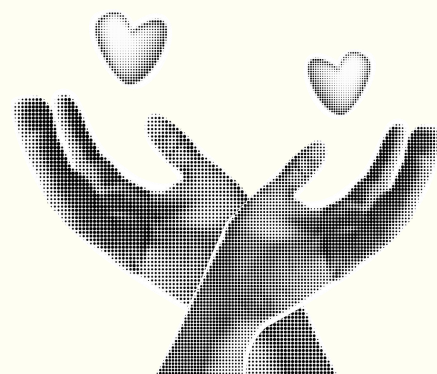


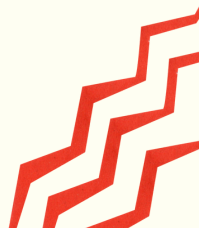
Jaqueline Bastos de Figueiredo Silva



MAke It

Circuito de Oficinas Maker no
Ensino de Inglês

Caderno de Orientações



NiTAe²



FICHA TÉCNICA

ELABORAÇÃO E AUTORIA:

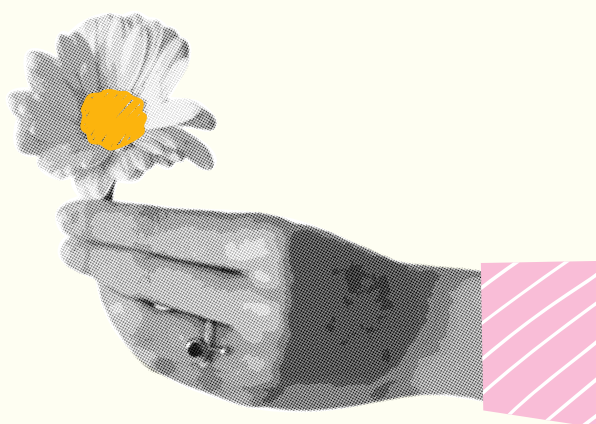
Jaqueline Bastos de Figueiredo Silva

ORIENTAÇÃO:

Prof. Dr. André Monteiro Diniz

IDENTIDADE VISUAL E DIAGRAMAÇÃO:

Jaqueline Bastos de Figueiredo Silva



DESCRIÇÃO TÉCNICA DO PRODUTO

Origem do Produto: Trabalho de dissertação “Práticas maker no ensino de inglês: uma proposta metodológica à luz da BNCC.”

Área de conhecimento: Ensino

Finalidade: Complementar a formação inicial de professores de inglês através da aplicação de oficinas pedagógicas com a proposta maker.

Público-alvo: Professores de inglês em formação e professores de inglês em atuação na Educação Básica.

Categoria deste PE: Proposta de ensino na forma de caderno orientações para aplicação de oficinas pedagógicas.

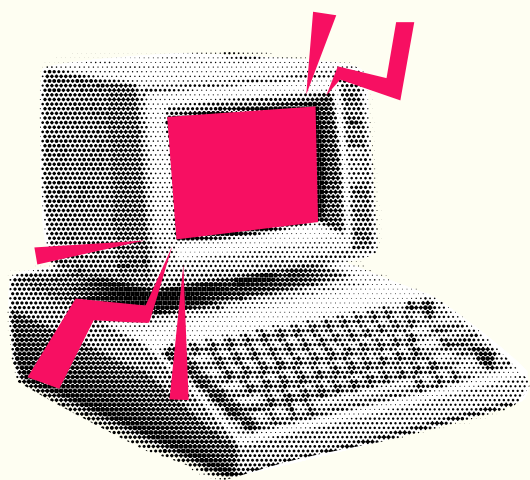
Divulgação: Permite-se a reprodução total ou parcial, desde que citada a fonte e não seja usado para fins comerciais.

Abrangência: Este caderno pode ser replicado com adaptações a diferentes contextos daquele em que foi validado, respeitando-se sua natureza e autoria.

Instituições envolvidas: Universidade Federal do Pará (UFPA) e Universidade do Estado do Pará (UEPA)

Idioma: Português

Ano: 2024 - 1a edição



volutpat officia duis semper
neque pede est sed libero
vehicula primis, tristique
magnus ipsum montes
Dolor ligula nonummy
modo, quam eleifend
te tunc, enim nullam
istique, lacinia bibendum
nec et velit vestibulum
nunc retr. Convallis non
nunc retr. Convallis non



TO DO LIST

☐ Make it	04
☐ Ser maker é massa	06
☐ Antenados na cultura	07
☐ Aprendizado da hora	10
☐ You can make it!	15
☐ Faça você mesmo	34
☐ Referências	35
☐ Sugestões de leitura	36
☐ Material de apoio	37



Make It

O circuito de oficinas *Make It* representa uma inovação no campo educacional, especialmente no ensino de inglês. Nascido da pesquisa de mestrado intitulada: ***Práticas maker no ensino de inglês: uma proposta metodológica à luz da BNCC***, este produto não apenas abraça, mas também promove a integração da cultura maker com metodologias de ensino de idiomas. A cultura maker, com seu ethos de aprendizado prático, experimentação e colaboração, oferece um caminho rico e multifacetado para o ensino de inglês, contribuindo para uma aprendizagem mais envolvente e significativa.

Ao mergulhar nos materiais do *Make It*, educadores são convidados a explorar roteiros de oficinas pedagógicas cuidadosamente elaborados, que visam casar a prática maker com o ensino comunicativo de inglês. Esta abordagem se alinha com os princípios da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e incentiva uma pedagogia mais ativa, em que os alunos vivenciam seu processo de aprendizagem.

A flexibilidade é uma das chaves do sucesso deste produto educacional. Os facilitadores das oficinas são encorajados a adaptar e modificar as atividades propostas para atender às necessidades e interesses de seus alunos, fomentando um ambiente de aprendizado que valoriza a criatividade, a inovação e o pensamento crítico. A mensagem é clara: todos somos makers por natureza e, ao incorporar essa mentalidade em sala de aula, podemos transformar o ensino de inglês em uma experiência mais dinâmica, cooperativa e prazerosa.





Make It

Em suma, o circuito de oficinas *Make It* não é apenas um recurso educacional: é um convite para educadores e alunos embarcarem juntos em uma jornada de descoberta, criatividade e colaboração. É um lembrete de que, ao adotarmos uma abordagem maker ao ensino, podemos fazer a diferença na maneira como os idiomas são aprendidos e ensinados, preparando os alunos para serem consumidores de conhecimento e criadores ativos de sua própria aprendizagem.

