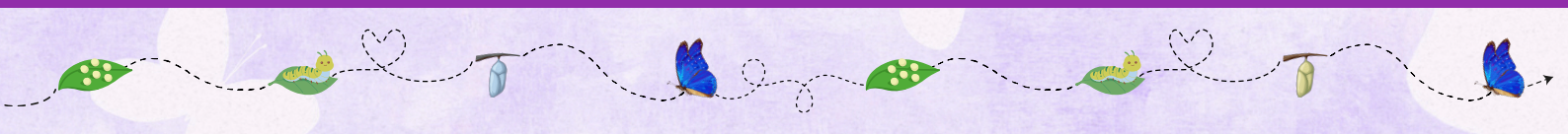




OFICINA GAMIFICADA

Metamorfosis

ADRIANA CECÍLIA DA CUNHA COSTA RODRIGUES



FICHA TÉCNICA

TÍTULO

Oficina Gamificada Metamorfosis: Práticas crítico-reflexivas para potencializar a construção da identidade profissional docente dos estagiários de línguas estrangeiras.

ORIGEM

O Processo Educacional Oficina Gamificada Metamorfosis, que está vinculado à pesquisa de Mestrado Profissional intitulada “Oficina Gamificada Metamorfosis: Práticas crítico-reflexivas para potencializar a construção da Identidade profissional docente dos estagiários de línguas estrangeiras”, desenvolvida no âmbito do PPGCIMES/NITAE²/UFPA.

ELABORAÇÃO E AUTORIA

Adriana Cecília da Cunha Costa Rodrigues

ORIENTAÇÃO

Prof. Dr. Marcos Monteiro Diniz

Prof. Dr. André Monteiro Diniz

PROJETO GRÁFICO/DIAGRAMAÇÃO

Adriana Cecília da Cunha Costa Rodrigues



Desenvolvido no Canva®,
plataforma de design gráfico online.
https://www.canva.com/pt_br/



NÃO COMERCIAL - Este
processo educacional não deve
ser comercializado.



COMPARTILHAR IGUAL - Para
compartilhar ou adaptar o material
deste processo educacional você
deve atribuir os créditos à autora.

Para outras possibilidades,
consulte a autora pelo e-mail:
adrianaccosta88@gmail.com



SUMÁRIO



EM BUSCA DE VOOS REFLEXIVOS.....	3
MESTRA DA TRANSFORMAÇÃO.....	4
OFICINA GAMIFICADA METAMORFOSIS.....	5
GAMIFICANDO A METAMORFOSIS.....	10
CICLO DA METAMORFOSE.....	15
DIÁRIO DE REFLEXÕES.....	18
FERRAMENTAS DIDÁTICO-CRIATIVAS.....	21
METAMORFOSEANDO.....	26
POLINIZANDO SABERES.....	51
MATERIAIS DE APOIO.....	53
INCUBADORA DE IDEIAS.....	72
REFERÊNCIAS.....	83



EM BUSCA DE VOOS REFLEXIVOS

Prezado(a) mediador(a),

A Oficina Gamificada Metamorfosis constitui-se como um processo educacional desenvolvido junto à pesquisa de Mestrado Profissional intitulada “Oficina Gamificada Metamorfosis: Práticas crítico-reflexivas para potencializar a construção da Identidade profissional docente dos estagiários de línguas estrangeiras”, com o objetivo de apoiar a formação inicial de professores(as) de línguas estrangeiras, por meio de uma proposta pedagógica fundamentada na reflexão crítica sobre a construção da identidade profissional docente.

Ao longo dessa trajetória, os(as) estagiários(as) serão estimulados(as), por meio de um percurso formativo gamificado e ferramentas didático-criativas, a refletir sobre o caminho que percorrem desde o início da vida discente até o processo de tornar-se professor(a) de línguas estrangeiras.

Esperamos que esse processo educacional se configure como um importante aliado na promoção da criatividade e na construção de reflexões críticas compartilhadas entre os(as) companheiros(as) de jornada acadêmica. Que a motivação proporcionada pela gamificação e as inquietações suscitadas pelas vivências formativas sejam acolhidas como sinais de crescimento, anunciando um voo reflexivo prestes a acontecer.

Desejamos que, ao final dessa experiência, você e seus(suas) companheiros(as) de jornada tenham vivido uma rica e significativa Metamorfosis formativa.

Que este seja um lindo voo reflexivo!

Adriana Costa Rodrigues

MESTRA DA METAMORFOSE

EU SOU ADRIANA COSTA RODRIGUES, AUTORA DESTE PROCESSO EDUCACIONAL INTITULADO OFICINA GAMIFICADA METAMORFOSIS. É COM GRANDE SATISFAÇÃO QUE COMPARTILHO COM VOCÊ ESTE CADERNO, NO QUAL ESTÃO REUNIDAS AS ORIENTAÇÕES E OS MATERIAIS QUE COMPÕEM ESSA OFICINA.

SOU FORMADA EM LETRAS, COM HABILITAÇÃO EM LÍNGUA ESPANHOLA, E ATUO HÁ MAIS DE DEZ ANOS COMO PROFESSORA SUPERVISORA DE ESTÁGIO NA EDUCAÇÃO BÁSICA. ESSA TRAJETÓRIA SEMPRE FOI MUITO SIGNIFICATIVA PARA MIM, POIS FOI DURANTE AS VIVÊNCIAS DO MEU PRÓPRIO ESTÁGIO NA GRADUAÇÃO QUE TIVE A CERTEZA DO CAMINHO PROFISSIONAL QUE DESEJAVA SEGUIR.

COM O INTUITO DE COMPLEMENTAR A FORMAÇÃO INICIAL E PROMOVER EXPERIÊNCIAS MAIS REFLEXIVAS, CRIATIVAS E SIGNIFICATIVAS PARA ESTAGIÁRIOS DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS, DESENVOLVI A OFICINA GAMIFICADA METAMORFOSIS.

ESSA PROPOSTA TEM COMO OBJETIVO POTENCIALIZAR A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE PROFISSIONAL DOCENTE POR MEIO DE PRÁTICAS CRÍTICO-REFLEXIVAS, ESTRATÉGIAS CRIATIVAS E DA GAMIFICAÇÃO COMO ELEMENTO MOTIVADOR DO PROCESSO FORMATIVO.

ESPERO QUE ESTA OFICINA POSSIBILITE MUITOS CICLOS DE METAMORFOSIS E INÚMEROS VOOS REFLEXIVOS A TODOS(AS) OS(AS) PARTICIPANTES.

DIVIRTAM-SE E PERMITAM-SE TRANSFORMAR!





✦ ✦ ✦ ✦ ✦

OFICINA GAMIFICADA METAMORFOSIS

✦ ✦ ✦ ✦ ✦



ORIENTAÇÕES GERAIS

ESTE CADERNO FOI ELABORADO PARA ORIENTÁ-LO(A) NA CONDUÇÃO DO **PROCESSO EDUCACIONAL DA OFICINA GAMIFICADA METAMORFOSIS**, OFERECENDO SUPORTE DESDE A PREPARAÇÃO PRÉVIA, COM SUGESTÕES DE LEITURAS E ORGANIZAÇÃO DE MATERIAIS, ATÉ A MEDIAÇÃO DAS ATIVIDADES PRESENCIAIS, ASSIM COMO O ACOMPANHAMENTO DOS MOMENTOS ASSÍNCRONOS E ENCERRAMENTO DE CADA MÓDULO, SEMPRE ALINHADOS AO PROPÓSITO FORMATIVO DA PROPOSTA.

INICIALMENTE, NESTA SEÇÃO INTITULADA **OFICINA GAMIFICADA METAMORFOSIS**, APRESENTAMOS O INFOGRÁFICO, AS INFORMAÇÕES GERAIS E UM QUADRO-RESUMO CONTENDO OS MÓDULOS QUE COMPÕEM A OFICINA, SEUS RESPECTIVOS OBJETIVOS E O TEMPO ESTIMADO PARA O DESENVOLVIMENTO DE CADA ETAPA. NA SEÇÃO **GAMIFICANDO A METAMORFOSIS**, É DESCRITO O PROCESSO GAMIFICADO QUE ESTRUTURA A OFICINA METAMORFOSIS, COM A EXPLICITAÇÃO DAS DINÂMICAS, MECÂNICAS E COMPONENTES DE JOGOS QUE A CONSTITUEM, A FORMA COMO ESSES ELEMENTOS SÃO EXPERIENCIADOS AO LONGO DO PERCURSO EDUCACIONAL E O SISTEMA DE PONTUAÇÃO PROPOSTO.

NA SEQUÊNCIA, NA SEÇÃO **CICLO DA METAMORFOSE**, INTRODUZIMOS O RECURSO PEDAGÓGICO QUE BUSCA PROMOVER A REFLEXÃO AO RELACIONAR AS ETAPAS DO PROCESSO DE TRANSFORMAÇÃO DA BORBOLETA AO PERCURSO FORMATIVO DOS(AS) ESTAGIÁRIOS(AS), ESPECIALMENTE NO QUE SE REFERE À CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE PROFISSIONAL DOCENTE.

POSTERIORMENTE, NA SEÇÃO **DIÁRIO DE REFLEXÕES EFEITO BORBOLETA**, APRESENTAMOS O QUADRO-RESUMO E AS ESPECIFICAÇÕES DESTES PRODUTOS EDUCACIONAIS COMPLEMENTARES QUE INTEGRAM A OFICINA. ELE CONSISTE EM OFERECER AOS(ÀS) ESTAGIÁRIOS(AS), FUTUROS(AS) PROFESSORES(AS) DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS EM FORMAÇÃO INICIAL, UM ESPAÇO SISTEMATIZADO PARA REFLEXÕES SOBRE SUA TRAJETÓRIA DE APRENDIZAGEM E A SUA RELEVÂNCIA PARA A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE PROFISSIONAL DOCENTE.

NA SEÇÃO **FERRAMENTAS DIDÁTICO-CRIATIVAS** SÃO APRESENTADAS AS FERRAMENTAS QUE FORAM UTILIZADAS PARA COMPOR A OFICINA E O DIÁRIO DE REFLEXÕES E FORAM UTILIZADAS COMO RECURSOS PEDAGÓGICOS PARA MEDIAR EXPERIÊNCIAS DE APRENDIZAGEM ATIVA E REFLEXIVA. POR MEIO DO USO DO SEIS CHAPÉUS DO PENSAMENTO, DO DESIGN THINKING E DO SCAMPER QUE INTEGRADAS À PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO, CONDUZEM OS PARTICIPANTES À PROBLEMATIZAÇÃO DE DESAFIOS DA PRÁTICA DOCENTE EM LÍNGUAS ESTRANGEIRAS, À GERAÇÃO DE IDEIAS E À CONSTRUÇÃO COLABORATIVA DE SOLUÇÕES.

NA SEQUÊNCIA, A SEÇÃO **METAMORFOSEANDO** CONTEMPLA O DETALHAMENTO DE CADA MÓDULO DO PROCESSO EDUCACIONAL DA OFICINA POR MEIO DE UMA ORGANIZAÇÃO CLARA E SISTEMATIZADA QUE INCLUI: OBJETIVOS DOS ENCONTROS PRESENCIAIS, MATERIAIS E RECURSOS NECESSÁRIOS, ORIENTAÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DAS ATIVIDADES, PROCEDIMENTOS DE ENCERRAMENTO, INDICAÇÕES PARA OS MOMENTOS ASSÍNCRONOS E SUGESTÕES DE LEITURAS COMPLEMENTARES.

