

CENÁRIO DE APRENDIZAGEM EUROPEANA - ATIVIDADE DE LEITURA REMOTA SOBRE MULHERES PIONEIRAS PARA ALUNOS DE LÍNGUAS

Título

Atividade de Leitura Remota sobre Mulheres Pioneiras para Alunos de Línguas

Autor(es):

Reyhan Gunes

Resumo

Neste projeto todas as atividades são realizadas num ambiente “em linha” para apoiar tanto professores como alunos em resposta à situação de ensino que a atual pandemia da COVID-19 causou. É um projeto transcurricular à distância com o objetivo de melhorar a aprendizagem da língua inglesa e as competências básicas de programação. A compreensão de leitura de textos no pretérito perfeito e a escrita são as principais competências desenvolvidas neste projeto. Para tal, recorreremos à [Europeana](#) como uma plataforma de leitura dedicada. Os alunos exploram a plataforma Europeana e leem os recursos sobre biografias de [mulheres pioneiras](#) e criam uma história digital dessas mulheres com uma aplicação de realidade virtual [Cospaces](#). Esta é utilizada como uma aplicação de realidade virtual para narração de histórias digitais pelos alunos. Os alunos também desenvolvem competências básicas de programação para animar os personagens criados no Cospaces. Este plano de aula aplica-se ao 7.º ano e anos superiores e são utilizadas aplicações móveis, bem como a Internet. Por outro lado, é utilizado o [Zoom](#) como uma sala de aula virtual.

Palavras-chave

Aprendizagem em linha, aprendizagem à distância, leitura, escrita colaborativa, narração de histórias digitais, RV, mulheres, CTEM

Quadro de resumo

Quadro de resumo

Disciplina	Aprendizagem da língua inglesa, programação
Tópico	Leitura
Idade dos alunos	12+
Tempo de preparação	3 horas no mínimo
Tempo letivo	440 minutos
Material didático em linha	<ul style="list-style-type: none"> • https://zoom.us/ • https://edu.cospaces.io/Universe • https://info.flipgrid.com/ • https://www.classdojo.com/ • https://www.storyboardthat.com/

Quadro de resumo

Material didático fora de linha	<ul style="list-style-type: none"> • Apresentações das atividades pelo(a) professor(a) • Ficha de instruções • Documento da grelha de avaliação da escrita e formulário Google de avaliação da escrita • Formulário de avaliação Google • Perguntas K-W-L • Formulário Google de autoavaliação de guiões • Formulário Google de avaliação de equipas de apresentação de guiões • Formulário Google de avaliação de equipas de animação • Documento da grelha de avaliação da animação
Recursos da Europeana utilizados	<ul style="list-style-type: none"> • Pioneers

Licenças

Atribuição CC BY. Esta licença permite a distribuição, remistura, adaptação e desenvolvimento por terceiros do seu trabalho, mesmo comercialmente, desde que lhe atribuam a autoria da criação original. Trata-se da licença mais flexível que existe. Recomendada para a máxima divulgação e utilização de materiais licenciados.

Integração no currículo

O plano de aula incorpora o currículo nacional A1 e A2 de Inglês e Ciência Informática Básica.

Objetivo da aula

O principal objetivo é apoiar professores e alunos na resposta à situação de ensino que a atual pandemia da COVID-19 causou. Deste modo, os alunos aprendem a ser digitalmente capazes no desenvolvimento de competências de leitura em inglês enquanto colaboram e comunicam virtualmente.

Resultado da aula

Os alunos serão capazes de:

- Compreender e interpretar textos sobre as biografias de “mulheres pioneiras” da Europeana
- Gerir e escrever textos sobre as biografias de "mulheres pioneiras" aplicando o pretérito perfeito
- Criar um guião para a biografia de uma mulher pioneira
- Criar uma animação da biografia de uma mulher pioneira com a ferramenta de RV Caspases
- Animar os personagens utilizando blocos de programação básicos
- Colaborar como equipa e contribuir para os resultados da equipa
- Refletir criticamente sobre as experiências e processos de aprendizagem
- Desenvolver competências digitais no uso de ferramentas digitais e aplicações de RV

Tendências

Aprendizagem virtual, aprendizagem baseada na nuvem, aprendizagem baseada em jogos e gamificação, aprendizagem colaborativa, aprendizagem baseada em projetos, aprendizagem centrada no aluno, aprendizagem móvel, avaliação em linha

Competências do século XXI

Criatividade e inovação, pensamento crítico e resolução de problemas, comunicação, colaboração, literacia da informação, TIC.

