

Universidade Estadual do Norte do Paraná

Repositório Institucional UENP

<https://repositorio.uenp.edu.br>

Programa de Pós-Graduação em Ensino

Produtos educacionais

2022

Guia educacional

MARTIN, Ludiéli Felício

Universidade Estadual do Norte do Paraná

<https://repositorio.uenp.edu.br/handle/123456789/599>

Baixado de Repositório Institucional UENP



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO NORTE
DO PARANÁ**

Campus Cornélio Procópio

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO**

LUDIÉLI FELICIO MARTIN

PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL

**GUIA EDUCACIONAL:
METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE LÍNGUA
PORTUGUESA**

**CORNÉLIO PROCÓPIO – PR
2022**

LUDIÉLI FELICIO MARTIN

PRODUÇÃO TÉCNICA EDUCACIONAL

**GUIA EDUCACIONAL:
METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE LÍNGUA
PORTUGUESA**

**EDUCATIONAL GUIDE:
ACTIVE METHODOLOGIES IN PORTUGUESE LANGUAGE
TEACHING**

Produção Técnica Educacional apresentada ao Programa de Pós-graduação em Ensino da Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP) – Campus Cornélio Procópio, como requisito parcial à obtenção do título de Mestra em Ensino.

Orientadora: Prof^(a). Dr^(a). Eliana Merlin Deganutti de Barros.

CORNÉLIO PROCÓPIO – PR
2022

Ficha catalográfica elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UENP

FM334g
g Felício Martin, Ludiéli
GUIA EDUCACIONAL: METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA/ Ludiéli Felício Martin; orientadora Eliana Merlin Deganutti de Barros - Cornélio Procópio, 2022.
43 p. :il.

Produção Técnica Educacional (Mestrado Profissional em Ensino) - Universidade Estadual do Norte do Paraná, Centro de Ciências Humanas e da Educação, Programa de Pós-Graduação em Ensino, 2022.

1. Ensino de Língua Portuguesa. 2. Metodologias Ativas. 3. Guia Educacional. 4. Multiletramentos. 5. Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação. I. Merlin Deganutti de Barros, Eliana , orient. II. Título.

GUIA EDUCACIONAL

METODOLOGIAS ATIVAS

no ensino de Língua Portuguesa



Organizadoras
Ludiéli Felício Martin
Eliana Merlin Deganutti de Barros



PPGEN
PROGRAMA DE
PÓS-GRADUAÇÃO
EM ENSINO - UENP



Guia Educacional

METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

Produto educacional vinculado à dissertação

SEQUÊNCIA VIRTUAL DE FORMAÇÃO DOCENTE: PROPOSTA PARA O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA POR MEIO DE METODOLOGIAS ATIVAS

Cornélio Procópio

2022

Metodologias Ativas no ensino de Língua Portuguesa

GUIA EDUCACIONAL

Caro professor, este guia foi confeccionado na forma de um produto educacional, como quesito para conclusão do Mestrado Profissional em Ensino do Programa de Pós-graduação em Ensino da Universidade Estadual do Norte do Paraná-UENP. O guia é fruto de uma Sequência Virtual de Formação docente - SVFD - direcionada a docentes de Língua Portuguesa que queiram inserir Metodologias Ativas e TDIC no ensino de práticas de linguagem.

O objetivo deste guia é trazer aspectos teórico-práticos dos temas abordados, assim como, sugestões de materiais, leituras, ferramentas tecnológicas educacionais.

O material é dividido em sete capítulos que abordam diferentes metodologias ativas e estratégias didáticas, utilizadas no contexto de formação docente continuada.

Boa leitura!

**GUIA
EDUCACIONAL**

Metodologias Ativas no ensino de Língua Portuguesa

Este guia é interativo, então, ao clicar nos ícones, como esse: você será direcionado a outras páginas com conteúdos extras, ou você pode optar em ler os QR code.



metodologias ativas

5



- 06 Introdução
- 07 Metodologias Ativas
- 11 Interacionismo Sociodiscursivo como base teórica para o ensino das práticas de linguagem
- 14 Aprendizagem Baseada em Projetos

- 19 Sala de Aula Invertida
- 24 Gamificação
- 28 Tecnologia na Educação
- 34 Materiais Complementares
- 38 Referências

Introdução

Este guia é fruto de uma pesquisa voltada à formação de professores para o ensino de práticas de linguagem por meio de Metodologias Ativas. Para a pesquisa desenvolvemos cursos de formação de professores, denominados Sequência Virtual de Formação Docente - SVFD.

Produzimos este material a partir das atividades, reflexões e análise constituídas e elaboradas durante a SVFD.

Então inserimos definições teóricas, instruções de modos de abordagem, sugestões e materiais complementares.





Metodologias Ativas



Para iniciar, trazemos três definições de autores brasileiros que são pesquisadores do assunto:

METODOLOGIAS ATIVAS SÃO



"São estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada e híbrida." (José Moran, 2018)

"Estratégias pedagógicas que colocam o foco do processo de ensino e aprendizagem no aprendiz, contrastando com a abordagem pedagógica do ensino tradicional, centrada no professor, que transmite informação aos alunos."
(Valente, Almeida e Geraldini, 2017)



"As Metodologias Ativas baseiam-se em formas de desenvolver o processo de aprender, utilizando experiências reais ou simuladas, visando às condições de solucionar, com sucesso, desafios advindos das atividades essenciais da prática social, em diferentes contextos" (BERBEL, 2011).

