pensamos que tal dificuldade possa vir do hábito, da prática em sala de aula, cujos alunos “não são estimulados a produzir conhecimento”, a se expressar (...) (FERRAZ 2015, p. 263).

### **Avaliar.com**

Atividades como essas, que priorizam a participação e o protagonismo do estudante, exigem processos avaliativos que se constituem de significativos momentos de crescimento para todos os sujeitos envolvidos nas ações de ensinar e de aprender. Por essa razão, a avaliação formativa é a mais adequada, por ser realizada de forma construtiva, durante todo o processo das atividades, por meio da observação e da contribuição não só do docente como também dos alunos. No que se refere aos critérios de avaliação dessas atividades (criação de site e sala de aula invertida), o docente pode estabelecer a ênfase nos registros multimodais, postados nos sites, cujos critérios específicos podem ser determinados pela instituição ou pelo educador (foco na oralidade, por exemplo), compartilhados, via e-mail, com os alunos, na forma de rubrica, que deve apresentar critérios claros e objetivos os quais permitem avaliar o desempenho dos estudantes nas atividades propostas.

Essa proposta abre, ainda, várias possibilidades de momentos para avaliação. Pode-se atribuir uma pontuação para os roteiros escritos, para os sites, para uma troca de e-mails entre os



grupos e o educador, para os vídeos etc. A culminância consiste no visionamento das produções por parte dos educandos, com escolha da melhor produção da turma.

Vivemos uma aceleração contínua de novos comportamentos. Os estudantes se apropriam de uma multilinguagem para se relacionar com a sociedade. A escola, enquanto principal agente de letramento, precisa acompanhá-los, adotando práticas de realização social dessas linguagens, considerando as diversas ferramentas acessíveis aos estudantes. A partir da premissa de que falar o idioma vai muito além do conhecimento do sistema linguístico e da organização dos discursos, essa atividade propõe Aulas Invertidas com o uso do **Google Sites** no caminhar da construção do conhecimento compartilhado e do conhecimento de um mundo multilíngue e multicultural na direção de um cidadão crítico.

### Referências:

FERRAZ, D. M. **Educação crítica em língua inglesa**: neoliberalismo, globalização e novos letramentos. Curitiba: Editora CRV, 2015.

LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. **Researching new literacies**: Web 2.0 practices and insider perspectives. *E-Learning and Digital Media*, v. 4, n. 3, p. 224-240, 2007.

MONTE MÓR, W. **Multimodalidades e comunicação**: antigas e novas questões no ensino de línguas estrangeiras. *Let. & Let.* Uberlândia-MG v. 26 n. 2, p. 469-476, jul. Dez. 2010.

PIETROLUONGO, F. **Changing Stories**: os novos pátios para o ensino de inglês como língua adicional/estrangeira. (Dissertação de Mestrado) UFES, 2017.

PRENSKY, Marc (2001). **Digital Natives, Digital Immigrants**. [electronic version] *On the Horizon*. 9 (5), 1.

ROJO, R. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola, 2009.

\_\_\_\_\_. Helena R. **Hipermodernidade, multiletramentos e gêneros discursivos**. São Paulo: Parábola, 2015.

## Plano de Aplicação

AÇÃO	TEMPO	ATIVIDADE	DESENVOLVIMENTO	MATERIAL DE APOIO
AQUECIMENTO	15 min	Perguntas motivadoras	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Como eram as aulas de inglês da sua escola?</li> <li>• Como eram as atividades de leitura?</li> <li>• Quais recursos o seu professor usava?</li> <li>• Como professores <i>outsiders</i> podem ensinar professores <i>insiders</i>?</li> </ul>	Anexo A Slides 2 e 3
APRESENTAÇÃO CONCEITUAL	30 min	Falar da ferramenta	<b>Google Sites</b> - o que é e como poderá nos auxiliar a responder às perguntas anteriores?	Anexo A Slides 4 e 5
EXPERIMENTAÇÃO	60 min	Utilização da ferramenta pelos professores	• Vide orientações do anexo.	Anexo A Slides 6 a 8
PLANEJAMENTO	30 min	Organização de uma atividade a ser desenvolvida pelos alunos em sala	Neste momento vocês deverão pensar em uma atividade que possa ser realizada pelos alunos com esta ferramenta. Isto pode ser feito em grupos ou individualmente. O importante é que esta atividade deverá privilegiar as vantagens pedagógicas discutidas na formação.	Anexo A Slide 9
COMPARTILHAMENTO DAS ATIVIDADES PENSADAS	30 min	Compartilhamento	Vocês deverão compartilhar com o grupo o que foi pensado para atividade em sala. Quem sabe uma nova ideia não surja?	Anexo A Slide 10
AVALIAÇÃO	15 min	Conclusões e avaliação do encontro	<p>** O formador que está conduzindo a oficina deverá realizar um fechamento sobre o dia, retomando pontos importantes passados durante o encontro.</p> <p>** Os professores deverão preencher uma avaliação final do encontro.</p>	Avaliação padrão no final do livro

## ENCONTRO 2

**FABAPP: COMO CRIAR APPS QUE IMPULSIONAM A APRENDIZAGEM?**

SANDRA HELOISA MOREIRA RANGEL VOLPI

GILSON CLEMENTE TAVARES

**Nativos digitais: um começo para a evolução do Homo Sapiens para o "Homo Digitalis"?**

Como se sabe, estamos diante de uma nova geração que respira o século XXI e, desde que nasceu, está familiarizada com a tecnologia e que por essa razão é batizada por muitos como "nativos digitais". De outro lado, gerações anteriores a estas tentam se adaptar a esse novo mundo e já perceberam que, quanto mais participam dele, mais aprendem com os novos desafios que mais estimulam novas propostas educacionais, consequentemente, mais se aproximam da integração sala de aula e sociedade.

Em contrapartida, encontramos também dificuldade, ou mesmo receio por parte de alguns educadores, de se envolverem com este novo mundo, seja por medo ou desinformação, mas somos provas vivas de que basta tentar e experimentar para ver que é possível; e por mais dificuldades que apareçam, é preciso ter coragem, resiliência e empatia, além de ser necessário, também, contar com o apoio de colaboradores do setor de informática, para auxiliar e viabilizar projetos que envolvam tecnologia.

**Você sabe o que é um *app*? E QRCode, já ouviu falar?**

*App* é o termo atribuído à palavra de origem inglesa "*Aplication*" e que, em português, significa aplicativo. Trata-se de um *software* que é instalado em um dispositivo móvel, como um celular ou Tablet, que pode ser pago ou não. No caso do projeto que iremos realizar neste capítulo, criaremos nosso próprio aplicativo e para isso, a plataforma escolhida para nos ajudar nesta missão foi a conhecida **Fábrica de Aplicativos** ([www.fabricadeaplicativos.com.br](http://www.fabricadeaplicativos.com.br)), por ser de fácil acesso e manuseio e por ser gratuita. Aliada a ela, iremos utilizar também a ferramenta de leitor de código QR Code.

O QR Code é uma ferramenta muito utilizada em todo mundo, que significa "*Quick Response Code*", ou seja, "resposta para algo". Uma curiosidade é que diferente do que muitos pensam, esta não é uma criação completamente atual, na verdade, ela foi criada pela empresa japonesa Denso-Wave no ano de 1994, ainda no nascimento da Internet e do WWW, no intuito de condensar informações sobre a linha de montagem da empresa, bem como controlar a fabricação de

suas peças. No ano de 2003 o leitor de código saiu do mundo industrial e das linhas de montagem e expandiu sua usabilidade, passando também a ser utilizado em celulares *smartphones* através de suas câmeras. Em 2010 ele se aperfeiçoou e se propagou para os celulares populares.



Para usá-lo, é preciso ter um celular com câmera, baixar o *app*, como o **QR Code Reader (gratuito)** - para as novas versões do Iphone, basta abrir a câmera. Usando o aplicativo, a câmera do celular será aberta e você deverá aproximar-se do símbolo do código que deseja decodificar. Depois o arquivo será aberto e você já estará utilizando essa ferramenta! Outro ponto muito legal é que, além de ler os códigos, podemos também criar um!! Basta acessar o *site* **QR CodeMonkey**.

Já pensou em fazer uma caça ao tesouro com os alunos e as pistas estarem decodificadas e prontas para serem abertas com o leitor de QR Code?

O QR Code é um meio eficaz e de valor acessível para se estar conectado com o mundo contemporâneo. Trata-se de um recurso pedagógico que, de forma inclusiva, conecta-se ao usuário como algo presente em seu dia a dia, por isso torna-se um grande motivador da aprendizagem, que estimula a relação educando-educador.

### **Chegou a hora da mão na massa: como aplicar?**

Apresentamos algumas sugestões de aplicação dessa atividade, que pode ser realizada por diversos componentes curriculares.

- **Geografia** - Pode ser usada para o estudo das regiões brasileiras, estudo de relevos, rios, vegetação, mapeamento e um guia de pontos turísticos de cada cidade etc.
- **Matemática** - Estudos de figuras geométricas, criação de um banco de fórmulas, tabuadas, resumos de conceitos importantes etc.
- **Ciências** - Armazenamento de características dos filos e reinos de seres vivos, tipos de órgãos das plantas, informações importantes sobre os sistemas do corpo humano, funções das organelas das células etc.
- **Português** - Descrições rápidas sobre regras de acentuação, cartilha virtual de palavras, verbos etc.
- **História** - Descrições sobre a linha do tempo, fatos importantes da história etc.

### **O case do nosso projeto**

Nosso projeto foi desenvolvido no Colégio Salesiano Santa Rosa-Niterói, com a disciplina de Ciências, e envolveu os alunos de quatro turmas do sexto ano do Ensino Fundamental. O trabalho passou por duas fases: a primeira de pesquisa e a segunda de confecção do aplicativo com a ferramenta QR Code.

A fase da pesquisa foi organizada em três etapas: na primeira ocorreu uma pesquisa ampla, cada aluno estudou, em casa, sobre os mais variados vegetais pertinentes a uma horta, de acordo com o seu interesse. Essa etapa levou o educando a se interessar por vegetais já vistos por eles nos mercados e feiras, mas cuja origem era desconhecida para eles, por isso ficaram ansiosos e, à medida que iam fazendo as descobertas, puderam trocar informações com pais/familiares. Na segunda etapa dessa fase da pesquisa, os alunos foram divididos em grupos, dentro de suas salas, para compartilhar as pesquisas realizadas. Os alunos utilizaram as mídias que conheciam (**word** e **powerpoint**) para apresentar de forma colaborativa os seguintes itens a respeito dos vegetais estudados: nome científico, origem, meses de plantio, solo adequado para o plantio, informações do plantio e utilidade do objeto de estudo. Na terceira etapa, uma vez finalizadas as pesquisas feitas pelos educandos nas etapas anteriores e já copiladas, elas foram encaminhadas à professora que, ao criar um endereço eletrônico de trabalho, conseguiu viabilizar a comunicação entre todos, o que foi muito rico, pois os educandos puderam dialogar virtualmente, por meio de argumentos mediados pela educadora. Eles adoraram a ideia de estabelecerem um fórum, o que gerou várias sugestões.

A segunda fase do trabalho envolveu o Assistente da Informática Educativa no colégio. Ele auxiliou os alunos na postagem dos dados coletados na pesquisa, no formato do aplicativo. Os educandos ficaram encantados quando puderam organizar o material pesquisado nessa ferramenta tecnológica escolhida em comum acordo (professora, educando e TE). Para a pré confecção do aplicativo foi necessário, em um primeiro momento, pesquisar na internet fotos de hortas para ilustrar as informações geradas. No segundo momento, eles perceberam a importância do ícone que comporia a tela inicial e elegeram quatro: Horta, Alunos do 6º ano, **App SalesiHorta** e Colaboradores. Subsequente a isso, escolheram a imagem que iria compor os textos finais.

Passemos, agora, a apresentar como esta proposta pode ser desenvolvida nas escolas:

- **Aula 1:** A ferramenta deve ser apresentada ao educador ou educando sobre o conteúdo em questão. Para tal devem ser passada algumas informações sobre o código QR Code: Como surgiu? É utilizada no dia a dia? Você já utilizou? Depois é interessante fazer questionamentos sobre o assunto a ser trabalhado na atividade, como por exemplo: o que sabemos sobre hortas? Se tivéssemos informações sobre ela em um dispositivo móvel, quais vantagens teríamos?
- **Aula 2:** Solicitar que cada educando faça a pesquisa do tema da atividade e que, depois de pronta, componha-se com as demais pesquisas do grupo e produza uma conclusão sobre o tema pesquisado. Neste caso, podem usar os meios de comunicação digitais para unirem as informações, como o **PowerPoint**.
- **Aula 3:** No setor de informática, conte com uma sala onde vários alunos reunidos possam aprender de maneira conectada. Primeiro, devem acessar o endereço: [www.fabricadeaplicativos.com.br](http://www.fabricadeaplicativos.com.br). Em seguida, deve-se criar uma conta, neste caso, clique em começar meu app. Depois,

localizar os *templates* (são kits iniciais pré-prontos de projetos) que já estão customizados, mas que podem ser alterados sem problemas.

- **Aula 4:** Chegou o momento de construir o *app*: primeiro, o design; segundo, o conteúdo trabalhado; e terceiro, as configurações. Também pode colocar o nome do *app* escolhido pela turma, colocar as imagens selecionadas, as cores, login, entre outros. Lembrando sempre de ir salvando para garantir o trabalho feito.
- **Aula 5:** Vamos finalizar o trabalho! Para isso, no canto superior clicar em finalizar, escolher o nome do *app*, o link deste *app* e pelo menos uma funcionalidade. Como o que foi feito foi gratuito, o usuário pode encontrar três versões de *app*:
  - a) Para **IOS - Iphone** a publicação usará a **App Store**, loja da **Apple** de onde vão baixar.
  - b) Aplicativo da Web, funciona como um site para smartphones. Neste caso o usuário vai fazer uso do **Google, Edge, Safari** entre outros.
  - c) Para **Android** deve ser usado a **Play Store**.
- **Aula 6:** Após finalizado o aplicativo, levante a seguinte questão: Como compartilhá-lo com as pessoas? Por meio do QR Code! Como o aplicativo já gera o código QR Code automaticamente, depois de pronto, ele deve ser projetado na tela para que os educandos e/ou educadores capturem em seu celular. Você pode compartilhar na feira de ciências, na reunião de pais, em um evento... Todos vão se encantar!

#### Gerador de QR Code.

- 1º passo: Acessar o link <https://www.qrcode-monkey.com>.
- 2º passo: Selecionar o tipo
- 3º passo: Preencher os detalhes
- 4º passo: Fazer o download do QR Code

#### Desafios encontrados...

Um desafio encontrado foi para organizar os grupos de forma que todos se sentissem incluídos. Optamos por um trabalho colaborativo, cuja troca de experiências foi primordial: responder a todas as indagações, aproveitando as diversas sugestões, priorizando o respeito e o acolhimento ao que o outro compartilhou. Outro desafio foi o de encontrar um aplicativo de fácil acesso e manuseio para o público que fosse utilizá-lo.

#### Como avaliar?

A avaliação teve caráter formativo, porque se deu em todo processo, com os instrumentos de observação, levantando considerações reflexivas e analíticas da pesquisa individual e em

grupo e do trabalho realizado nos encontros na sala de informática. Os critérios pontuados foram: envolvimento, interesse e empenho no trabalho.

