



ISIPELL

Simpósio Internacional de
Educação, Línguas e Linguagens

DESCRIÇÃO DAS OFICINAS OFERECIDAS NO ISIPELL

OFICINA 1: Horizontes para o processo de ensino e aprendizagem de línguas: explorando possibilidades

Mirelle da Silva Freitas – IFTO
Lilian Vieira da Rocha Ribeiro – Univ. Huelva

Esta oficina propõe lançar uma luz sobre o complexo processo de desenvolver competências e habilidades em uma nova língua. Para tanto, abarca teorias sobre a abordagem (compreendendo haver duas principais: uma cujo cerne é a gramática e outra centrada na comunicação), a interação (em sala de aula e fora dela) e a autonomia, bem como aquelas sobre estratégias de aprendizagem, com ênfase no uso das tecnologias no processo de ensino e aprendizagem de línguas. Para tanto, utilizou a metodologia analítica da metapesquisa para levantar e resenhar pesquisas nacionais acerca do construto de abordagem e estudos internacionais sobre interação em contexto real, e revisão de literatura sobre a autonomia e as estratégias de aprendizagem voltadas para a investigação da aquisição de línguas estrangeiras (espanhol, inglês, ou outras). Desta forma, sustentada por esse aporte teórico, busca apontar também caminhos para obter êxito no ensinar e aprender uma língua-alvo através do desenvolvimento e adequação de materiais que estimulem a interação significativa na nova língua. Anthony, Almeida Filho, Cohen, Fontão do Patrocínio, Moura Filho, Oxford e Wagner são alguns dos autores que fomentam esta discussão. Além disso, apresenta um exercício de análise de abordagem do professor em ação, no decorrer da oficina, e reflexão sobre ele de forma a contribuir para formação inicial e continuada de professores de línguas estrangeiras e, consequentemente, para transformação da prática. A oficina será organizada nas seguintes etapas: (1) explanação do aporte teórico; (2) trabalho em grupo para elaboração e/ou adequação de materiais didáticos para o ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras e para um levantamento das estratégias de aprendizagem (3) apresentação da atividade elaborada; (4) análise de abordagem e das estratégias de aprendizagem; (5) reflexão sobre todo o processo. Os estudos apontam que explorar mais a interação e a autonomia na área de LA, bem como utilizar mais sistematicamente a observação e análise de abordagem e das estratégias de aprendizagem como ferramentas para aprimorar as aulas de línguas pode beneficiar sobremaneira a aquisição de línguas. Indicam também que é imprescindível promover a autonomia no ensino de línguas.

OFICINA 2: Criação de apresentações gráficas utilizando a ferramenta Prezi

Claudiany Calaça de Sousa (IFTO/Araguatins)
Karoline Araújo Nascimento (IFTO/Araguatins)
Sábina Belle Conceição de Oliveira (IFTO/Araguatins)

Apresentar uma ferramenta online e moderna para a criação de apresentações gráficas e ensinar passo a passo como utilizar a ferramenta para criar apresentações em geral. O Prezi é uma ferramenta inovadora para a construção de apresentações com um formato mais moderno, atrativo e dinâmico, tornando-se ideal para temas mais jovens e com mais recursos audiovisuais, além disso disponibiliza vantagens como computação em nuvem, possibilitando o acesso de seus conteúdos de qualquer lugar. Esta ferramenta prioriza a liberdade criativa e pode ser utilizado de maneira prática e intuitiva, agilizando o compartilhamento de conteúdo a outros usuários na plataforma e nas redes sociais, favorecendo ainda a aprendizagem colaborativa. Espera-se que esta oficina permita a visualização positiva na utilização de uma ferramenta inovadora para criar e compartilhar apresentações gráficas de modo geral.

OFICINA 3: Convite às leituras: viagem nas asas das palavras para além do sol

Maria Célia Rodrigues da Silva Sousa (UEPA)

Os gêneros textuais vêm sendo amplamente estudados nas muitas pesquisas suscitadas pelas diversas áreas de ensino desde a última década do século XX, o que tem colaborado para que professores das várias áreas de conhecimento se apropriem da noção de gênero para redimensionar o trabalho com as práticas sociolinguageiras de leitura e produção escrita nos espaços de sala de aula, considerando questões de interpretação, compreensão, (re)produção e (re)criação de textos de modo a trilhar caminhos diversos na sistematização do conhecimento. Trata-se de um trabalho baseado em experiências interdisciplinares com projetos de leituras desenvolvido com alunos do ensino fundamental II, de uma escola particular do município de Benevides Pará. A fundamentação teórica da pesquisa está alicerçada na concepção dialógica interacionista de Bronckart e Bakhtin a partir das pesquisas sobre gêneros elaboradas por Dolz e Schneuwly (2004), Marcuschi (2005), Koch (2009), bem como Antunes (2009). Objetiva-se assim, vislumbrar as possibilidades de uso que os gêneros textuais podem fomentar por meio de atividades práticas sobre o uso real da língua em situações de comunicação do dia a dia de modo a contribuir para a formação cognitiva de jovens leitores. O resultado do trabalho está baseado nos relatórios elaborados pelos alunos participantes de cada etapa do projeto bem como na participação deles nas programações realizadas