Metodologias Ativas e o Ensino da leitura e produção de textos



Ler e escrever são temas amplamente discutidos, dado tamanha importância, pois envolvem questões além da prática do ler e escrever, mas competências e habilidades de leitura e escrita nas mais diversas práticas languageiras da atualidade. Diante disso, cabe ressaltar a afirmação de Paulo Freire (1989, p. 8), que “a leitura do mundo precede a leitura da palavra, daí que a posterior leitura desta não possa prescindir da continuidade da leitura daquele. Linguagem e realidade se prendem dinamicamente”. Com as mudanças que

o mundo passa, principalmente a partir dos anos 90, “surgem novas formas de ser, de se comportar, de discursar, de se relacionar, de se informar, de aprender. Novos tempos, novas tecnologias, novos textos, novas linguagens” (ROJO; BARBOSA, 2015, p. 1). Isso justifica a busca da inserção dos novos e multiletramentos dentro do ensino formal.

Rojo (2017, p. 4) salienta que, atualmente, não é apenas “a escola enfatizar os letramentos da letra ou do impresso e os gêneros discursivos da tradição e do cânone.

É urgente focar os multiletramentos e os novos letramentos que circulam na vida contemporânea de nossos alunos”, trazendo, assim, a cultura digital e o contexto social dos alunos às práticas da sala de aula.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC - BRASIL, 2018), documento que determina as diretrizes das aprendizagens essenciais da Educação Básica, apresenta dez competências gerais que devem ser mobilizadas nas práticas educacionais, pois são consideradas como direito de aprendizagem dos estudantes. Dentre essas competências ressaltamos a cultura digital, para “compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar...” (BRASIL, 2018. p. 9).

Evidentemente, a BNCC (BRASIL, 2018) não criou essas demandas, mas sim a sociedade, que são competências para uma contemporaneidade cada vez mais digital e que requer, mais do nunca, sujeitos críticos, autônomos e protagonistas sociais.

No âmbito do ensino Dewey (1950), Freire (1996), Ausubel et al. (1980), Piaget (2006), Vygotsky (1998), entre outros pesquisadores, questionam o modelo de educação voltado à transmissão de conteúdo.





Diante disso Moran (2018, p. 3) afirma que o indivíduo “aprende de forma ativa, a partir do contexto em que se encontra, do que lhe é significativo, relevante e próximo ao nível de competências que possui”.

Considerando isso, a teoria das metodologias ativas (MA) relaciona-se aos multiletramentos e, também, à BNCC (BRASIL, 2018), justificando, assim, nossa pesquisa.

Na perspectiva da teoria das metodologias ativas o ensino é pautado em experiências reais ou simuladas para se conseguir solucionar problemas, desafios advindos de diferentes contextos da prática social (MORAN, 2018).

Portanto nossa intenção é buscar respaldo nas metodologias ativas para não somente trazer inovação ao ensino da leitura e produção de textos, mas também propor e problematizar abordagens que levem o aluno a ser o protagonista e transformador do seu processo de ensino.



Interacionismo Sociodiscursivo como base teórica para o ensino das práticas de linguagem

O Interacionismo Sociodiscursivo, doravante ISD, é uma teoria de estudos da linguagem que vem sendo desenvolvida há mais de três décadas por pesquisadores, principalmente, de Genebra, Suíça. Dentre os estudiosos destaca-se Jean Paul Bronckart, e caracteriza que

"nossos trabalhos que se encontram no campo das ciências do texto se inscrevem nesse esquema geral e visam mostrar como os mecanismos de produção e de interpretação dessas entidades verbais contribuem para a transformação permanente das pessoas agentes, e, ao mesmo tempo, dos fatos sociais." (2006, p. 130)

O ISD tem suas bases epistemológicas nas ciências humanas/sociais psicológicas e sociológicas, especialmente de Vygotsky (1934[1997]; 1999) com a psicologia do desenvolvimento, que também tem seus princípios na linguística.



"O ISD se inscreve ao mesmo tempo como uma variante e um prolongamento do interacionismo social, cujo principal teórico é Vigotski, aceitando, a priori, as principais ideias fundadoras desse segmento. Dessa forma, mais que uma ciência linguística, psicológica ou sociológica, o ISD pretende ser uma corrente da ciência do humano, cuja problemática central está no desvendamento das atividades languageiras". (BARROS, 2012, p. 35)

O principal objetivo do ISD é analisar as implicações das práticas de linguagem em relação ao desenvolvimento humano. E visa demonstrar que as práticas languageiras situadas (ou os textos-discursos) são os instrumentos principais do desenvolvimento humano, tanto em relação aos conhecimentos e aos saberes quanto em relação às capacidades do agir e da identidade das pessoas (BRONCKART, 2006).

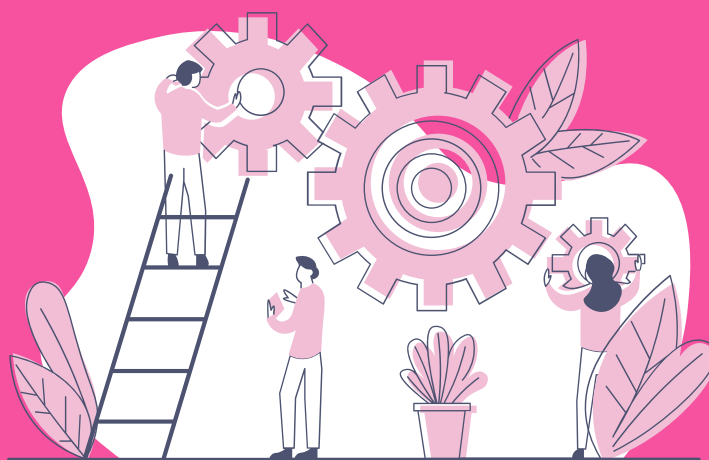
Na concepção do ISD "a linguagem não é (somente) um meio de expressão de processos", como na Psicologia da Linguagem, porém é, na verdade, "o instrumento fundador e organizador desses processos, em suas dimensões especificamente humanas" (BRONCKART, 2006, p. 122).

Portanto, o estudo da linguagem é relevante desde sempre e nunca cessará, pois, as mudanças sociais e culturais que a sociedade passa fazem com que gêneros textuais se modifiquem e que novos surjam, que, por sua vez, levam à novas análises textuais dessas práticas languageiras.

E NA PRÁTICA??