### **Referências**

*Sites consultados:*

[\*https://canaldoensino.com.br\*](https://canaldoensino.com.br)

[\*https://educador.brasilecola.uol.com.br\*](https://educador.brasilecola.uol.com.br)

[\*www.fabricadeaplicativos.com.br\*](http://www.fabricadeaplicativos.com.br)

[\*www.wikipedia.org\*](http://www.wikipedia.org)

[\*www.fundacaotelefonica.org.br\*](http://www.fundacaotelefonica.org.br)

[\*https://www.qrcode-monkey.com\*](https://www.qrcode-monkey.com)

## Plano de Aplicação

AÇÃO	TEMPO	ATIVIDADE	DESENVOLVIMENTO	MATERIAL DE APOIO
AQUECIMENTO	15 min	Perguntas motivadoras	Você sabe o que é um aplicativo? Costuma utilizar algum? Quais as vantagens dele? Você já ouviu falar em QR Code? “No ambiente educacional, onde aplicaria essa ferramenta?”	Anexo B Slide 2
APRESENTAÇÃO CONCEITUAL	30 min	Falar da ferramenta	Apresentação do site criador de aplicativos e do aplicativo do QR Code. Fechar falando da sua aplicabilidade no meio educacional.	Anexo B Slide 3 a 5
EXPERIMENTAÇÃO	60 min	Utilização da ferramenta pelos professores	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fazer um protótipo no sulfite de <i>app</i>: pensar em por que criá-lo, quais suas vantagens para quem usar, quais problemas irá solucionar etc..</li> <li>Usar o site indicado no capítulo para criar o <i>app</i>.</li> </ul>	Anexo B Slide 6 a 8
COMPARTILHAMENTO DAS ATIVIDADES	30 min	Compartilhamento	Em grupo, os professores deverão compartilhar com todos o que foi pensado para a atividade. Para isso, deverão compartilhar por meio de QR Code!	
PLANEJAMENTO	30 min	Esboço de uma atividade para aplicar com os alunos	Neste momento o formador deverá orientar a turma de professores a pensar em uma atividade que possa ser realizada pelos alunos com esta ferramenta. Isso pode ser feito em grupos ou individualmente. O importante é que esta atividade deverá privilegiar as vantagens pedagógicas presentes no texto.	Anexo B Slide 9
AValiação	15 min	Conclusões e avaliação do encontro	<p>** O formador que está conduzindo a oficina deverá realizar um fechamento sobre o dia, retomando pontos importantes passados durante o encontro.</p> <p>** Os professores deverão preencher uma avaliação final do encontro.</p>	Avaliação padrão no final do livro



## ENCONTRO 3

**UTILIZANDO O KAHOOT COMO ALIADO  
DA GAMIFICAÇÃO**

LUCIANA MILENE DOS SANTOS

O que motiva uma pessoa a levantar todos os dias para ir ao trabalho, à escola ou ao mercado? Podemos pensar no dinheiro, na aquisição de conhecimentos ou na necessidade. Não importa o fator, tudo que fazemos na vida possui um quê motivador por trás, não é mesmo? Nenhuma vontade ou ação é isenta da curva motivacional presente em nossa mente. O que pode mudar de indivíduo para indivíduo é de onde parte essa motivação: de dentro da gente, de fora ou dos dois. Um bom exemplo para refletir sobre motivação são os jogos: por que será que os jogadores ficam motivados a terminar uma fase e prosseguir para a próxima? O que os jogos possuem que podemos tirar como lição? Estas perguntas andam pairando a sociedade e já até ganharam um nome, gamificação!

Ela não é bem uma metodologia, pois não há receita pronta de como fazer! É muito mais uma abordagem totalmente moldável e adaptável a diversos contextos da nossa vida, sejam eles corporativos, em sala de aula etc. Não há um conceito definitivo do que fazer e como fazer, mas sim elementos que identificam a existência deste processo. Para responder às perguntas do parágrafo anterior, podemos considerar que nos jogos temos o lançamento constante de desafios, o cumprimento de regras, metas claras para os objetivos, conquistas de pontos e troféus, ranqueamento e superação de níveis. São elementos que tornam a experiência muito instigante e única, envolvendo o jogador. Mas será que isso funciona na escola?

Um dos objetivos da Gamificação na escola é possibilitar que os estudantes construam processos que levem a uma aprendizagem significativa sobre um determinado tema. É possível transformar cada atividade em fases ou desafios, as notas em emblemas, os alunos em avatares e a cada avanço de fase, os avatares ganham poderes! Para nós pode não ser tão instigante, mas pense como uma criança! O máximo, não é?!

Este trabalho nasceu do desejo de tornar as aulas mais atrativas e interessantes aos alunos. Com apoio dos livros didáticos da **Edebê**, foram selecionados alguns assuntos abordados na unidade 2 e, assim, foi realizado um trabalho interdisciplinar a partir da relação entre eles para utilizar as novas tecnologias como suporte para despertar nos alunos um interesse expressivo e uma aprendizagem significativa. A educadora utilizou como assunto principal o trabalho nos

engenhos na época da colonização e assim explorou os conteúdos das demais disciplinas que estavam sendo trabalhados ao mesmo tempo de maneira contextualizada e interdisciplinar.

**Afinal, como podemos tornar a nossas aulas mais interessantes?**



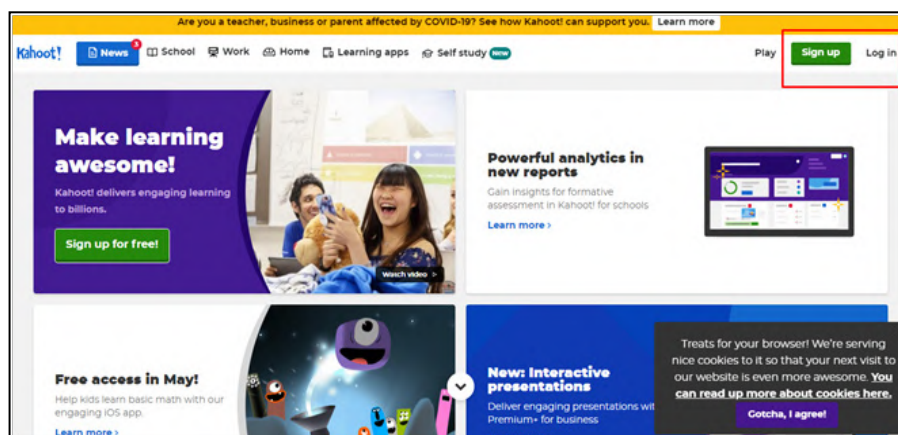
Para desenvolver este trabalho foi utilizada a ferramenta **Kahoot**, uma plataforma de ensino disponível na web que funciona como um *gameshow*. A professora criou questionários de múltipla escolha (sempre com 4 opções de respostas) e os alunos participaram on-line, cada um com seu dispositivo (computador, tablet ou celular).

Trata-se de um sistema de questionários on-line, criado na Noruega, que funciona como um programa de TV misturado com um jogo de videogame. Os professores ficam no papel de apresentadores, fazem perguntas de múltipla escolha sobre um assunto e as projetam de cada vez em uma tela na frente dos alunos, que têm até 30 segundos para responder. Eles ganham pontos para cada resposta correta, além de pontos extras para quem clica mais rápido na resposta. Outro ponto interessante é que durante o período de resposta, o **Kahoot** faz um som de contagem regressiva que lembra o som de outros videogames. Um gongo soa quando o tempo acaba e a tela mostra imediatamente o número de respostas certas e erradas dos alunos. Em seguida surge um ranking, listando os cinco melhores alunos e os pontos obtidos.

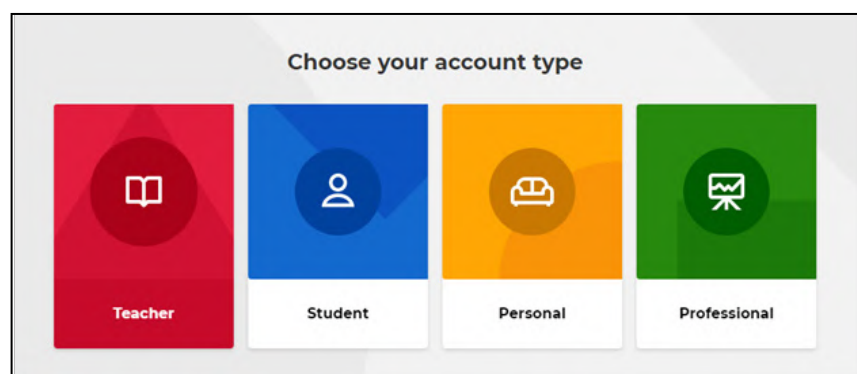
Esta ferramenta digital possibilita também a inserção de imagens nas perguntas, conduzindo os alunos à reflexão de maneira interativa, levando-os a analisar e a fazer associações antes de selecionar a resposta, evitando ao máximo a ação de responder impulsivamente.

**Vamos conhecer melhor?**

1. Acesse <https://kahoot.com/>
2. Clique em "Sign Up" para se cadastrar ou em "Log in" para entrar, caso já tenha uma conta lá.

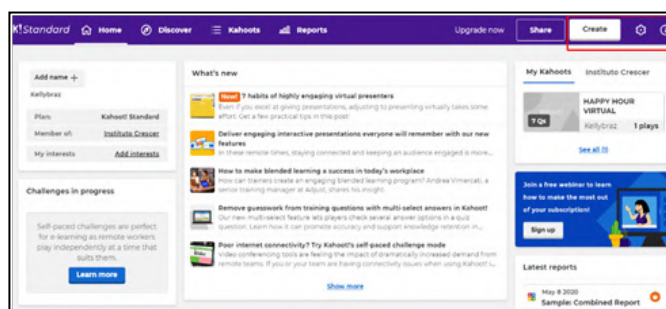


3. Escolha a conta que deseja. Recomendamos a conta de “Teacher”.

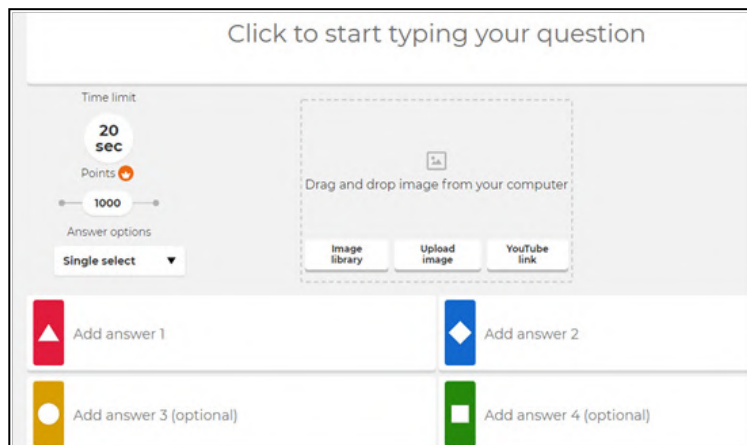


4. Após isso, clique em “School” e depois informe os seus dados ou entre com a sua conta **Microsoft** ou **Google**.

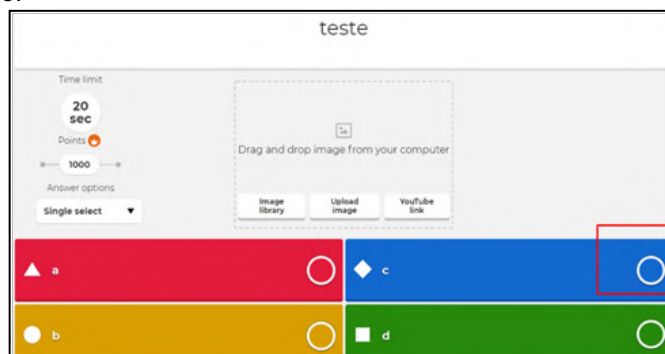
5. Para criar o seu primeiro quiz de perguntas e respostas, clique em “Create”, no canto direito superior da tela, conforme imagem abaixo.



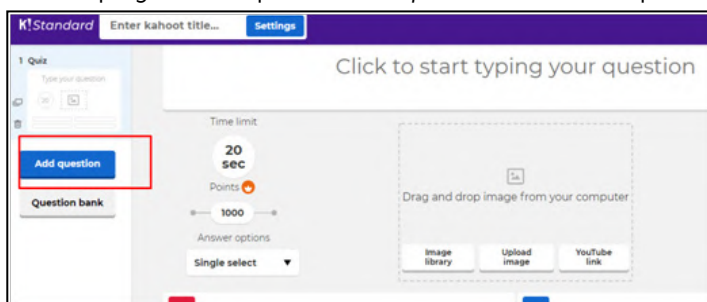
6. Em “Click to start typing your question” você poderá escrever a pergunta que deseja inserir. Nos símbolos coloridos abaixo, você poderá adicionar as respostas. Caso queira fazer uma pergunta utilizando uma imagem, poderá fazer isso na opção “Upload image”, “Youtube Link” ou “Image Library”.



7. Para informar qual a resposta correta, clique sobre ela, no círculo, conforme no exemplo da imagem abaixo.

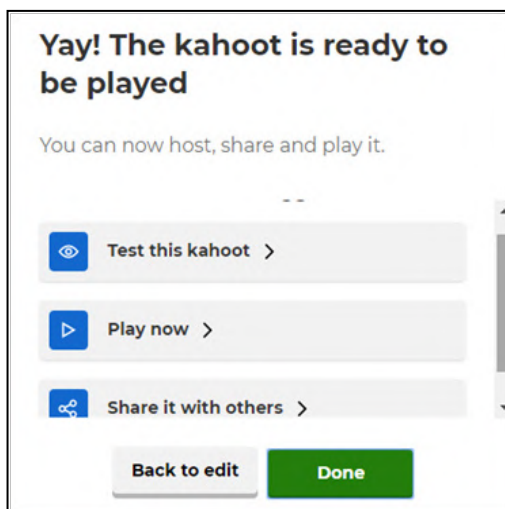


8. Para adicionar novas perguntas, clique em “Add question” no lado esquerdo da tela.



9. Quando terminar de inserir as perguntas, clique em “Done” no canto superior direito da tela. Após clicar, informe um título para esta atividade.

Você poderá testar ou já começar a jogar, você decide!



Caso você clique em “Done”, voltará para a sua tela inicial e o seu **kahoot** estará lá.

10. Quando você clicar em “Play” ou “Play now”, há a possibilidade de jogar em uma video conferência, em conjunto, ou de maneira individual. Para uma aula presencial, recomendo o modo *Assign*. Após isso, um código é gerado para que você compartilhe com a turma. Eles deverão abrir o **kahoot** no celular ou tablets e inserir o código para entrar no *quiz*.

### Vantagens desta ferramenta

O **Kahoot** como jogo digital proporciona momentos de aprendizagem colaborativa, na qual, professores e alunos podem criar, trocar e valorizar os conhecimentos prévios e desenvolvidos durante o jogo. Os jogos educativos digitais, além de inovadores, alcançam um maior número de jogadores, uma vez que existem inúmeros formatos disponíveis para downloads acessíveis gratuitamente em plataformas digitais. O professor pode usar o **Kahoot** de muitas maneiras, tudo vai depender dos seus objetivos educacionais.

É uma boa ferramenta para discussão onde os alunos podem votar por exemplo, questões éticas de forma anônima. Também é uma ferramenta para resumir um tópico de uma forma divertida, interativa e envolvente. Outra maneira de usar o **Kahoot** é para investigar os conhecimentos dos alunos sobre conteúdos abordados em sala de aula. Com esta ferramenta os alunos têm a oportunidade de aprender enquanto se divertem e se sentem encorajados porque estão jogando, e não simplesmente marcando um *quiz* no caderno.

Para utilizar esta ferramenta digital dentro da sala de aula, o professor precisa primeiramente trabalhar o tema com os alunos, explorar conceitos e reforçar o conteúdo. Na sequência, deverá apresentar aos alunos (caso não conheçam) o que é o **Kahoot** e como funciona. Poderá utilizar os tutoriais disponíveis na web para mostrar como a plataforma é simples, interativa e envolvente, capaz de transformar a aprendizagem em um momento significativo e alegre.

Um dos desafios iniciais da utilização do **Kahoot** em sala de aula é a organização da turma diante das primeiras aulas, utilizando a ferramenta digital. Os alunos podem ficar agitados e ansiosos por não conhecerem e por ser um “jogo” que envolve disputa. A estrutura da escola também pode ser reconhecida como um possível desafio para a utilização da ferramenta pelo professor, pois é necessário que a internet tenha capacidade de suportar todos os dispositivos dos alunos conectados e ainda que as salas de aula sejam equipadas com pelo menos um computador e um *data show*.

### Referências

Dellos, R. **Kahoot!** A digital game resource for learning. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2015, 12(4), 49-52.

SANTOS COSTA, G. **Kahoot:** um gameshow em sala de aula. 2016. Disponível em: <http://www.giseldacosta.com/wordpress/kahoot-um-gameshow-em-sala-de-aula>. Acesso em 18 de jun. 2018.

## Plano de Aplicação

AÇÃO	TEMPO	ATIVIDADE	DESENVOLVIMENTO	MATERIAL DE APOIO
AQUECIMENTO	15 min	Promover reflexão conforme o início deste capítulo, buscando entender os fatores que promovem a motivação	Você já ouviu falar em gamificação? O que será que os jogos possuem de tão fascinante para estimular os jogadores? Quais destes aspectos podem estimular a motivação dos alunos em sala?	Anexo C Slide 2 e 3
APRESENTAÇÃO CONCEITUAL	30 min	Falar da ferramenta	Apresentar a ferramenta, conforme apresentado neste capítulo.	Anexo C Slides 4 a 12
EXPERIMENTAÇÃO	60 min	Utilização da ferramenta pelos professores	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Separar a sala em dois grupos.</li> <li>• O grupo 1 ficará com a tarefa de produzir um <i>quiz</i> sobre fatos históricos do Brasil e o grupo 2 sobre fatos históricos falsos (<i>fake News</i>) do Brasil.</li> <li>• O grupo 1 fará no estilo “a, b, c, d” e o grupo 2 no estilo “verdadeiro/falso”.</li> <li>• Os grupos deverão responder as perguntas um do outro ao final da atividade.</li> </ul>	Anexo C Slides 13 e 14
PLANEJAMENTO	30 min	Organização de uma atividade a ser desenvolvida pelos alunos em sala	Neste momento o formador deverá orientar a turma de professores a pensar em uma atividade que possa ser realizada pelos alunos com esta ferramenta. Isto pode ser feito em grupos ou individualmente. O importante é que esta atividade deverá privilegiar as vantagens pedagógicas presentes no texto.	Anexo C Slide 15
COMPARTILHAMENTO DAS ATIVIDADES PENSADAS	30 min	Compartilhamento	** Em grupo, os professores deverão compartilhar com todos o que foi pensado para atividade.	Anexo C Slide 16
AValiação	15 min	Conclusões e avaliação do encontro	<p>** O formador que está conduzindo a oficina deverá realizar um fechamento sobre o dia, retomando pontos importantes passados durante o encontro.</p> <p>** Os professores deverão preencher uma avaliação final do encontro.</p>	Documento padrão para todos os capítulos para preenchimento da avaliação

---

## ENCONTRO 4

# VIRTUALIZANDO EXPERIÊNCIAS COM O GOOGLE CARDBOARD

ROMEU ALVIM LACERDA  
WILTON NATAL MILANI

---

### Mundo WWW – vilão ou mocinho?

O mundo virtual é uma demanda cada vez mais constante para a nossa sociedade. A cada dia, estamos mais conectados e ligados à internet e suas tecnologias. Seja nas redes sociais ou nas mídias digitais de modo geral, os tempos atuais demonstram como o dia a dia tem sido transformado pelo advento e a expansão da internet e nesta história de ser ou não conectado, o mundo virtual é muitas vezes compreendido como um inimigo, sobretudo para a educação, algo fora do lugar e sem potencialidade para a aprendizagem.