You can make it!



Ser maker é massa!



Hello, eu sou a Jaque!



Sou professora de inglês, apaixonada por criatividade e autora deste material. Acumulo mais de dez anos de experiência no ensino público. Sempre me interessei por trabalhos manuais, como artesanato e projetos de "faça você mesmo". Diante da crescente influência da cultura *maker* em diversas áreas, decidi reunir minhas ferramentas e comecei a desenvolver aulas de inglês que incluem atividades práticas!

Percebi que essas atividades geram grande engajamento e dedicação por parte dos alunos, que também ficam encantados com suas produções! Decidi compartilhar essas experiências com você, estudante de graduação em Letras - Língua Inglesa, que está se preparando para entrar em sala de aula e inspirar outros alunos. Mas, os educadores em atuação também estão convidados!

Como professores de inglês, ensinamos muito mais do que os conteúdos do currículo. Por isso, é essencial nos prepararmos para uma formação completa, que envolve reflexão e emoções. Convido você a embarcar nessa jornada e ser *maker* comigo!

Antenados na cultura

Cultura Maker



A cultura maker se originou do conceito "*Do It Yourself*" (DIY) e ganhou destaque devido às Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC). Esse movimento teve início no período pós-Segunda Guerra Mundial.

Derbona et al. (2016) afirmam que o movimento DIY teve início em 1950, quando os custos com mão de obra aumentaram significativamente. Isso levou os norte-americanos a buscarem soluções criativas para confeccionar muitos de seus próprios objetos de uso, utilizando suas habilidades manuais.

Logo, as pessoas começaram a produzir móveis para suas casas, itens de decoração e objetos pessoais, como roupas. Essas práticas se espalharam, levando ao surgimento de grupos que compartilhavam suas experiências.

Com a chegada e o crescimento da internet e das mídias digitais, o movimento DIY ficou mais forte. Segundo Gavassa (2016), nos anos 1990 à 2000, começou a ser usado o termo "movimento *maker*" para se referir à ampliação das atividades práticas, que antes eram conhecidas pelo DIY.



Maker



Pilares da cultura maker (Tas, 2019)



CRIATIVIDADE

Criar, construir e fazer reparos manualmente, solucionando problemas.



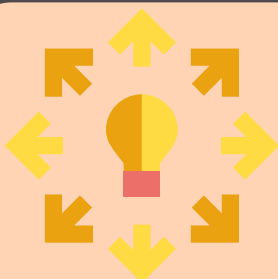
COLABORATIVIDADE

Criar é uma tarefa que deve ser realizada em conjunto.



SUSTENTABILIDADE

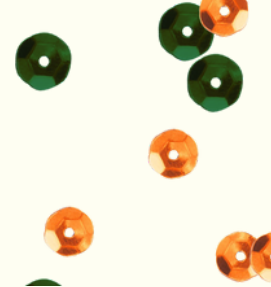
Usar materiais recicláveis para desenvolver objetos que contribuam para a preservação do meio ambiente.



ESCALABILIDADE

As criações dos makers têm potencial para serem reproduzidas e ajustadas.

Aprendizado da hora!



Cultura Maker e aprendizagem

Os princípios essenciais da cultura maker, tais como colaboratividade, sustentabilidade, criatividade e escalabilidade, desempenharam um papel crucial na integração dessa cultura no ambiente educacional.

Halverson e Sheridan (2014) afirmam que a cultura maker tem um caráter social democratizante, englobando indivíduos de diversas classes e gêneros como *makers*.

As atividades *maker* envolvem alunos e professores colocando a mão na massa para criar objetos, produzir vídeos, desenvolver artefatos tecnológicos, explorar a robótica, se aventurar no artesanato e experimentar diversas formas de produção criativa. É um universo cheio de oportunidades para estimular a imaginação!

A proposta de colocar as mãos na massa e realizar atividades práticas na sala de aula não apenas estimula a criatividade, mas também engaja os alunos e atribui um propósito real à aprendizagem, fomentando o que denominamos de aprendizagem significativa.

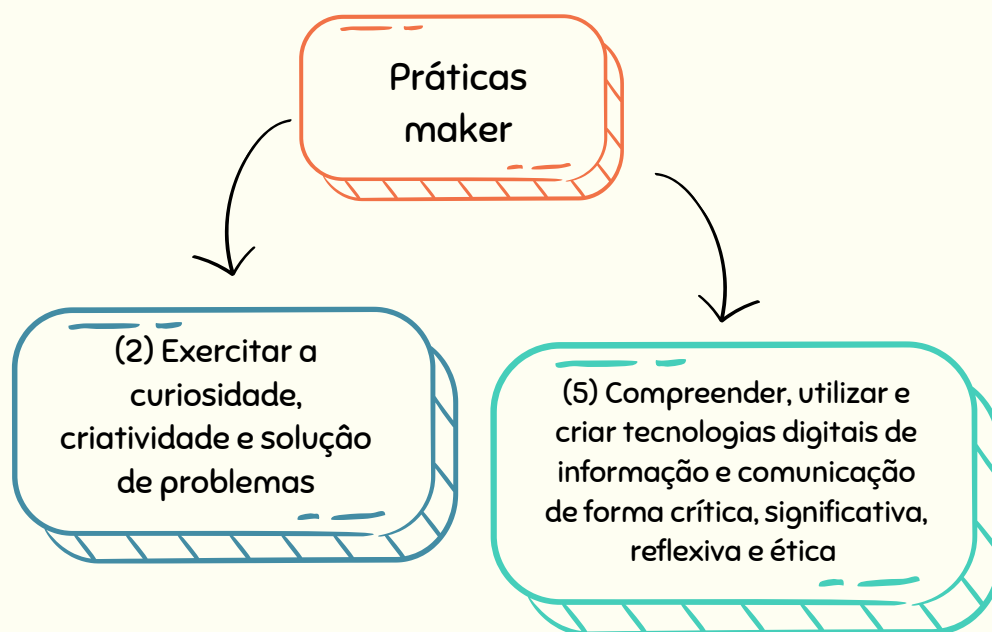
T o g e t h e r

A cultura *maker* pode ser uma abordagem eficaz para ensinar inglês?