Aprendizagem Baseada em Projetos

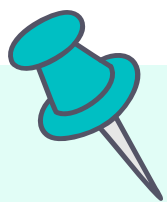


Aprendizagem Baseada em Projetos

Definição:

"é um modelo de ensino que consiste em permitir que os alunos confrontem as questões e os problemas do mundo real que consideram significativos, determinando como abordá-los e, então, agindo cooperativamente em busca de soluções".

(BENDER, 2014, p. 9)



SOLUCIONANDO UM PROBLEMA

Professor, apresente aos alunos o vídeo âncora “Solucionando um problema”.



Divida os alunos em grupos (de dois ou três participantes). A tarefa deles é **propor uma solução** para o problema abordado no vídeo.

Para tanto, o grupo deve **elaborar um projeto** de uma campanha publicitária da empresa em questão.

Esta campanha, posteriormente, será divulgada nas redes sociais da empresa para ampla divulgação.

O grupo deve seguir as seguintes ações para a elaboração do projeto:

- Realize *brainstorm* com as ideias de solução;
- Colete/crie dados e informações;
- Divida responsabilidades;
- Forme linha do tempo com datas;
- Tome decisões;
- Elabore a o projeto;



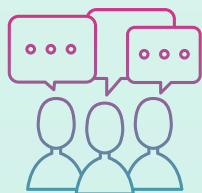
Libere sua criatividade!



Roteiro para elaboração do Projeto

Professor, apresente este roteiro ao grupo, para colaborar com a elaboração do projeto:

- Nome da empresa
 - Perfil da empresa (o que vende, para quem vende...)
 - Objetivo geral da campanha publicitária
 - Meta a ser atingida com a campanha
 - Público-alvo da campanha
-
- PLANO DE AÇÃO
 - What: O que será feito? – o escopo da campanha.
 - Why: Por que será feito? – o objetivo da campanha.
 - Who: Quem fará? – divida as responsabilidades e delegue as tarefas.
 - Where: Onde será feito? – deixe claro em que locais as pessoas se reunirão para tratar e realizar cada etapa da campanha. Pode haver diversas empresas envolvidas.
 - When: Quando será feito? – defina o cronograma da campanha, dividido em etapas.
 - How: Como será feito? – esclareça que metodologias e tecnologias serão usadas, assim como softwares de apoio e critérios de tomada de decisão.
 - How much: Quanto vai custar? – defina o orçamento da campanha.



SOLUCIONANDO UM PROBLEMA

REFLETINDO SOBRE A AÇÃO

Professor, nesta etapa os alunos apenas planejarão o projeto, a execução é na próxima etapa.

Peça aos grupos que apresentem seus projetos, e a partir do planejamento deles, discuta com seus ALUNOS

- a) sobre o projeto planejado (os alunos podem dar ideias e opiniões para o trabalho do colega)
- b) o gênero textual discursivo que emergiu como solução para a problemática trazida (características, elementos de composição, plataformas digitais envolvidas...)

SUGESTÃO

Professor, é relevante, também, um trabalho interdisciplinar, pois a realização deste projeto envolve diversas disciplinas: matemática, educação financeira, arte, e outras.

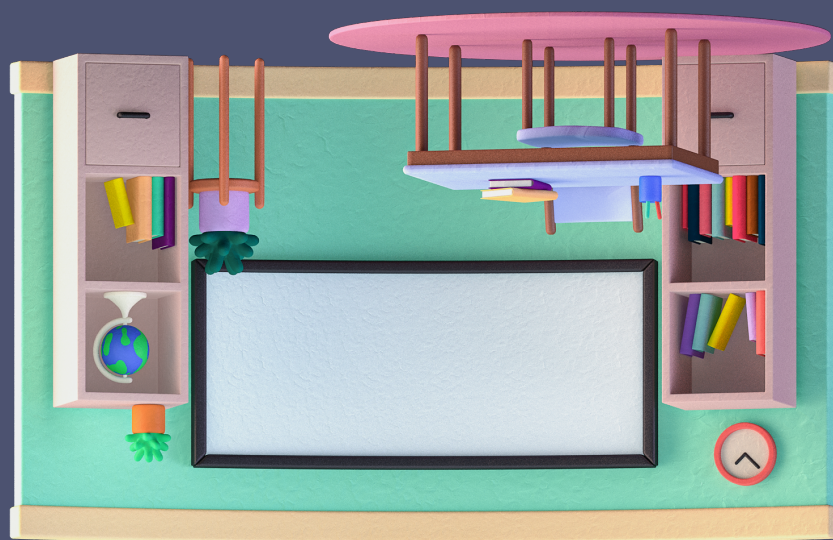
LEITURA - Envolvendo os alunos por meio da aprendizagem baseada em projetos. William N. Bender



LEITURA: A transposição didática de gêneros textuais: o modelo didático de gênero com base no trabalho do professor



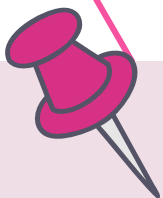
SALA DE AULA INVERTIDA



SALA DE AULA INVERTIDA

Definição:

[...] uma modalidade de e-learning na qual o conteúdo e as instruções são estudados on-line antes de o aluno frequentar a sala de aula, que agora passa a ser o local para trabalhar os conteúdos já estudados, realizando atividades práticas como resolução de problemas e projetos, discussão em grupo, laboratórios etc. (VALENTE, 2014. p.85).



INVERTENDO A AULA

Professor, os alunos precisam se preparar para a aula, então, solicite a eles que pesquisem em casa sobre os TIPOS DE ANÚNCIO PUBLICITÁRIO.

Disponibilize leituras e vídeos sobre a temática e peça que façam breves comentários sobre cada tipo encontrado.

No início da aula peça aos alunos que respondam ao questionário inicial sobre os tipos de anúncio publicitário e seus objetivos. O questionário pode ser realizado pelo *Google Forms* ou no próprio caderno do aluno.