Crianças e adolescentes são afeitos à estas linguagens e arriscamos dizer que são verdadeiros exploradores nativos da internet, ativos na rede mundial e propulsores do patamar de importância que ela hoje inegavelmente ocupa. E os educadores não estão - nem de perto - imunes a essa emergência da internet e do virtual. Professores e professoras precisam aprender constantemente sobre novos recursos, ferramentas, dispositivos, aplicativos e linguagens na tentativa de ao menos compreender o mundo em que vivem os seus alunos.

É muito importante então que repensemos as práticas educacionais nas escolas, conectando a sala de aula com o mundo e não o isolando como algo independente. Se a internet nos desafia e nos desloca de nossos lugares de fala, precisamos ir ao encontro da contemporaneidade. A relevância, portanto, da internet, do mundo virtual e de seus usos na educação, aparece quando nos dispomos a mudarmos nosso olhar, da resistência para uma busca por compreender as potencialidades destas ferramentas na formação de canais de educação e de sociabilidade. É o olhar para dentro e para fora!

### Proposta pedagógica utilizando o Google Cardboard: história e matemática - a virtualidade que aproxima saberes

A Feira Cultural (FECULT) da Escola Nossa Senhora Auxiliadora é um evento bienal que tem como proposta pedagógica desenvolver e divulgar o trabalho interdisciplinar realizado no ensino das disciplinas do currículo escolar. O objetivo central desta feira também é incentivar as



práticas interdisciplinares, partindo ainda de uma lógica pensada em contribuir para despertar na juventude o interesse e a curiosidade pela pesquisa e o fazer científico.

Assim, a Feira Cultural é um projeto que estimula a cada edição em que aconteça interação entre disciplinas e os saberes escolares, abrindo espaço nas salas de aula para oportunidades de aprimoramento de práticas e metodologias. Neste projeto, a união da matemática à história começou quando um sorteio promovido pela coordenação colocou os dois docentes das áreas como parceiros para um projeto da Feira Cultural do ano de 2017.

Foi utilizada a estratégia de convidar os alunos a comporem uma exposição de fotos sobre o maior patrimônio histórico-cultural e religioso da cidade de Ponte Nova: a Matriz de São Sebastião, monumento religioso erigido no século XVIII, como produto-final a ser apresentado na Feira Cultural.

Nesta proposta interdisciplinar, o conteúdo de matemática seria o caminho responsável por ajudar os alunos a iniciarem uma compreensão e um estudo de aspectos históricos da primeira igreja de Ponte Nova. Trabalhando com duas turmas de nono ano do ensino fundamental, a proposta adotada envolvia voltar os olhares para ângulos, paralelas, frações e traços, tentando observar que aspectos culturais estes elementos poderiam revelar. Através de plantas, fotos e esboços arquitetônicos, os alunos estudaram um pouco do passado e da história de sua cidade nas linhas da histórica matriz de São Sebastião.

A virtualidade abria a exposição de fotos dos alunos no dia da Feira Cultural. Ao serem recebidos na entrada da exposição, os visitantes colocavam óculos de realidade virtual, o **Google Cardboard**, que permitia que fosse visto o interior da grande homenageada do dia: a Matriz.



O **Google Cardboard** é uma ferramenta de experiência com realidade virtual criada para ser utilizada junto com um smartphone. Ou seja, ela transforma o celular num óculos de realidade virtual de maneira simples e fácil.

O processo é simples, bastando instalar o aplicativo **Google Cardboard** ou o **Cardboard Câmera** (utilizado nesta tarefa relatada acima), que permite a geração de panoramas 360 graus que podem ser visualizados com realidade virtual, sendo que as fotos imersivas podem ser enriquecidas com som ambiente.

Para posicionar o celular e começar a utilizar, é preciso recortar o molde no site, colá-lo em uma superfície de papelão. Por meio dele, é possível reproduzir imagens em 3D, games que simulam ambientes virtuais e giroscópio.

Você pode fazer download do molde e montar sozinho o óculos por meio do site <https://arvr.google.com/cardboard/>

Há também a possibilidade de comprar o kit já montado pela internet, que facilita o processo. O intuito da utilização desta ferramenta foi gerar engajamento com o uso de entretenimento e da diversão. Ao dar espaço para a presença do virtual nesta atividade, foi enriquecido o poder de representação dos alunos, que fotografaram no presente um grande personagem de seu próprio passado.



A prática da realidade virtual educacional tangencia todas as competências da Base Nacional Comum Curricular, pois trabalha a aquisição do conhecimento através das experiências permitidas (visitação para fotos ou entrevistas, montagem da exposição), permitindo ao educador explicar a realidade de determinada cultura, quer seja arquitetônica ou social de forma ainda mais dinâmica. A virtualidade fornece estímulos ao pensamento científico, crítico e criativo, através da investigação de efeitos naturais ou sociais. Patrocina a apropriação de diferentes ferramentas digitais e mídias, e intensifica práticas cooperativas em torno do objeto de estudo comum, que neste caso que procuramos relatar foi a Igreja Matriz de São Sebastião de Ponte Nova.

**Foram então, nesta atividade, aspectos positivos a serem elencados:**

- Enriquecimento e transformação das aulas expositivas em repositórios de interação e experimentação lúdica, democratizando a capacidade de abstração conjunta, interativa e subjetiva;
- Maior motivação por parte dos alunos, e dos próprios educadores;
- Complemento ao material didático (independente da modalidade ou instituição);
- Reforço da utilização das TIC (tecnologias da informação e comunicação) na atividade docente, levantando a modalidade de formação continuada e reciclagem do profissional;
- Estímulo a pesquisa de campo.

**Referências:**

CONTE, Elaine. SANTOS, Vanice dos. **Filosofia da Educação na virtualidade da ação e expressão humana**. Novas Tecnologias na Educação. V. 11 Nº 2, novembro, 2013

GERAÇÃO, FAMÍLIA E JUVENTUDE NA ERA VIRTUAL. Márcia Stengel, Simone Pereira da Costa Dourado, Vanina Costa Dias, Samara Sousa Diniz Soares, Marilza de Lima Friche, Jéssica Butchers Lima Ferraz Fraga, Renata Sartori Locatelli, Luis Filipe Santo. **Psicologia em Revista**, Belo Horizonte, v. 24, n. 2, p. 424-441, ago. 2018.

## Plano de Aplicação

AÇÃO	TEMPO	ATIVIDADE	DESENVOLVIMENTO	MATERIAL DE APOIO
AQUECIMENTO	15 min	Perguntas motivadoras	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O mundo virtual é vilão ou mocinho da sociedade?</li> <li>• O que você mais gosta de fazer no “mundo virtual”?</li> <li>• Como podemos utilizar o mundo virtual a favor da educação?</li> </ul>	Anexo D Slides 2 a 4
APRESENTAÇÃO CONCEITUAL	30 min	Falar da ferramenta	Apresentar o aplicativo.	Anexo D Slide 5 a 8
EXPERIMENTAÇÃO	60 min	Utilização da ferramenta pelos professores	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formador, leve todos os materiais necessários para a realização da atividade na oficina, que são. Veja o passo a passo nesse vídeo:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=nXp150UnLw0">https://www.youtube.com/watch?v=nXp150UnLw0</a></li> <li>• Leve os materiais e peça para que os participantes montem a ferramenta que será utilizada para acoplar o celular.</li> </ul>	Anexo D Slides 9 a 11
PLANEJAMENTO	30 min	Organização de uma atividade a ser desenvolvida pelos alunos em sala	Neste momento o formador deverá orientar a turma de professores a pensar em uma atividade que possa ser realizada pelos alunos com esta ferramenta. Isto pode ser feito em grupos ou individualmente. O importante é que esta atividade deverá privilegiar as vantagens pedagógicas presentes no texto.	Anexo D Slide 12
COMPARTILHAMENTO DAS ATIVIDADES PENSADAS	30 min	Compartilhamento	** Em grupo, os professores deverão compartilhar com todos o que foi pensado para atividade.	Anexo D Slide 13
AValiação	15 min	Conclusões e avaliação do encontro	<p>** O formador que está conduzindo a oficina deverá realizar um fechamento sobre o dia, retomando pontos importantes passados durante o encontro.</p> <p>** Os professores deverão preencher uma avaliação final do encontro.</p>	Documento padrão para todos os capítulos para preenchimento da avaliação

## LITERATECH – EXPLORANDO A PLATAFORMA JOOMAG

MARIA DE FÁTIMA FLORES ARRUDA ROCHA  
LÍDIA HELENA GOMES DE OLIVEIRA

---

*“Quando as aves falam com as pedras e as rãs com as águas, é de poesia que estamos falando”*

Iniciamos nossa reflexão com uma frase de Manoel de Barros, pois gostaríamos de exaltar que a natureza nos revela a todo momento a poesia da vida, expressa-se em luz, cores, formas, sons diversificados e em fenômenos que nos assustam ou nos fazem pensar. Diante do atual contexto da sociedade e sua expansiva revolução tecnológica e do tempo on-line que passamos bem mais do que o presencial, vem à tona uma grande questão: onde perdemos, como seres humanos, essa capacidade de se encantar, sentir, experimentar e manifestar o que somos e como nos relacionamos com o mundo ao nosso redor, assim como se faz na natureza e no seu precioso ecossistema?

No curso da história, durante muito tempo, o ser humano viveu sob o regime de uma sociedade disciplinar que se dividia entre poder secular e poder temporal, Estado e Igreja. As pessoas agiam muitas vezes por obediência e reduzindo o seu potencial criativo e a sua sensibilidade em nome de uma crença ou poder. Hoje falamos de um mundo cujas fronteiras geográficas se ampliaram apenas com um clique, onde as fronteiras do pensamento são muito mais expansíveis no mundo do “www” e dos grandes buscadores que para tudo tem resposta pronta. Nossos desafios já não são mais voltados a cumprir as regras e dogmas de um sistema, mas sim aprender a lidar com muitas informações, sabendo distinguir o que é *fake* e o que é fato (se é que existe alguma verdade 100% verdadeira), entender qual o valor do hoje e do amanhã ou aprender a dosar a hiper exposição nas redes sociais. Há quem diga que já até perdemos o fio da meada e que é preciso tomar as rédeas novamente.

Como afirma Byung-Chul Han, a sociedade do século XXI não é mais uma sociedade disciplinar, mas uma sociedade de desempenho. Também seus habitantes não se chamam mais “sujeitos de obediência”, mas sim sujeitos de desempenho e produção. São empresários de si mesmos e como consequência, hoje lidamos com uma sociedade que limitou a sua capacidade de olhar, observar, refletir, contemplar, ficar em silêncio e criar. Segundo Byung, a contem-

plação foi desviada e transformada em hiper atenção e super desempenho, que pode produzir vazio, ansiedade e sujeitos cansados.

Neste cenário, a escola que antes era pautada na disciplina e na detenção do saber, hoje tem que aprender a lidar com a flexibilidade, acesso ilimitado à informação, as influências da tecnologia e o conhecimento superficial e por vezes descompromissado, que o homo sapiens do século XXI carrega em sua bagagem. O que antes era montado com uma certa fixidez, hoje se dilui. Segundo Bauman, as relações transformaram-se e tornaram-se voláteis na medida em que os parâmetros concretos de “classificação” se dissolveram. Trata-se do fenômeno da individualização do mundo, em que o sujeito agora se encontra “livre”, em certos pontos, para ser o que conseguir ser mediante suas próprias forças. A liquidez a que Bauman se refere é essa inconstância e solidez, geradas pela falta de pontos de referência individual e socialmente estabelecidos e generalizadores.

Sensibilizar, proporcionar o protagonismo, refletir sobre este novo mundo e as novas relações da nossa sociedade é o papel que a escola precisa exercer. Por meio de imagens, palavras, sons ou movimentos somos levados a contemplação, a sentir e, a partir daí, manifestar o que ela provoca em nós. É um gatilho de acesso à criatividade e ao potencial criativo que há em nós. Segundo Picasso, “toda criança é um artista. O problema é como continuar sendo um artista quando crescemos”.

Propiciar o acesso a textos literários, como poemas de diferentes épocas e autores, livros ou sites, vídeos e linguagem hipertextual abre caminhos que nos levam a um processo de autodescoberta, de travessia e comprometimento também com o coletivo, numa dimensão profundamente humana e cidadã. São formas de resgatar a criança artista que há em nós!

### Joomag: uma nova forma de produzir arte!

Recursos multimídia podem ser grandes aliados para que os alunos produzam seus próprios textos e assim desenvolvam sua criatividade! Eles podem ir além e construir materiais com imagens, sons, vídeos e outras mídias tão comuns a eles e importantes para que atuem de maneira criativa e ativa no século XXI. A plataforma **JOOMAG** é um *software* de publicação digital, uma vitrine virtual gigante para criar e publicar suas próprias revistas, jornais, boletins eletrônicos, livros eletrônicos, folhetos, catálogos, portfólios e outros. Além disso, pode ser uma ferramenta pedagógica para desenvolver diversas habilidades.

Ela faz materiais digitais e multifuncionais para criação de conteúdo interativo e dinâmico, com distribuição em diversos canais, monitoramento de desempenho e monetização. É utilizada por mais de 500.000 empresas no mundo todo, e as publicações digitais criadas na plataforma são automaticamente ajustadas para diversos formatos, não se limitando apenas a um. Os leitores poderão apreciar o trabalho em tablets, computadores, desktop e smartphones.

A plataforma oferece muitos modelos de alta qualidade para se publicar on-line com ferramentas avançadas de edição. Além disso, carrega vídeos do computador, **youtube** e outros sites diretamente para o conteúdo a serem editados.

Como ferramenta educacional, o Joomag pode ser utilizado de duas maneiras:

- Como usuário individual, acessa-se [www.joomag.com/pt-BR](http://www.joomag.com/pt-BR). Neste espaço pode-se explorar a ferramenta e utilizá-la por 14 dias gratuitamente. Ao clicar no plano gratuito, é preciso fazer um cadastro com e-mail e senha. Em seguida, é encaminhado para a plataforma onde se tem direito a explorar o site e realizar uma publicação.
- Outra forma de utilizar a plataforma é: ao acessar [www.joomag.com/pt-BR](http://www.joomag.com/pt-BR), escolhendo a opção de utilizar o **Joomag** para educação (**Joomag Edu**). Ao clicar nesta opção, uma nova janela será aberta com vários planos. A opção **Edu School** e **Edu Campus** têm um custo, mas para a opção **Edu class** o uso é gratuito para até 30 alunos, com direito a Editor Create, mais de 300 modelos Premium e recursos de colaboração.

Uma vez cadastrados, o segundo passo é levar os alunos ao laboratório para que possam explorar a ferramenta. É o momento em que deverão colocar a mão na massa e o interessante é que antes de direcionar o trabalho, eles poderão visitar vários modelos disponibilizados pela ferramenta: revista, jornal, boletim eletrônico, livro eletrônico, folheto, catálogo, portfólio ou outros. Ao escolherem o modelo e clicar na opção, abre-se a página para edição. A dica é que antes de explorar os recursos é interessante que assistam aos vídeos tutoriais. Há vários vídeos que orientam desde a edição de texto, adição de recursos de vídeos, arquivos, áudio e também orientações para publicação. E só de interagir com esses recursos de suporte e orientação para uso da ferramenta, os alunos adquirem segurança para começar a produzir.

Então, primeiro, eles deverão explorar e listar as possibilidades de materiais, depois elencar assuntos relevantes a serem tratados para, na sequência, definir o que será trabalhado; e, por último, realizar o trabalho de construção da sua própria publicação. Isso pode ser feito em grupo, duplas ou individualmente.

A vantagem do uso desta ferramenta é que os alunos podem desenvolver:

- Habilidades com as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs);
- Ter acesso a um programa que tem muitos recursos a serem explorados;
- Autonomia e protagonismo;
- Liberdade de expressão, criatividade e senso crítico;
- Trabalho colaborativo;
- Produção de projetos ricos e diferenciados (personalizados).