Para explorar essa questão, vamos nos apoiar na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) em relação ao ensino de Língua Inglesa.

Vamos analisar as competências 2 e 5 da BNCC, que são direcionadas ao ensino de inglês.

Você percebe a conexão entre essas competências e os princípios da cultura *maker* mencionados anteriormente?

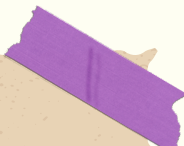


Elaborado pela autora com base na BNCC (BRASIL, 2017)

Na próxima página veremos os eixos organizadores da BNCC para o ensino de inglês. Estes eixos estão presentes na estruturação das oficinas deste material.

Com foco no eixo Oralidade, as atividades apresentadas aqui tem a proposta de promover a interação em sala de aula, através de práticas colaborativas e criativas.





Leitura

Foco na compreensão e interpretação de textos escritos em inglês. Construção de significado.



Oralidade

Foco na compreensão (escuta) e na produção oral (fala). Abrange a interação, resolução de conflitos e problemas.



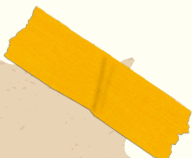
Conhecimentos linguísticos

Foco no léxico e gramática da língua. Reflexões sobre adequação, padrão, variação linguística e inteligibilidade.



Escrita

Foco nas naturezas processual e colaborativa do ato de escrever. Escrita como ato social, protagonismo do aluno.



Dimensão intercultural

Foco no uso do inglês como língua franca. Percepções do idioma como produto social, diversificado e inserido nos mais variados contextos sociais e culturais.



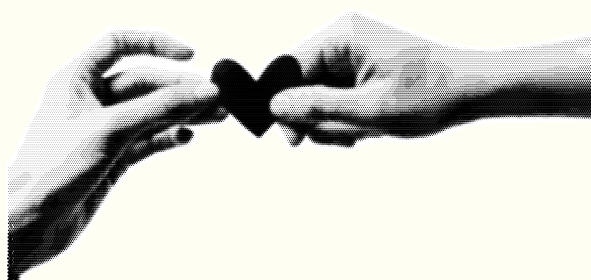
Ao apresentarmos as oficinas *Make It*, nosso propósito é promover o aprendizado de inglês por meio da interação em atividades práticas e fomentar o desenvolvimento de habilidades socioemocionais fundamentais, conforme indicado pela BNCC, para o avanço dos estudantes.

De acordo com Santos e Primi (2014), as competências socioemocionais podem ser divididas em 5 domínios conhecidos como os Big 5's, que orientam a integração dessas competências no contexto educacional. Esses domínios são:

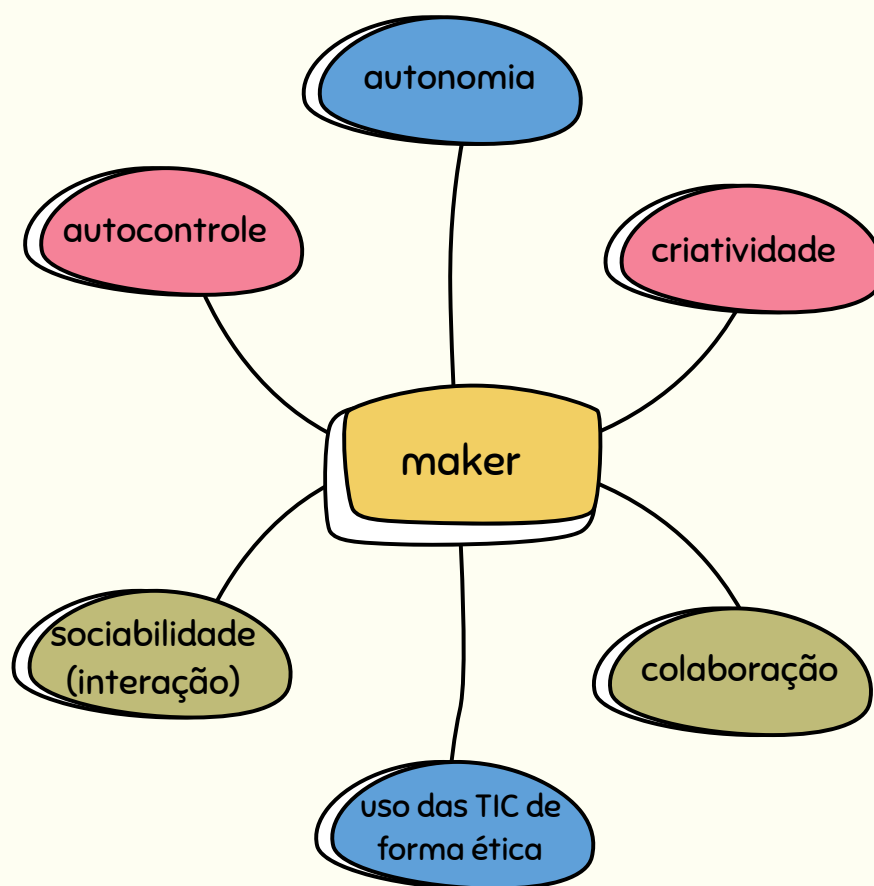


Elaborado pela autora com base em Santos e Primi (2014)

Ao aplicar as oficinas, fique atento/a ao desenvolvimento destas competências. Atividades manuais exigem cada uma delas. Construa um ambiente seguro de aprendizado, onde as emoções sejam valorizadas.

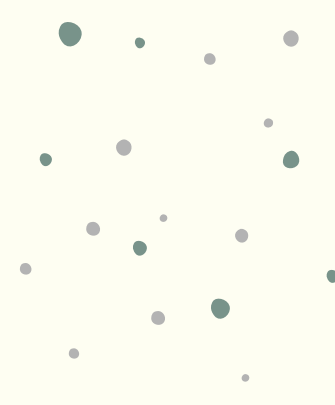


Vamos conectar o que aprendemos até agora: as competências e habilidades destacadas pela BNCC para o ensino de inglês e as competências socioemocionais. Você percebeu como esses temas podem estar intimamente ligados aos princípios e fundamentos da cultura *maker*?