Com este questionário, é possível identificar os alunos que pesquisaram, as fragilidades, dúvidas que eles ainda têm sobre o tema, e assim conseguir personalizar o ensino em relação às dificuldades, o que precisa ser retomado, para então aprofundar o assunto.

Sugestão de questionário:





INVERTENDO A AULA

PRODUÇÃO DE ANÚNCIO INSTITUCIONAL

Professor, esta é a etapa da produção

Solicite ao grupo que produza um **anúncio institucional**, (mesmo grupo do planejamento) a partir da problemática levantada no módulo anterior: *Uma empresa de cosméticos quer “limpar” seu nome/marca, pois ficou conhecida como inimiga dos animais, mas seu novo dono fez todas as adaptações, não realiza mais testes em animais e agora quer tirar essa fama ruim que se espalhou pela região.*

Este anúncio será divulgado nas redes sociais, em formato de arte/imagem ou vídeo. A sugestão é que utilizem a plataforma Canva, para isto há um tutorial, mas no *youtube.com* há muitos outros, e esta plataforma é riquíssima, recheada de ideias.

- TUTORIAIS SOBRE O CANVA





INVERTENDO A AULA

LEITURAS

Educação Híbrida: um conceito-chave para a educação, hoje. José Moran



Ensino Híbrido: personalização e tecnologia na educação. Lilian Bacich, Adolfo Tanzi Neto, Fernando de Mello Trevisani



Como implementar a Sala de Aula Invertida. Jonathan Bergmann e Aaron Sams



GAMIFICAÇÃO



START

GAMIFICAÇÃO

Definição:

Gamificação é “uma aplicação cuidadosa e considerada do pensamento dos games para resolver problemas e encorajar a aprendizagem usando todos os elementos dos games que forem apropriados”.

(Karl Kapp, 2010)



GAMIFICAÇÃO

Professor, *gamificar* a aula é inserir elementos de jogos em contexto escolar, que podem ser:

- Recompensa
- pontos
- níveis
- tabelas de classificação
- emblemas
- desafios / missões
- integração
- ciclos de envolvimento

(Zichermann, Cunningham, 2011, p.36)

Portanto, não é preciso inserir um jogo em si, mas criar um contexto de jogo. Caso opte por utilizar jogo, este pode ser digital ou analógico (jogos com tabuleiro, cartas, dados...)

Para trabalhar com os assuntos abordados até aqui, preparamos jogos digitais. Você pode dividir a sala em grupos e criar um clima de competição entre eles.

Leitura: A gamificação como auxílio no processo ensino/aprendizagem - Bruno D. Silva



GAMIFICAÇÃO

MISSÃO 1 - JOGO LABIRINTO

Jogo *maze chase*

Percorra o labirinto sobre estratégias argumentativas de anúncios publicitários.

Clique no ícone, identifique-se e play!



MISSÃO 2 - CAÇA-FIGURAS

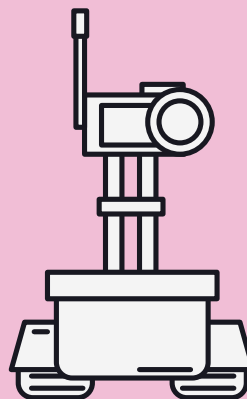
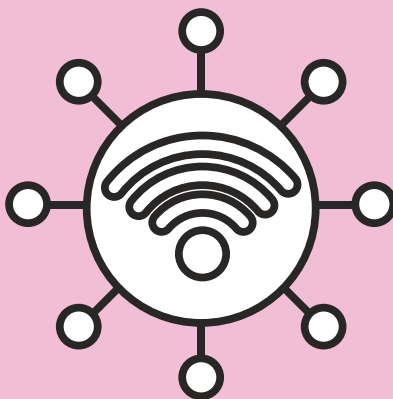
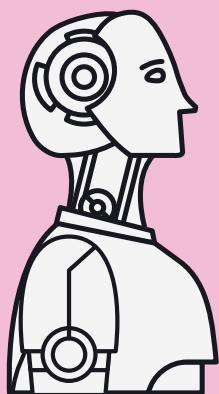
Caça-figuras

Encontre as 5 figuras selecionadas na imagem e responda às questões que encontrará ao clicar nelas. Em cada figura há um link com uma pergunta.

Clique no ícone e Play!



TECNOLOGIA DIGITAL NA EDUCAÇÃO



TECNOLOGIA DIGITAL NA EDUCAÇÃO

Definição:

As TDIC propiciam a reconfiguração da prática pedagógica, a abertura e plasticidade do currículo e o exercício da coautoria de professores e alunos. Por meio da mediação das TDIC, o desenvolvimento do currículo se expande para além das fronteiras espaço-temporais da sala de aula e das instituições educativas; supera a prescrição de conteúdos apresentados em livros, portais e outros materiais; estabelece ligações com os diferentes espaços do saber e acontecimentos do cotidiano; e torna públicas as experiências, os valores e os conhecimentos, antes restritos ao grupo presente nos espaços físicos, onde se realizava o ato pedagógico.

(ALMEIDA; VALENTE, 2012, p. 60)



TDIC E ENSINO

VIDEOAULA

Professor, preparamos uma videoaula com sugestões de Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação - TDIC.

Visite as plataformas apresentadas e tente integrá-las em sua prática docente.