Atividades

Nome da atividade	Procedimento	Duração
Sessão 1 Atividade	<ol style="list-style-type: none"> O(a) professor(a) apresenta o projeto na sala de aula virtual Zoom. Apresenta a aula virtual de Zoom, a plataforma Europeana, ferramentas digitais, exemplos e todas as atividades a executar. Negoceia os critérios de avaliação com os alunos e todos chegam a acordo. Os alunos começam por descarregar o Flipgrid Os alunos começam por descarregar o Flipgrid e o(a) professor(a) envia-lhes a “ficha de instruções”. Em seguida, o(a) professor(a) constitui equipas de 4 a 5 membros. O(a) professor(a) define as funções dos alunos e as equipas distribuem as respetivas funções. Pede às equipas individuais que o(a) ajudem a compreender as suas funções e a criação do seu projeto. Incentiva os alunos a questionar atividades como “Conheces mulheres cientistas? Como se chamam e qual é a sua importância? Como tencionas utilizar a plataforma Europeana? Qual é a tua função? Como vais desempenhar a tua função? Como vais animar os personagens? Quais são os desafios? Como podes resolvê-los? Como vais apresentar as tuas animações ao público fora da turma?” Os alunos refletem na caixa de conversação ou revezam-se ao microfone. O(a) professor(a) informa-os sobre a próxima atividade e pede que descarreguem o Cospaces nos seus telemóveis e experimentem livremente com a aula virtual. Alguns alunos podem usá-lo na Internet. Por último, o professor programa a aula na aplicação Zoom. 	80’
Sessão 2 Atividade	<ol style="list-style-type: none"> Antes da aula virtual, o(a) professor(a) cria contas de equipa para a turma e atribui trabalhos simples aos alunos no painel do Cospaces. Na sessão virtual, o professor pergunta às equipas quantas formas conhecem de contar uma história. Os alunos 	80’

Nome da atividade	Procedimento	Duração
	<p>tentam responder na caixa de conversação ou revezando-se aos seus microfones. Falam sobre os exemplos.</p> <ol style="list-style-type: none"> Em seguida, o professor apresenta o Cospaces e os respetivos blocos básicos de programação. Explica aos alunos que utilizarão esta ferramenta para animar a vida da mulher pioneira que escolheram. Em seguida, partilha o “código da turma” com os alunos para convidá-los a juntarem-se à aula criada com as suas aplicações móveis. Em seguida, o(a) professor(a) atribui as equipas de alunos às “salas separadas” para explorar o “ambiente 3D” de forma colaborativa. O(a) professor(a) junta-se às salas separadas, pergunta às equipas como os personagens se movem. Eles discutem e exploram “CoBlocks”. Os alunos usam uma aplicação móvel (ou a Internet). O(a) professor(a) acompanha as equipas participando nas salas simultâneas. Orientar e responder às suas perguntas. Os participantes voltam para a sala principal. O(a) professor(a) faz perguntas abertas, como: “Como relacionas o teu miniprojeto com a biografia da mulher pioneira? O que pensas da aplicação? O que aprendeste com a exploração? Quais são os desafios? O que é a RV e como podes aplicá-la neste projeto?” Finalmente, os alunos partilham os seus projetos simples em pares e refletem individualmente usando a ferramenta de reflexão Flipgrid fora da sessão. 	0
Sessão 3 Atividade	<ol style="list-style-type: none"> Em primeiro lugar, o(a) professor apresenta a plataforma Europeana às equipas de alunos. Eles navegam no sítio e acedem à “Exhibition on Pioneers”. Examinam a página web sobre as biografias de mulheres que contribuíram para o conhecimento e a cultura humanos, como Marie Curie, Maria Sibylla Merian e Elisa Leonida Zamfrescu. O(a) professor(a) faz perguntas sobre as mulheres para obrigá-los a concentrarem-se. Eles discutem e respondem às perguntas. O(a) professor(a) constituiu ficheiros Google partilhados para a turma com antecedência e cria um documento partilhado dependendo do número de equipas. Cada equipa pode escrever na sua própria página sobre a mulher pioneira. O(a) professor(a) partilha essas páginas e a “Grelha de avaliação de escrita” para aquilo que é esperado. O(a) professor(a) distribui as equipas de alunos pelas “salas separadas”. As equipas negociam e decidem sobre que 	80’