NA CONTINUAÇÃO, APRESENTAMOS A SEÇÃO **POLINIZANDO SABERES** QUE REÚNE DIVERSOS MATERIAIS COMPLEMENTARES AO PROCESSO EDUCACIONAL E A SEÇÃO **MATERIAIS DE APOIO** QUE DISPONIBILIZA OS RECURSOS DE APOIO PEDAGÓGICO PARA IMPRESSÃO E AS APRESENTAÇÕES QUE PODEM SER UTILIZADAS DURANTE OS MÓDULOS.

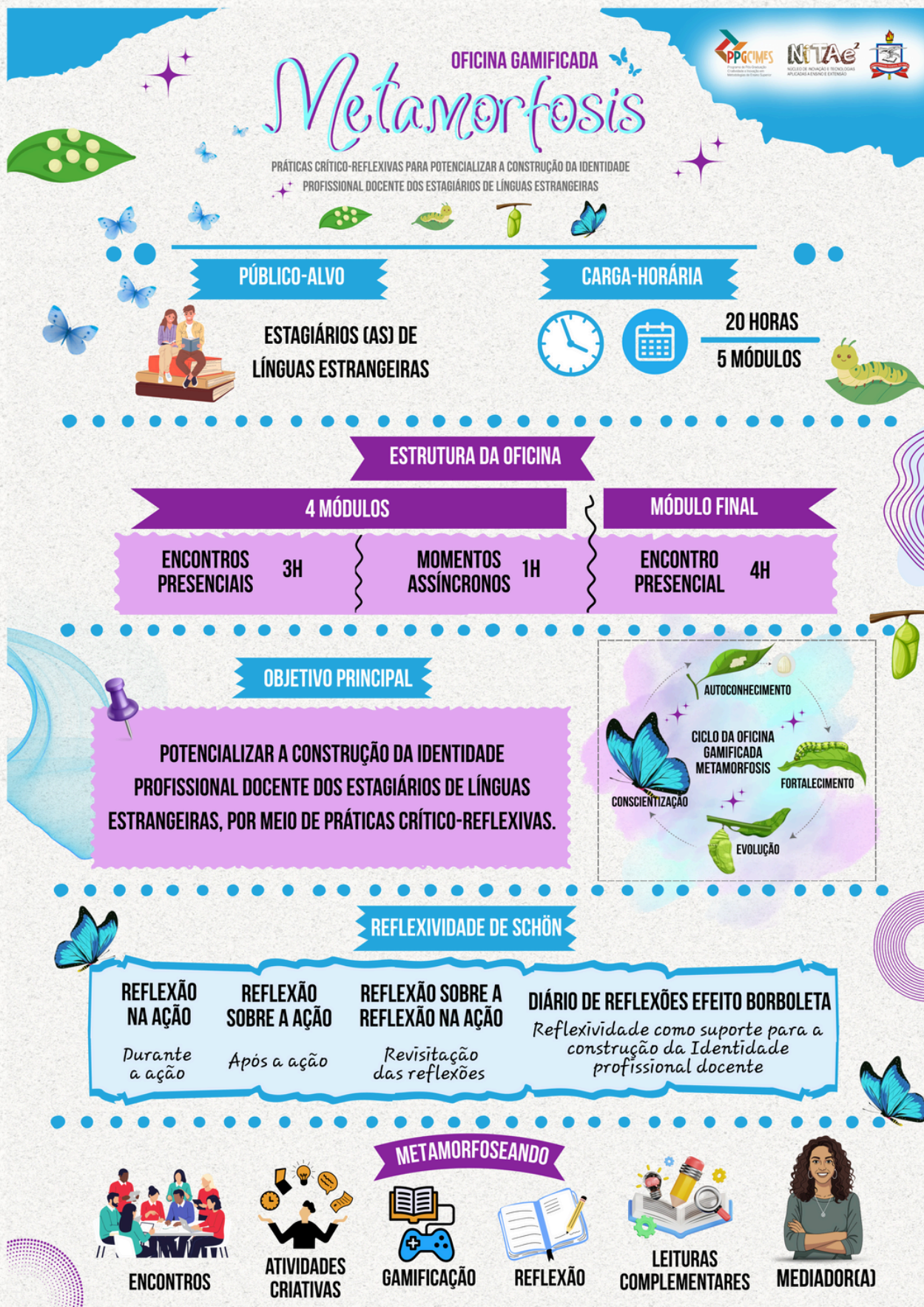
A SEÇÃO **INCUBADORA DE IDEIAS** OFERECE UM ESPAÇO DESTINADO A REGISTROS CRIATIVOS, ANOTAÇÕES E REFLEXÕES PARA VOCÊ, MEDIADOR(A), VISANDO FAVORECER A ADAPTAÇÃO DO PROCESSO EDUCACIONAL A DIFERENTES CONTEXTOS FORMATIVOS E SUBSIDIAR FUTURAS MELHORIAS. ENQUANTO A SEÇÃO **REFERÊNCIAS** APRESENTA AS PRINCIPAIS FONTES QUE FUNDAMENTAM TEORICAMENTE A PROPOSTA DA OFICINA GAMIFICADA METAMORFOSIS.

ESTE PROCESSO EDUCACIONAL FOI CONCEBIDO PARA APOIAR SUA ATUAÇÃO COMO MEDIADOR(A), FAVORECENDO UMA CONDUÇÃO PLANEJADA, REFLEXIVA E SIGNIFICATIVA DA OFICINA. RECOMENDAMOS QUE UTILIZE ESTE MATERIAL COMO GUIA E ALIADO EM SUA JORNADA, ADAPTANDO-O CONFORME O CONTEXTO INSTITUCIONAL, O PERFIL DO GRUPO E OS OBJETIVOS FORMATIVOS ESPECÍFICOS.

DESEJAMOS A VOCÊ UMA MEDIAÇÃO EXITOSA E UM PERCURSO FORMATIVO MARCADO POR APRENDIZAGENS, REFLEXÕES E METAMORFOSIS FORMATIVAS.



Infográfico da Oficina Gamificada Metamorfosis





Oficina Gamificada Metamorfosis

A OFICINA GAMIFICADA METAMORFOSIS É UMA PROPOSTA FORMATIVA DESTINADA A ESTAGIÁRIOS(AS) DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS, DESENVOLVIDA COM O OBJETIVO DE POTENCIALIZAR A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE PROFISSIONAL DOCENTE NO CONTEXTO DO ESTÁGIO CURRICULAR SUPERVISIONADO. FUNDAMENTADA EM PRINCÍPIOS DA GAMIFICAÇÃO E DA REFLEXIVIDADE CRÍTICA, A OFICINA BUSCA ARTICULAR MOMENTOS DE REFLEXÃO, VIVÊNCIAS PRÁTICAS COM FERRAMENTAS DIDÁTICO-CRIATIVAS E ATIVIDADES COLABORATIVAS AO LONGO DO PERCURSO FORMATIVO.

O DESENVOLVIMENTO REQUER A ATUAÇÃO DE UM(A) MEDIADOR(A) PARA CONDUZIR AS ATIVIDADES, FAVORECER OS PROCESSOS REFLEXIVOS E PROMOVER UM AMBIENTE FORMATIVO QUE ESTIMULE A PARTICIPAÇÃO ATIVA DOS ESTAGIÁRIOS(AS), CONTRIBUINDO PARA A RESSIGNIFICAÇÃO DE SUAS EXPERIÊNCIAS E PARA O FORTALECIMENTO DA IDENTIDADE PROFISSIONAL DOCENTE. NA SEQUÊNCIA, APRESENTAMOS AS INFORMAÇÕES GERAIS DA OFICINA GAMIFICADA METAMORFOSIS.

ORGANIZAÇÃO GERAL DA OFICINA GAMIFICADA METAMORFOSIS

	Organizada em cinco módulos		20 horas de carga horária
	5 encontros presenciais		Preferencialmente de 20 a 24 participantes
	4 momentos assíncronos		Mediador(a), preferencialmente um(a) professor(a) com experiência na formação de professores de línguas estrangeiras

Fonte: Elaborado pela pesquisadora (2025)

A PROPOSTA FORMATIVA FUNDAMENTA-SE NA CONCEPÇÃO DE REFLEXIVIDADE PROFISSIONAL DELINEADA POR SCHÖN, COMPREENDENDO O PROCESSO FORMATIVO DOCENTE COMO UM MOVIMENTO CONTÍNUO DE AÇÃO E REFLEXÃO. AO LONGO DA OFICINA, SÃO MOBILIZADOS OS TRÊS ESTÁGIOS DA REFLEXÃO PROPOSTOS POR SCHÖN: A REFLEXÃO-NA-AÇÃO, A REFLEXÃO-SOBRE-A-AÇÃO E A REFLEXÃO-SOBRE-A-REFLEXÃO-NA-AÇÃO. A REFLEXÃO-NA-AÇÃO É INCENTIVADA DURANTE AS VIVÊNCIAS PRÁTICAS E DINÂMICAS PROPOSTAS NOS ENCONTROS PRESENCIAIS E NO DIÁRIO DE REFLEXÕES EFEITO BORBOLETA, NAS QUAIS OS(AS) ESTAGIÁRIOS(AS) SÃO CONVIDADOS(AS) A TOMAR DECISÕES, AJUSTAR ESTRATÉGIAS E RESSIGNIFICAR SUAS AÇÕES PEDAGÓGICAS EM TEMPO REAL. A REFLEXÃO-SOBRE-A-AÇÃO OCORRE NOS MOMENTOS DE SISTEMATIZAÇÃO DAS EXPERIÊNCIAS, ESPECIALMENTE NOS ESPAÇOS DESTINADOS AO DIÁLOGO COLETIVO, ÀS ATIVIDADES DE ESCRITA REFLEXIVA E AOS MOMENTOS ASSÍNCRONOS. NESSES CONTEXTOS, OS ESTAGIÁRIOS ANALISAM AS AÇÕES DESENVOLVIDAS, IDENTIFICAM DESAFIOS, AVANÇOS E APRENDIZAGENS, E RELACIONAM SUAS VIVÊNCIAS ÀS DISCUSSÕES TEÓRICAS SOBRE A DOCÊNCIA EM LÍNGUAS ESTRANGEIRAS.

POR SUA VEZ, A REFLEXÃO-SOBRE-A-REFLEXÃO-NA-AÇÃO É PROMOVIDA DE FORMA MAIS APROFUNDADA POR MEIO DO DIÁRIO DE REFLEXÕES EFEITO BORBOLETA, NO QUAL OS ESTAGIÁRIOS SÃO INCENTIVADOS A REVISITAR SUAS REFLEXÕES INICIAIS, RECONHECER TRANSFORMAÇÕES AO LONGO DO PERCURSO FORMATIVO E COMPREENDER OS PROCESSOS REFLEXIVOS COMO CONSTITUTIVOS DA CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE PROFISSIONAL DOCENTE.

DESSA FORMA, A OFICINA GAMIFICADA METAMORFOSIS COMPREENDE A FORMAÇÃO DOCENTE COMO UM PROCESSO DINÂMICO, CÍCLICO E CONTÍNUO, NO QUAL A REFLEXIVIDADE SE CONFIGURA COMO EIXO CENTRAL PARA O FORTALECIMENTO DA IDENTIDADE PROFISSIONAL DOCENTE NO CONTEXTO DO ESTÁGIO CURRICULAR SUPERVISIONADO. NA PÁGINA SEGUINTE, APRESENTAMOS UM QUADRO-RESUMO CONTENDO OS MÓDULOS QUE COMPÕEM A OFICINA, SEUS RESPECTIVOS OBJETIVOS E O TEMPO ESTIMADO PARA O DESENVOLVIMENTO DE CADA ETAPA.