Leitura:

As tecnologias digitais no Ensino Híbrido



Leitura:

Proposta para desenvolver a Leitura e a Produção Textual por meio do Gênero Anúncio Publicitário e de Multiletramento no Ensino Fundamental



TDIC NAS AULAS DE PORTUGUÊS

ESTRATÉGIAS ARGUMENTATIVAS

Professor, vamos analisar anúncios publicitários institucionais em formatos diferentes. Apresente aos alunos: Os primeiros são podcasts e os últimos, vídeos. Ouça os podcasts:

- <https://open.spotify.com/episode/7jRttL9lhuBvSnI6ftWJQL>
- <https://www.itaucultural.org.br/zeca-baleiro-toca-brasil>
- <https://open.spotify.com/episode/54iDnnSXX0ICeg9tVuKwJS>



Assista aos Vídeos:

- <https://www.votorantimcimentos.com.br/noticia/outubro-rosa-com-vc/> - vídeo Outubro Rosa
- <https://www.youtube.com/watch?v=dqYkTDCyVDM>
Carrefour



TDIC NAS AULAS DE PORTUGUÊS

Professor, solicite aos alunos:

Escolha um anúncio, podcast ou vídeo, e produza um mapa mental descrevendo as estratégias argumentativas presentes nele. O nome do formato deve vir no centro do mapa mental.

Observe:

- Público-alvo
- Recursos
- Linguagem
- Conteúdo
- Objetivo
- Vozes
- Estrutura



Sugestão de plataformas para a produção do mapa mental:

- Canva
- Mindmeister
- Goconqr

Após realizado o mapa mental baixe-o e publique-o no mural digital do *padlet*, para toda a turma visualizar.

Esta tarefa pode ser realizada em grupo ou individual.

TDIC NAS AULAS DE PORTUGUÊS

RETEXTUALIZAÇÃO DO ANÚNCIO

Professor, agora que seu aluno conhece outras formas de publicar anúncio institucional, a tarefa agora é retextualizar o anúncio que o grupo fez, para o formato de podcast ou vídeo.

Sugestão de plataformas para gravação de podcast

Anchor - <https://anchor.fm/>

Audacity - <https://www.audacityteam.org/>

Spreaker - <https://www.spreaker.com/>

Tutorial - Gravando seu primeiro episódio de Podcast no Anchor



Sugestão de aplicativos para gravação do vídeo

Canva - site: <https://www.canva.com/>

Filmora - programa: <https://filmora.wondershare.com.br>

Inshot - aplicativo para celular

Tutorial - Como usar Canva para vídeos



Professor, é importante a divulgação dos trabalhos dos alunos, tanto aos outros alunos, quanto para a comunidade escolar. Uma ideia é divulgar nas redes sociais da escola e fazer uma votação para o melhor anúncio.

Bom trabalho!!

MATERIAIS COMPLEMENTARES

Nuvem de Palavras

Professor, solicite aos alunos que escolham um trecho das leituras realizadas e produza uma nuvem de palavras com as ideias retiradas desse trecho.

Após produzida, baixe-a em formato de imagem (jpg.) e publique na plataforma Padlet, para que todos visualizem.

Essa atividade pode ser realizada individualmente ou em grupos.

Plataforma para produção da nuvem de palavras:
<https://wordart.com/>

Plataforma para publicação da nuvem:
<https://padlet.com>



MATERIAIS COMPLEMENTARES



Estratégia 3, 2, 1

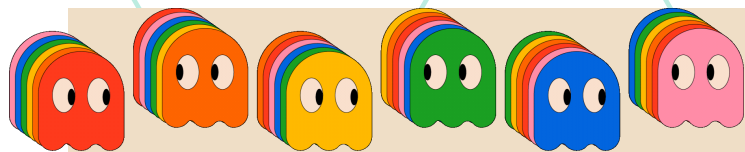
Professor, após a leitura de determinado texto, peça aos alunos que escrevam:

- *3 ideias que achou interessante
- *2 questões que tem dúvida ou queira refletir um pouco mais, como uma questão retórica
- *1 reflexão sobre a temática discutida nas leituras

Esta tarefa pode ser realizada de diversos formatos: áudio, vídeo, imagem, texto escrito. Sugerimos utilizar a plataforma *Wakelet*, como meio de interação

A intenção é debater o assunto de diversas formas. E entender/aprender com a opinião dos outros.





Criação de Jogo

Professor, nossos alunos amam jogos, não é mesmo?? Então peça, que criem um jogo digital. O assunto pode ser de sua escolha, desde revisão gramatical até as escolas literárias. Se preferir pode sortear os assuntos entre os alunos, assim trabalhará vários temas.

A tarefa poderá ser feita em dupla ou trio e postada em formato de link com um comando do jogo, para que todos os alunos ou grupos joguem.

Também é interessante criar uma competição entre os grupos. E para o grupo que obtiver maior pontuação, uma premiação.

Sugestões de sites para criação do jogo:

- <https://kahoot.com/schools-u/> - quiz
- <https://wordwall.net/> - diversos formatos
- <https://www.educaplay.com/> - diversos formatos
- <https://www.genial.ly/> - diversos formatos
- <https://scratch.mit.edu/> - diversos formatos, incluindo jogos de missão e programação
- <https://www.canva.com/> - criação de conteúdo e jogos de diversos formatos



Gostou???

Espero que sim!

Caso realize alguma atividade aqui proposta, poste aqui seu relato, imagens, vídeos.



Até a próxima!

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. B. Tecnologia na escola: criação de redes de conhecimentos. Brasília, 2005, p. 71-73. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/2sf.pdf> Acesso em 25 jul. 2021.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; VALENTE, José Armando. Integração currículo e tecnologias e a produção de narrativas digitais. Currículo sem Fronteiras, v. 12, n. 3, p. 57-82, Set/Dez 2012.

BACICH, L.; TANZI NETO, A.; TREVISANI, F. M. (Org.). Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação. Porto Alegre: Penso, 2015.

BACICH, L. As tecnologias digitais e seu papel transformador nas ações de ensino e aprendizagem. 10 out. 2018. Disponível em: <<https://lilianbacich.com/2018/10/10/astecnologias-digitais-e-seu-papel-transformador-nas-acoes-de-ensino-e-aprendizagem/> Acesso em: 01 nov. 2022

BACICH, Lilian. Formação continuada de professores para o uso de metodologias ativas. In: BACICH, Lilian. MORAN, José. Metodologias ativas para uma educação inovadora. Porto Alegre: Penso, 2018.