Competências e habilidades relacionadas às práticas maker.
Elaborado pela autora

As atividades maker, no contexto educacional, incentivam a autonomia ao estimular a criatividade. Além disso, essas atividades promovem interações sociais por meio da colaboração. O exercício da paciência contribui para o desenvolvimento do autocontrole e a integração das TIC reflete o cenário social e cultural atual, ao introduzir aplicativos e outras ferramentas tecnológicas nesse ambiente.



You can make it!



Detalhamento das oficinas

É hora de colocar a mão-na-massa!

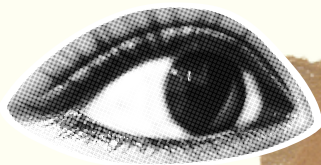
Nesta parte do material, vamos mostrar a estrutura e os roteiros das oficinas do Circuito de Oficinas *Make It*.

No final de cada sessão, incluimos dicas super interessantes!

Como um/a bom/boa facilitador/a das oficinas, lembre-se de testar e organizar os materiais com antecedência.

Esteja antenado/a a novas aprendizagens e desafios!





First things first...

Antes de colocar a mão-na-massa como um/a facilitador/a das oficinas *Make It*, temos algumas informações importantes pra você!

Essas informações servem para todas as oficinas.

Local: Espaço equipado com mesas e cadeiras.

Público-alvo: Professores de Inglês em formação.

Duração: De 2h30m a 3h

Decida se você ou os participantes irão fornecer os materiais. Se os participantes forem responsáveis pelos materiais, certifique-se de comunicar essa informação com antecedência.

Sugestão de lista de materiais

- **Materiais de papelaria:** tesoura, lápis de cor, canetas coloridas, tintas, pincéis, cola, fita adesiva, barbante, entre outros.
- **Materiais recicláveis:** papelão, tampas de garrafa PET, garrafas PET, entre outros.
- Computadores, tablets ou celulares com acesso à internet (opcional).
- Projetor ou tela para apresentações (opcional)



Etapas das Oficinas

1

START UP

A primeira etapa da oficina é a dinâmica de acolhimento. Observe o nível de proficiência dos participantes e conduza a interação, em inglês, de forma adaptada a cada contexto.

2

LET'S LEARN

O próximo passo é a introdução do tópico, onde são discutidos os fundamentos teóricos dos assuntos em questão. Prepare-se bem para esta etapa e decida se utilizará a língua inglesa ou língua materna para a apresentação.

3

TIME FOR HANDS ON

Nesta etapa da oficina, os participantes constroem um artefato. Observe o nível de proficiência dos participantes e conduza a interação, em inglês, de forma adaptada a cada contexto.

4

THINK ABOUT IT

Na última fase da oficina acontece uma roda de conversa. Promova uma discussão reflexiva sobre as atividades realizadas. Decida se utilizará a língua inglesa ou língua materna para a discussão.

Sugestões de questionamentos para reflexão:

Como foi trabalhar em conjunto?

Qual foi o momento mais desafiador?

Conseguiram utilizar a língua alvo em suas atividades?

Como se sentiram utilizando a língua alvo para se comunicarem?

Quais palavras novas conseguiram aprender com a atividade?

Oficina 1: Make, show and tell



Objetivo geral:

Compreender e aplicar conceitos relacionados à cultura *maker* no ensino de LI.

Objetivos específicos:

- Demonstrar como as práticas maker podem ser utilizadas como abordagem de ensino de inglês, conforme a BNCC.
- Promover um debate e reflexões sobre as competências socioemocionais no ensino de LI.

1. Start Up (20 minutos)

Faça seu crachá e apresente-se.

Para esta dinâmica, você vai precisar de papel, tesoura, cola, canetinhas e outros materiais que sirvam para decorar o crachá. Você pode usar, se preferir, o template de crachá (material de apoio 1).

Peça para que cada participante produza seu crachá usando os materiais disponíveis. Após esse momento, cada participante irá se apresentar, usando frases em inglês para isso. Como:

"My name is John."

"I'm from Brazil."



2. Let's learn (10 minutos)

Explique o que é cultura maker.

Dê exemplos de projetos maker inspiradores.

Apresente as competências socioemocionais e como se relacionam ao ensino.

Converse sobre a importância da reciclagem e da reutilização de materiais.

3. Time for hands on (120 minutos)

Divida a turma em grupos (sugestão: 4 pessoas)

Entregue um cartão-problema (material de apoio 2) para cada um dos grupos

*"I don't have an object to put my pens inside and organize them.
How can I solve it?"*

Os grupos devem resolver o problema criando um objeto feito por eles, utilizando os materiais disponíveis. Durante essa fase, os participantes colaborarão em equipe para compreender o texto em inglês e construir o objeto. Incentive os participantes a usarem a língua alvo durante esse processo.

Após a construção dos objetos, peça para cada grupo compartilhar seu projeto com a turma, usando a língua inglesa para esta apresentação. Para isso, os participantes podem utilizar estruturas comunicativas como:

This is a/an...

You can use this for...

It is small/big/tiny...

I used straws and bottle caps to do this object...

First, I glued one straw...



4. Think about it (30 minutos)

Incentive os participantes a refletirem sobre como a prática docente pode influenciar em atitudes responsáveis como reciclagem e a reutilização de materiais e como tais atitudes podem gerar uma aprendizagem significativa.

Faça uma pequena exposição dos artefatos criados para que todos possam admirar o trabalho.

LINK IT

Aqui você encontra sugestões de conteúdos de vocabulário e gramática do inglês que você pode trabalhar com a atividade mão na massa apresentada aqui:

Verb to be (simple present), simple present affirmative / negative forms, Wh-questions, adjectives, countable and uncountable nouns.

Que tal pensar em outros conteúdos para conectar? Lembre de adaptar a interação em inglês ao nível de proficiência dos participantes.

TIPS

- Você pode preparar flashcards para apresentar o vocabulário em inglês. Faça essa apresentação antes de dividir a turma em grupos.
- Apresente exemplos de frases em inglês, que os participantes possam utilizar durante a etapa *Time For Hands On*, para realizar a tarefa e apresentar o projeto.

Exemplo:

Wh-questions >> What's this?

How do you say this in English?



Oficina 2: Who's this?



Objetivo geral:

Compreender e aplicar conceitos relacionados à cultura maker no ensino de LI.

Objetivos específicos:

- Demonstrar como as práticas maker podem ser utilizadas como abordagem de ensino de inglês, conforme a BNCC.
- Promover um debate e reflexões sobre aprendizagem criativa e suas contribuições para o ensino.