QUADRO-RESUMO DA OFICINA GAMIFICADA METAMORFOSIS

	MÓDULO	OBJETIVOS	TEMPO ESTIMADO
1	Os ovos e	Incentivar o Autoconhecimento e aprofundar reflexões sobre a construção da Identidade profissional docente.	3h
	o Autoconhecimento		1h
2	A lagarta e	Promover o fortalecimento da identidade profissional docente por meio da reflexão sobre a trajetória e os processos formativos vivenciados como discente.	3h
	o Fortalecimento		1h
3	A crisálida e	Fomentar reflexões sobre as vivências no Estágio Supervisionado que promovam a evolução pessoal e potencializem a construção da identidade profissional docente.	3h
	a Evolução		1h
4	A borboleta e	Compreender a complexidade do processo formativo por meio da experimentação de estratégias criativas que reflitam a construção contínua da identidade profissional docente.	3h
	a Conscientização		1h
5	O primeiro voo	Reconhecer sua própria linguagem docente e a sua identidade profissional projetando novas metas para sua trajetória profissional.	4h

 ENCONTRO PRESENCIAL

 MOMENTO ASSÍNCRONO

Fonte: Elaborado pela pesquisadora (2025)



✦ ✦ ✦ ✦

GAMIFICANDO A METAMORFOSIS

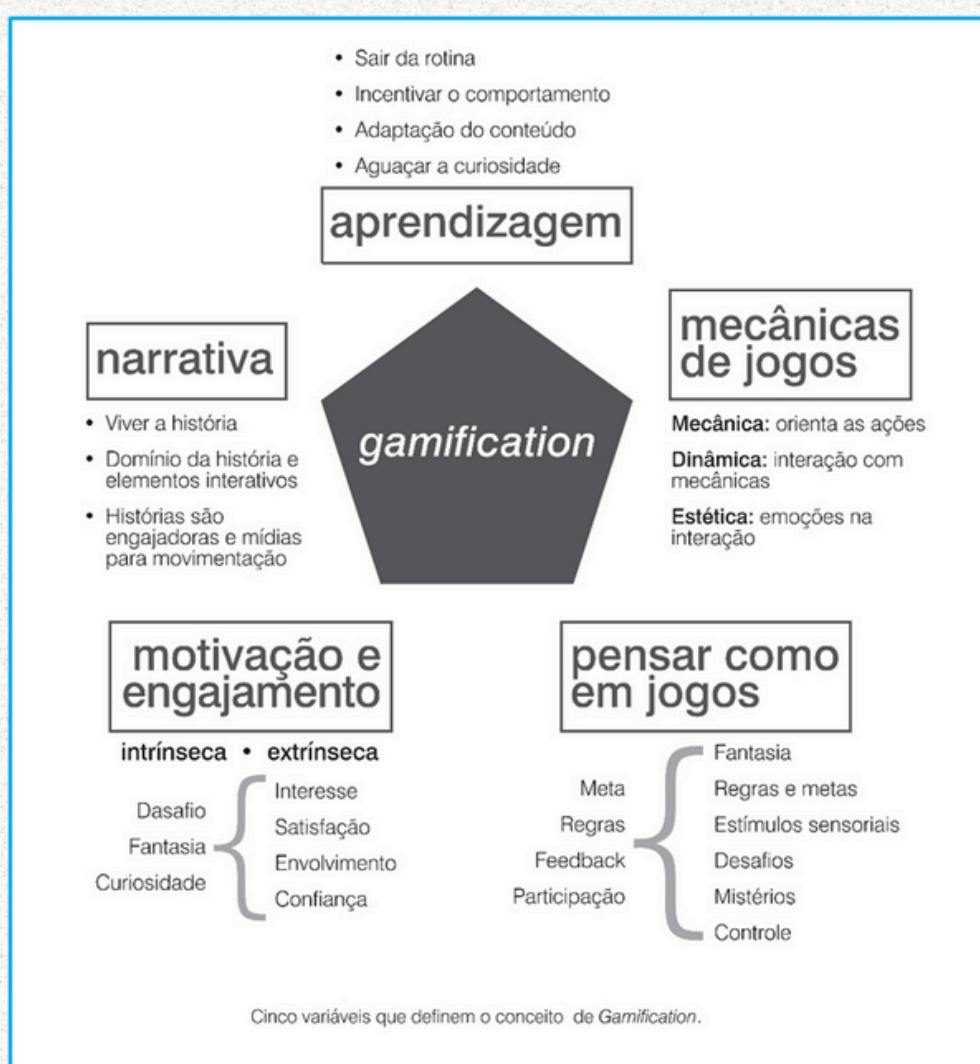
✦ ✦ ✦



NESTA SEÇÃO, APRESENTAMOS O PROCESSO GAMIFICADO DA OFICINA METAMORFOSIS, BEM COMO AS DINÂMICAS, MECÂNICAS E COMPONENTES QUE SERÃO DETALHADOS NAS PÁGINAS SUBSEQUENTES.

O que é a gamificação?

A gamificação gira em torno de envolver as pessoas em um nível emocional e motivá-las a alcançar metas estabelecidas (BURKE, 2015, p. 4).



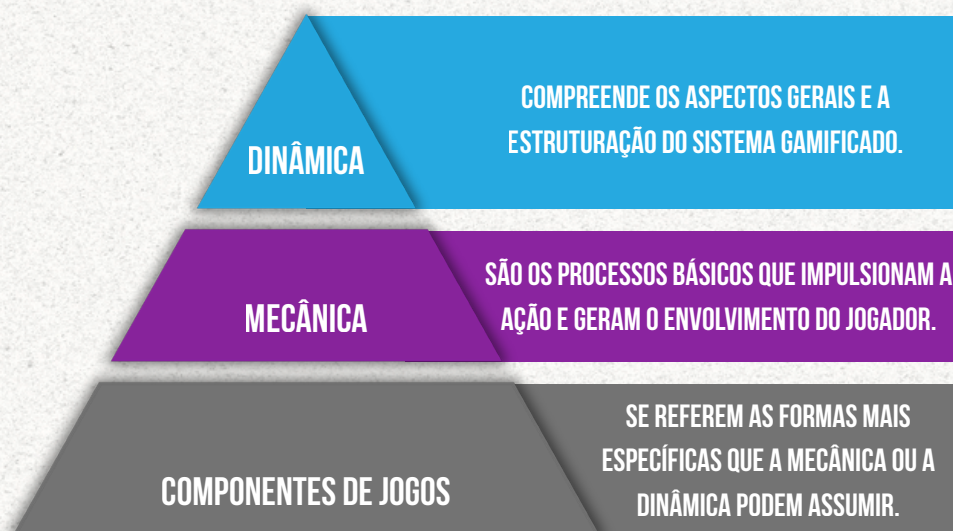
Fonte: Busarello (2016)

Busarello (2016, p.35) ressalta a gamificação como aliada à aprendizagem, pois ela proporciona motivação e engajamento ao processo formativo.

No processo gamificado da Oficina Metamorfosis, adotamos a abordagem de gamificação estrutural, a qual, conforme Alves (2015, p. 118), “utiliza elementos dos jogos para conduzir o aprendiz ao longo do processo de aprendizagem, sem ocasionar alterações significativas no conteúdo”. Nos baseamos na perspectiva de Werbach e Hunter (2012) que fragmentam os elementos de jogos em “Dinâmicas, Mecânicas e Componentes, em ordem decrescente de abstração. Cada mecânica está ligada a uma ou mais dinâmicas, e cada componente está ligado a um ou mais elementos de nível superior” (Werbach; Hunter, 2012, p. 78).

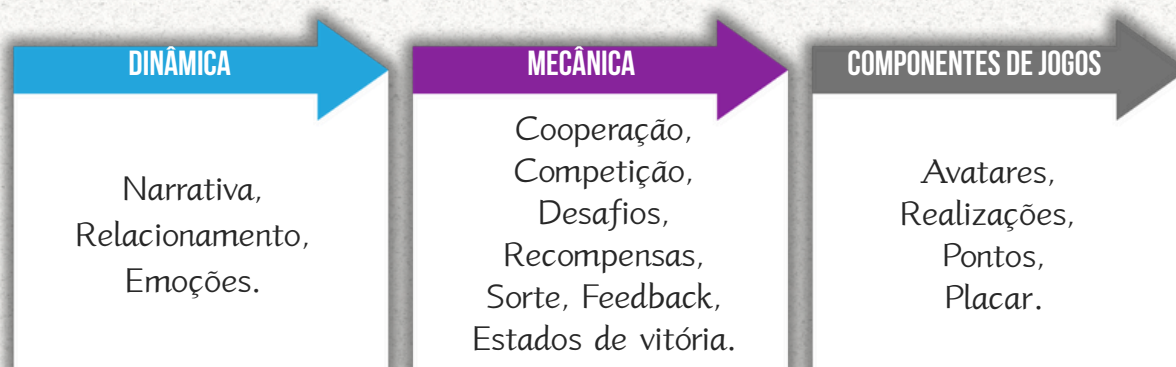
Elementos da gamificação

SEGUNDO WERBACH E HUNTER (2012)



Fonte: Elaborado pela pesquisadora (2025)

A continuação, apresentamos os elementos designados para compor o processo educacional da Oficina Gamificada Metamorfosis. No quadro subsequente, descrevemos a aplicação desses elementos, indicando as formas pelas quais se manifestarão ao longo do percurso formativo. Por fim, são apresentadas as insígnias e o sistema de pontuação que integram a estrutura gamificada.



Fonte: Elaborado pela pesquisadora (2025)

Elementos da Oficina Gamificada Metamorfosis

ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO		ELEMENTOS DA OFICINA GAMIFICADA METAMORFOSIS
Dinâmica	Narrativa	Ciclo da Metamorfose da borboleta associadas às transformações vivenciadas na construção da Identidade profissional docente.
	Relacionamento	Socialização proporcionada durante os encontros presenciais, principalmente durante as atividades com as estratégias didático-criativas.
	Emoções	Emoções vivenciadas ao longo das atividades, em especial, as proporcionadas pelo Diário de Reflexões Efeito Borboleta.
Mecânica	Cooperação	Ação experienciada nas atividades em grupo e nas avaliações formativas por pares, que fomentarão o engajamento e a dedicação dos participantes.
	Competição	Relação fomentada com a conquista de insígnias (pontos), por realizar tarefas ou atingir metas, e por meio da exibição das pontuações de cada participante no placar.
	Desafios	Consiste nas vivências das estratégias e abordagens criativas que buscam solucionar as situações problemas e promover a geração de novas ideias.
	Recompensas	São representadas pelas insígnias de flor de lis nas cores prata e dourada, que são entregues sempre que o participante realizar tarefas, sejam estas presenciais ou assíncronas.
	Sorte	Está representado pela conquista da insígnia na cor dourada, que será sorteada aos participantes com mais engajamento nas atividades em grupo e nos momentos de reflexão.
	Feedback	Está diretamente interligado ao elemento sorte, pois ao final dos encontros presenciais, os participantes elegerão os colegas que mais se destacaram nas atividades e estes participarão de sorteios de insígnias dourada.
	Estados de vitória	O estado de vitória é conquistado pelos três participantes que alcançarem mais pontos com as insígnias.
Componentes do jogo	Avatares	Representações visuais dos participantes.
	Realizações	Mecanismo de recompensas. Experienciado a partir da conclusão de atividades e da avaliação formativa por pares.
	Pontos	Contagem de pontos conquistados com as insígnias azul, roxa e dourada.
	Placar	Ranqueamento que apresenta as pontuações e qual participante conquistou mais pontos ao final da experimentação da oficina.