Como já foi explanado nos parágrafos anteriores, esta ferramenta pode ser aplicada em diferentes atividades pedagógicas. Como a ferramenta oferece vários tipos de edição, pode-se desenvolver projetos de Geografia, História, Ciência, Artes, Filosofia ou até mesmo atividades interdisciplinares em que os alunos apresentem o produto final de um projeto em um dos modelos oferecidos. Em todos os projetos o importante é que os professores orientem o percurso, incluindo base conceitual, estabelecendo regras de conduta e de utilização e, também, orientação durante a utilização da ferramenta.

No caso da nossa escola, o modelo escolhido na ferramenta foi o livro eletrônico para a construção de um livro de poesias. Tudo foi feito durante as aulas de literatura. O projeto foi realizado com os alunos do 2º ano do Ensino Médio do Centro Educacional “Nossa Senhora Auxiliadora” de Lins/SP. Durante as aulas de Literatura, nas rodas de leitura, foram contemplados três estilos de poemas cujos temas eram: revisitando minha história; eu e o mundo e minha palavra gera esperança e mudanças. Após a roda de leitura, proporcionamos momentos para reflexões, registros de impressão por meio de textos e imagens criativas. Na sequência, os alunos foram encaminhados ao laboratório de informática para apresentação e exploração da ferramenta **Joomag** (antes de os alunos irem para o laboratório, o professor fez o cadastro de cada um em sua conta para que pudessem receber o e-mail e assim acessar o programa).

### “No meio do caminho havia uma pedra”: desafios encontrados

Como todo projeto que propõe algo novo, dificuldades apareceram: o **Joomag** é uma ferramenta complexa ao primeiro olhar, mas oferece inúmeras oportunidades de trabalho. Os alunos apresentaram uma certa dificuldade em explorar o programa no início, mas além da parceria do professor e dos colegas, o programa oferece uma ajuda/suporte on-line ou por solicitação de e-mail.

### Sugestão de como avaliar

A avaliação pode ser realizada de forma processual pelo professor, ao longo do desenvolvimento de todo projeto; deve considerar todas as etapas, desde as orientações iniciais, as sequências de atividades em que os alunos adquirem autonomia e protagonismo e o produto final, que é fruto da realização de todas as etapas, de acordo com o envolvimento e superação de cada um. A culminância do projeto é, também, uma ação muito importante que deve ser avaliada. Neste projeto, além da edição do livro de poesias, conseguimos montar, por exemplo, uma apresentação para a escola. Que tal um sarau literário com a produção dos alunos para encerrar o projeto? Portanto, para todas as ações planejadas, é fundamental que, no processo avaliativo, o tipo de avaliação e seus respectivos critérios sejam bem definidos e, sobretudo, alinhados aos objetivos estabelecidos, uma vez que a avaliação é a etapa que mensura, qualitativa ou quantitativamente, “se” ou o “quanto” foi alcançado do propósito estabelecido.

### Referências

BARROS, Manoel de. **Poesia Completa**. São Paulo : Leya, 2011.

BAUMAN, Zygmunt – **Modernidade Líquida** – Rio de Janeiro: Jorge Zahar. Ed 2001.

CAPPARELLI, Sérgio. GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. **Ciberpoemas**. Disponível em: <http://www.ciberpoesia.com.br/>. Acesso em: jan/2012.

\_\_\_\_\_ **Poesia visual**. 3.ed. São Paulo: Global, 2002.

CAPPARELLI, Sérgio. GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. KMOHAN, Gilberto. **Poesia visual, hipertexto e ciberpoesia**. In: Revista Famecos. Porto Alegre: dez/2000.N.13.

HAYLES, N. Katherine. **Literatura eletrônica novos horizontes para o literário**. Trad. Luciana Lhullier e Ricardo Moura Buchweitz. São Paulo: Global, 2009.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do Cansaço**. São Paulo: Vozes, 2015.

SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTOS, Alckmar Luiz dos. **Tecnologia da Composição ou reflexões oferecidas aos críticos**. Revista Fronteira, São Paulo, n.7, dezembro de 2011.

Visita a *sites* e livros de poemas de diferentes gêneros literários.

### Plano de Aplicação

AÇÃO	TEMPO	ATIVIDADE	DESENVOLVIMENTO	MATERIAL DE APOIO
AQUECIMENTO	15 min	Perguntas motivadoras	<ul style="list-style-type: none"><li>• Onde perdemos, como seres humanos, a capacidade de nos encantar, sentir, experimentar e manifestar o que somos e como nos relacionamos com o mundo ao nosso redor?</li><li>• Em meio às inovações tecnológicas que o mundo vem vivendo, como será que podemos estimular o potencial criativo dos seres humanos?</li><li>• Será que podemos estimular a produção literária tradicional em meios digitais?</li></ul>	Anexo E Slide 2
APRESENTAÇÃO CONCEITUAL	30 min	<a href="http://www.joomag.com/pt-BR">www.joomag.com/pt-BR</a>	Apresentação da ferramenta Joomag e as possibilidades de uso pedagógico.	Anexo E Slides 3 ao 7



EXPERIMENTAÇÃO	60 min	Utilização da ferramenta Joomag.com/ criação de poemas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Em duplas, pedir que os professores acessem o site <a href="http://www.joomag.com/pt-BR">www.joomag.com/pt-BR</a> e façam o cadastro como visitante e assim possam explorar as possibilidades que o programa oferece para publicação digital multifuncional.</li> <li>• Na sequência peça à dupla que cada um selecione um poema significativo para eles, conversem sobre as impressões que despertam.</li> <li>• A seguir peça que escolham a opção de modelo “livro eletrônico” ou “portfólio” e selecionem o número de páginas (2 ou 3).</li> <li>• Se preferirem antes de manusear as ferramentas para digitação, assistam a alguns tutoriais que explicam como utilizar a ferramenta para edição.</li> <li>• Após isso, peça para que eles façam uma releitura do poema em formato digital! Pode ser com imagens ou uma nova maneira de escrita, o importante é usar a criatividade. Eles poderão fazer um esboço no papel e depois passar tudo para o formato digital.</li> </ul>	Anexo E Slides 8 e 9
PLANEJAMENTO	30 min	Utilização da ferramenta pelos alunos	Solicitar à dupla de professores que planejem uma atividade nesta ferramenta <a href="http://joomag.com/br">joomag.com/br</a> , privilegiando sensibilização, criatividade e espírito crítico e colaborativo.	Anexo E Slide 10
COMPARTILHAMENTO DAS ATIVIDADES PENSADAS	30 min	Compartilhamento	As atividades planejadas deverão ser compartilhadas com o restante do grupo: cada dupla ou professor deverá compartilhar com todos o que pensou em termos de atividade para os alunos.	Anexo E Slide 10
AValiação	15 min	Conclusões e avaliação do encontro	Entregar a ficha de avaliação do encontro para cada um dos participantes, solicitando que a preencham e devolvam para você.	Avaliação padrão no final do livro

## LUZ, CÂMERA, EDUCAÇÃO! O APLICATIVO FILMORAGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO DA LEITURA DRAMATIZADA

JOSÉ WILTON DO NASCIMENTO  
LUCIANA DE SOUZA AZEVEDO

---

### Uma sociedade que sabe ler, sabe também interpretar?

William Shakespeare, Jane Austen ou Charles Dickens são grandes nomes da literatura inglesa e é certo que já foram lidos por milhares de pessoas ao redor do mundo. Caminhando pela linha histórica e fazendo uma rápida parada no tempo em que eles ainda eram vivos, notaríamos que a leitura era um privilégio de poucos na sociedade, diferente do que existe no século XXI que, com o avanço das tecnologias da informação e comunicação, duas décadas deste século foram suficientes para concentrar mais leituras e veículos de comunicação como jamais visto antes. E essa realidade torna a sociedade contemporânea a que mais lê no curso da história, embora seja um nível de leitura em que predomina apenas a decodificação dos signos linguísticos, não necessariamente um letramento que assegure habilidades de interpretação e de proficiência leitora.

Mensagem de **WhatsApp**, notificação do **Facebook**, post do **Twitter**, anúncios de propaganda, textos da faculdade, da escola, da conta de luz, do e-mail do chefe, etc... Veja quantas coisas lemos por dia em uma escala incalculável para todos os habitantes da Terra. Porém, o fato de saber e conseguir ler não nos habilita automaticamente a saber interpretar. Hoje, com o advento da internet e todo o seu aparato digital, nos deparamos com novas formas de ler, escrever e interpretar e mais do que nunca se faz necessário o ensino da interpretação.

### Roda de Leitura teatral

A Roda de Leitura Teatral, ou leitura dramatizada, é uma forma de apresentação de texto, poema ou música em que as pessoas não precisam decorá-lo, mas sim estarem familiarizadas com o que está escrito. Cada parte do texto é dividido por linhas – versos – e distribuído entre os leitores. No momento da apresentação, a plateia não saberá qual aluno será o próximo a ler. A leitura fica dançando, flutuando entre os leitores, tornando assim um divertido jogral. Não há necessidade de montar figurinos ou construir cenários para a apresentação. Todos os leitores se posicionam à frente da sala ou câmera, segurando o texto na altura do peito. Em filas, um ao

lado do outro ou mesmo em meia lua, vão realizando a leitura e representando o que se encontra no texto, por meio de gestos com as mãos, entonação da fala e expressão facial. A Leitura Teatral tem como objetivo expressar as emoções das(os) personagens do texto com voz e gestos, não necessitando assim, contracenar ou mesmo ser ator. No caso de leitura de peças teatrais, o ideal é cada leitor ler as falas de cada personagem. A plateia deve sentir as diversas emoções desses personagens, através da leitura feita por quem está participando da roda teatral.

Essa estratégia de leitura possibilita ao estudante:

- Desenvolver o hábito de leitura em grupo;
- Trabalhar em equipe;
- Ler em voz alta de forma confiante em frente aos seus colegas de sala ou em frente à câmera;
- Usar expressões faciais e gestos para dar vida aos personagens;
- Sentir e dar emoções ao que está lendo;
- Desenvolver a leitura fluente (seja na língua materna ou estrangeira).

A leitura dramatizada aproxima o texto literário do universo em que se encontra o estudante, pois ao ler, ele vai se percebendo como parte da história, do poema ou da música, dando voz, som e expressões aos personagens e efetivando a sua participação no texto. Neste momento o estudante, mais do que nunca, precisará preencher as lacunas do texto literário e propor direcionamentos, entonações e corporificações ao texto falado.

### **Aplicativo FilmoraGo.**

O “**Filmora vídeo editor**” ou “**FilmoraGo**” é um editor de vídeo com bom nível de recursos, destinado a produções mais simples e a um perfil de usuário que tenha um menor conhecimento dos aplicativos de edição de vídeo. O aplicativo se destaca pela interface mais compacta e pelo conjunto de recursos que permite que vídeos sejam trabalhados de forma ágil, para fácil compartilhamento via Internet. É um aplicativo interessante, porque dá ao estudante a capacidade de criar vídeos com boa qualidade, usando filtros, efeitos, fundos musicais e vários recursos, de maneira mais simples do que em editores profissionais. É fácil de utilizar e suporta múltiplos formatos como MP4, AVI, AVCHD e muitos outros. Também permite ao estudante aparar, cortar, dividir, combinar e ajustar vídeos com apenas alguns cliques.

O aplicativo proporciona ao estudante:

- Noções básicas de edição de vídeo;
- Desenvolvimento da criatividade;
- Conhecimento do vocabulário comum em aplicativos de edição de foto e vídeo.

O aplicativo está disponível tanto para **Android** quanto para **IOS**, nas lojas **Google Play** e **Apple Store** e pode ser baixado gratuitamente.

## Proposta pedagógica

- **Aula 1:** O professor deve explicar como funciona a dinâmica da roda de leitura teatral, depois distribuir os textos que irão ser trabalhados e solicitar que os estudantes, em grupos, grifem com marcadores de texto qual é a parte de cada um e separem os personagens para cada integrante. Feito isso, os alunos deverão ensaiar várias vezes, até que o texto se torne familiar para cada leitor. Neste caso, sugerimos a escolha de músicas em inglês que poderão ser usadas para encorajar o colega através de mensagens positivas.

A música pode ser transformada em um poema, isto é, recitada, mas não impedindo que os alunos, com habilidade de canto, cantem alguns trechos. Cada verso da música deve ser separado, de acordo com o exemplo abaixo, definindo assim qual o número que cada leitor irá ler (cada um fica responsável por um número). Ora o leitor lerá um verso sozinho, ora com o colega, ora com dois colegas ou até mesmo com todos.

1	<i>Everyday is so wonderful, and suddenly, it's hard to breathe</i>
2	<i>Now and then, I get insecure from all the pain, I'm so ashamed.</i>
3	<i>I am beautiful, no matter what they say</i>
1, 2, 3	<i>Words can't bring me down</i>
4	<i>I am beautiful in every single way</i>
TODOS	<i>Yes, words can't bring me down, no, no</i>
5	<i>So don't you bring me down today</i>

O importante aqui é a plateia não perceber que se trata de uma música e também qual será o próximo estudante a participar da leitura no momento da apresentação, seja ao vivo ou por meio do vídeo. No exemplo acima, foi citado o trecho da música *Beautiful*, cantada pela cantora Christina Aguilera.

- **Aula 2:** Neste segundo momento, com o texto bem familiarizado e definida a ordem dos leitores, os estudantes irão gravar suas apresentações por meio do aplicativo **FilmoraGo**, já instalado previamente no celular. Os *tapes* dos vídeos poderão ser feitos individualmente ou em grupo, em um local tranquilo, para não haver ruídos na gravação. O grupo poderá gravar várias vezes até o vídeo ficar perfeito.
- **Aula 3:** Com o vídeo pronto e usando aplicativo **FilmoraGo**, os estudantes editarão a gravação, adicionando filtros, efeitos e fundo musical.

- **Aula 4:** A culminância do projeto se dará mediante uma sessão de cinema, em que cada grupo apresentaria seu trabalho e falará de maneira breve sobre a mensagem que a música quis passar.

O projeto Roda de Leitura Teatral e o uso do aplicativo **FilmoraGo** não se limitam apenas a poemas ou as músicas em inglês, eles também poderão ser aplicados e adaptados para gravação de qualquer história, contos infantis ou peças teatrais, nos quais cada componente será responsável por uma fala de um personagem das mais criativas e inusitadas histórias.

### Avaliação

O professor avaliará os trabalhos considerando critérios como: organização dos grupos, comprometimento da equipe, responsabilidade e desenvoltura em transmitir as emoções das personagens e o mais importante, a criatividade utilizada pelos componentes de cada grupo. Outro elemento que poderá ser observado é o vocabulário.

Para cada item acima, deverá ser atribuída uma pontuação que irá ajudar na avaliação do projeto. Deve ser uma avaliação processual, ou seja, durante todo o desenvolvimento do trabalho, etapa por etapa, e não apenas depois do trabalho pronto.

### Referências

ALMEIDA, Nizael Flores de. JOSGRILBERG, Rute. **Leitura dramatizada:** a formação de leitores de textos literários no ensino médio em Dourados-MS. Interletras, ISSN Nº 1807-1597. V. 3, Edição número 20, de Outubro, 2014/Março, 2015 - p

### Sites consultados:

[https://www.readingrockets.org/strategies/readers\\_theater](https://www.readingrockets.org/strategies/readers_theater)

Acesso em 29 de janeiro de 2020.

<https://www.readingrockets.org/article/readers-theater-giving-students-reason-read-aloud>

Acesso em 29 de Janeiro de 2020.

<http://www.teachingheart.net/readerstheater.htm>

Acesso em 29 de Janeiro de 2020.

<http://www.aaronshep.com/rt/RTE01.html>

Acesso em 29 de Janeiro de 2020

<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/filmora-video-editor.html>

Acesso em 29 de janeiro de 2020.

<https://filmora.wondershare.com/pt-br/video-editing-tips/video-editors-for-teachers.html>

Acesso em 04 de fevereiro de 2020.

<https://www.vagalume.com.br/christina-aguilera/beautiful-traducao.html>

Acesso em 06 de fevereiro de 2020.