BACICH, L.; HOLANDA, L. (orgs.). STEAM em sala de aula: a aprendizagem baseada em projetos integrando conhecimentos na educação básica. Porto Alegre: Penso, 2020.

BACICH, Lilian. MORAN, José. Metodologias ativas para uma educação inovadora. Porto Alegre: Penso, 2018.

BARROS, Eliana Merlin Deganutti de. Gestos de ensinar e de aprender gêneros textuais: a sequência didática como instrumento de mediação. 2012. Tese (Doutorado). Programa de Pós-graduação em Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Londrina, Londrina. 2012.

BENDER, William. Aprendizagem baseada em projetos: educação diferenciada para o século XXI. Porto Alegre: Penso, 2014.

REFERÊNCIAS

BERBEL, Neusi Aparecida NavaS. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. Semina: Ciências Sociais e Humanas, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011

BERGMANN, Jonathan; SAMS, Aaron. Sala de aula invertida: uma metodologia ativa de aprendizagem. Rio de Janeiro: LTC, 2018.

BERGMANN, Jonathan. Aprendizagem invertida para resolver o problema do dever de casa. Porto Alegre: Penso, 2018.

BRONCKART, Jean-Paul. Atividades de linguagem, textos e discursos: por um interacionismo sociodiscursivo. São Paulo: Mercado das Letras, 2006.

COSTA BARRETO, Carlos Henrique da. et al. Gamificação: uma prática da educação 3.0. Research, Society and Development, Itajubá, vol. 8, núm. 4, p. 1-18, fev 2019.

CAMARGO, Fausto. DAROS, Thuinie. A sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo. Porto Alegre: Penso, 2018.

CHRISTENSEN, Clayton. HORN, Michael. STAKER, Heather. Ensino Híbrido: uma Inovação Disruptiva? Uma introdução à teoria dos híbridos. 2013. Disponível em: <https://www.christenseninstitute.org/publications/ensino-hibrido/> Acesso em: 10 ago. 2020.

CORDEIRO, Gláís Sales. Escrita de textos argumentativos em classes suíças francófonas do ensino médio: uma análise multifocal do objeto ensinado. Raído, Dourados, v. 9, n. 18, p. 113-136, jul. 2015. Disponível em: <<http://ojs.ufgd.edu.br/index.php/Raido/article/view/4202>> . Acesso em: 06 jun 2020.

DETERDING, Sebastian. et al. Gamification: Using Game Design Elements in Non-Gaming Contexts. Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems. New York, v. 11, p. 2425-2428. maio 2011.

DETERDING, Sebastian. et al. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. In: MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, Finlândia, set 2011.

REFERÊNCIAS

DOLZ, Joaquim. Entrevista com Prof. Dr. Joaquim Dolz, da Universidade de Genebra (Suíça). [S. l.]. 2020. 1 vídeo (1h31min30s). Publicado pelo canal GP DIALE Diálogos Linguísticos e Ensino. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=lGulajUf1Ok>. Acesso em: 05 set. 2021.

DOLZ, Joaquim; SCHNEUWLY, Bernard. Gêneros e progressão em expressão oral e escrita: elementos para reflexões sobre uma experiência suíça (francófona). In: SCHNEUWLY, Bernard; DOLZ, Joaquim. (Orgs.). Gêneros orais e escritos na escola. Campinas: Mercado de Letras, 2004, p. 41-70.

DOLZ, Joaquim; NOVERRAZ, Michèle; SCHNEUWLY, Bernard. Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento. In: SCHNEUWLY, Bernard; DOLZ, Joaquim. (Orgs.). Gêneros orais e escritos na escola. Campinas: Mercado de Letras, 2004, p. 95-128.

EDUCAUSE: Things you should know about flipped classrooms. 2012. Disponível em: <https://library.educase.edu/-/media/files/library/2012/2/eli7081-pdf.pdf> >. Acesso em: 08 set. 2022.

HORN, Michael. STAKER, Heather. O que é Ensino Híbrido. In: Blended: usando a inovação disruptiva para aprimorar a educação. Porto Alegre: Penso. 2015. p. 30-63.

KAPP, Karl. Applying Gamification to Learning Domains, In: The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer, 2012. p. 165-192

LEMANN, Fundação. Disponível em: <http://www.fundacaolemann.org.br/>. Acesso em: 10 set. 2019.

MORAN, José Manuel. O que é educação a distância. [S. l.], 2002. Disponível: <http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/dist.pdf>. Acesso em: 17 ago. 2022.

REFERÊNCIAS

MORAN, José Manuel. A EAD no Brasil: cenário atual e caminhos viáveis de mudança. 2014. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/cenario.pdf>. Acesso em: 17 ago. 2022.

MORAN, José Manuel. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, Lilian. MORAN, José. Metodologias ativas para uma educação inovadora. Porto Alegre: Penso, 2018.

MORAN, José Manuel. Reinventando as formas de ensinar e de aprender. 2021. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2021/06/reinventando.pdf> Acesso em: 11 jun. 2021.

ROJO, Roxane. Letramento(s): práticas de letramento em diferentes contextos. In: Letramentos Múltiplos, Escola e Inclusão Social. São Paulo: Parábola Editorial. 2009

ROJO, Roxane. Pedagogia dos Multiletramentos: Diversidade cultural e de linguagens na escola. In: Rojo, R. H. R.; Moura, E. (Orgs.) Multiletramentos na Escola. SP: Parábola, 2012, pp. 11-32.

ROJO, Roxane; BARBOSA, Jacqueline. Hipermodernidade e multiletramentos e gêneros discursivos. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

ROJO, Roxane. Entre Plataformas, ODAs e Protótipos: Novos multiletramentos em tempos de WEB2. The ESPECIALIST: Descrição, Ensino e Aprendizagem, Vol. 38, No. 1, jan-jul 2017, pp. 5-25.

PEARSON, M.; SOMEKH, B. Learning transformation with technology: a question of sociocultural contexts? International Journal of Qualitative Studies in Education, v. 19, n. 4, 2006.