Fonte: Elaborado pela pesquisadora (2025)

Sistema de pontuações



1 PONTO - CONQUISTADAS A PARTIR DA PARTICIPAÇÃO NAS ATIVIDADES DOS ENCONTROS PRESENCIAIS;








3 PONTOS - CONQUISTADAS A PARTIR DA REALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES DOS MOMENTOS ASSÍNCRONOS;



5 PONTOS - SORTEADAS, AO FINAL DO ENCONTRO PRESENCIAL, PARA OS PARTICIPANTES QUE SE DESTACARAM NAS ATIVIDADES.

DEMONSTRAMOS A CONTINUAÇÃO, UM QUADRO COM AS POSSÍVEIS INSÍGNIAS QUE PODEM SER CONQUISTADAS PELOS(CAS) PARTICIPANTES DURANTE AS VIVÊNCIAS DA NOSSA OFICINA GAMIFICADA METAMORFOSIS.

SISTEMA DE PONTUAÇÕES	
MÓDULO	PONTUAÇÕES
1 Os ovos e o Autoconhecimento	
2 A lagarta e o Fortalecimento	
3 A crisálida e a Evolução	
4 A borboleta e a Conscientização	
5 O primeiro voo	

Fonte: Elaborado pela pesquisadora (2025)



✦ ✦ ✦ ✦ ✦

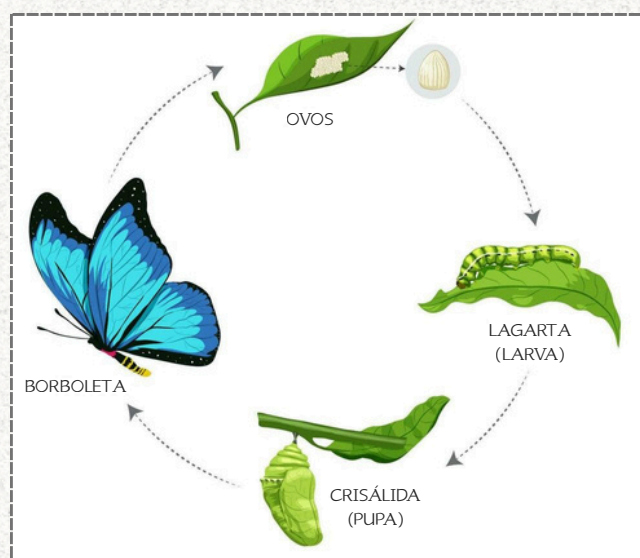
CICLO DA METAMORFOSE

✦ ✦ ✦



O CICLO DA METAMORFOSE CONFIGURA-SE COMO UM RECURSO PEDAGÓGICO COMPLEMENTAR ÀS AÇÕES E VIVÊNCIAS DA OFICINA GAMIFICADA METAMORFOSIS, AO PROMOVER, NO INÍCIO DOS ENCONTROS PRESENCIAIS DE CADA MÓDULO, ATIVIDADES REFLEXIVAS QUE ASSOCIAM AS FASES DA METAMORFOSE DA BORBOLETA AO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE PROFISSIONAL DOCENTE DOS ESTAGIÁRIOS DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS.

CICLO DA METAMORFOSE DA BORBOLETA



Fonte: Adaptado de pt.vecteezy.com/arte-veitorial

CICLO DA METAMORFOSE DA PARTICIPANTE 10*



*Construído nas vivências da 1ª versão da Oficina Gamificada Metamorfosis.

NO QUADRO A SEGUIR, APRESENTAMOS AS ATIVIDADES PROPOSTAS EM CADA MÓDULO E DEMONSTRAMOS A QUAL FASE DO CICLO DA METAMORFOSE ELA ESTÁ ASSOCIADA.

MÓDULOS DA OFICINA	FASES DO CICLO DA METAMORFOSE	ATIVIDADE PROPOSTA
Os ovos e o Autoconhecimento	Os ovos	Elaborar o registro de palavras que se pretende incubar, considerando sua contribuição para o autoconhecimento e para o processo de construção da identidade pessoal e profissional.
A lagarta e o Fortalecimento	A lagarta	Definir quais estratégias, abordagens e metodologias experimentadas na trajetória discente fortalecem o processo de construção e/ou transformação da Identidade profissional docente.
A crisálida e a Evolução	A crisálida	Determinar quais recursos pedagógicos (livros, jogos, apps, vídeos, podcasts, AVA etc.) colaboram para a evolução da formação profissional como docente de línguas estrangeiras.
A borboleta e a Conscientização	A borboleta	Participar de uma dinâmica de trabalho em grupo, promovendo o diálogo e a reflexão sobre a relevância dos pares no processo de conscientização das constantes transformações na formação e na trajetória profissional de docentes de línguas estrangeiras e de outras áreas.

Fonte: Elaborado pela pesquisadora (2025)



ORIENTE OS PARTICIPANTES DA OFICINA GAMIFICADA METAMORFOSIS QUANTO AO CARÁTER REFLEXIVO DO CICLO DA METAMORFOSE, INCENTIVANDO-OS A VIVENCIAR CADA FASE DE FORMA CONSCIENTE E A COMPREENDER O PROCESSO COMO UM CICLO FORMATIVO QUE PODE E DEVE SER RETOMADO SEMPRE QUE NECESSÁRIO.

PARA A EXPERIMENTAÇÃO E CONSTRUÇÃO DO CICLO DA METAMORFOSE, RECOMENDAMOS QUE SEJAM PROVIDENCIADOS OS SEGUINTE MATERIAIS DE APOIO:

MATERIAL	JUSTIFICATIVA PEDAGÓGICA
Base circular**	Serve como suporte estruturante do Ciclo da Metamorfose, simbolizando o caráter contínuo do processo formativo e da construção da identidade profissional docente.
Números de 1 a 4	Delimitam visualmente as fases do ciclo da metamorfose da borboleta, auxiliando na organização da atividade e na compreensão sequencial do percurso formativo.
Tiras de papel em branco	Representam os ovos, simbolizando o início do processo formativo, marcado por potencialidades, expectativas e possibilidades de desenvolvimento.
Papel criativo colorido	Utilizados na confecção das lagartas e das asas da borboleta, favorecendo a expressão criativa e a representação simbólica das transformações vivenciadas ao longo do percurso.
Lápis ou caneta	Viabilizam os momentos de escrita reflexiva, possibilitando os registros durante a vivência.
Canetinha hidrocor ou lápis de cor	Favorecem a realização de desenhos e pinturas, ampliando as possibilidades de expressão simbólica e subjetiva dos participantes.
Fio de lã	Empregado na confecção da crisálida ou casulo, simbolizando o período de recolhimento, reflexão e ressignificação no processo formativo do estagiário.
Mini cesta de palha	Utilizada como base para a crisálida ou casulo, reforçando simbolicamente a ideia de acolhimento e proteção durante essa fase do ciclo.
Papel 40 kg (cor branca)	Destinado à construção coletiva da borboleta na dinâmica em grupo, representando a culminância do processo de transformação e a construção coletiva da identidade profissional docente.
Imagens de folhas verdes	Utilizadas como base nas fases 1 e 2 do ciclo, remetendo simbolicamente ao ambiente de crescimento, nutrição e desenvolvimento inicial.
Imagens de borboletas	Inseridas na fase 4, após a dinâmica em grupo, reforçando visualmente a conclusão do ciclo e a emergência da transformação formativa.

Fonte: Elaborado pela pesquisadora (2025)

*Todos os materiais de apoio listados são sugestões e podem ser substituídos por outros de igual utilidade.

**Na 1ª versão (experimentação) da Oficina gamificada Metamorfose foram utilizados cakeboards de 20cm.



✦ ✦ ✦ ✦ ✦

DIÁRIO DE REFLEXÕES

✦ ✦ ✦



COM O OBJETIVO DE PROPOR UM PROCESSO DE REFLEXIVIDADE CRÍTICA, COMPREENDER OS SABERES E COMPLEMENTAR A EXPERIÊNCIA DA OFICINA GAMIFICADA METAMORFOSIS, DELINEAMOS O PRODUTO EDUCACIONAL DIÁRIO DE REFLEXÕES EFEITO BORBOLETA.

CAPA NA VERSÃO DIGITAL

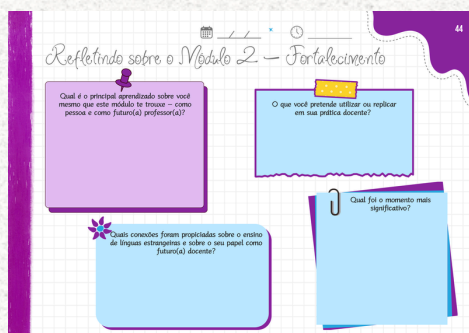
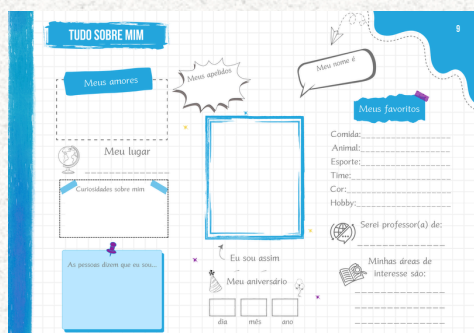
VERSÕES FÍSICAS DO DIÁRIO DE REFLEXÕES EFEITO BORBOLETA*



*1ª versão confeccionada para a experimentação da Oficina Gamificada Metamorfosis.

O DIÁRIO REFLEXIVO PROPICIA, A PARTIR DA ESCRITA, A EXPRESSÃO DE OPINIÕES, EMOÇÕES E ANÁLISES PESSOAIS E AUTÊNTICAS. ELE VISA OFERECER AOS ESTAGIÁRIOS(AS), PROFESSORES(AS) DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS EM FORMAÇÃO INICIAL, UM AMBIENTE FORMATIVO PARA A REFLEXÃO SOBRE SUA TRAJETÓRIA DE APRENDIZAGEM E SOBRE A RELEVÂNCIA DESSE PERCURSO PARA A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE PROFISSIONAL DOCENTE.

EXEMPLOS DE ATIVIDADES DO DIÁRIO DE REFLEXÕES EFEITO BORBOLETA*



ORGANIZADO EM MÓDULOS, O DIÁRIO DE REFLEXÕES EFEITO BORBOLETA APROFUNDA PROCESSOS DE AUTOCONHECIMENTO, FORTALECIMENTO, EVOLUÇÃO, CONSCIENTIZAÇÃO E PROJEÇÃO PROFISSIONAL NO CONTEXTO DO ESTÁGIO CURRICULAR SUPERVISIONADO, CONTRIBUINDO PARA UMA COMPREENSÃO MAIS CRÍTICA E REFLEXIVA DA FORMAÇÃO DO(A) PROFESSOR(A) DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS. NO QUADRO A SEGUIR, APRESENTAMOS A ORGANIZAÇÃO GERAL DO DIÁRIO DE REFLEXÕES EFEITO BORBOLETA.