## Plano de Aplicação

AÇÃO	TEMPO	ATIVIDADE	DESENVOLVIMENTO	MATERIAL DE APOIO
AQUECIMENTO	15 min	Perguntas motivadoras	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quantos livros você já leu na vida? Qual ou quais mais te marcou? Por quê?</li> <li>• Qual a importância da leitura em nossas vidas?</li> <li>• Com o advento da internet, quais os tipos de leitura que fazemos hoje? Será que lemos demais? Será que saber ler é saber interpretar?</li> </ul>	Anexo F Slides 2 a 4
APRESENTAÇÃO CONCEITUAL	30 min	Falar da ferramenta	• <b>FilmoraGo.</b>	Anexo F Slides 5 ao 10
EXPERIMENTAÇÃO	60 min	Utilização da ferramenta pelos professores	• Seguir a orientação do slide.	Anexo F Slides 11 ao 14
PLANEJAMENTO	30 min	Organização de uma atividade a ser desenvolvida pelos alunos, em sala	Fomentar que os participantes pensem em alguma atividade para desenvolverem com os seus próprios alunos, dentro da sua própria realidade.	Anexo F Slide 15 e 16
COMPARTILHAMENTO DAS ATIVIDADES PENSADAS	30 min	Compartilhamento	<p>Cada grupo de professor irá compartilhar a atividade que foi pensada para os alunos, fazendo a apresentação em sala.</p> <p>Após todos os grupos apresentarem os arquivos, serão disponibilizados no <b>Google Drive</b>, em uma pasta compartilhada com todos, para que tenham acesso depois. Formador, você poderá dar a ideia de criar esta pasta, ok?</p>	Anexo F Slide 17
AValiação	15 min	Conclusões e avaliação do encontro	<p><b>**</b> O formador que está conduzindo a oficina deverá realizar um fechamento sobre o dia, retomando pontos importantes, passados durante o encontro.</p> <p><b>**</b> Os professores deverão preencher uma avaliação ao final do encontro.</p>	Documento padrão para todos os capítulos para preenchimento da avaliação

## ENCONTRO 7

**PLICKERS: MENSURANDO O DESEMPENHO  
DA TURMA EM TEMPO REAL**

CRISLANY MÁRCIA DA SILVA

Avanços tecnológicos e eletrônicos fazem a sociedade evoluir de forma rápida e, por vezes, surpreendente. Pense no mundo que você conhecia há 10 anos! Com certeza é bem diferente do mundo que vivemos hoje não é mesmo? Isso porque não são apenas as tecnologias que avançam, mas a sociedade que a consome também! As linguagens mudam, as interações se transformam e as relações sociais são revistas. Com o uso de equipamentos eletrônicos como smartphones, indispensáveis para quem busca praticidade, cotidianamente nos empenhamos para acompanhar novas ferramentas, tecnologias e possibilidades que dinamizem ainda mais nossas vidas. A modernidade além de líquida, como reforça Bauman, é transformadora.

Desta forma, a inserção dessas linguagens transformadoras, assim como na vida profissional e familiar, também precisa estar presente no espaço escolar, permitindo que alunos – quase sempre nativos digitais - estejam conectados ao mesmo tempo que estejam em processo de ensino-aprendizagem.

Segundo José Moran (2018) “aprendemos ativamente desde que nascemos e ao longo da vida, em processo de design aberto, enfrentando desafios complexos, combinando trilhas flexíveis e semiestruturadas, em todos os campos (pessoal, profissional, social) que ampliam nossa percepção, conhecimento e competências para escolhas mais libertadoras e realizadoras.” O aprender ativamente é um processo inerente a vida do homem e nós, seres sociais, administramos a aquisição do conhecimento de modo compartilhado nos diversos enfrentamentos e desafios. Além disso, é preciso considerar que, de acordo com a neurociência, cada indivíduo é único e aprende o que é relevante para si, de maneira diferente dos outros. O importante é nunca perdermos a vontade de reaprender e se reinventar.

**Plickers – uma ferramenta perfeita para quem ama ensinar**



<https://get.plickers.com/>

A ferramenta **Plickers** foi desenvolvida por Nolan Amy, professor de Matemática, membro do *Teach for America Corps*, que em sua jornada profissional se incomodou com os métodos tradicionais de educação por não apresentarem resposta em tempo real para o aluno sobre sua própria aprendizagem. Imagina estar em uma sala com até 63 alunos e ter as questões corrigidas em alguns segundos! E para resolver esse problema, Amy desenvolveu protótipos em suas aulas de matemática até conseguir lançar o produto no mercado em 2013, buscando resultados melhores de aprendizado para alunos e tornando a aula dos professores mais interessantes e atrativas.

De acordo com a própria empresa desenvolvedora, “O **Plickers** é uma maneira revolucionária de coletar respostas instantâneas de múltipla escolha de seus alunos, sem exigir que eles tenham cliques, computadores ou tablets”. Se trata de uma ferramenta formativa e rápida de feedback, permitindo um ensino híbrido e ativo com vários caminhos e possibilidades que ajudem o estudante a enfrentar desafios, correr riscos com segurança e ter prontidão de resposta.

Esta ferramenta está disponível na versão web e aplicativo para dispositivos móveis, permitindo ao professor a administração de testes rápidos aplicados na turma por meio do escaneamento das respostas e conhecimento em tempo real do nível da turma. O *App*, por exemplo, gera e salva automaticamente o desempenho individual dos alunos, criando gráficos e dados. Esses dados são úteis para identificar dificuldades, tendências, estratégias de personalização do ensino e para adotar como critérios de avaliação dentre outros. Além disso, os alunos têm participação ativa no processo, pois informam suas respostas sabendo instantaneamente como foi o seu desempenho.

Nas aulas de Português, o uso da ferramenta pode ser explorado abordando, inclusive, complexidades da língua como análise linguística e compreensão de textos verbais ou visuais. Professores de todas as disciplinas podem promover resultados imediatos e respostas comentadas a partir de perguntas simples ou complexas e de diferentes assuntos. Então, eis que surge a questão: Como posso organizar minhas questões com essa ferramenta?

### **Etapa 1 – Imprimindo os cartões que os alunos irão utilizar**

1. Você deverá baixar os cartões que os alunos irão utilizar. Existem vários, como o modo *Standard*, com 40 fichas, o modo *Expanded*, com 63 fichas etc.

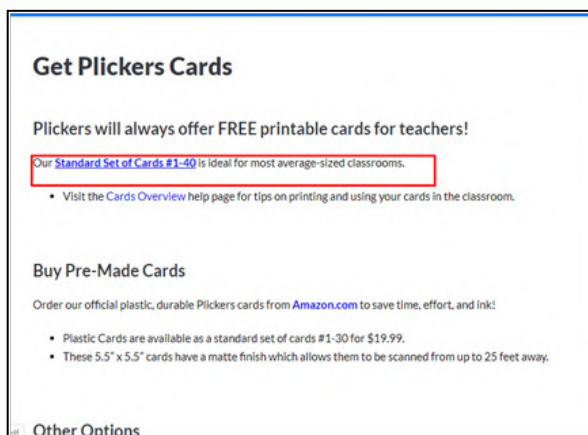


Clique neste link para acessar:

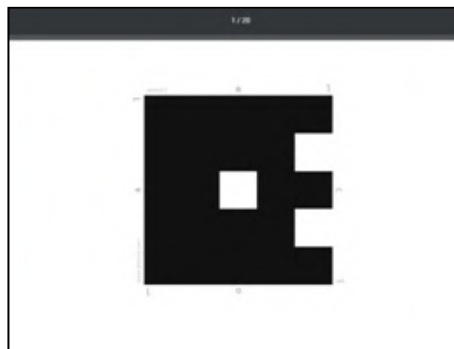
<https://help.plickers.com/hc/en-us/articles/360008948034-Get-Plickers-Cards>

Um lembrete é que no momento da impressão dos cartões, devemos imprimir apenas de um lado! É possível imprimir dois cartões por folha, mas apenas de um lado ok?

2. Clique nesta opção de cartões, conforme a imagem abaixo:



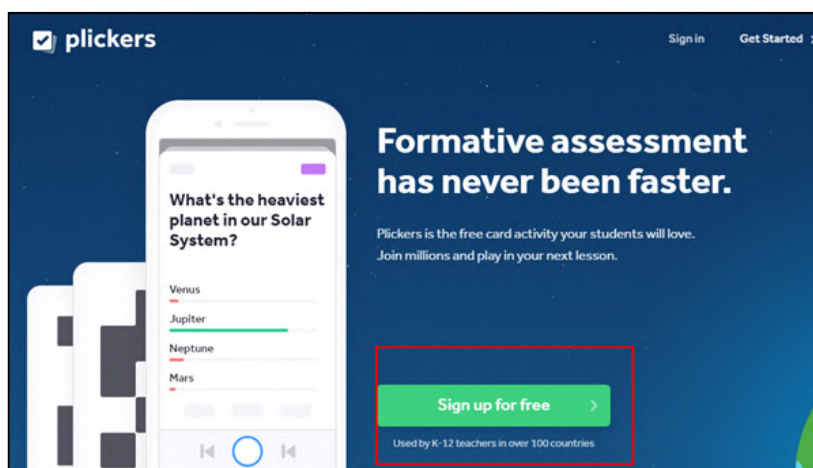
3. Imprima todos os cartões.



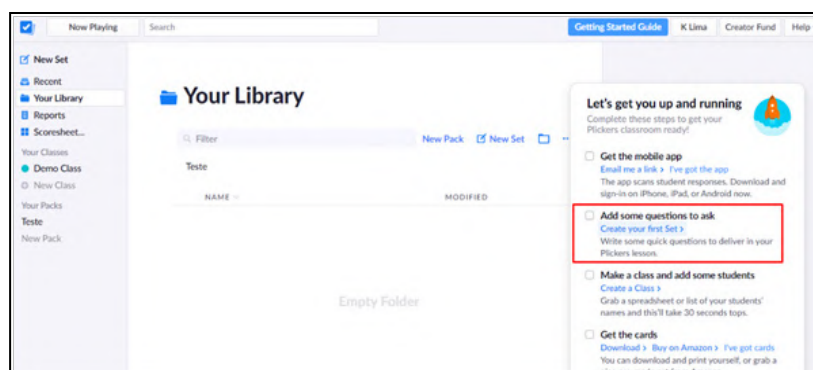
4. Como os cartões funcionam? Em cada QR Code (essa imagem preta), há no canto superior, um número. Ele irá identificar o aluno. Em cada lado da imagem, há também uma letra, que irá fazer referência a alternativa escolhida pelo aluno. Para responder, o aluno deverá posicionar a imagem com a letra na parte superior. No exemplo acima, a resposta foi letra B, por isso o aluno 1 posicionou desta forma.

## Etapa 2 – realizando o cadastro e criando questões

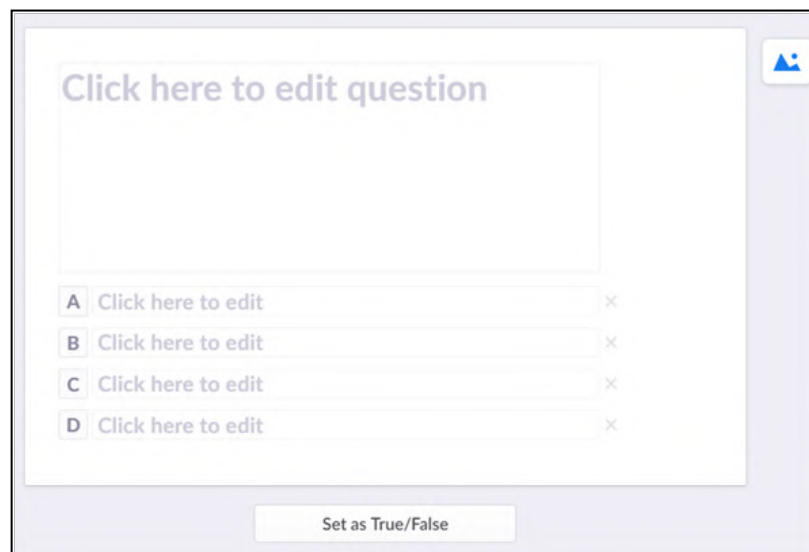
1. Acesse <https://get.plickers.com/>
2. Faça login clicando em “Sign up for free” (você pode entrar utilizando a sua conta do **Google**, com o **gmail**).



3. O próximo passo, após logar, é criar as primeiras questões. Clique conforme a imagem em “Add some questions to ask, depois em Create your first Set”:



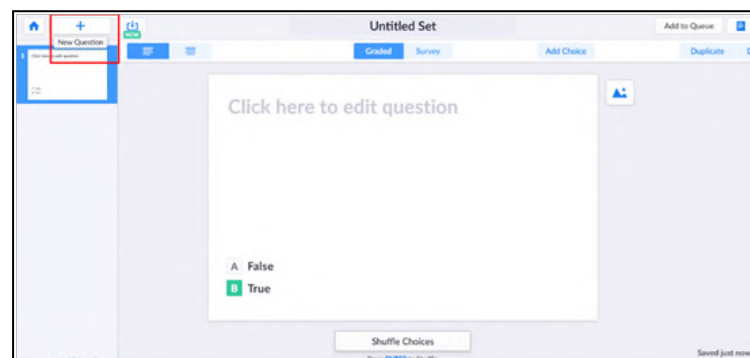
4. Agora você deverá criar as perguntas e respostas.



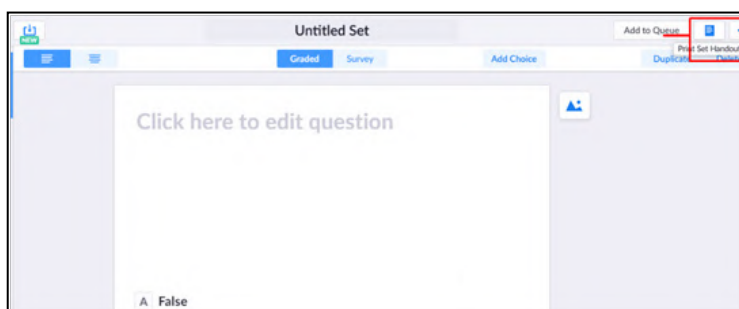
É possível elaborar dois tipos de questões na ferramenta, de múltipla escolha e com verdadeiro/falso.

A opção *"Shuffle Choices"* te permite embaralhar a ordem das perguntas para cada aluno.

5. Para adicionar mais perguntas, clique no sinal de mais, conforme a imagem.

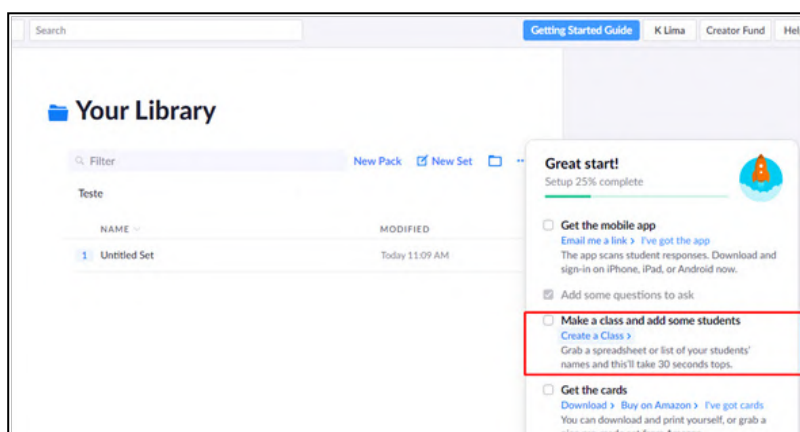


6. Para imprimir as questões, clique no símbolo, conforme imagem a seguir:



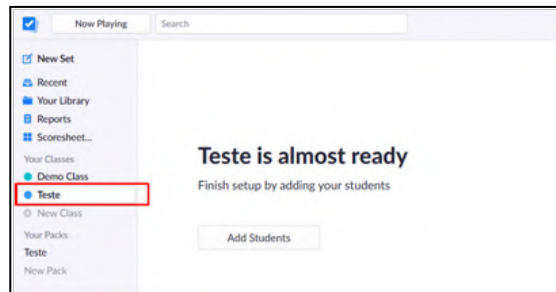
### Etapa 3 – Criando a sua turma

1. Novamente na página inicial, clique em *"Make a class and add some students"*, depois em *"Create a class"*, conforme imagem abaixo:



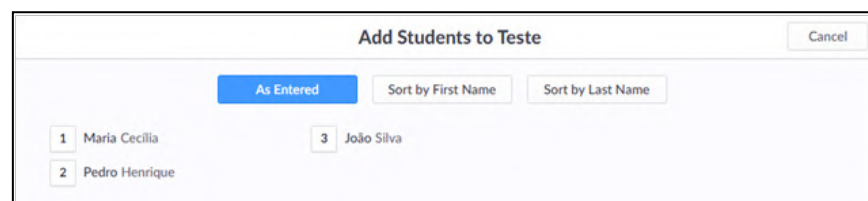
2. Posteriormente, crie a sua turma, identificando-a com um nome.

3. Após criar, adicione os estudantes que irão participar, digitando manualmente os nomes dos alunos ou copiando e colando de uma lista pré-existente. Clique no canto esquerdo, em cima do nome da turma que acabou de criar.

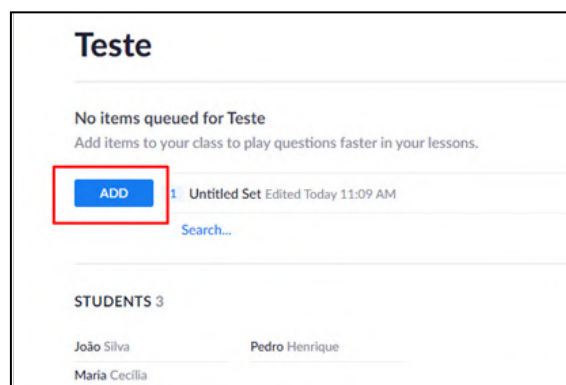


Os procedimentos de cadastrar questões e turmas devem ser feitos na versão Web. O aplicativo para o celular é útil somente para, na sala de aula, o professor escolher as questões e capturar as respostas através de um scanner com a câmera do dispositivo

Note que conforme for incluindo os alunos, uma lista será criada numerando cada um. Estes números deverão ser utilizados no momento de distribuir os QR Codes impressos.