SCHLEMMER, Eliane. Projetos de Aprendizagem Gamificados: Uma metodologia inventivapara a educação na cultura híbrida e multimodal Momento: diálogos em educação, E-ISSN 2316-3100, v. 27, n. 1, p. 42-69, jan./abril. 2018

TOLOMEI, Bianca Vargas. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. EaD em foco. v. 7, n. 2, p. 145-156, abr 2017.

REFERÊNCIAS

VALENTE, José Armando. MORAN, José Manuel. Educação a distância. São Paulo: Summus, 2011.

VALENTE, José Armando. Blended learning e as mudanças no ensino superior: a proposta da sala de aula invertida. Educar em Revista. Curitiba: Editora UFP. Edição Especial, n. 4, p. 79-97. 2014. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/276106919_Blended_learning_e_as_mudancas_no_ensino_superior_a_proposta_da_sala_de_aula_invertida > Acesso em 10 jun. 2021.

VALENTE, José Armando. Prefácio. In: BACICH, Lilian; TANZI NETO, Adolfo; TREVISANI, Fernando Mello (Org.). Ensino Híbrido: personalização e tecnologia na educação. Porto Alegre: Penso, 2015, p. 15-18.

VALENTE, José Armando. Tecnologias e educação a distância no ensino Superior: uso de Metodologias Ativas na graduação. Trabalho & Educação, v.28, n.1, p.97-113. jan-abr. 2019.

VALENTE, José Armando. ALMEIDA, Maria. GERALDINI, Alexandra. Metodologias ativas: das concepções às práticas em distintos níveis de ensino. Revista Diálogo Educacional. Curitiba, v. 17, n. 52, p. 455-478, abr./jun. 2017.

Vianna, Ysmar. et al. Gamification: como reinventar empresas a partir de jogos. 1. Ed. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. A formação social da mente. 7. ed. 2. Tiragem. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

VIGOTSKI, Lev Semionovitch. Pensamento e linguagem. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008a.

ZICHERMANN, Gabe. CUNNINGHAM, Christopher. Gamification by Design. Canada: O'Reilly Media. 2011.





FICHA DE AVALIAÇÃO DE PRODUTO/PROCESSO EDUCACIONAL – PPGEN/UENP	
INSTITUIÇÃO	Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP) Campus Cornélio Procópio
CURSO	Mestrado Profissional em Ensino (Código 40031012070P7)
Discente:	LUDIÉLI FELICIO MARTIN
Orientador:	ELIANA MERLIN DEGANUTTI DE BARROS
Coorientador:	MARILÚCIA DOS SANTOS DOMINGOS STRIQUER
Título da Dissertação:	SEQUÊNCIA VIRTUAL DE FORMAÇÃO DOCENTE: PROPOSTA PARA O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA POR MEIO DE METODOLOGIAS ATIVAS
Título do Produto Educacional:	GUIA EDUCACIONAL: METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA
Data da Avaliação (banca de defesa de mestrado):	06/12/2022

TIPO DE PRODUTO EDUCACIONAL (PE)	<p>(<input checked="" type="checkbox"/>) PE1 - Material didático/instrucional (são propostas de material didático/instrucional para o ensino o as apresentadas a seguir: propostas de experimentos e outras atividades práticas; sequências didáticas; propostas de intervenção; roteiros de oficinas; material textual, como manuais, guias, textos de apoio, artigos em revistas técnicas ou de divulgação, livros didáticos e paradidáticos, histórias em quadrinhos e similares, dicionários; mídias educacionais, como vídeos, simulações, animações, vídeo-aulas, experimentos virtuais e áudios; objetos de aprendizagem; ambientes de aprendizagem; páginas de Internet e blogs; jogos educacionais de mesa ou virtuais, e afins; entre outros);</p> <p>(<input checked="" type="checkbox"/>) PE2 - Curso de formação profissional (atividade de capacitação criada e organizada, cursos, oficinas, entre outros);</p> <p>() PE3 - Tecnologia social (produtos, dispositivos ou equipamentos; processos, procedimentos, técnicas ou metodologias; serviços; inovações sociais organizacionais; inovações sociais de gestão, entre outros);</p> <p>() PE4 - Software/Aplicativo (aplicativos de modelagem, aplicativos de aquisição e análise de dados, plataformas virtuais e similares, programas de computador, entre outros);</p> <p>() PE5 - Evento Organizados (ciclos de palestras, exposições científicas, olimpíadas, expedições, feiras e mostras científicas, atividades de divulgação científica, entre outros);</p> <p>() PE6 - Relatório Técnico (relatório de pesquisa ou relatos de processos realizados e acompanhados);</p> <p>() PE7 – Acervo (curadoria de mostras e exposições realizadas, acervos produzidos, curadoria de coleções, entre outros);</p> <p>() PE8 - Produto de comunicação (produto de mídia, criação de programa de rádio ou TV, campanha publicitária, entre outros);</p>
---	--



- () **PE9 - Manual/Protocolo** (guia de instruções, protocolo tecnológico experimental/aplicação ou adequação tecnológica; manual de operação, manual de gestão, manual de normas e/ou procedimentos, entre outros);
- () **PE10** - Carta, mapa ou similar.