Nome da atividade	Procedimento	Duração
	<p>mulher pioneira vão criar a animação. Os membros da equipa dividem e partilham páginas da Europeana e resumem/abreviam a biografia da mulher pioneira que escolheram. Cada membro da equipa escreve o texto abreviado/resumido no seu próprio espaço do ficheiro partilhado. O(a) professor(a) junta-se às salas e observa as equipas, ajudando-as a estruturar o enredo.</p> <ol style="list-style-type: none"> O(a) professor(a) finaliza a sessão e agenda outro horário de reunião para deixá-los ler os textos e escrever de forma colaborativa. Na reunião seguinte, as equipas partilham os seus documentos através de partilha de ecrã. O(a) professor(a) partilha o Formulário Google de Avaliação de Escrita e as equipas avaliam os textos das biografias umas das outras. Desta forma, as equipas podem aceder aos documentos resumidos de cada equipa e comentá-los para apresentar feedback. O(a) professor(a) partilha os resultados do “Formulário Google de Avaliação de Escrita”. Por último, as equipas corrigem os erros. 	
Sessão 4 Atividade	<ol style="list-style-type: none"> O(a) professor(a) cria uma conta de equipa com a ferramenta de criação de guiões StoryboardThat antes da aula. Na sessão, apresenta alguns exemplos e convida os alunos a aderir às contas coletivas do StoryboardThat. Partilha o “Formulário Google de autoavaliação de guião” com os membros da equipa. Apresenta os critérios de avaliação. O texto sobre a mulher pioneira é dividido entre os membros da equipa. São designados para as salas separadas e criam a sua própria cena utilizando a ferramenta StoryBoardThat a utilizar para o Cospaces. Os membros da equipa usam o formulário de autoavaliação para se autoavaliarem. O(a) professor(a) observa as equipas. Mais tarde, as equipas apresentam os guiões ao resto da turma, partilhando os seus ecrãs. Antes da apresentação, o professor partilha o “Formulário Google de avaliação da equipa de apresentação do guião”. As equipas avaliam os guiões das mulheres pioneiras. Mais tarde, o(a) professor(a) partilha os resultados através da partilha de ecrã com a turma. Os alunos comentam e dão feedback. Refinam os seus guiões. As equipas são recompensadas com ClassDojo. 	80'

Nome da atividade	Procedimento	Duração
Sessão 5 Atividade	<ol style="list-style-type: none"> O(a) professor(a) apresenta as tarefas e explica novamente o Cospaces. Em seguida, são partilhados com as equipas o Formulário Google de avaliação da equipa de animação e o documento da grelha de avaliação da animação. São informados sobre o que espera deles. As equipas usam os seus guiões criados com StoryBoardThat e a grelha para criar as animações da vida de sua mulher pioneira. São designados para as salas separadas. Em seguida, os membros da equipa partilham as suas funções como animadores e narradores de voz. Cada aluno cria a sua própria cena, dependendo do guião. Os membros da equipa têm as suas próprias contas partilhadas no Cospaces. Assim, cada membro da equipa cria a animação da mulher pioneira de forma colaborativa na mesma plataforma. Um dos membros da equipa grava a voz para contar mais uma vez a narrativa da história à medida que esta flui. Escolhem o ambiente 3D, o cenário, os personagens dependendo dos elementos da história da biografia e atribuem movimentos aos personagens usando as características básicas de programação da aplicação. Enquanto as equipas desenvolvem as suas cenas, o(a) professor(a) junta-se às salas e orienta-os na resolução das suas dificuldades. Os membros das equipas comunicam e colaboram. Por último, voltam para a sala principal e apresentam as suas animações à turma e fazem a avaliação com o Formulário Google de Avaliação da Equipa de Animação. Os alunos podem usar os guiões para se envolverem no ambiente das mulheres pioneiras. Trata-se de um método excelente de avaliar as animações. Como uma atividade posterior, as equipas criam cartazes digitais de seu projeto e “códigos QR” para as suas animações de mulheres pioneiras e os partilham-nos no sítio web da escola com o restante público escolar. 	120'

Avaliação

Atividade 1. O(a) professor(a) incentiva os alunos a partilhar as suas reflexões e comentários com a turma utilizando o [Flipgrid](#) fora da aula virtual. Trata-se de uma aplicação móvel com a qual os alunos podem gravar um vídeo e voz, bem como escrever textos. Os alunos refletem sobre o método K-W-L (Saber, Querer Saber, Aprender) e os desafios. As gravações são analisadas e avaliadas pelo(a) professor(a) e utilizadas para dar feedback aos alunos. O professor propõe sugestões e soluções para os problemas e responde às dúvidas gravando vídeos ou voz

Atividade 2. Durante a sessão, o(a) professor(a) dá feedback direto depois de fazer perguntas abertas. Mais tarde, o(a) professor(a) avalia os projetos simples publicados e as reflexões do Flipgrid. Os alunos refletem sobre o método K-W-L e os desafios

Dependendo das reflexões e da análise do projeto simples, o(a) professor(a) apresenta feedback aos alunos gravando vídeo/som no Flipgrid. Os comentários dos alunos também os ajudam a aperfeiçoar as suas práticas. Além disso, as observações das equipas são utilizadas para idealizar desafios e sugerir soluções. As equipas são recompensadas com a aplicação ClassDojo para motivá-las e envolvê-las.