4. Após isso, deveremos adicionar as perguntas que criamos antes aqui nesta turma. Para isso, clique em "Add", conforme imagem abaixo:



Por fim, Clique em "Add to Queue".

#### **Etapa 4 – aplicando com a turma**

- 1- Com o auxílio de um computador e de um projetor de imagem, o professor deverá abrir a ferramenta. Nesse momento, cada aluno já estará com seu QrCode em mãos. Quando a questão for projetada, o aluno levantará o QrCode na posição adequada, indicando a letra que ele deseja responder (que deve estar de pé, na parte superior).
- 2- Com o aplicativo aberto em smartphone ou tablet, o professor lerá todos os Qr Codes simultaneamente – o *app* é fácil e ágil para a leitura em um curto espaço de tempo.
- 3- Em seguida é gerado o percentual de respostas dadas pelos alunos – opcional para o professor – e a resposta correta – momento em que os alunos comemoram e se sentem recompensados. Neste momento, é interessante que o professor comente a questão e permita que os alunos reflitam sobre as possibilidades apresentadas que levam ao erro e ao acerto.

#### **Etapa 5**

Depois do momento de socialização, o professor pode acessar os resultados e perceber como foi o rendimento da turma, quais foram os alunos que conseguiram acertar determinada questão e o percentual de acertos e erros da turma. Com esses dados, é adequado traçar metas de desenvolvimento para a turma e ter maior segurança nos conteúdos que foram solidificados.

#### **Metodologia**

Essa metodologia foi usada para as aulas de Língua Portuguesa e Literatura para todas as turmas do Ensino Médio e permitiu que os alunos pudessem responder de modo interativo questões que exigiam conhecimento de conteúdos vivenciados em aulas anteriores. Em todas as situações, os alunos apresentaram excitação no momento de resposta e colaboração mútua para chegar a um comum, a resposta adequada. A resposta imediata realmente assumiu o que é proposto pela desenvolvedora da ferramenta: permitiu que, no momento de interação, o aluno pudesse reconhecer onde estava o equívoco e pudesse construir hipóteses que o levassem a tentar compreender o que o induziu ao erro.

#### **Avaliação**

É inegável que a avaliação por pontuação é um dos processos avaliativos em voga no ensino brasileiro, porém reconhecer avanços a partir dos resultados é uma estratégia sem atribuir pontuação e também uma avaliação importante se traçadas estratégias que levem ao aluno um melhor rendimento e uma aprendizagem eficaz. Diante disso, as avaliações podem até serem

pontuadas, no entanto, o que é importante ficar claro para o aluno é que atividades como estas permitem ganhos muito mais relevantes, sendo assim mais qualitativas que quantitativas. Portanto, a aprendizagem ativa deve fazê-los: aumentar a atração pelo conteúdo e pela disciplina, melhorar percepção e a reação e tornar-se apto a resolver problemas.

### **Referências**

COSTA, Amanda Cristina Santos/ MARCHIORI, Patricia Zeni. **Gamificação, elementos de jogos e estratégia: uma matriz de referência**

MORAM, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-co-prática** / Organizadores, Lilian Bacich. Porto Alegre: Pense, 2018.

### **Sites consultados:**

<https://periodicos.itp.ifsp.edu.br/index.php/IC/article/view/181/449>

Acesso em 21 de janeiro de 2020.

<https://www.univates.br/bdu/bitstream/10737/2023/1/2017LuisPauloHauschild.pdf>

Acesso em 05 de fevereiro de 2020

## Plano de Aplicação

AÇÃO	TEMPO	ATIVIDADE	DESENVOLVIMENTO	MATERIAL DE APOIO
AQUECIMENTO	15 min	Breve discussão sobre o uso das tecnologias em sala de aula: Refletir que a tecnologia por si só não é a solução, mas sim o meio para chegar até ela. Debater o uso que fazemos dela nas práticas de ensino-aprendizagem	Uso de aparelhos eletrônicos em sala de aula: vilões ou mocinhos? As tecnologias digitais garantem mais motivação em sala de aula?	Anexo G Slide 2
APRESENTAÇÃO CONCEITUAL	30 min	Plickers	Apresentação da ferramenta e das possibilidades de uso em sala de aula.	Anexo G Slides 3 a 7
EXPERIMENTAÇÃO	60 min	Organização de atividade para ser desenvolvida na oficina para fixação da aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Separar a sala em dois grupos.</li> <li>• Um grupo ficará com a tarefa de produzir um <i>quiz</i> sobre datas comemorativas do Brasil e o outro grupo sobre capitais do Brasil.</li> <li>• Os grupos deverão responder as perguntas um do outro ao final da atividade.</li> </ul>	Anexo G Slide 8 e 9
PLANEJAMENTO	30 min	Organização e planejamento de uma atividade a ser desenvolvida pelos alunos em sala	Pense e rascunhe uma aula sua utilizando esta ferramenta.	Anexo G Slide 10
COMPARTILHAMENTO DAS ATIVIDADES PENSADAS	30 min	Compartilhamento das atividades pensadas pelos professores	** Em grupo, os professores deverão compartilhar com todos o que foi pensado para atividade.	Anexo G Slide 11
AValiação	15 min	Conclusão e avaliação da atividade	Apresentação das atividades e avaliação do encontro.	Documento padrão para todos os capítulos para preenchimento da avaliação



## ENCONTRO 8

**EDUTUBER: AULAS INTERATIVAS COM FOCO NA APRENDIZAGEM UTILIZANDO O EDPUZZLE**

IRACI SOUZA ROCHA FILHA  
MARIA DAS MERCÊS MARTINEZ  
ADRIELE LACERDA BENEVIDES

**Videoaula interativa: um desafio possível**

Felipe Castanhari, do **Canal Nostalgia**, não é formado em Pedagogia e não é oficialmente um professor, mas possui um canal no **Youtube** muito procurado por alunos de diversas idades que desejam aprender um pouco mais sobre história. Hoje, o seu canal já conta com mais de 13 milhões de inscritos. O que será que estes “edutubers” fazem para chamar tanta atenção da garotada? O que tem diferente aqui?

Além de a dinâmica mudar (o aluno indo atrás do conteúdo e escolhendo com quem vai aprender), podemos perceber aspectos em comum entre todos estes “edutubers”, como a agilidade na fala, a linguagem fácil e próxima da realidade dos estudantes e a inserção de muitas estratégias para entreter o ouvinte, como inserção de textos e imagens na tela enquanto fala de algum assunto. A ilustração é a grande aliada!

Segundo dados do **Youtube Brasil**, nove entre dez usuários usam essa plataforma para estudar e buscar conteúdos de educação. Para alguns, isso pode até parecer o nascimento de um potencial rival das salas de aula, mas na verdade, demonstra que este é possivelmente o caminho que deveremos seguir para atrair ainda mais o interesse dos alunos para a escola.

Neste desafio vivido pelas escolas, é possível perceber que a presença de celulares, computadores, tablets, ipads e as mais diferentes tecnologias constituem ferramentas que suscitam o interesse dos alunos e agregam aspectos positivos ao processo de ensino-aprendizagem, por meio do fomento à cultura digital sobretudo. Isso se torna possível, porque a comunicação em rede promove significativo espaço entre os indivíduos e, dessa maneira, eleva o potencial comunicativo dos alunos. Assim, as diferentes tecnologias digitais proporcionam aos aprendizes o contato com novas linguagens e aproximam o conteúdo de ensino aos interesses dos alunos.

Diante deste contexto, a nossa instituição sempre buscou utilizar a tecnologia digital como uma aliada ao processo educativo e, dentre as ferramentas digitais utilizadas em nossa escola, destacamos o **EDpuzzle**, por permitir a utilização de vídeos de forma interativa tanto para alunos em processo de aquisição da leitura e escrita, quanto para aqueles que já possuem esta habilidade.

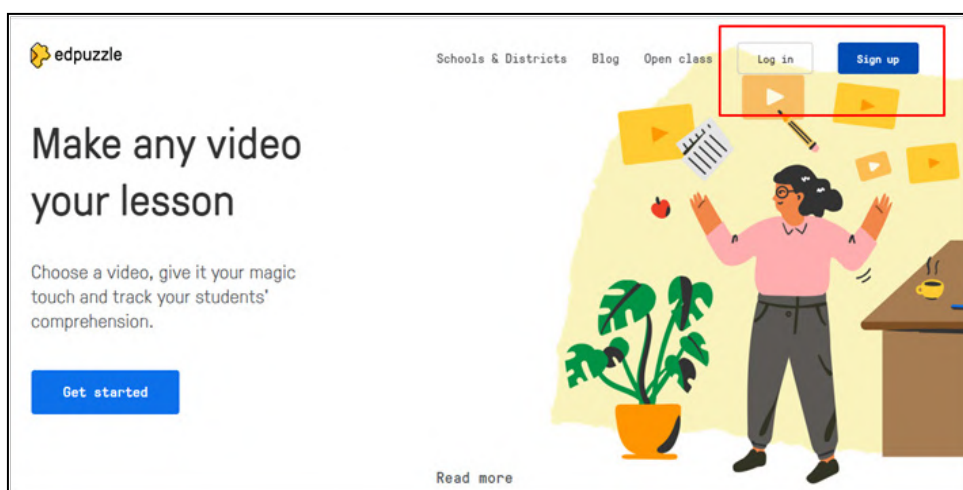
## O que é o EDpuzzle?



Esta é uma plataforma digital gratuita e totalmente on-line que nos permite pesquisar vídeos em diferentes serviços de alojamento: **YouTube, Vimeo, KhanAcademy, TED...** para depois “editá-lo”, mostrando somente as partes do vídeo que nos interessam para a aula. Tudo isso on-line, sem precisar realizar downloads.

Ela se aplica para cursos à distância, tarefas de casa e até como ferramenta avaliativa. Há ainda a ferramenta de questões, com um editor de equações para professores de matemática e áreas afins e toda a plataforma é vinculada ao **Google Sala de Aula**, o que permite criar turmas, montar as tarefas e acompanhar as atividades concluídas e seus respectivos desempenhos.

Para utilizar esta plataforma o usuário precisa criar uma conta, clicando em “*Get Started*” ou “*Sign up*”.



Em seguida, deve fazer uma turma para ter acesso ao painel do professor. Pode escolher entre utilizar um vídeo de autoria do usuário que se encontra no dispositivo ou de outros sites que alojam vídeos e posteriormente iniciar a edição.

Quando falamos em edição no **EDpuzzle**, percebemos a riqueza desta ferramenta, ao possibilitar desde um simples recorte de um trecho específico para nossa aula, à inserção de áudios, pausas no vídeo e inclusão de uma instrução rápida de áudio com sua voz, o que ajuda os alunos

a processarem o que acabaram de ouvir. Podemos ainda agregar questões (de múltipla escolha ou dissertativas) e notas explicativas. A inserção de questões, sejam de múltipla escolha ou aberta, possibilita a realização de avaliações dentro da ferramenta.

O fato de o aluno ter acesso ao **EDpuzzle**, em qualquer dispositivo, permite ao professor poupar tempo, já que ele tem acesso ao conteúdo antes da aula presencial, compondo, dessa forma, uma *Flipped Classroom* (Sala de aula invertida). Uma vez editado o vídeo, o professor pode compartilhar com sua turma por e-mail, código ou link. A interação é outro ponto muito importante da ferramenta, pois possibilita aos professores impulsionar o envolvimento com os conteúdos dentro ou fora da sala de aula.

Uma vantagem do uso desta ferramenta é que ela coloca alunos e professores no lugar de emissores e criadores de conteúdo, potencializando uma aprendizagem individualizada, uma vez que o professor pode fazer com que os seus alunos façam seu próprio **EDpuzzle**. Estes vídeos podem ser usados para ensinar, instruir outras pessoas ou para mostrar entendimento em um projeto. Em nossa vivência com o **EDpuzzle** (desde o Grupo 3 da Educação Infantil) os professores construíram seus materiais, considerando a especificidade de cada turma e respeitando o desenvolvimento educacional dos nossos alunos, que durante a aula, evidenciaram envolvimento e participação ao agirem de forma ativa na construção do conhecimento.

Como dito anteriormente, o **EDpuzzle** pode ser utilizado na sala de aula invertida, como descrito a seguir:

1. A partir de um vídeo escolhido pelo educador ou pelos alunos, fazem-se as devidas edições: corta, insere notas explicativas, questões objetivas e subjetivas. Como exemplo, os alunos poderão complementar algum vídeo da internet que trate do tema estudado, adicionando nele mais informação e conteúdo ou mais animação para fixação do conteúdo.
2. Disponibilizando a atividade, os alunos realizam em casa a edição.
3. Em sala de aula o educador abre o vídeo editado e trabalha com os alunos, realizando a correção das questões ao mesmo tempo em que ministra o conteúdo.

Como toda e qualquer ferramenta digital, o **EDpuzzle** apresenta alguns desafios que podem ser superados. Embora seja possível pausar a gravação no meio e retomá-la em seguida, não é possível encerrar o áudio antes de o vídeo terminar. Desse modo, se o usuário tiver um vídeo de 5 minutos, tem de gravar 5 minutos de áudio. Uma vez gravada uma faixa de áudio, não é possível cortar pedaços do vídeo sem apagar tudo que foi gravado de áudio. A ferramenta também apresenta outros desafios, sendo o maior deles, o fato de necessitar da conexão com a internet. Além disso, é necessário ter muita paciência para filtrar o conteúdo dos vídeos, pois o site possui muitas versões alternativas dos mesmos vídeos e o fato de os alunos só poderem assistir aos vídeos individualmente, impede-os de trabalharem juntos para se beneficiar da discussão em grupo.

A atividade proposta pode ser avaliada por meio da própria plataforma, uma vez que nos permite saber previamente quais alunos completaram a atividade, quais mostraram domínio do

conteúdo e quais precisam passar mais tempo estudando o conteúdo. Além disso, a plataforma disponibiliza, no painel web do aplicativo, todas as respostas dadas pelos alunos, que podem ser exportadas posteriormente em uma planilha.

### Referências

COSTA, Adriana Silva da; BENEVIDES, Adriele Lacerda. **O lugar da tecnologia e sua contribuição no ensino de Língua Portuguesa**. 2015. 38 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização). Centro de Estudos Avançados em Pós-graduação e Pesquisa. Salvador, 2015.  
Disponível em: <[https://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO\\_EV045\\_MD1\\_SA4\\_ID8097\\_06092015214629.pdf](https://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/TRABALHO_EV045_MD1_SA4_ID8097_06092015214629.pdf)> Acesso em 5 fev. 2020.

### Sites consultados

<https://educacaocientifica.com/educacao/edpuzzle-ferramenta-online-fantastica-para-edicao-de-videos-e-atividades-interativas/>  
Acesso em 5 de fevereiro de 2020.

## Plano de Aplicação

AÇÃO	TEMPO	ATIVIDADE	DESENVOLVIMENTO	MATERIAL DE APOIO
AQUECIMENTO	15 min	Perguntas motivadoras	1-Vocês utilizam vídeos em sala de aula para apresentar um determinado conteúdo? 2-Vocês já criaram vídeos para apoio nas aulas? Como foi a experiência? 3-Vocês gostariam de conhecer edições fáceis de vídeo?	Anexo H Slides 1 a 2
APRESENTAÇÃO CONCEITUAL	30 min	Falar da ferramenta	O <b>Edpuzzle</b> é uma ferramenta que permite fazer, sem a necessidade de utilizar outros aplicativos, intervenções como: inserir notas de áudios, realizar perguntas objetivas e subjetivas.	Anexo H Slide 4
EXPERIMENTAÇÃO	60 min	Utilização da ferramenta pelos professores	• Acessar o site: <a href="https://edpuzzle.com">https://edpuzzle.com</a> , entrar na sala de aula com o código <b>ateibwi</b> e executar a tarefa proposta.	Anexo H Slides 6 e 8
PLANEJAMENTO	30 min	Organização de uma atividade a ser desenvolvida pelos alunos em sala	Neste momento o formador deverá orientar a turma de professores a pensar em uma atividade que possa ser realizada pelos alunos com esta ferramenta. Isto pode ser feito em grupos ou individualmente. O importante é que esta atividade deverá privilegiar as vantagens pedagógicas presentes no texto.	Anexo H Slide 9
COMPARTILHAMENTO DAS ATIVIDADES PENSADAS	30 min	Compartilhamento	Em grupo, os professores deverão compartilhar com todos o que foi pensado para atividade.	Anexo H Slide 10
AValiação	15 min	Conclusões e avaliação do encontro	O formador que está conduzindo a oficina deverá realizar um fechamento sobre o dia, retomando pontos importantes passados durante o encontro. <b>** Os professores deverão preencher uma avaliação final do encontro.</b>	Documento padrão para todos os capítulos para preenchimento da avaliação

## PARA AQUELES QUE NÃO TÊM MEDO DE OUSAR: AVALIANDO POR MEIO DO PLICKERS

SÉRGIO RICARDO XAVIER DA SILVA  
CRISTIANE SANTANA

---

### Condições de aprendizagem

Nos últimos tempos, as tecnologias de informação e comunicação têm se tornado cada vez mais importantes e se integrado aos processos de ensino e de aprendizagem. E nessa direção, os recursos das tecnologias educacionais e digitais formam um mecanismo de apoio pedagógico que pode minimizar as dificuldades enfrentadas pelos professores para manterem a motivação e o interesse dos alunos em sala de aula. Assim, não só o uso dessas novas tecnologias, mas também das mais diversas metodologias ativas, podem auxiliar o professor a tornar suas aulas mais atrativas e dinâmicas. Inovamos os meios para melhorar os fins!