1. Start Up (25 minutos)

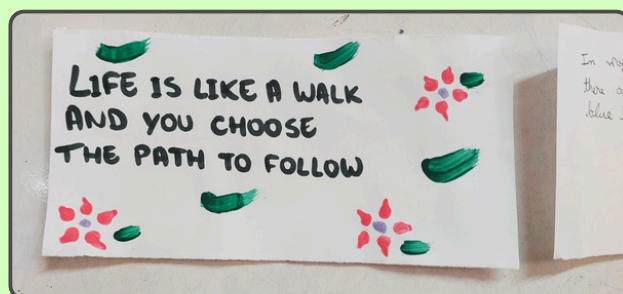
Atividade: "Poema objeto" Cada participante deve criar um poema curto (estilo haiku) sobre qualquer objeto que esteja na sala.

Sobre o estilo poético haiku: acesse o QR code abaixo:





Mostre aos participantes um modelo de poema e solicite que cada um escreva seu próprio poema em inglês, seguindo o mesmo estilo, mas sem a métrica dos poemas originais. Em seguida, peça a alguns participantes para lerem seus poemas e crie um mural com a coleção dos poemas criados.



2. Let's learn (15 minutos)

Inicie uma discussão sobre sustentabilidade, aprendizado significativo, ensino de inglês e BNCC. Procure conectar esses temas ao que já foi discutido anteriormente. Faça perguntas como: "Que tipos de atividades maker em aulas de inglês podemos desenvolver para promover a sustentabilidade?"

Discuta sobre o tema Aprendizagem Criativa e suas possíveis contribuições ao ensino de LI.

3. Time for hands on (60 minutos)

Apresente exemplos de personagens criados com materiais reciclados para inspirar os participantes, destacando uma variedade de estilos, tamanhos e níveis de complexidade.

Explique que, nesta etapa, cada participante criará seu próprio personagem utilizando os materiais disponíveis.

Durante a criação dos personagens, circule pela sala incentivando o uso do inglês. É aconselhável estabelecer previamente um acordo para garantir que todos compreendam a importância da comunicação em inglês nesse processo.



Os participantes devem compartilhar o material e para isso irão utilizar frases e expressões como:

Can I borrow your glue?

Could you take the scissors for me, please?

Could you help me please?..

Após a produção, cada participante apresenta seu personagem ao grupo. A descrição dos personagens deve ser feita em inglês. Você pode mostrar modelos de frases e expressões como:

This is Tom...

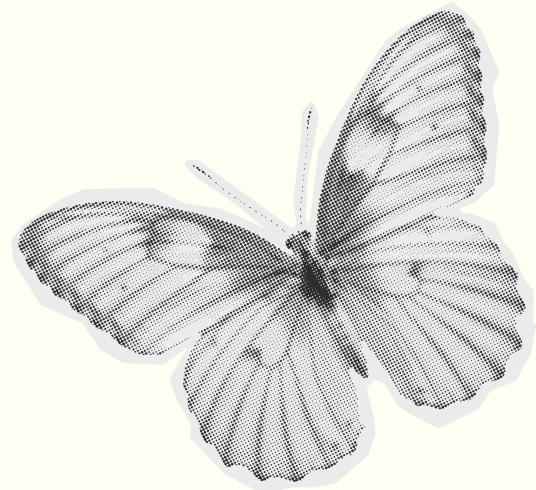
He is a boy

He lives in a farm

He loves nature

4.Think about it (30 minutos)

Discutir o processo criativo, os desafios enfrentados e as escolhas feitas, como este processo se relacionou com as competências socioemocionais apresentadas no início da oficina? Como este processo proporcionou o uso da língua inglesa?





LINK IT

Sugestões de conteúdos de vocabulário e gramática do inglês que você pode trabalhar com a atividade mão na massa apresentada aqui:

Demonstrative pronouns, simple present tense, modal verbs (can / could), school supplies.

Que tal pensar em outros conteúdos para conectar? Lembre de adaptar a interação em inglês ao nível de proficiência dos participantes.

TIPS

- Antes de aplicar qualquer uma das oficinas do circuito *Make It*, teste a seção mão na massa. Construa seu protótipo.
- Apresente o vocabulário que os participantes podem utilizar durante a oficina, especialmente os nomes dos materiais utilizados.
- O uso do computador e projetor é opcional, mas é aconselhável utilizar estes materiais. Facilita para explicar conceitos teóricos e apresentar modelos.



Oficina 3: We're friends



Objetivo geral:

Compreender e aplicar conceitos relacionados à cultura maker no ensino de LI

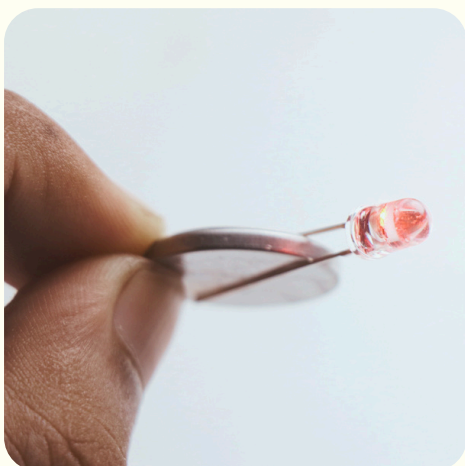
Objetivos específicos:

- Demonstrar como as práticas maker podem ser utilizadas como abordagem de ensino de inglês, conforme a BNCC.
- Promover um debate e reflexões acerca dos temas metodologias ativas e STEAM. Como estas metodologias/abordagem podem contribuir para a aprendizagem de LI?

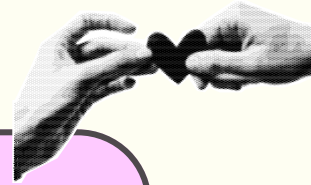
Materiais:

Além dos materiais da lista apresentada na página 15, serão necessários alguns materiais especiais:

- Leds (pelo menos um para cada participante)
- Baterias de baixa tensão (3v CR2032 - bateria moeda)
- Fita adesiva de cobre ou rolo de papel alumínio (caso use papel alumínio, use fita durex para fixar)
- Folhas de atividade impressas
- Folhas com o desenho de circuito impressas



A lâmpada de led de 5mm e a bateria de baixa tensão são materiais de baixo custo, e podem ser encontrados em lojas de materiais de eletrônica.