ORGANIZAÇÃO GERAL DIÁRIO DE REFLEXÕES EFEITO BORBOLETA

E F E I T O B O R B O L E T A	CAPA	-	
	IDENTIFICAÇÃO INICIAL	-	
	FICHA TÉCNICA	-	
	APRESENTAÇÃO	-	
	MÓDULO 1 OS OVOS E O AUTOCONHECIMENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Epígrafe; • Título do módulo; • Refletindo antes da ação – Roda da vida; • Tudo sobre mim; • Mais sobre mim; • Ciclo da Metamorfose; • Múltiplas Identidades; • Quem somos? 	<ul style="list-style-type: none"> • Ação, Reflexão, Transformação; • Minha vida em fases; • Melhores memórias da vida; • Memórias do eu como discente! • Quer saber mais sobre a sua personalidade? • Vamos saber mais sobre a sua personalidade?; • Refletindo sobre o Módulo 1;
	MÓDULO 2 A LAGARTA E O FORTALECIMENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Epígrafe; • Título do módulo; • Ciclo da Metamorfose; • Quem te inspirou e inspira na Docência?; • Todos somos brilhantes?!; • Vamos saber mais sobre a sua aprendizagem?; • Seis chapéus e muitos pensamentos... 	<ul style="list-style-type: none"> • Ação, Reflexão, Transformação; • Fortalecendo a minha aprendizagem; • Ressignificando a minha trajetória; • Identidade Docente; • Influenciador docente; • Refletindo sobre o Módulo 2 – Fortalecimento.
	MÓDULO 3 A CRISÁLIDA E A EVOLUÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> • Epígrafe; • Título do módulo; • Ciclo da Metamorfose; • La Luna és el limite?; • Design Thinking (DT); • DT Express – Definição do problema; • DT Express – Mapa da Empatia; 	<ul style="list-style-type: none"> • DT Express – Brainstorming; • Ação, Reflexão, Transformação. • Reconhecendo o eu em Formação; • Contextualizando a Formação do eu; • Ressignificando as crenças; • Refletindo sobre o Módulo 3 – Evolução;
	MÓDULO 4 A BORBOLETA E A CONSCIENTIZAÇÃO	<ul style="list-style-type: none"> • Epígrafe; • Título do módulo; • Ciclo da Metamorfose; • Metamorfoseando; • Traçando metas como docente de línguas estrangeiras; 	<ul style="list-style-type: none"> • DT Express – Prototipação; • Elementos para a Gamificação; • Ação, Reflexão, Transformação; • Ser professor(a): Desafios e Reflexão; • Mapa dos Sonhos; • Refletindo sobre o Módulo 4 – Conscientização;
	MÓDULO 5 O PRIMEIRO VOO	<ul style="list-style-type: none"> • Epígrafe; • Título do módulo; • Ciclo da Metamorfose; • Voo reflexivo; • Top 5 da minha Metamorfose; • SCAMPER; 	<ul style="list-style-type: none"> • Projetando a vida como docente de línguas estrangeiras; • Linguagens de Professor(a); • Mapa dos Sonhos; • Refletindo depois da ação – Roda da vida;
	CONSTRUINDO CONHECIMENTOS	<ul style="list-style-type: none"> • Espaço para organização das insígnias conquistadas ao longo das vivências da Oficina gamificada Metamorfosis. 	
UM NOVO CICLO SE INICIA...	<ul style="list-style-type: none"> • Epígrafe; • Título do módulo; • Espaço para novas reflexões sobre a prática, novos ciclos de metamorfoses. 		

Fonte: Elaborado pela pesquisadora (2025)



✦ ✦ ✦ **FERRAMENTAS
DIDÁTICO-CRIATIVAS** ✦ ✦ ✦



AS FERRAMENTAS DIDÁTICO-CRIATIVAS, ORIENTADAS POR OBJETIVOS EDUCACIONAIS CLAROS, ASSUMEM PAPEL CENTRAL NA PROMOÇÃO DE SITUAÇÕES DE APRENDIZAGEM FUNDAMENTADAS NA AÇÃO, NA INTERAÇÃO E NA REFLEXÃO, POSSIBILITANDO A TRANSFORMAÇÃO DA EXPERIÊNCIA VIVIDA EM APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA.

À LUZ DOS ESTUDOS SOBRE A APRENDIZAGEM POR EXPERIÊNCIA, PROPOSTOS POR DEWEY (2023), E DO PRINCÍPIO DA REFLEXIVIDADE DE SCHÖN (2000), UTILIZAMOS AS FERRAMENTAS DIDÁTICO-CRIATIVAS SEIS CHAPÉUS DO PENSAMENTO, DESIGN THINKING E SCAMPER NA OFICINA GAMIFICADA METAMORFOSIS, COM O PROPÓSITO DE GERAR NOVAS IDEIAS, PROMOVER A REFLEXÃO E SOLUCIONAR SITUAÇÕES-PROBLEMA RECORRENTES NA TRAJETÓRIA PROFISSIONAL DE DOCENTES DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS, BEM COMO DE MEDIAR EXPERIÊNCIAS SIGNIFICATIVAS QUE FAVOREÇAM UMA APRENDIZAGEM ATIVA, CRIATIVA E INOVADORA.

NA SEQUÊNCIA, APRESENTAMOS DEZ PROBLEMÁTICAS DIRETAMENTE RELACIONADAS À CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE PROFISSIONAL DOCENTE NO CONTEXTO DO ESTÁGIO CURRICULAR SUPERVISIONADO EM LÍNGUAS ESTRANGEIRAS. TAIS QUESTÕES SÃO RECORRENTES NA FORMAÇÃO INICIAL E IMPACTAM DE MANEIRA SIGNIFICATIVA O PROCESSO DE TORNAR-SE PROFESSOR(A). ELAS SE APRESENTAM COMO NORTEADORAS NAS DISCUSSÕES QUE EMBASAM AS VIVÊNCIAS DAS FERRAMENTAS DIDÁTICO-CRIATIVAS E PODEM SER ADAPTADAS CONFORME A REALIDADE DOS PARTICIPANTES.


- 1 **CHOQUE ENTRE TEORIA E PRÁTICA:** A DISTÂNCIA ENTRE O QUE É ESTUDADO NA UNIVERSIDADE E O QUE É VIVENCIADO NA SALA DE AULA LEVA À INSEGURANÇA E À NECESSIDADE DE RECONSTRUIR CONCEPÇÕES SOBRE ENSINO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS.
- 2 **INSEGURANÇA LINGUÍSTICA:** ESTAGIÁRIOS FREQUENTEMENTE SENTEM QUE NÃO DOMINAM A LÍNGUA ESTRANGEIRA “O SUFICIENTE”, O QUE AFETA SUA CONFIANÇA COMO DOCENTES.
- 3 **DIFICULDADE EM ENCONTRAR UMA IDENTIDADE PROFISSIONAL DOCENTE PRÓPRIA:** NO ESTÁGIO, O(A) FUTURO(A) PROFESSOR(A) PRECISA EXPERIMENTAR DIFERENTES PRÁTICAS PARA DESCOBRIR SUA PRÓPRIA VOZ E POSTURA PEDAGÓGICA, O QUE GERA DÚVIDAS E CONFLITOS INTERNOS.
- 4 **MEDIAÇÃO ENTRE EXPECTATIVAS DA ESCOLA E DA UNIVERSIDADE:** O(A) ESTAGIÁRIO(A) SE VÊ DIVIDIDO(A) ENTRE ORIENTAÇÕES ACADÊMICAS E AS PRÁTICAS REAIS DA ESCOLA, QUE ÀS VEZES SE CONTRADIZEM.
- 5 **GESTÃO DE SALA DE AULA:** MANTER DISCIPLINA, ENGAJAR ESTUDANTES E CONDUZIR ATIVIDADES COMUNICATIVAS EM LÍNGUA ESTRANGEIRA É UM GRANDE DESAFIO PARA QUEM ESTÁ COMEÇANDO.
- 6 **ADAPTAÇÃO DE CONTEÚDOS E METODOLOGIAS:** O(A) ESTAGIÁRIO(A) PRECISA AJUSTAR MATERIAIS E ESTRATÉGIAS AO NÍVEL REAL DA TURMA, GERALMENTE HETEROGÊNEA, O QUE EXIGE TOMADA DE DECISÃO RÁPIDA E FLEXÍVEL.
- 7 **RELAÇÃO EMOCIONAL COM O PROCESSO DE ENSINAR:** ANSIEDADE, MEDO DE ERRAR E EXPECTATIVAS ELEVADAS IMPACTAM COMO O ESTAGIÁRIO SE VÊ COMO FUTURO(A) DOCENTE.
- 8 **CONFLITOS COM MODELOS DE PROFESSORES:** AO OBSERVAR DOCENTES EXPERIENTES, O(A) ESTAGIÁRIO(A) PODE REPRODUZIR PRÁTICAS SEM REFLETIR, OU REJEITÁ-LAS SEM COMPREENDER O CONTEXTO — DIFICULTANDO A FORMAÇÃO DE IDENTIDADE PRÓPRIA.
- 9 **DIFICULDADE EM PROMOVER USO REAL DA LÍNGUA ESTRANGEIRA:** RESTRIÇÕES CURRICULARES E METODOLÓGICAS TORNAM DIFÍCIL IMPLEMENTAR ABORDAGENS COMUNICATIVAS NO ESTÁGIO E NAS VIVÊNCIAS DA SALA DE AULA.
- 10 **DESVALORIZAÇÃO DA PROFISSÃO DOCENTE:** QUESTÕES SOCIAIS E ECONÔMICAS AFETAM DIRETAMENTE COMO O(A) ESTAGIÁRIO(A) IMAGINA SEU FUTURO NA CARREIRA.

A CONTINUAÇÃO, APRESENTAMOS UMA SÍNTESE DE CADA UMA DESSAS FERRAMENTAS, QUE SERÃO VIVENCIADAS NA OFICINA GAMIFICADA METAMORFOSIS E TAMBÉM ESTÃO REGISTRADAS NO DIÁRIO DE REFLEXÕES EFEITO BORBOLETA, PODENDO SER IDENTIFICADAS PELA COR FÚCSIA.


Seis chapéus do pensamento

OS SEIS CHAPÉUS DO PENSAMENTO, PROPOSTOS POR EDWARD DE BONO, CONSTITUEM UM MÉTODO DESENVOLVIDO PARA APRIMORAR PROCESSOS DE TOMADA DE DECISÃO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS COM CRIATIVIDADE. A TÉCNICA CONVIDA INDIVÍDUOS OU GRUPOS A EXAMINAREM UMA SITUAÇÃO SOB DIFERENTES PERSPECTIVAS (PENSAMENTOS), REPRESENTADAS METAFORICAMENTE POR CHAPÉUS COLORIDOS. NAS CARTAS, TEMOS A REPRESENTAÇÃO DE CADA CHAPÉU E AS PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS ATRIBUÍDAS A CADA UM DELES.

CHAPÉU BRANCO




- O PENSAMENTO DA INFORMAÇÃO;
- EXPÕE DADOS DISPONÍVEIS;
- BUSCA INFORMAÇÕES: NEUTRAS E OBJETIVAS;
- APRESENTA FATOS VERIFICADOS (PRIMEIRA CLASSE) E FATOS NÃO VERIFICADOS - CRENÇAS (SEGUNDA CLASSE);
- REALIZA PERGUNTAS FOCALIZADAS.




BONO, Edward de. Os seis chapéus do pensamento. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.