Segundo Valente (1993), a verdadeira função do aparato educacional não deve ser a de ensinar, mas sim a de criar condições de aprendizagem e essa é a condição do professor na sala de aula, que atua como um facilitador do processo de ensino-aprendizagem. O professor é o responsável por criar um ambiente que “estimule o pensar, que desafie o aluno a aprender e construir conhecimento individualmente ou em parceria com os colegas, o que propicia o desenvolvimento da autoestima, do sensocrítico e da liberdade responsável” (ALMEIDA, 1999).

Dentre as inúmeras possibilidades de utilização de recursos materiais e imateriais na sala de aula, há um muito interessante, denominado “gamificação”, o qual, de acordo com Fardo (2013, p.2), é a utilização de elementos dos games (narrativa, sistema de feedback, sistema de recompensas, conflitos, cooperação, competição, objetivos e regras, tentativa e erro, diversão, interação e interatividade) fora do contexto dos games, com a finalidade de motivar os alunos à ação, auxiliar na solução de problemas e promover a efetiva aprendizagem.

Lembra daqueles programas de TV em que os participantes tinham um tempo para responder as perguntas? A cada nova fase, mais dinheiro iam acumulando e mais interessante ia ficando tudo! Imagina agora transformar a sua aula em um “Show do Milhão”? Uma das possibilidades para isso é utilizando novos recursos em sala, como as ferramentas desenvolvidas para a criação e o gerenciamento de quiz interativo, tais como o **Kahoot**, **Socrative** e o **Plickers**, que auxiliam o professor no processo de avaliação. Hoje vamos falar do **Plickers**, que é uma ferramenta que permite acompanhar o desempenho dos alunos em tempo real, promove a autoaprendizagem,

a personalização do ensino, o senso crítico, a interatividade e o engajamento dos alunos.



Disponível na versão web e aplicativo para dispositivos móveis, é uma ferramenta de elaboração de testes rápidos que permite o professor escanear as respostas e conhecer, em tempo real, o nível da turma quanto ao entendimento de conceitos e pontos-chaves de uma aula. O App gera e salva automaticamente o desempenho individual dos alunos, criando gráficos extremamente úteis para a avaliação de desempenho. Os dados obtidos a partir dos gráficos são úteis para identificar dificuldades, tendências, estratégias de personalização do ensino, dentre outros. Além disso, os alunos têm participação ativa no processo, pois ao informar as suas respostas sabem instantaneamente como foi o seu desempenho, além da interação entre seus colegas e com o professor.

Para utilizar a ferramenta é necessário realizar inicialmente um cadastro no site <https://www.plickers.com/>, cadastrar a turma e o banco de questões para o *quiz*, imprimir os cartões respostas (marcadores) e realizar o download do aplicativo para dispositivo móvel. No cadastramento das turmas, o professor pode utilizar uma lista dos nomes de todos os alunos, que normalmente são disponibilizadas nos portais das escolas, para um fácil cadastramento em lote.

#### **Etapas 1 – Imprimindo os cartões que os alunos irão utilizar**

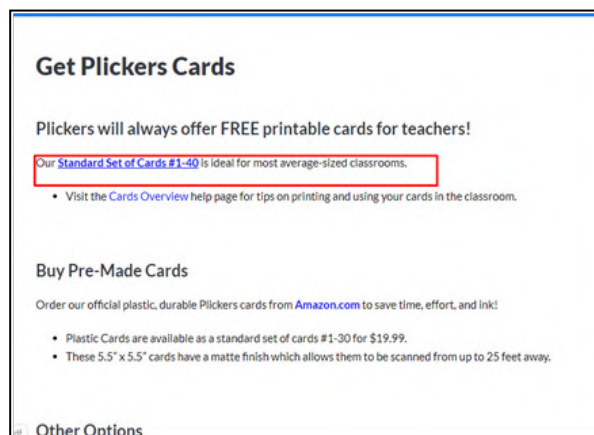
1. Você deverá baixar os cartões que os alunos irão utilizar. Existem vários, como o modo *Standard*, com 40 fichas, o modo *Expanded*, com 63 fichas etc.

Clique neste link para acessar:

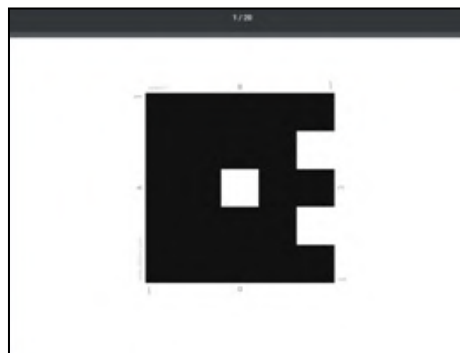
<https://help.plickers.com/hc/en-us/articles/360008948034-Get-Plickers-Cards>

Um lembrete é que, no momento da impressão dos cartões, devemos imprimir apenas de um lado! É possível imprimir dois cartões por folha, mas apenas de um lado, ok?

2. Clique nesta opção de cartões, conforme a imagem a seguir:



3. Imprima todos os cartões.

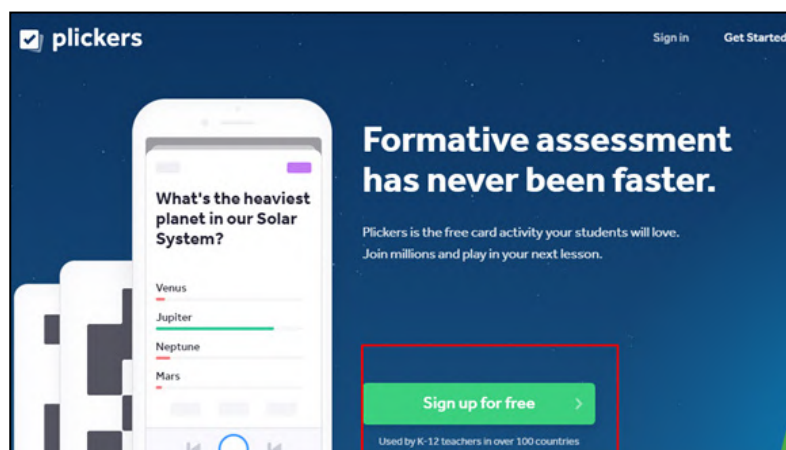


4. Como os cartões funcionam? Em cada QR Code (essa imagem preta), há no canto superior, um número. Ele irá identificar o aluno. Em cada lado da imagem, há também uma letra, que irá fazer referência à alternativa escolhida pelo aluno. Para responder, o aluno deverá posicionar a imagem com a letra na parte superior. No exemplo acima, a resposta foi letra B, por isso o aluno 1 posicionou desta forma.

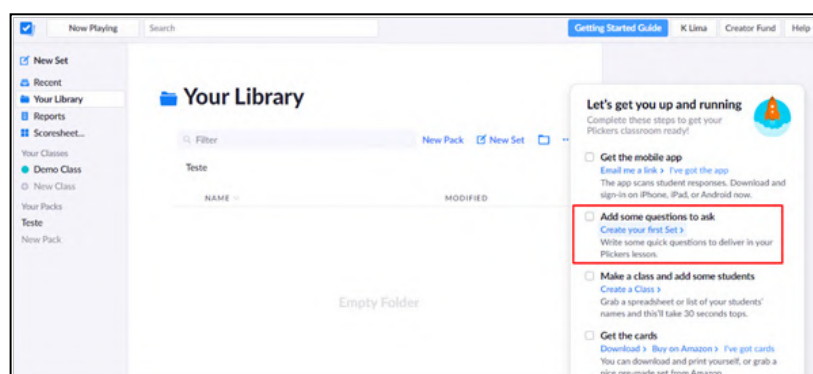
## Etapa 2 – realizando o cadastro e criando questões

1. Acesse <https://get.plickers.com/>
2. Faça login clicando em “Sign up for free” (você pode entrar utilizando a sua conta do **Google**, com o **gmail**).





3. O próximo passo, após logar, é criar as primeiras questões. Clique conforme a imagem em "Add some questions to ask, depois em Create your first Set":

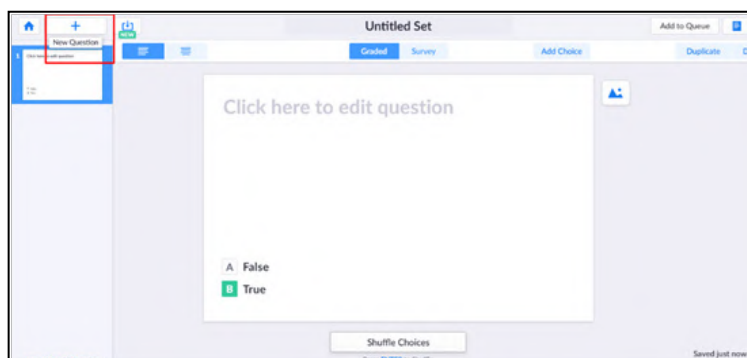


4. Agora você deverá criar as perguntas e respostas.

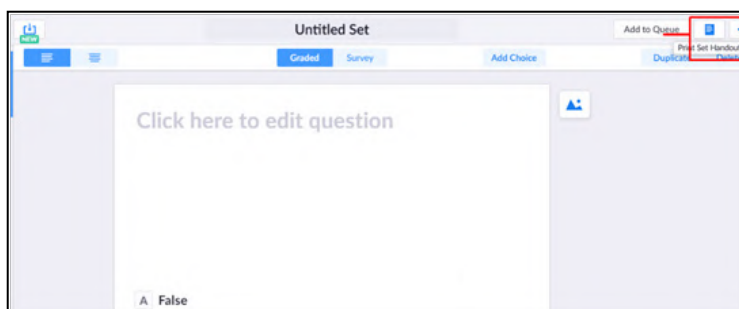
É possível elaborar dois tipos de questões na ferramenta, de múltipla escolha e com verdadeiro/falso.

A opção “*Shuffle Choices*” te permite embaralhar a ordem das perguntas para cada aluno.

5. Para adicionar mais perguntas, clique no sinal de mais, conforme a imagem:

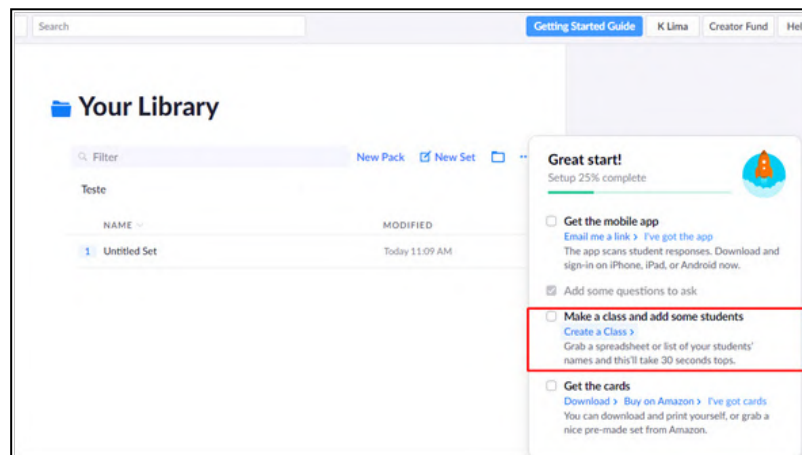


6. Para imprimir as questões, clique no símbolo, conforme imagem abaixo:

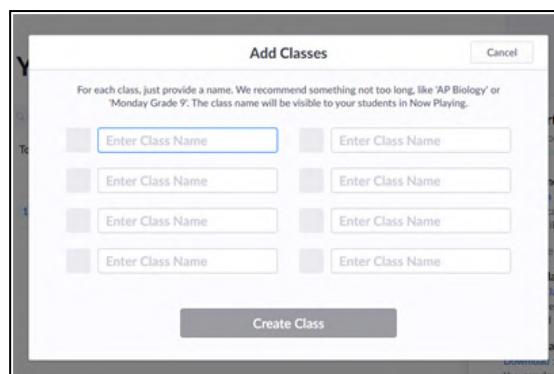


### Etapa 3 – Criando a sua turma

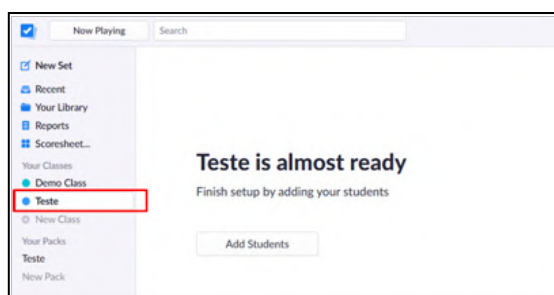
1. Novamente na página inicial, clique em “*Make a class and add some students*”, depois em “*Create a class*”, conforme imagem a seguir:



2. Posteriormente, crie a sua turma, identificando-a com um nome.

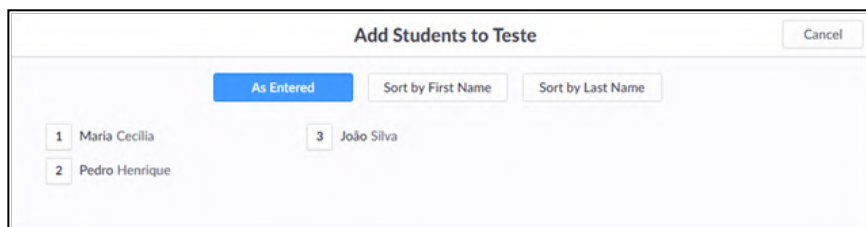


3. Após criar a turma, adicione os estudantes que irão participar, digitando manualmente os nomes dos alunos ou copiando e colando de uma lista pré-existente. Clique no canto esquerdo, em cima do nome da turma que acabou de criar.

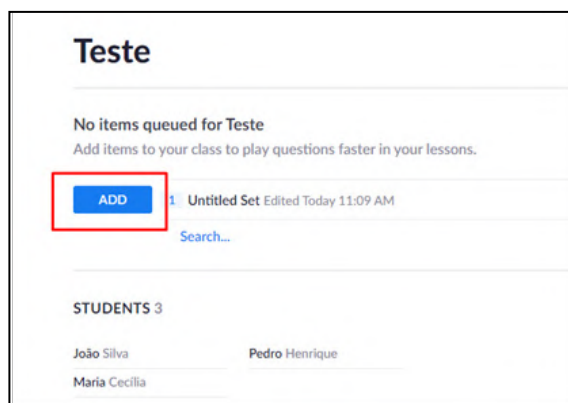


Os procedimentos de cadastrar questões e turmas devem ser feitos na versão Web. O aplicativo para o celular é útil somente para, na sala de aula, o professor escolher as questões e capturar as respostas por meio de um scanner com a câmera do dispositivo.

Note que, conforme for incluindo os alunos, uma lista será criada numerando cada um. Estes números deverão ser utilizados no momento de distribuir os QR Codes impressos.



4. Depois dessa ação, deveremos adicionar as perguntas que criamos antes aqui nesta turma. Para isso, clique em "Add", conforme imagem abaixo:



Por fim, Clique em "Add to Queue".

#### Etapa 4 – aplicando com a turma

1. Com o auxílio de um computador e de um projetor de imagem, o professor deverá abrir a ferramenta. Nesse momento, cada aluno já estará com seu QRCode em mãos. Quando a questão for projetada, o aluno levantará o QRCode na posição adequada, indicando a letra que ele deseja responder (que deve estar de pé, na parte superior);
2. Com o aplicativo aberto em smartphone ou tablet, o professor lerá todos os QR Codes simultaneamente – o app é fácil e ágil para a leitura em um curto espaço de tempo;

3. Em seguida é gerado o percentual de respostas dadas pelos alunos – opcional para o professor – e a resposta correta – momento em que os alunos comemoram e se sentem recompensados. Neste momento, é interessante que o professor comente a questão e permita que os alunos reflitam sobre as possibilidades apresentadas que levam ao erro e ao acerto.