1. Start up (10 minutos)

Nesta etapa, distribua uma tira de papel para cada pessoa e solicite que escrevam seus nomes nelas. Explique que haverá um sorteio em que cada participante ficará com o nome de um colega, semelhante a um "amigo secreto". Realize o sorteio e peça para que os participantes guardem e não revelem o nome que foi sorteado.

2. Let's learn (20 minutos)

Apresente as competências e habilidades da BNCC relacionadas ao ensino de inglês e como se relacionam às competências socioemocionais.

Inicie uma discussão sobre a importância de se desenvolver as competências socioemocionais no ambiente escolar.

3. Time for hands on (60 minutos)

Comece explicando aos participantes que eles/elas irão construir um circuito elétrico de baixa voltagem, portanto não precisam se preocupar com choque elétrico!



ATTENTION

**CERTIFIQUE-SE DE USAR A BATERIA
COM AS ESPECIFICAÇÕES CORRETAS
PARA EVITAR PROBLEMAS.**



A primeira etapa deste mão na massa será a apresentação de um vídeo tutorial que mostra as etapas da construção de um circuito elétrico no papel. O objetivo do circuito será acender uma pequena lâmpada de led, para decorar um *friendship card*.

Entregue uma folha de atividade (material de apoio 3) de compreensão oral, para cada participante. Explique que eles assistirão ao vídeo e devem responder as questões da folha. O vídeo estará com o áudio em inglês. Para assistir ao vídeo, acesse o QR code abaixo:



Após esta fase, entregue aos participantes uma folha com o desenho de um circuito elétrico (material de apoio 4). Chegou a hora de cada participante construir seu friendship card que contém uma lâmpada de led! Lembre-se de facilitar este processo. Caminhe pela sala e apoie a colaboração, compartilhamento de materiais e a interação em inglês.

Lembra dos nomes sorteados no início da oficina? Os participantes deverão entregar os cartões àqueles que sortearam. Essa informação pode ser dita antes que iniciem a produção dos cartões, desta maneira, eles/elas podem fazer algo direcionado para a pessoa que sortearam. A entrega dos cartões deve ser feita ao estilo da brincadeira do "amigo secreto".





Cada pessoa descreve aquele/a que sorteu. O restante da turma tenta adivinhar o nome da pessoa.

A apresentação deve ser feita em inglês.

Você pode apresentar modelos de frases como:

My friend is a sweet person

He/she is tall

He/she is very friendly and talkative

He/she has blue eyes



4. Think about it (30 minutos)

Discuta sobre o processo criativo, os desafios enfrentados e as escolhas feitas. Como este processo se relacionou a cultura maker?



LINK IT

Sugestões de conteúdos de vocabulário e gramática do inglês que você pode trabalhar com a atividade mão na massa apresentada aqui:

Adjectives, describing people, simple present tense, imperative

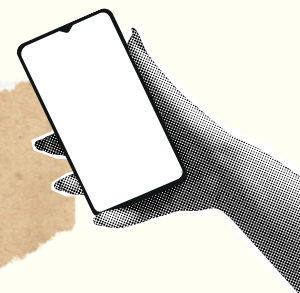
Que tal pensar em outros conteúdos para conectar?

TIPS

- Como dito anteriormente, não esqueça de fazer a sua experimentação antes de aplicar a oficina. Construa o seu circuito elétrico no papel e faça testes.
- Assista ao vídeo e faça a atividade de *listening* que está nos apêndices.



Oficina 4: Action!



Objetivo geral:

Compreender e aplicar conceitos relacionados à cultura maker no ensino de LI.

Objetivos específicos:

- Demonstrar como as práticas maker podem ser utilizadas como abordagem de ensino de inglês, conforme a BNCC.
- Promover um debate e reflexões sobre o tema aprendizagem colaborativa no ensino de LI.

Materiais:

Além dos materiais da lista apresentada na página 15, serão necessários alguns materiais especiais:

- Celulares com câmera e o aplicativo Stop Motion Studio, previamente instalado.
- Pequenos brinquedos (blocos de montar, massinha de modelar, bonequinhos e carrinhos)

1. Start up (10 minutos)

Faça a atividade *Adjectives and Names*. Cada participante irá criar um nome para si mesmo/a da seguinte maneira: encontrando um adjetivo que comece com a primeira letra de seu nome.

Por exemplo:

Amazing Ana, Creative Carlos, Supreme Susan.

Cada participante irá compartilhar seu nome com a turma.



2. Let's learn (15 minutos)

Apresente o conceito de aprendizagem criativa e como atrelar este conceito ao ensino de inglês de acordo com a BNCC.

3. Time for hands on (90 minutos)

Apresente exemplos de filmes e vídeos produzidos com a técnica stop motion. Esta técnica é feita quadro à quadro (foto à foto). Acesse o QR code na próxima página para saber mais sobre a técnica.

Explique que a turma será dividida em grupos (sugestão: 4 pessoas). Entregue um cartão impresso (material de apoio 5) para cada equipe. Neste cartão, tem um desafio, escrito em inglês, que deve ser realizado por cada uma das equipes.

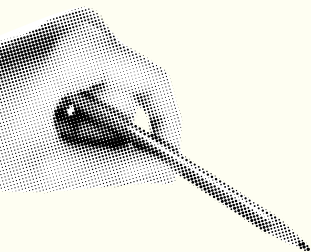
Explique, que cada equipe irá produzir um pequeno vídeo em stop motion seguindo o que o desafio pede. Chegou a hora de abrir o aplicativo Stop Motion Studio e começar a produzir os vídeos.

Uma pequena sessão de vídeos será feita para que todos possam assistir às produções dos colegas. Peça para que comentários sejam feitos em inglês. Mostre exemplos:

Great job!

I love that!

How did you make this?





Cartões-desafio



Processo de produção de vídeos em stop-motion

4. Think about it (30 minutos)

Em seguida, faça uma roda de conversa para avaliar a oficina e fazer um apanhado geral de todas as atividades feitas. Qual o impacto do aprendizado sobre atividades maker na carreira de professores de inglês?