CHAPÉU AZUL




- O PENSAMENTO DA VISÃO GERAL, ORGANIZAÇÃO E APLICAÇÃO DOS DEMAIS CHAPÉUS;
- DEVE SER UTILIZADO PELO FACILITADOR OU LÍDER DA REUNIÃO;
- ADMINISTRA E ORGANIZA OS PENSAMENTOS;
- PROPÕE O ALVO E A DIREÇÃO DAS DISCUSSÕES;
- AJUDA A MANTER O FOCO E A DISCIPLINA.




BONO, Edward de. Os seis chapéus do pensamento. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.

CHAPÉU VERMELHO




- O PENSAMENTO DOS SENTIMENTOS;
- LEGÍTIMA EMOÇÃO E INTUIÇÃO;
- AS EMOÇÕES NÃO PRECISAM SER LÓGICAS E COERENTES;
- BUSCA EXPLORAÇÃO DOS SENTIMENTOS DE OUTROS.

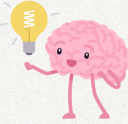


BONO, Edward de. Os seis chapéus do pensamento. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.

CHAPÉU VERDE




- O PENSAMENTO CRIATIVO;
- ENERGIA E CRESCIMENTO;
- GERAÇÃO DE IDEIAS;
- PROVOCAÇÃO, EXPLORAÇÃO E EXPOSIÇÃO A RISCOS;
- PENSAMENTO LATERAL/PROVOCAÇÃO (PO).




BONO, Edward de. Os seis chapéus do pensamento. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.

CHAPÉU PRETO




- O PENSAMENTO DE PRECAUÇÃO;
- O CÉREBRO PROCURA PERIGOS, PROBLEMAS E OBSTÁCULOS;
- ESTABELECE A DECISÃO DE SEGUIR EM FRENTE OU ABANDONAR UMA IDEIA;
- AVALIAÇÃO DE RISCO FUTURO - PODE SER PARTE DA AVALIAÇÃO.




BONO, Edward de. Os seis chapéus do pensamento. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.

CHAPÉU AMARELO



- O PENSAMENTO POSITIVO;
- ENFOQUE NOS BENEFÍCIOS E OPORTUNIDADES;
- PROPÕE ASPECTOS CONSTRUTIVOS E CRIADORES;
- JUSTIFICA O OTIMISMO COM BASE EM INFORMAÇÕES DISPONÍVEIS, TENDÊNCIAS, EXPECTATIVAS E PALPITES;
- A CENA PRESENTE PARA O FUTURO.

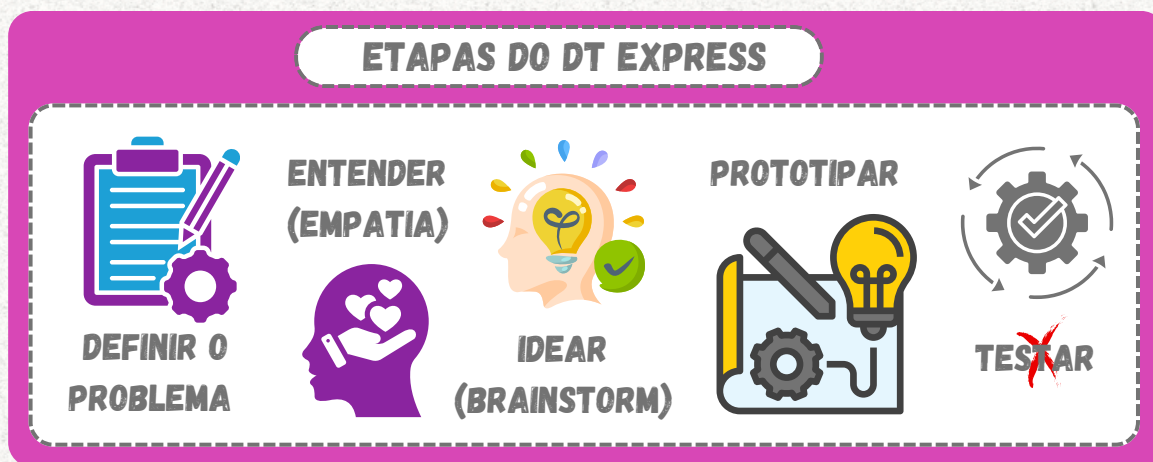


BONO, Edward de. Os seis chapéus do pensamento. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.

Design Thinking

O DESIGN THINKING “É UMA FORMA DE CATALISAR A COLABORAÇÃO, A INOVAÇÃO E A BUSCA POR SOLUÇÕES MEDIANTE A OBSERVAÇÃO E A COCRIAÇÃO, A PARTIR DO CONCEITO DE PROTOTIPAGEM RÁPIDA E DA ANÁLISE DE DIFERENTES REALIDADES” (CAVALCANTI; FILATRO, 2017, P. 20). NA ABORDAGEM COMPLETA, O DESIGN THINKING “É COMPOSTO DE UM PROCESSO, UM MODO DE PENSAR, MÉTODOS E ESTRATÉGIAS” (CAVALCANTI; FILATRO, 2017, P. 20).

EM CONTEXTOS EDUCACIONAIS, COMO OFICINAS E PALESTRAS, GERALMENTE SE UTILIZA O DT EXPRESS QUE É UMA VERSÃO RÁPIDA E SIMPLIFICADA QUE CONSIDERA QUATRO OU CINCO ETAPAS DO DESIGN THINKING.



Fonte: Adaptado de Filatro; Cavalcanti, 2023, p.71.

NAS VIVÊNCIAS DA OFICINA GAMIFICADA METAMORFOSIS, PROPUSEMOS A UTILIZAÇÃO DE QUATRO ETAPAS DESSA FERRAMENTA, COM A EXCLUSÃO DA ETAPA DE TESTAGEM, EM RAZÃO DA LIMITAÇÃO DE TEMPO DISPONÍVEL. PARA A EXPERIMENTAÇÃO METODOLÓGICA NA OFICINA, FORAM SELECIONADAS AS ESTRATÉGIAS DE DEFINIÇÃO DO PROBLEMA, MAPA DA EMPATIA (CRIAÇÃO DA PERSONA), BRAINSTORMING E PROTOTIPAÇÃO RÁPIDA, ESTA ÚLTIMA INCORPORANDO, AINDA, UM DESAFIO DE GAMIFICAÇÃO DESTINADO AOS(AS) PARTICIPANTES. EMBORA TENHA SIDO ADOTADA A PROPOSTA DO DESIGN THINKING EXPRESS, A METODOLOGIA SERÁ VIVENCIADA NOS MÓDULOS 3 (A CRISÁLIDA E A EVOLUÇÃO) E 4 (A BORBOLETA E A CONSCIENTIZAÇÃO), DE MODO A PROPORCIONAR UMA EXPERIÊNCIA PROGRESSIVA E MAIS SIGNIFICATIVA.

EXEMPLOS DE ATIVIDADES DO DT EXPRESS NO DIÁRIO DE REFLEXÕES EFEITO BORBOLETA

DT Express – Mapa da Empatia

DT Express – Brainstorming

DT Express – Prototipação

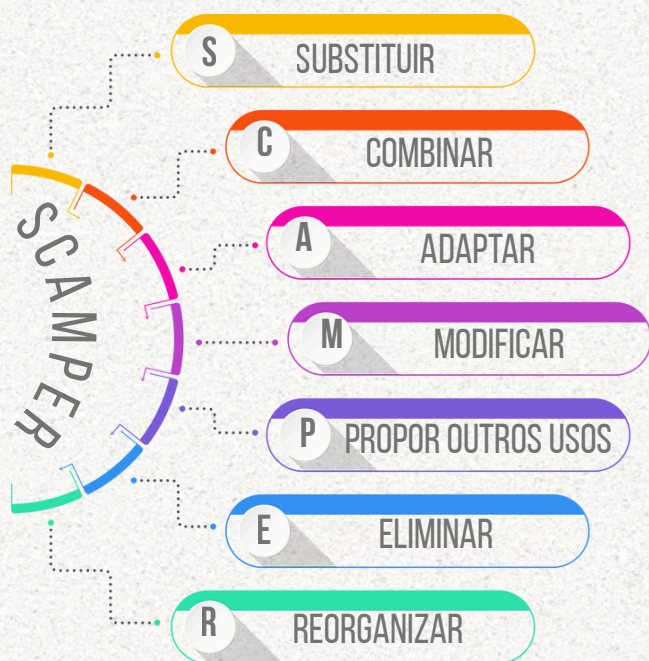
Fonte: Elaborado pela pesquisadora (2025)

SCAMPER

SCAMPER É UMA FERRAMENTA DIDÁTICO-CRIATIVA QUE APRESENTA UM CONJUNTO DE SETE OPERADORES (VERBOS MANIPULADORES) QUE POSSIBILITAM A EXPLORAÇÃO DE DIFERENTES MANEIRAS DE TRANSFORMAR UM OBJETO, SISTEMA OU PROCESSO A PARTIR DE PERGUNTAS NORTEADORAS QUE ESTIMULEM A CRIATIVIDADE. O NOME DESTA FERRAMENTA VEM DAS INICIAIS DOS SETE OPERADORES: SUBSTITUIR, COMBINAR, ADAPTAR, MODIFICAR, PROPOR OUTROS USOS, ELIMINAR E REORGANIZAR. A FERRAMENTA SCAMPER PODE SER UTILIZADA EM DIVERSOS CONTEXTOS, DESDE EDUCACIONAIS ATÉ EMPRESARIAIS PARA A CONSTRUÇÃO DE NOVAS IDEIAS E AVALIAÇÕES DE PROPOSTAS JÁ EXISTENTES.

BUSCAMOS UTILIZAR A FERRAMENTA SCAMPER NO MÓDULO 5 (O PRIMEIRO VOO) COM O OBJETIVO DE EXPLORAR AS DIVERSAS POSSIBILIDADES DA OFICINA GAMIFICADA METAMORFOSIS, AVALIANDO-AS POR MEIO DOS SETE OPERADORES DE AÇÃO E AS PERGUNTAS NORTEADORAS QUE SERÃO DEMONSTRADOS NA IMAGEM A SEGUIR.

AÇÕES DA FERRAMENTA SCAMPER



PERGUNTAS NORTEADORAS PARA A UTILIZAÇÃO DA FERRAMENTA SCAMPER

- S** É POSSÍVEL **SUBSTITUIR** ALGO? O QUE PODE SER ALTERADO PARA A CRIAÇÃO DE UM NOVA SOLUÇÃO PARA O PROBLEMA?
- C** O QUE POSSO **COMBINAR** COM ESSE PROJETO? COMO POSSO APROVEITAR O QUE FOI VIVENCIADO COM OUTROS PROJETOS?
- A** EM QUAIS OUTROS CENÁRIOS ESSE PROJETO PODERIA SER INSERIDO COM PEQUENAS **ADAPTAÇÕES**?
- M** QUAIS PONTOS PODEM SER **MODIFICADOS** SEM ALTERAR A ESSÊNCIA DO PROJETO INICIAL?
- P** ESSE PROJETO JÁ TEVE TODO O SEU POTENCIAL EXPLORADO? É POSSÍVEL QUE ELE SEJA **PROPOSTO** PARA OUTROS USOS OU COM OUTRAS FINALIDADES?
- E** O QUE PODE SER **ELIMINADO** NESTE PROJETO?
- R** O QUE PODE SER **REORGANIZADO** NESTE PROJETO? GOSTARIA DE MUDAR A ORDEM DOS MÓDULOS OU PROPOR OUTRAS PROBLMÁTICAS E TEMÁTICAS?