Atividade 3. O(a) professor(a) usa o Formulário Google de Avaliação de Escrita, analisando documentos do Google e comentando os pontos em que os alunos precisam de feedback, em função dos critérios da grelha. Acompanha as equipas durante a sessão e apresenta feedback. Os alunos refletem sobre o método K-W-L e os desafios com o Flipgrid. Os alunos aperfeiçoam os seus textos.

As equipas são recompensadas com a aplicação ClassDojo para motivá-las e envolvê-las.

Atividade 4. É utilizado o **Formulário Google de autoavaliação de guiões** como autoavaliação. **Formulário Google de avaliação de equipas de apresentação de guiões** para as apresentações das equipas. Os resultados são partilhados durante a sessão na aula e discutidos. O(a) professor(a) acompanha as equipas. Analisa as gravações do Flipgrid. Os alunos refletem sobre o método K-W-L e os desafios. As equipas aperfeiçoam os seus guiões. As equipas são recompensadas com a aplicação ClassDojo para motivá-las e envolvê-las.

Atividade 5. Os alunos utilizam o **documento da grelha de avaliação da animação** para se orientarem na criação das animações. O desempenho das equipas é medido pelo **Formulário Google de Avaliação de Equipas de Animação**. O(a) professor(a) partilha os resultados na aula e dá feedback utilizando os critérios previstos, bem como o feedback dos alunos. Os alunos gravam a sua reflexão final com o Flipgrid.

O(a) professor(a) ouve as gravações dos alunos, prepara comentários para cada equipa e publica-os no Flipgrid. As equipas refazem as suas animações. O(a) professor(a) analisa o trabalho de cada equipa e avalia-o através dos critérios da grelha. São utilizadas, em certa medida, avaliações das equipas e pontos do ClassDojo para definir os pontos de animação como uma avaliação sumativa. Os alunos refletem sobre o método K-W-L e os desafios. O(a) professor(a) observa-os e dá feedback. As equipas são recompensadas com a aplicação ClassDojo para motivá-las e envolvê-las.

*******APÓS A IMPLEMENTAÇÃO*******

Feedback dos alunos

Os alunos partilham reflexões, comentários e feedback com a turma utilizando o [Flipgrid](#). Refletem sobre o método K-W-L e os desafios. Dão igualmente feedback durante as sessões e as salas separadas.

Observações do(a) professor(a)

Os professores devem planear as atividades de aprendizagem consideravelmente para que os alunos usem o Zoom de forma eficaz. Em condições de baixa largura de banda, o volume de som oscila. Isto pode causar problemas de comunicação. Nesse caso é melhor desligar as câmaras. O(a) professor(a) deve participar nas salas separadas para oferecer ajuda e pode

enviar mensagens. Seria melhor dispor da funcionalidade de P&R para a versão gratuita; no entanto, esta está incluída na versão paga.

Acerca do projeto Europeana DSI-4

A [Europeana](#) é a plataforma digital da Europa sobre património cultural, que disponibiliza acesso livre em linha a mais de 53 milhões de peças digitalizadas provenientes de museus, arquivos, bibliotecas e galerias europeus. O projeto Europeana DSI-4 prossegue as ações das três anteriores DSI da Europeana. Esta é a quarta repetição com resultados confirmados de concretizações em matéria de criação de acesso, interoperabilidade, visibilidade e utilização do património cultural europeu nos cinco mercados-alvo seguintes: Cidadãos Europeus, Educação, Investigação, Indústrias Criativas e Instituições de Património Cultural.

A [European Schoolnet](#) (EUN) é uma rede de 34 Ministérios da Educação europeus sediada em Bruxelas. Como organização sem fins lucrativos, o objetivo da EUN é o de promover a inovação no ensino e na aprendizagem junto dos seus principais parceiros: Ministérios da Educação, escolas, professores, investigadores e parceiros empresariais. A tarefa da European Schoolnet no projeto Europeana DSI-4 é a de dar continuidade e expandir a Comunidade Educativa da Europeana

Anexo

Para mais informações a fim de aprender mais sobre a aprendizagem à distância, consultar:

Cinco estratégias para aprender em linha: <https://tinyurl.com/yaj363c8>

Avaliação formativa na prática – Moldar a aprendizagem dos alunos: <https://tinyurl.com/y7w6fty3>

Aprendizagem futura: <https://www.futurelearn.com/courses/online-tutoring>

Conselhos e truques: Professores a ensinar no Zoom: <https://tinyurl.com/v3ntcbh>