LINK IT

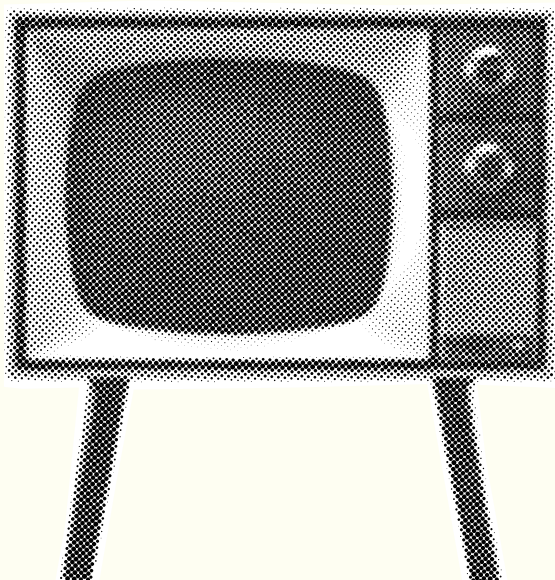
Sugestões de conteúdos de vocabulário e gramática do inglês que você pode trabalhar com a atividade mão na massa apresentada aqui:

Imperative, action verbs, toys (vocabulary), simple present and simple past tenses.

Que tal pensar em outros conteúdos para conectar?

TIPS

- Como dito anteriormente, não esqueça de fazer a sua experimentação antes de aplicar a oficina. Baixe o aplicativo Stop Motion Studio ou outro aplicativo similar em seu celular e faça testes, pequenos vídeos, como fazer uma pequena bolinha de massinha de modelar aumentar de tamanho.



Faça você mesmo!

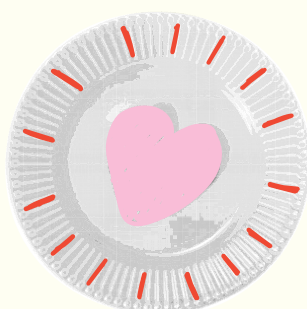
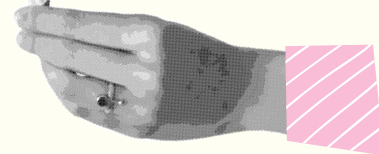


Você chegou ao final deste conteúdo, que sugere a integração de práticas maker no ensino de inglês, visando promover a aprendizagem criativa e significativa de Língua Inglesa de nossos alunos, além de fomentar a sustentabilidade e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais.

Agradecemos por compartilhar essa jornada e por estar aberto(a) a novas abordagens em sala de aula.

Agora é a sua vez de adaptar as oficinas deste material aos diversos contextos que encontrar.

Esperamos que as atividades apresentadas aqui possam de inspirar a produzir novas atividades e ampliar este rede de professores makers!



Referências

DERBONA, Carlos Henrique; MONTANHEIRO, Daniela; COUTINHO, Luma; SILVA, Tarcísio Torres. **O movimento “Do It Yourself” e a grande indústria em momentos de crise.** Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Campinas, 2016.

Gavassa, Regina C. F. B.; Munhoz, Gislaine B.; Mello, Luci F.; Carolei, Paula. **Cultura maker, aprendizagem investigativa por desafios e resolução de problemas na SME-SP (Brasil).** 2016.

HALVERSON, E. R.; SHERIDAN, K. **The maker movement in education.** Harvard educational review, v. 84, n. 4, p. 495–504, 2014.

SANTOS, Daniel.; PRIMI, Ricardo. **Desenvolvimento socioemocional e aprendizado escolar: uma proposta de mensuração para apoiar políticas públicas.** Relatório sobre resultados preliminares do projeto de medição de competências socioemocionais no Rio de Janeiro. São Paulo: OCDE, SEEDUC, Instituto Ayrton Senna, 2014.

TAS, Marcelo. **Cultura Maker: que bicho é esse?** YouTube, 2019. Disponível em: <https://youtu.be/A9uI0UrViqg> . Acesso em 20 jan. 2023.

Sugestões de leitura

OFICINA 1:

SANTOS, Daniel.; PRIMI, Ricardo. **Desenvolvimento socioemocional e aprendizado escolar:** uma proposta de mensuração para apoiar políticas públicas. Relatório sobre resultados preliminares do projeto de medição de competências socioemocionais no Rio de Janeiro. São Paulo: OCDE, SEEDUC, Instituto Ayrton Senna, 2014. Disponível em:
<https://institutoayrtonsenna.org.br/app/uploads/2022/11/desenvolvimento-socioemocional-e-aprendizado-escolar.pdf>

OFICINA 2:

COTA, Iva Ribeiro; PAIVA, Tatiana Vieira dos Santos. **CONECTA:** aprendizagem criativa em uma escola pública de educação profissional. **Tecnologias, Sociedade e Conhecimento**, Campinas, SP, v. 6, n. 2, p. 128–142, 2019. DOI: 10.20396/tsc.v6i2.14523. Disponível em:
<https://econtents.bc.unicamp.br/inpec/index.php/tsc/article/view/14523>

OFICINA 3:

MORAN, J. M.; **Mudando a educação com metodologias ativas.**In: SOUZA, Carlos Alberto de; MORALES, Ofelia Elisa Torres (Org.). **Convergências midiáticas, educação e cidadania:** aproximações jovens. Ponta Grossa, PR: UEPG/PROEX, 2015. (Coleção Mídias Contemporâneas, v. 2). Disponível em:
https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4941832/mod_resource/content/1/Artigo-Moran.pdf

VETROMILLE-CASTRO, Rafael.; KIELING, Helena S. **Metodologias Ativas e Recursos Digitais Para o Ensino de L2:** Uma Revisão Sobre Caminhos e Possibilidades. Ilha Desterro, Florianópolis, v. 74, n. 3, p. 558–570, set.-dez. 2021. Disponível em:
<https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/80662/47242>

OFICINA 4:

TORRES, P. L.; IRALA, E. A. F. (2014). **Aprendizagem colaborativa:** teoria e prática. **Complexidade:** redes e conexões na produção do conhecimento. Curitiba: Senar, 61-93. Disponível em:
https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4514719/mod_folder/content/0/Aprendizagem-colaborativa.pdf

Material de apoio

A little help...

Material 1

Circuito de Oficinas

MAKE IT

Circuito de Oficinas

MAKE IT

Circuito de Oficinas

MAKE IT

Circuito de Oficinas

MAKE IT

Material 2

Mary's office is a mess! She has lots of pens and pencils and she doesn't organize them. Can you build an object to organize Mary's pens and pencils inside it?