OFICINA 4: Desenvolvimento de aplicativos para android com uso do app inventor

Igor Vinicius Pereira da Silva (IFTO *Campus* Araguatins)
Ravena Moreira da Luz (IFTO *Campus* Araguatins)
Wanderson Carlos Rodrigues (IFTO *Campus* Araguatins)

Apresentar uma ferramenta online e moderna para a criação de aplicativos para *smartphoneandroid* e ensinar passo a passo como utilizar a ferramenta para criar aplicativos em geral. Esta é uma oficina prática de programação, na qual os participantes entrarão no mundo da computação aprendendo a programar um aplicativo para *smartphone* com sistema operacional *android*. Durante a oficina serão apresentados os princípios fundamentais de computação alinhados as diretrizes do currículo K-12 (ACM/CSTA,2011), os quais incluem, pensar criativamente, trabalhar de forma colaborativa e raciocinar de forma sistemática e lógica, onde será repassado de forma muito simples e intuitiva. Durante a oficina os participantes aprenderão passo-a-passo todo o processo de criação de *apps* usando o *App Inventor*, mesmo se nunca programaram antes. *Google App Inventor* é uma ferramenta desenvolvida pela *google* que permite a criação de aplicativos para smartphones que rodam sistema operacional *android*. Durante a oficina será criada uma aplicação mostrando a interface visual do *App Inventor*. A metodologia utilizada consistirá no ensino centrado na criação de um aplicativo, utilizando recursos do editor de blocos de código *App Inventor*, de desenvolvimento simples e fácil de aplicativos para Sistema Operacional *Android*. Essa oficina tem como público alvo pessoas que tenham interesse por linguagem de programação.

OFICINA 5: Eu faço cine a escola - escrita e reescrita a partir da produção do audiovisual em ambiente de sala de aula

Ademir Bandeira Silva (SEMED/Palmas - TO)

A produção audiovisual no ambiente de sala de aula torna-se um meio eficaz para a produção do texto em suas diversas possibilidades. Segundo Joan Ferrés (1998), “é uma modalidade de uso do vídeo, cuja diferença básica das demais modalidades, repousa no fato de que nela o aluno sai da condição de mero espectador e passa à condição de elaborador, realizador, criador de novos produtos”. Analisando as palavras de Ferrés, passando-as para a sala de aula, o aluno ao entrar no universo de produção de vídeo se torna o autor de todo processo produtivo, passando pela escrita até a pós-edição do material produzido. Moran (1998) denomina essa modalidade de Vídeo como Produção. É uma modalidade de audiovisual aberto, inacabado, ou seja, nele, o aluno deixa de ser um mero receptor de imagens e sons - em geral destinados a reforçar os conteúdos trabalhados pelo videoapoio ou videolição, e passa a ser um sujeito ativo do processo de criação e produção do material. Moran ao destacar o aluno como sujeito ativo no processo de criação do material audiovisual, afirma que o vídeo é um meio eficaz no processo de ensino-aprendizagem. Partindo deste princípio, a oficina “*Eu faço cine na Escola – Escrita e reescrita a partir da produção audiovisual em ambiente de sala de aula*” vem oferecer subsídio aos professores ou amantes de produção de vídeo que desejam conhecer os passos percorridos, desde que nasce a ideia até a edição do

material coletado. Os afinistas irão conhecer as bases da elaboração de roteiro, que precisamente não está somente inserido na disciplina de Língua Portuguesa, mas nas diversas outras. Conhecerão os principais softwares de edição, passando pelos de títulos livres até os que são vendidos. Terão acesso aos equipamentos de captação de áudio e iluminação profissionais, e, os que poderão ser produzidas a partir de materiais reutilizáveis.

OFICINA 6: Oficina gamebook no ensino de língua inglesa

Erick Henrique Silva Góes (UFT)

Mirian Nichida Graciano Moreira (IFTO/Paraíso do Tocantins)

Paula Jucá Sousa Santos (IFTO/ Paraíso do Tocantins)