Fonte: Elaborado pela pesquisadora (2025)



✦ ✦ ✦ ✦

METAMORFOSEANDO

✦ ✦ ✦



A SEÇÃO METAMORFOSEANDO TEM COMO FINALIDADE APRESENTAR O DETALHAMENTO DE CADA MÓDULO QUE COMPÕE O PROCESSO EDUCACIONAL DA OFICINA GAMIFICADA METAMORFOSIS. ORGANIZADA DE FORMA SISTEMATIZADA, ELA FOI ELABORADA PARA APOIAR O(A) MEDIADOR(A) NA CONDUÇÃO DOS MÓDULOS, OFERECENDO ORIENTAÇÕES PRECISAS PARA O PLANEJAMENTO, A MEDIAÇÃO E O ACOMPANHAMENTO DAS ATIVIDADES FORMATIVAS.

CADA MÓDULO ESTÁ ORGANIZADO EM DUAS PARTES. A PRIMEIRA, IDENTIFICADA COM A COR AZUL, CORRESPONDE ATIVIDADES ASSÍNCRONAS - ORGANIZAÇÃO DO MÓDULO E A SEGUNDA, IDENTIFICADA COM A COR ROXA, CORRESPONDE AS ATIVIDADES PRESENCIAIS - VIVÊNCIA DO MÓDULO, NAS QUAIS SÃO EXPLICITADOS OS OBJETIVOS, OS MATERIAIS DE APOIO E OS RECURSOS NECESSÁRIOS, BEM COMO AS ORIENTAÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO DAS ATIVIDADES. ALÉM DISSO, A SEÇÃO DEDICADA ÀS ATIVIDADES ASSÍNCRONAS TAMBÉM APRESENTA SUGESTÕES DE LEITURAS COMPLEMENTARES, COM O PROPÓSITO DE APROFUNDAR AS REFLEXÕES E AMPLIAR OS SABERES MOBILIZADOS PELO(A) MEDIADOR(A) AO LONGO DO PERCURSO FORMATIVO.

DESSA FORMA, A SEÇÃO METAMORFOSEANDO CONFIGURA-SE COMO UM GUIA PRÁTICO E PEDAGÓGICO, QUE FAVORECE UMA CONDUÇÃO ORGANIZADA, REFLEXIVA E COERENTE DA OFICINA, PERMITINDO AO(A) MEDIADOR(A) ADAPTAR AS PROPOSTAS ÀS ESPECIFICIDADES DO CONTEXTO E DO GRUPO DE ESTAGIÁRIOS DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS.

POR FIM, NESSA SEÇÃO, TAMBÉM APRESENTAMOS ELEMENTOS GRÁFICOS, ÍCONES, QUE DESEMPENHAM A FUNÇÃO DE OFERECER SUPORTE VISUAL E ORGANIZACIONAL AO DETALHAMENTO DOS MÓDULOS, FACILITANDO A IDENTIFICAÇÃO DAS INFORMAÇÕES E CONTRIBUINDO PARA A SISTEMATIZAÇÃO DO CONTEÚDO, A FLUIDEZ DA LEITURA E A CONDUÇÃO DOS ENCONTROS PELO(A) MEDIADOR(A). A SEGUIR, DEMONSTRAMOS OS ÍCONES QUE INTEGRAM A OFICINA GAMIFICADA METAMORFOSIS.

ÍCONES

 30 MIN	TEMPO DA ATIVIDADE		ATIVIDADE ASSÍNCRONA
 1 PT	INSÍGNIA 1 PONTO		ATIVIDADE PRESENCIAL
 3 PTS	INSÍGNIA 3 PONTOS		MATERIAL COMPLEMENTAR
 5 PTS	INSÍGNIA 5 PONTOS		MATERIAL DE APOIO

Fonte: Elaborado pela pesquisadora (2025)



ORGANIZAÇÃO DO MÓDULO

Os oros e o Autoconhecimento

1

OBJETIVOS

- Apresentar aos participantes as temáticas centrais que serão abordadas na Oficina.
- Evidenciar os eixos basilares da pesquisa que deram origem à Oficina.
- Organizar os materiais de apoio do Encontro 1.
- Conferir link de acesso do curta-metragem Pipper.

MATERIAL DE APOIO

- Formulário de inscrição.
- Infográfico sobre a Oficina Gamificada Metamorfosis.
- Folheto sobre Gamificação.
- Materiais do Ciclo da Metamorfose 1.
- Link de exibição do curta-metragem Pipper.
- Projetor multimídia.
- Computador/notebook.
- Caixa de som.

INSTRUÇÕES PARA O(A) MEDIADOR(A)



Para acessar o MATERIAL DE APOIO, clique na lâmpada ou leia o QR Code.

MOMENTO 1: COMPREENDENDO A OFICINA GAMIFICADA METAMORFOSIS



1. Acesse o QR Code e veja um modelo de Formulário de Inscrição da Oficina.
2. Após a inscrição, compartilhe com os participantes, o Infográfico e os folheto sobre o processo gamificado da Oficina Gamificada Metamorfosis.
3. Peça que façam a leitura dos materiais enviados e estejam atentos aos eixos basilares que farão parte desta Oficina.
4. Explore a apresentação MÓDULO 1 disponibilizada no Material de Apoio, dando ênfase ao conhecimento dos eixos basilares e o sistema de pontuação envolvido no processo formativo.
5. Organize o kit Metamorfosis que deve conter o Ciclo da Metamorfose (base circular, números 1 a 4, imagens de folhas e tiras de papel branco) e o Diário de Reflexões Efeito Borboleta para a prática formativa do Encontro presencial 1.
6. Organize os materiais (insígnias) para o processo gamificado.



QUER SABER MAIS?

CLIQUE NAS PASTAS OU LEIA O QR CODE E ACESSE AS LEITURAS COMPLEMENTARES.





ENCONTRO PRESENCIAL

Os Ovos

1

OBJETIVOS

- Motivar a participação na Oficina gamificada.
- Construir os Ovos no Ciclo da Metamorfose.
- Fomentar o autoconhecimento por meio do curta-metragem Pippier.
- Dialogar sobre a importância do autoconhecimento para a construção da Identidade profissional docente.

O ciclo da Metamorfose das borboletas inicia com os ovos, que são postos em folhas de plantas. Estes permanecem inativos até que o clima e o crescimento da planta ofereçam um ambiente favorável para a eclosão.

INSTRUÇÕES



Para acessar o MATERIAL DE APOIO, clique na lâmpada ou leia o QR Code.

MOMENTO 1: APRESENTAÇÃO DA OFICINA GAMIFICADA METAMORFOSIS

MEDIADOR(A)



60 MIN

RECURSOS

Infográfico da Oficina Gamificada Metamorfose.

1. Entregue aos(as) participantes o infográfico da Metamorfose.
2. Dialogue sobre o objetivo da Oficina e a divisão dos módulos.

MOMENTO 2: COMPREENDER PARA METAMORFOSEAR

MEDIADOR(A)



60 MIN



1 PT

RECURSOS

Kit Metamorfose, Diário de Reflexões Efeito Borboleta, caneta, lápis, lápis de cor ou giz de cera.

1. Entregue aos(as) participantes o kit Metamorfose.
2. Peça que peguem o seu Diário de Reflexões e completem a página da Roda da Vida - Refletindo antes da ação. Explique que a Roda da vida é uma Matriz de Autoavaliação para mensurar seus conhecimentos sobre as áreas que serão vivenciadas em nossa Oficina Gamificada Metamorfose.
3. Para finalizar este momento inicial, peça que os(as) participantes completem as páginas 8 - TUDO SOBRE MIM e 9 - MAIS SOBRE MIM do Diário.

MOMENTO 3: EIXOS BASILARES DA METAMORFOSIS

MEDIADOR(A)



1 PT

RECURSOS

Apresentação do Módulo 1 da Oficina Gamificada, projetor e computador.

1. Apresente os eixos basilares e o sistema de pontuação do processo gamificado.

MOMENTO 4: COMEÇANDO A METAMORFOSE

MEDIADOR(A)



20 MIN

1 PT

RECURSOS

Base circular do Ciclo da Metamorfose, números de 1 a 4, imagens de folhas, tiras de papel branco, caneta, canetinha hidrocor, fita ou cola.

1. Solicite que cada participante coloque os números de 1 a 4 na base circular do seu Ciclo da Metamorfose (conforme o exemplo ao lado) e em seguida identifique-o escrevendo “CICLO DA METAMORFOSIS DO(A) ...”



2. Entregue aos participantes, os materiais que serão utilizados no Ciclo 1 da Metamorfose (imagem de folhas e tiras de papel branco).
3. Peça que escrevam nas tiras de papel palavras, desejos, sentimentos que gostariam de fomentar durante o processo de construção da Identidade profissional docente e enrole-os para que representem os ovos da fase 1 do Ciclo.
4. Em seguida, solicite que cole os ovos nas folhas e posteriormente, cole as folhas com ovos em cima do número 1 do Ciclo da Metamorfose.
5. Para finalizar este momento, motive-os a refletir e dialogar sobre esta vivência.

INTERVALO



10 MIN

MOMENTO 5: CONSTITUIÇÃO DE SI

MEDIADOR(A)



30 MIN

1 PT

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito Borboleta, caneta, lápis, lápis de cor.

1. Oriente que os participantes reflitam sobre as suas Múltiplas Identidades e as preencham na seção correspondente no Diário de Reflexões - páginas 12 e 13.

MOMENTO 6: CURTA-METRAGEM PIPPER

MEDIADOR(A)



30 MIN



1 PT

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito Borboleta, caneta, projetor multimídia, computador ou notebook e caixa de som.

1. Organize a apresentação do curta-metragem Pipper.
2. Explore a narrativa utilizada e peça que os participantes façam reflexões sobre o curta-metragem, assimilando-o com as vivências diárias de docentes.

MOMENTO 7: REFLEXÃO NA AÇÃO

MEDIADOR(A)



20 MIN



1 PT



5 PTS

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito Borboleta e caneta

1. Solicite que os participantes façam uma escrita livre sobre este primeiro encontro no Diário de Reflexões, na seção Ação, Reflexão e Transformação, destacando quais sentimentos afloraram durante as dinâmicas, quais reflexões foram mais marcantes e se este encontro colaborou de alguma maneira com a construção da sua identidade profissional docente.
2. Ainda no Diário de Reflexões, peça que eles sintetizem o encontro por meio de um trecho de uma canção, um desenho, uma frase ou outra maneira artística.
3. Peça que os(as) participantes escolham os(as) colegas que mais colaboraram com a vivência deste primeiro encontro (por intermédio de um depoimento, uma reflexão, uma ajuda nas dinâmicas e etc.) e sorteie entre eles a insígnia dourada.

MOMENTO 8: INSTRUÇÕES PARA O MOMENTO ASSÍNCRONO

MEDIADOR(A)



10 MIN

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito Borboleta

1. Solicite que os(as) participantes realizem as atividades das páginas 19 a 25 - cor roxa, no Diário de Reflexões Efeito Borboleta. Elas deverão ser realizadas em um momento fora do Encontro presencial e o processo crítico-reflexivo deve ser observado com cautela.
2. Peça que façam anotações sobre este momento no Diário de Reflexões Efeito Borboleta, sempre que julgarem pertinente.
3. Ao final da realização das atividades do momento assíncrono, os(as) participantes devem preencher a seção Refletindo sobre o Módulo 1 - Os ovos e o Autoconhecimento na página 24.