VALIDAÇÃO DO PRODUTO/PROCESSO EDUCACIONAL (PE)

Apresenta ADERÊNCIA à Área de Concentração do PPGEN (Ensino, Ciência e Tecnologia)	(<input checked="" type="checkbox"/>) Sim. () Não.
Apresenta ADERÊNCIA à linha de pesquisa	() Ensino e Aprendizagem em Ciências Naturais e Matemática. (<input checked="" type="checkbox"/>) Formação Docente, Recursos Tecnológicos e Linguagens.
Apresenta ADERÊNCIA ao macroprojeto de pesquisa	() Abordagens metodológicas em Ciências Naturais e Matemática. () Saberes e fazeres docentes na Educação Científica e Matemática. (<input checked="" type="checkbox"/>) Tecnologias de informação e comunicação no âmbito educacional. () Modalidades e instrumentos avaliativos na prática docente.
O PE apresenta a questão de pesquisa/problema de pesquisa/problemática da dissertação	(<input checked="" type="checkbox"/>) Sim. () Não.
O PE tem apresenta referencial teórico-metodológico	(<input checked="" type="checkbox"/>) Sim. () Não.
O PE apresenta qualidade em termos de forma e design, ilustrações, quadros, tabelas, referências, etc.	(<input checked="" type="checkbox"/>) Sim. () Não.
IMPACTO – Tipo	(<input checked="" type="checkbox"/>) Real (foi aplicado junto ao público alvo com dados analisados). () Potencial (não foi aplicado junto ao público alvo).
IMPACTO – Nível	() Alto (PE gerado no Programa, aplicado e transferido para um sistema, no qual seus resultados, consequências ou benefícios são percebidos pela sociedade). (<input checked="" type="checkbox"/>) Médio (PE gerado no Programa, aplicado no sistema, mas não foi transferido para algum segmento da sociedade). () Baixo (PE gerado apenas no âmbito do Programa e não foi aplicado nem transferido para algum segmento da sociedade).
IMPACTO – Objetivo da pesquisa	(<input checked="" type="checkbox"/>) Solução de um problema previamente identificado. () Experimental. () Sem um foco de aplicação definido.



IMPACTO – Área impactada pela produção (indicar somente um item)	<input checked="" type="checkbox"/> Ensino. <input type="checkbox"/> Aprendizagem. <input type="checkbox"/> Econômico. <input type="checkbox"/> Saúde. <input type="checkbox"/> Social. <input type="checkbox"/> Cultural. <input type="checkbox"/> Ambiental. <input type="checkbox"/> Científico.
APLICABILIDADE	<input checked="" type="checkbox"/> PE foi aplicado durante a pesquisa. <input type="checkbox"/> PE tem características de aplicabilidade, mas não foi aplicado durante a pesquisa.
REPLICABILIDADE	<input checked="" type="checkbox"/> PE apresenta potencial para ser replicado em novos contextos, desde que adequados. <input type="checkbox"/> PE não apresenta potencial para ser replicado em novos contextos, desde que adequados.
ABRANGÊNCIA (Possibilidade de utilização do PE)	<input type="checkbox"/> Local. <input type="checkbox"/> Regional. <input type="checkbox"/> Nacional. <input checked="" type="checkbox"/> Internacional.
COMPLEXIDADE	<input type="checkbox"/> Alta complexidade (o PE é concebido a partir da reflexão da prática do profissional e está atrelado à questão de pesquisa da dissertação; apresenta método claro; explica de forma objetiva a aplicação e análise do produto; há uma reflexão sobre o PE com base nos referenciais teórico e teórico-metodológico; apresenta associação de diferentes tipos de conhecimento e interação de múltiplos atores - segmentos da sociedade, identificável nas etapas/passos e nas soluções geradas associadas ao produto, e existem apontamentos sobre os limites de utilização do PE; apresenta elementos característicos da novidade da dissertação). <input checked="" type="checkbox"/> Média complexidade (o PE é concebido a partir da observação e/ou da prática do profissional e está atrelado à questão de pesquisa da dissertação; apresenta método claro; explica de forma objetiva a aplicação e análise do produto; resulta da combinação de conhecimentos pré-estabelecidos e estáveis nos diferentes atores - segmentos da sociedade). <input type="checkbox"/> Baixa complexidade (o PE é concebido a partir da observação e/ou da prática do profissional e está atrelado à questão de pesquisa da dissertação; resulta do desenvolvimento baseado em alteração/adaptação de conhecimento existente e estabelecido sem , necessariamente, a participação de diferentes atores - segmentos da sociedade). <input type="checkbox"/> Sem complexidade (não existe diversidade de atores - segmentos da sociedade; não apresenta relações e conhecimentos necessários à elaboração e ao desenvolvimento do PE).
INOVAÇÃO	<input type="checkbox"/> PE de alto teor inovador (desenvolvimento com base em conhecimento inédito). <input checked="" type="checkbox"/> PE com médio teor inovador (combinação e/ou compilação de conhecimentos pré-estabelecidos).



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO NORTE DO PARANÁ – UENP
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO – PPGEN



	<p>() PE com baixo teor inovador (adaptação de conhecimento(s) existente(s)).</p> <p>() Sem inovação aparente.</p>
VALIDAÇÃO (Mais de um item pode ser marcado)	<p>(x) PE foi submetido à validação direta (aplicação com público alvo).</p> <p>(x) PE foi submetido a validação intersubjetiva inicial (Qualificação).</p> <p>(x) PE foi submetido à validação intersubjetiva final (Defesa).</p>
ACESSO	<p>(x) PE com acesso por Repositório institucional - nacional ou internacional - com acesso público e gratuito.</p> <p>() PE com acesso público e gratuito pela página do Programa.</p> <p>() PE com acesso público e gratuito.</p> <p>() PE com acesso via rede fechada.</p> <p>() PE sem acesso.</p>
<p>Observações: A aluna elaborou e implementou dois cursos de formação docente, o primeiro considerado um curso-piloto. Com respaldo da validação didática, elaborou um guia educacional para os professores em formato <i>e-book</i>.</p>	

ASSINATURA DOS MEMBROS DA BANCA	
Presidente da Banca	Profa. Dra. Eliana Merlin Deganuti de Barros – <i>Assinado no original</i>
Coorientador	
Membro(s) Interno(s)	Profa. Dra. Letícia Jovelina Storto – <i>Assinado no original</i>
Membro(s) Externo(s)	Profa. Dra. Eliza Adriana Sheuer Nantes – <i>Assinado no original</i>
Cornélio Procópio, 06 de dezembro de 2022.	