### **Etapas**

Depois do momento de socialização, o professor pode acessar os resultados e perceber como foi o rendimento da turma, quais foram os alunos que conseguiram acertar determinada questão e o percentual de acertos e erros da turma. Com esses dados, é adequado traçar metas de desenvolvimento para a turma e ter maior segurança nos conteúdos que foram solidificados.

Este trabalho foi motivado a partir da observação de que muitos alunos se mostram passivos em aulas pautadas, exclusivamente, na metodologia tradicional em que os recursos didáticos limitam-se ao quadro, pincel e teoria. Como esse conjunto limita a aprendizagem dos alunos, percebeu-se a necessidade da aplicação de novas estratégias para instigar o estudante a se envolver no processo e, conseqüentemente, aprender de forma mais significativa. Este projeto foi baseado na experiência vivenciada pelos alunos da 2ª série do Ensino Médio do Colégio Salesiano Dom Bosco (Salvador – Bahia), na disciplina de Física.

### **Referências**

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. **Informática e formação de professores**. Coleção Informática Aplicada na Educação. São Paulo: MEC/SEED/PROInfo, 1999.

FARDO, M. L. A Gamificação Aplicada Em Ambientes De Aprendizagem. **RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 11, n. 1, p. 1–9, 2013.

Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/41629/26409>>. Acesso em: 02 dez. 2019.

FERREIRA, S. E.; CAMPOS, F. D. O.; DIAS, A. D. O. **Softwares em ambientes educacionais**. 2004. Disponível em: <[http://www.pucrs.br/ciencias/viali/tic\\_literatura/artigos/pacotes/Softwaresemambienteseducacionais.pdf](http://www.pucrs.br/ciencias/viali/tic_literatura/artigos/pacotes/Softwaresemambienteseducacionais.pdf)>. Acesso em: 15 jan. 2020.

VALENTE, José Armando. **Computadores e conhecimento: repensando a educação**. Campinas: Gráfica Central da UNICAMP, 1993.

VARGAS, D.; AHLERT, E. M. **O Processo de Aprendizagem e Avaliação Através de Quiz**. [S.l.: s.n.], 2017. Disponível em: <<https://www.univates.br/bdu/bitstream/10737/2038/1/2017DaianadeVargas.pdf>>. Acesso em: 02 fev. 2020

## Plano de Aplicação

AÇÃO	TEMPO	ATIVIDADE	DESENVOLVIMENTO	MATERIAL DE APOIO
AQUECIMENTO	15 min	Perguntas motivadoras	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Os alunos de hoje parecem desinteressados?</li> <li>• Como podemos despertar o interesse e gerar engajamento nos alunos?</li> <li>• Como isso é feito fora da escola?</li> <li>• Quando jogamos um jogo, por que nos sentimos estimulados a continuar?</li> </ul>	Anexo I Slides 2 e 3
APRESENTAÇÃO CONCEITUAL	30 min	<b>Plickers</b>	Apresentação da ferramenta e as possibilidades de uso pedagógico.	Anexo I Slides 4 a 7
EXPERIMENTAÇÃO	60 min	Utilização da ferramenta	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Em grupos, definir uma atividade que será realizada na plataforma <b>Plickers</b>.</li> </ul>	Anexo I Slide 8
PLANEJAMENTO	30 min	Organização de uma atividade a ser desenvolvida pelos alunos em sala	Solicitar aos participantes que planejem uma atividade (por área do conhecimento) que utilize o <b>Plickers</b> como ferramenta.	Anexo I Slide 9
COMPARTILHAMENTO DAS ATIVIDADES PENSADAS	30 min	Compartilhamento	Em grupo, os professores deverão compartilhar com todos o que foi pensado para a atividade proposta.	Anexo I Slide 10
AValiação	15 min	Conclusão e avaliação da atividade	Avaliação do encontro.	Documento padrão para todos os capítulos para preenchimento da avaliação

## ENCONTRO 10

**LEVEL LEARN – “GAMIFICANDO” CONTEÚDOS E TRABALHOS EM UM AMBIENTE VIRTUAL**

LUIZ FERNANDO MIGUEL

Durante muito tempo, os jogos foram o fascínio da humanidade, sejam eles de tabuleiro ou não. Eles estão ligados à nossa vida social, nossas interações, conhecimentos e técnicas. Na Idade Média, por exemplo, o xadrez, o gamão, a dama e o moinho representavam de maneira lúdica a realidade dos campos de batalha e as guerras dos grandes reinos. Com o passar dos anos, os jogos foram incrementados e assumiram outros papéis, como é o caso do que acontece na escola, que passou a usá-los como artifício de apoio ao ensino, sobretudo para os alunos do ensino infantil e fundamental I, sendo comum vermos as crianças envolvidas com eles enquanto estão aprendendo.

Ter missões para completar, fases e desafios cada vez mais difíceis para superar é algo muito instigante para adultos e crianças de todo o mundo, isso porque somos estimulados a não desistir, a buscar mais de nós mesmos e a aprender a lidar com os outros, por meio da competitividade.

Infelizmente, no contexto escolar, conforme o tempo vai passando e avançamos nas séries, é grande a tendência de a ludicidade ser deixada de lado, e estas oportunidades de aprendizagens significativas tornam-se quase nulas. Então como transformar o sistema de ensino em algo instigante? Como resgatar a criatividade para tornar algo tradicional em um processo lúdico? Será que gamificar é fazer das aulas um grande tabuleiro ou um videogame?

A gamificação vem sendo muito difundida no meio educacional formal e não formal, mas é preciso ter cuidado em não associá-la à aprendizagem baseada em jogos ou aplicação de *softwares*! Ela não é uma metodologia, pois não há receita pronta para aplicar, mas sim um pressuposto educativo que propõe que estudantes e educadores interajam e realizem atividades de forma lúdica e participativa, estimulando o empenho e a participação de todos. A base da gamificação é o incentivo, por meio de brindes e pontuações e a superação de desafios e fases.

**Level Learn, uma proposta gamificada para animar as aulas**

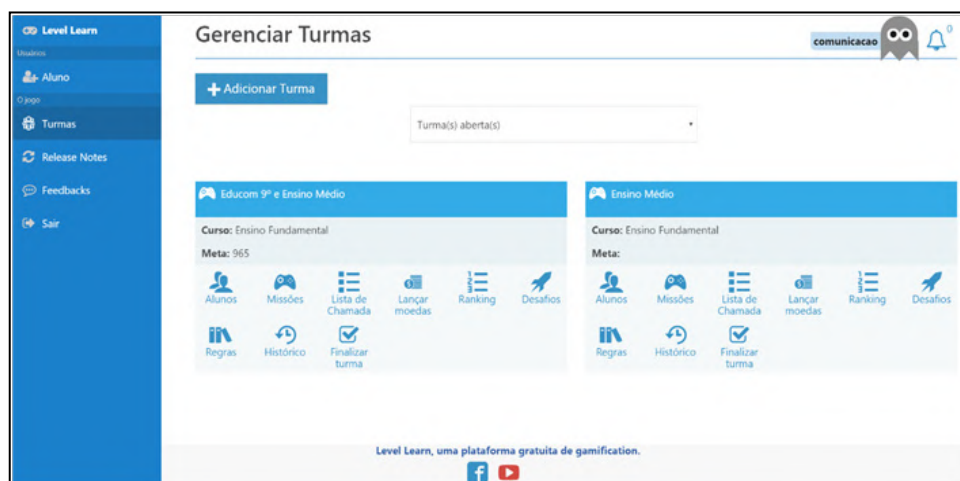
Em 2016, o Professor Dr. Leandro Guarino lecionava para uma turma de pedagogia no UNIFATEA (Lorena-SP) e estava abordando gamificação na educação. Então, ele propôs uma atividade aos alunos para criarem um game que valeria para as aulas, teria como fases os assuntos a

serem abordados; as provas e as atividades seriam os desafios e a pontuação deveria ser como a de um jogo. O professor criou missões, utilizando os temas das disciplinas e os alunos propuseram regras com o que deveria ser pontuado no game/aula. No início, o jogo não tinha esse nome e o professor Leandro controlava tudo em uma planilha. Em 2017, três alunos de Tecnologia da Informação da FATEC (Guaratinguetá-SP) implementaram a aplicação Web e, desde então, chamaram o projeto de **Level Learn** e disponibilizaram o acesso para outros professores.



Este é um ambiente gratuito que possibilita professores transformarem as suas aulas, aplicando os princípios da gamificação. Segundo informações da própria plataforma, este é um ambiente em que o professor cria missões e os alunos entram em uma competição que os levará a aprender mais, estimulando o interesse pelos assuntos e pela aprendizagem. Todo o gerenciamento é feito pela própria plataforma, que organiza o ranking, as moedas, os desafios e as regras.

Todo o gerenciamento é feito pela própria plataforma, que organiza o ranking, as moedas, os desafios e as regras. E ao professor cabe acompanhar todo o processo, fazendo as mediações necessárias, desde a apresentação e orientação, no início dos trabalhos, até o fechamento com a avaliação que possibilite reflexões, tomadas de decisão e correção do percurso realizado. Mesmo que a plataforma seja completa e possibilite autonomia dos estudantes, é incumbência do educador, como mediador, interagir proativamente com os estudantes.





O acesso à plataforma é pelo link: <http://www.levellearn.com.br/>

Depois de acessar o ambiente, é necessário entrar em contato com os gerenciadores do jogo pela página do **Facebook**, cujo ícone está disponível no final do site, e solicitar o seu cadastro e o da sua turma para começar a utilizar quantas vezes quiser.

#### **Vantagens do uso desta ferramenta para atividades pedagógicas:**

- **Responsabilidade e pontualidade:** capacidade de lidar com os conteúdos solicitados, como realização de trabalhos e a entrega deles nos prazos solicitados.
- **Trabalho em equipe:** dependendo de como forem realizados os trabalhos, a plataforma possibilita a criação de grupos de trabalho (times) para a obtenção das pontuações.
- **Autonomia na resolução de problemas:** a plataforma oferece aos estudantes diversas situações que os colocam à prova nesse quesito.
- **Interatividade.**
- **Comunicação:** A plataforma também proporciona uma melhoria na comunicação com e entre os estudantes na realização dos trabalhos.

O **Level Learn** é um jogo “diário”, ou seja, a cada aula o professor pode realizar atividades que influenciem o “Ranking” final, propondo que os estudantes sempre verifiquem a sua pontuação, criando um ambiente gamificado e pautado no “estímulo-recompensa”, o que torna as atividades ainda mais instigantes e desejadas de serem realizadas.

#### **Como aplicar o Level Learn na sua sala de aula?**

- **Planejamento:** escolha um tema de uma disciplina a ser desenvolvido em algumas aulas. Defina quais atividades contarão com pontuações (que são as moedas da ferramenta **Level Learn**) aos alunos e como isso será feito. É muito importante desenhar as regras e deixá-las bem claras aos alunos.
- Dê um nome à atividade, como um jogo, e apresente aos alunos.
- Combinação entre alunos e professor sobre as condições e aplicação das pontuações no decorrer do ano letivo.
- Acompanhamento do ranking e verificação aula a aula na ferramenta.

#### **Referências**

Level Learn: uma plataforma gratuita de gamification. Disponível em:

[www.levellearn.com.br](http://www.levellearn.com.br)

VASCONCELOS, Leandro G.; VASCONCELOS Luiz Eduardo G.; OLIVEIRA, Leonardo B.; GUIMARÃES, Gabriel; AYRES, Felipe. Level Learn: um ambiente para apoiar a gamificação em sala de aula. Disponível em:

[http://www.portal.cps.sp.gov.br/pos-graduacao/workshop-de-pos-graduacao-e-pesquisa/012-workshop-2017/workshop/artigos/Educacao/Fundamentos\\_Praticas/Level-Learn-um-ambiente-para-apoiar-a-gamificacao-em-sala-de-aula.pdf](http://www.portal.cps.sp.gov.br/pos-graduacao/workshop-de-pos-graduacao-e-pesquisa/012-workshop-2017/workshop/artigos/Educacao/Fundamentos_Praticas/Level-Learn-um-ambiente-para-apoiar-a-gamificacao-em-sala-de-aula.pdf)

## Plano de Aplicação

AÇÃO	TEMPO	ATIVIDADE	DESENVOLVIMENTO	MATERIAL DE APOIO
AQUECIMENTO	15 min	Perguntas motivadoras	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lembra quando você era criança/adolescente e um amigo desafiava você para algum jogo, esporte ou outro?</li> <li>• Quando um adolescente/jovem é desafiado ele se sente muito mais impelido a realizar determinada tarefa. Quando esse desafio pressupõe uma recompensa, um ranking a tarefa fica ainda mais prazerosa de ser cumprida. Não poderiam esses desafios serem levados para o cotidiano escolar, por meio de atividades com pontuações e “rankeamentos” distintos?</li> </ul>	Anexo J Slides 2 e 3
APRESENTAÇÃO CONCEITUAL	30 min	Falar da ferramenta	**Você deverá incluir na apresentação 1 ou 2 slides falando da ferramenta, bem parecido com o que foi feito no texto acima.	Anexo J Slides 4 a 8
EXPERIMENTAÇÃO	60 min	Utilização da ferramenta pelos professores	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para iniciar essa experimentação, é importante que o Professor-formador tenha feito acesso ao site do Level Learn e solicitado um cadastro para a criação de turmas.</li> <li>• É importante que o formador cadastre cada um dos participantes e informe a eles o endereço para acessar o Level Learn, antes e depois da atividade, para conferirem suas pontuações (moedas) e rankings.</li> </ul>	Anexo J Slide 9 a 11
PLANEJAMENTO	30 min	Organização de uma atividade a ser desenvolvida pelos alunos em sala	Neste momento o formador deverá orientar a turma de professores a pensar em uma atividade que possa ser realizada pelos alunos com esta ferramenta. Isto pode ser feito em grupos ou individualmente. O importante é que esta atividade deverá privilegiar as vantagens pedagógicas presentes no texto.	Anexo J Slide 12
COMPARTILHAMENTO DAS ATIVIDADES PENSADAS	30 min	Compartilhamento	** Em grupo, os professores deverão compartilhar com todos o que foi pensado para atividade.	Anexo J Slide 12
AValiação	15 min	Conclusões e avaliação do encontro	<p>** O formador que está conduzindo a oficina deverá realizar um fechamento sobre o dia, retomando pontos importantes passados durante o encontro.</p> <p>** Os professores deverão preencher uma avaliação final do encontro.</p>	Documento padrão para todos os capítulos para preenchimento da avaliação

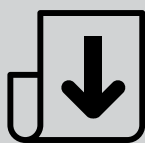
---

## ANEXOS

### DOCUMENTOS PARA ORGANIZAÇÃO DOS ENCONTROS

---

Para baixar os anexos dos encontros, bem como os materiais de apoio, acesse o site abaixo e clique na pasta correspondente ao volume V:



***<http://www.cresceremrede.org.br/guia.php>***

PROPOSTA PARA ATIVIDADE COM OS ALUNOS

NOME DA ATIVIDADE: \_\_\_\_\_

PROFESSOR RESPONSÁVEL: \_\_\_\_\_

SÉRIE: \_\_\_\_\_

DISCIPLINA: \_\_\_\_\_

TEMPO DE DURAÇÃO (EM AULAS): \_\_\_\_\_

AÇÃO	TEMPO	ATIVIDADE	DESENVOLVIMENTO	RECURSOS
AQUECIMENTO				
APRESENTAÇÃO CONCEITUAL E TÉCNICA				
EXPERIMENTAÇÃO				
PLANEJAMENTO				
AVALIAÇÃO				

## AVALIAÇÃO DO ENCONTRO

**Objetivo:** Este instrumento tem por objetivo conhecer a sua percepção deste dia, de forma a ajudar a aprimorar a prática formativa da equipe envolvida no projeto.

**Recomendações:** Reflita bem antes de responder. Relembre cada uma das atividades das quais participou. Olhe para o conteúdo que foi trabalhado e para as estratégias que foram usadas

1. O que você leva deste encontro?

2. O que foi desafiador?

3. O que você já sabia?

4. O que você mais gostou?

5. O que você mudaria?

6. O que você sugere ao **mediador** para que ele aprimore a sua prática?

7. O que você sugere ao **grupo** para um melhor aproveitamento da nossa formação?

---

## AGRADECIMENTO

---

Agradecemos as nossas gestoras de Polo pela articulação e seleção das propostas apresentadas neste guia e aos nossos educadores que estão transformando as salas de aula com o uso de metodologias mais participativas e tecnologias digitais inovadoras e, especialmente, àqueles que são os protagonistas deste Guia V que, agora, generosamente, chega às escolas para compartilhar outras formas de se relacionar com os saberes e de motivar professores e educandos a construir novos sentidos no ato de ensinar e aprender.

Ir. Adair Aparecida Sberga

“Concebemos que na interação com o estudante, o conhecimento se constrói a partir da ação protagonista do educando, implantando métodos e estratégias, a fim de que se desenvolvam, nele, as habilidades e competências que permitirão o seu crescimento humano, com equilíbrio entre os aspectos cognitivo, afetivo, psicomotor, social e espiritual.”

Diretrizes Pedagógico-Evangelizadoras da RSB-Escolas