Think about its functionality and how practical it could be.



Today is the great parade! You need an instrument to make noise and show your enthusiasm! Can you build a musical instrument to take to the parade with you?

Think about its size and design. How portable could it be?



John's son is 5. Today, John and his son are in the park, but John forgot the toy box. Can you build a toy for John's son? Think about its design and colors.

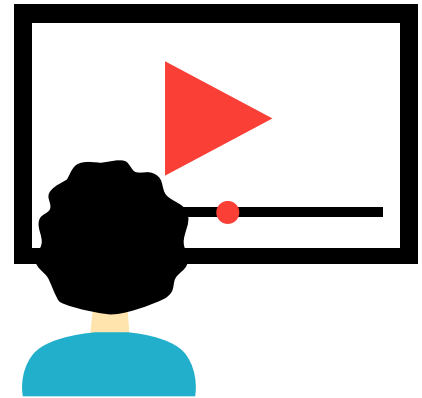


Carla was invited to a birthday party at her friend's house. She didn't have time to buy a gift. Her friend is a happy person and loves colorful objects. Can you create a gift to Carla's friend?



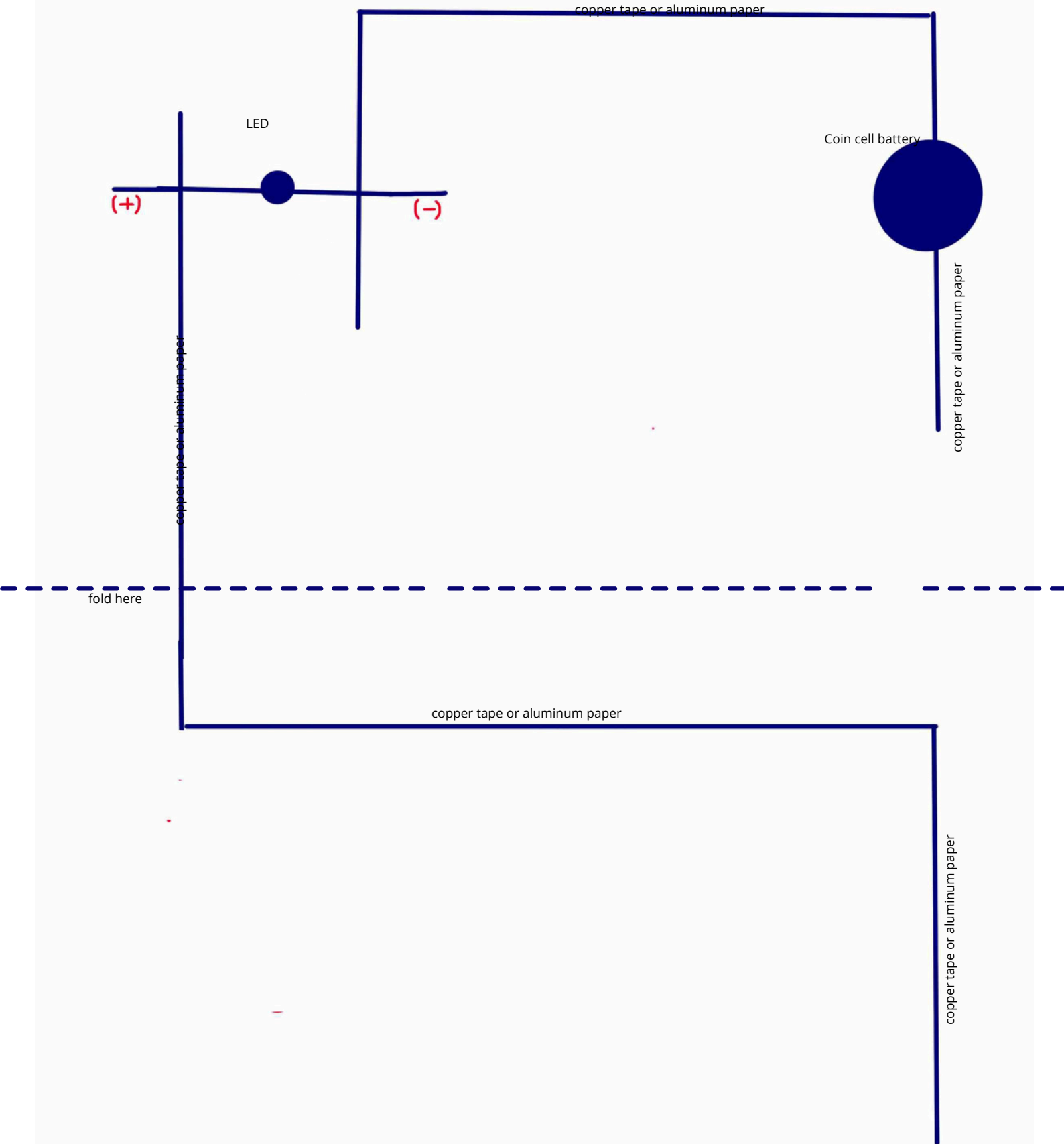
LISTENING

Watch and listen to the video and check the correct information



1	2	3
In this video I´ll show you how to build... () an aluminum circuit () a copper tape circuit () a paper circuit () a battery circuit	To build a basic paper circuit you´ll need.. () scissors () copper tape () glue () paper () coin cell battery () LED	This makes easier to integrate your circuit into an art project like... () greeting card () drawings () sculptures () paintings
4	5	
We need to talk about polarity. LEDS and batteries both have polarity, meaning they have a _____ and a _____ side.	The positive side of the LED is indicated by the _____ leg. You make sure you connect the longer leg of the led to the _____ side of the battery or the led won´t light up.	 Your name: _____

Material 4



Material 5

FAST AND FURIOUS



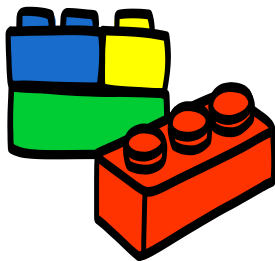
Move a toy car
from the right
to the left.

SNOW BALL



By using playdough,
make a snow ball
getting bigger while it rolls.

THE TOWER



Build a tower with
construction blocks
then make it fall.

THE DANCER



Take a toy with
moveable arms and legs
and make it dance.