A oficina apresentará o processo de produção de um gamebook educativo utilizando metodologias ágeis de desenvolvimento de software interativo e as suites de animação digital Blender e desenvolvimento de games Unity3d para a plataforma de *Personal Computers(PC)* e sistema operacional Windows. Um gamebook pode ser considerado um tipo de mídia digital híbrida pois congrega características de videogame e app book (livro aplicativo).Durante a oficina será apresentado o protótipo do gamebook e realizada uma demonstração de suas funcionalidades, jogabilidade, interface e orientações sobre o uso didático pedagógico de gamebooks no ensino médio na disciplina de língua inglesa. Videogames despertam nos jogadores diversas reações positivas: criatividade, diversão, atenção, raciocínio lógico, curiosidade, personalização e imaginação poética(Huizinga, 2014, p.156), imaginação pragmática(LUZ, 2010, p.136), memorização de regras, símbolos, autocrítica e imitação diferenciada(ACKERMANN, 1993, p.6); e em casos de jogos *multiplayer* (múltiplos jogadores) favorecem a socialização, cooperação na resolução de problemas e a empatia entre indivíduos de diferentes contextos sociais e culturais e de diferentes níveis de desenvolvimento cognitivo.Quando corretamente estimuladas tais reações produzidas durante a interação com o videogame, podem contribuir para a aprendizagem de conceitos, solução de problemas cognitivos, e desenvolvimento de habilidades linguísticas como falar, escutar, escrever e ler. De acordo com Prensky, além do aspecto positivo da diversão produzida pelo ato de jogar, outros aspectos positivos dos games merecem uma atenção especial como "as habilidades do jogador progredem conforme ele joga; e o jogo encoraja reflexão sobre o que está sendo aprendido."(PRENSKY, apud MATTAR, 2010, p.55). Neste sentido o uso de um gamebook de ensino de língua inglesa torna-se viável por oferecer aos professores um recurso interativo e lúdico cujas características mecânicas, estéticas e narrativas são atrativas e familiares aos alunos(jogadores) dado o fato de que os games são uma mídia onipresente no dia-a-dia escolar das pessoas, tal qual o livro didático, a televisão, a EAD(Educação a Distância) e a internet. Tornar a aula de inglês divertida e desafiadora constituem-se como resultados importantes de serem alcançados, e o gamebook oferece a oportunidade ideal para este fim.

OFICINA 7: Oficina google docs

Bruna Silva de Menezes (IFTO/Araguatins)
Jaqueline Ferreira Lima (IFTO/Araguatins)
Kallinfen Lohaynne de Sousa Silva (IFTO/Araguatins)

A oficina Google Docs apresenta uma ferramenta para usuários tanto web quanto de dispositivos móveis que precisam trabalhar com documentos de texto online. Entre outras coisas esse aplicativo permite criar, editar e vincular colaboradores para trabalhar em um documento específico. O objetivo principal da oficina é trazer aos participantes uma interação com as ferramentas que o Google Docs pode proporcionar, tendo como metodologia de trabalho a instrução e acompanhamento por parte dos monitores para o ensino da manipulação dos elementos apresentados. Sendo necessário para o sucesso da oficina os materiais: Computador, Internet e Projetor multimídia, constituindo como público alvo pessoas que tenham interesse em manipular as ferramentas do pacote office de forma interativa e online. A oficina abrange a composição até 20 pessoas participantes, com carga horária de 1h30min. (uma hora e trinta minutos). Os participantes da oficina obterão como resultado o domínio de uma ferramenta que: Poderá manter os arquivos seguros e acessíveis de qualquer lugar com internet, pois tudo o que é feito no Google Docs fica armazenado online; É possível editar arquivos em conjunto; Não precisa instalar nada, o Drive é um serviço online, para usá-lo, precisa apenas de uma conta do Google; Substitui vários programas, como os oferecidos pelo pacote Microsoft Office.

OFICINA 8: Zouk - dança como ação educativa e criativa: a língua espanhola como troca de experiência

Guilherme Pereira (IFTO/Paraíso do Tocantins)
Márcia Adriana De Faria Ribeiro (IFTO/Paraíso do Tocantins)

O *zouk* é um ritmo originários das Antilhas Francesas de Guadalupe e Martinica. Uma mistura e calipso, um estilo musical afro-caribenho, e a *makossa*, um estilo musical originário das regiões urbanas do Camarões, ganhando o nome de *zouk* na Europa, em 1985. Por outras palavras, o nome da música em português é "A festa é o único medicamento que temos". Como na França pouca gente entendia o Crioulo, e o nome que sobressaía do título era *zouk*, o estilo passou a ser conhecido, então, por *zouk*.. Durante a oficina iremos expor não somente o significado do nome, mas o ritmo, a forma de dança para os participantes do evento, e envolver num ritmo entre educação e música, com participação dos alunos e participantes do evento.

OFICINA 9: Competencias y habilidades: Literacidad digital en la clase de idiomas. Innovación y desafíos para estudiantes y profesores

Antonio L. Dormal ((SEGEL)

Ante la dinamización de las clases de idiomas, con la llegada de tecnología portátil, digital e interactiva (smarphones, tabletas, plataformas digitales, redes sociales etc), las competencias y habilidades de nuestros alumnos, así como los desafíos de los profesores, se multiplicaron. El miedo a perder la profesión mudo para el desafío de como innovar en la educación, el proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos, en ambientes radicalmente diferentes de aquellos en que los profesores se formaron. Nuevas formas de aprender, enseñar, compartir y producir trajeron nuevos conceptos para la literacidad, especialmente, digital. En este taller, pretendemos desvendar nuevas formas de literacidad, su sentido y dar ideas prácticas a profesores y profesionales de idiomas para colaborar en el proceso de formación de sus alumnos de idiomas como agentes sociales, inmersos en una realidad desafiadora y, al mismo tiempo, llena de posibilidades, la educación intermedia multifuncional: nuevas y antiguas formas de aprendizaje y focalización de procesos cognitivos para las clases de idiomas.