ORGANIZAÇÃO DO MÓDULO

A lagarta e o Fortalecimento

2

OBJETIVOS

- Organizar os materiais de apoio que farão parte do Encontro 2.
- Conferir link de acesso do curta-metragem Brilhante.
- Estudar sobre o Ciclo de Kolb (descobertas sobre a aprendizagem) e os Seis chapéus do pensamento.

MATERIAL DE APOIO

- Diário de Reflexões.
- Materiais para o Ciclo da Metamorfose 2 - papéis criativo coloridos, imagens de folhas, cola, fita, caneta hidrocor ou coloridas e giz de cera.
- Cartões dos seis chapéus do pensamento.
- Projetor multimídia.
- Computador/notebook.
- Caixa de som.

INSTRUÇÕES PARA O(A) MEDIADOR(A)



Para acessar o MATERIAL DE APOIO, clique na lâmpada ou leia o QR Code.

MOMENTO 1: FORTALECENDO A IDENTIDADE PROFISSIONAL DOCENTE

1. Explore a apresentação MÓDULO 2 disponibilizada no Material de Apoio, dando ênfase as reflexões proporcionadas pelo curta-metragem Brilhante, pelo Ciclo de Kolb e pela ferramenta didático-criativa Seis Chapéus do Pensamento.
2. Organize os materiais para a prática formativa do Encontro presencial 2: Lagarta do Ciclo da Metamorfose (papéis criativos coloridos, imagens de folhas, cola, fita, caneta hidrocor ou coloridas e giz de cera), cartões dos Seis chapéus do pensamento, projetor, computador ou notebook e caixa de som. É importante lembrar que nos materiais de apoio, temos sugestões de imagens para impressão.
3. Faça um lembrete para que os(as) participantes não esqueçam o Kit Metamorfosis (Base circular do Ciclo da Metamorfose e o Diário de Reflexões Efeito Borboleta).



QUER SABER MAIS?

CLIQUE NAS PASTAS OU LEIA O QR CODE E
ACESSE AS LEITURAS COMPLEMENTARES.





ENCONTRO PRESENCIAL

A lagarta

2

OBJETIVOS

- Sensibilizar para a importância da trajetória de vida e processo de aprendizagem para a construção da Identidade profissional docente.
- Construir a lagarta para o Ciclo da Metamorfose.
- Fomentar o fortalecimento da identidade pessoal e profissional por meio do curta-metragem Brilhante.
- Dialogar sobre problemáticas da trajetória profissional de docentes de línguas estrangeiras por meio da ferramenta Seis chapéus do pensamento.

A segunda fase do Ciclo da Metamorfose inicia com a liberação da lagarta. Nesta fase, elas se alimentam intensamente de folhas e absorvem água e nutrientes com o intuito de guardar energia para a próxima fase.

INSTRUÇÕES



Para acessar o MATERIAL DE APOIO, clique na lâmpada ou leia o QR Code.

MOMENTO 1: REFLEXÃO SOBRE A AÇÃO

MEDIADOR(A)



20 MIN



3 PTS

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito Borboleta e caneta.

1. Dialogue com os(as) participantes sobre as atividades do momento assíncrono. Peça que falem sobre as suas memórias e o Teste de 16 personalidades e se consideram que estas atividades podem contribuir para a construção da sua Identidade profissional docente. Entregue as insígnias roxa para os participantes que realizaram as atividades assíncronas.

MOMENTO 2: CICLO DA METAMORFOSE - A LAGARTA

MEDIADOR(A)



20 MIN



1 PT

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito Borboleta, caneta, materiais para a construção da lagarta - papéis criativos coloridos, cola, fita, canetas hidrocor ou coloridas e base circular do Ciclo da Metamorfose.

1. Entregue aos(as) participantes, os materiais do Ciclo 2 da Metamorfose.
2. Fazendo uma breve analogia à fase 2 da Metamorfose das borboletas, peça que os(as) participantes confeccionem uma lagarta e escrevam nela, palavras que representem quais estratégias, metodologias, técnicas e habilidades eles se “alimentarão” para fortalecer a construção da sua identidade de docente de Línguas Estrangeiras.

3. A seguir, peça que colem a lagarta em cima da folha e coloque-as na base circular do Ciclo da Metamorfose, no local sinalizado com o número 2.

MOMENTO 3: INSPIRAÇÕES DOCENTES

MEDIADOR(A)



10 MIN



1 PT

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito Borboleta e caneta.

1. Destaque a importância da trajetória como discente para a construção e fortalecimento da Identidade profissional docente. Enfatize que o reconhecimento do seu processo de aprendizagem como discente é de extrema importância.
2. Peça que registrem quais pessoas foram relevantes para a sua trajetória e servem de inspiração na construção de sua Identidade profissional docente.

MOMENTO 4: SINGULARIDADES

MEDIADOR(A)



20 MIN



1 PT

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito Borboleta, caneta, projetor multimídia, computador ou notebook e caixa de som.

1. Convide-os a refletir sobre a singularidade da nossa existência e identidade.
2. Assista junto com os participantes o curta-metragem Brilhante.
3. Peça que eles registrem no Diário, as suas reflexões.

INTERVALO



10 MIN

MOMENTO 5: CICLO DE KOLB

MEDIADOR(A)



40 MIN



1 PT

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito Borboleta e caneta.

1. Oriente que os participantes as páginas 32 e 33 do Diário de Reflexões Efeito Borboleta.
2. Explique que elas referem-se ao Ciclo de Kolb, que faz uma análise sobre o perfil de aprendizagem e atribui um grande valor ao papel da experiência que apresenta o processo de aprendizagem como um ciclo contínuo e de reflexão vivenciado em quatro estágios: Experiência Concreta (agir), Observação Reflexiva (refletir), Conceitualização Abstrata (conceitualizar) e Experimentação Ativa (aplicar).

MOMENTO 6: SEIS CHAPÉUS E MUITOS PENSAMENTOS

MEDIADOR(A)



60 MIN



1 PT

RECURSOS

Cartões Seis Chapéus do pensamento, Diário de Reflexões Efeito Borboleta, e caneta.

1. Divida o grupo em equipes de seis pessoas e atribua um cartão de chapéu do pensamento para cada (página 34 do Diário de Reflexões Efeito Borboleta).
2. Apresente a metodologia dos seis chapéus do pensamento, relate as características e destaque que é uma ferramenta didático-criativa que promove a resolução de problemas.
3. Defina uma problemática, há algumas sugestões na página 35, escolha uma ou adapte.
4. Peça que as equipes vivenciem a metodologia dos Seis Chapéus do Pensamento e busquem uma solução para a problemática escolhida.
5. Após a vivência, peça que as equipes apresentem as soluções encontradas.

MOMENTO 7: REFLEXÃO NA AÇÃO

MEDIADOR(A)



20 MIN



1 PT



5 PTS

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito Borboleta e caneta

1. Solicite que os participantes façam uma escrita livre sobre este segundo encontro no Diário de Reflexões, na seção Ação, Reflexão e Transformação, destacando o que foi mais relevante para a construção da sua identidade profissional docente.
2. Ainda no Diário de Reflexões, peça que eles sintetizem o encontro por meio de um trecho de uma canção, um desenho, uma frase ou outra maneira artística.
3. Peça que os(as) participantes escolham os(as) colegas que mais colaboraram com a vivência deste segundo encontro e sorteie entre eles a insígnia dourada.

MOMENTO 8: INSTRUÇÕES PARA O MOMENTO ASSÍNCRONO

MEDIADOR(A)



10 MIN

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito Borboleta

1. Solicite que os(as) participantes realizem as atividades das páginas 40 a 43 - cor roxa - no Diário de Reflexões Efeito Borboleta. Peça que façam anotações sobre este momento no Diário de Reflexões Efeito Borboleta, sempre que julgarem pertinente.
2. Ao final da realização das atividades do momento assíncrono, os(as) participantes devem preencher a seção Refletindo sobre o Módulo 2 - A lagarta e o Fortalecimento na página 44.



ORGANIZAÇÃO DO MÓDULO

A crisálida e a Evolução

3

OBJETIVOS

- Organizar os materiais que farão parte do Encontro 3.
- Estudar sobre o Design Thinking Express e suas estratégias.
- Conferir link de acesso do curta-metragem La Luna.

MATERIAIS DE APOIO

- Diário de Reflexões.
- Materiais para o Ciclo da Metamorfose 3 - lã colorida, cola, fita, cestinha de palha e tiras de papel branco, caneta.
- Folheto sobre DT Express.
- Link de exibição do curta-metragem La Luna.
- Projetor multimídia.
- Computador ou notebook.
- Caixa de som.

INSTRUÇÕES PARA O(A) MEDIADOR(A)



Para acessar o MATERIAL DE APOIO, clique na lâmpada ou leia o QR Code.

1. Explore a apresentação MÓDULO 3 disponibilizada no Material de Apoio, dando ênfase as reflexões proporcionadas pelo curta-metragem La Luna e pelas estratégias Definição do problema, Mapa da Empatia (Persona) e Brainstorming do DT Express.
2. Organize os materiais para a prática formativa do Encontro presencial 3: Crisálida do Ciclo da Metamorfose (tiras de papel branco, caneta, cola, fita, cestinha de palha e lã colorida), folheto do DT Express, projetor multimídia, computador ou notebook e caixa de som. É importante lembrar que nos materiais de apoio, temos sugestões de imagens para impressão.
3. Faça um lembrete para que os(as) participantes não esqueçam o Kit Metamorfosis (Base circular do Ciclo da Metamorfose e o Diário de Reflexões Efeito Borboleta).



QUER SABER MAIS?

CLIQUE NAS PASTAS OU LEIA O QR CODE E ACESSE AS LEITURAS COMPLEMENTARES.





ENCONTRO PRESENCIAL

A crisálida

3

OBJETIVOS

- Refletir sobre a importância do Estágio Curricular Supervisionado para a construção da Identidade profissional docente.
- Utilizar a ferramenta DT Express para a vivência de problemáticas e geração de novas ideias para a trajetória profissional docente.

- A terceira fase se dá com a construção do casulo, que é feito com os fios resultantes das várias mudanças de pele.
- É uma fase de inércia, porém de grandes mudanças, propícia para o desenvolvimento das estratégias adaptativas que facilitam a permanência da crisálida no local escolhido.

INSTRUÇÕES



Para acessar o MATERIAL DE APOIO, clique na lâmpada ou leia o QR Code.

MOMENTO 1: REFLEXÃO SOBRE A AÇÃO

MEDIADOR(A)



20 MIN



3 PTS

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito Borboleta e caneta.

1. Dialogue com os(as) participantes sobre as atividades do momento assíncrono. Peça que falem sobre as suas memórias e sobre o Teste de 16 personalidades e se consideram que estas atividades podem contribuir para a construção da sua Identidade profissional docente.

MOMENTO 2: CICLO DA METAMORFOSE - A CRISÁLIDA

MEDIADOR(A)



20 MIN



1 PT

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito Borboleta, caneta, materiais para a construção da crisálida - lã colorida, cola, fita, cestinha de palha e tiras de papel branco, base circular do Ciclo da Metamorfose.

1. Entregue aos(as) participantes, os materiais do Ciclo 3 da Metamorfose.
2. Peça que reflitam sobre a formação atual e quais recursos pedagógicos (livros, jogos, apps, vídeos, podcasts, AVA etc.) gostariam de

- fomentar(guardar) na sua crisálida com o objetivo de colaborar para a evolução da sua formação como docente de línguas estrangeiras?
3. Solicite que escrevam esses recursos pedagógicos nas tiras de papel branco e em seguida, coloquem tudo dentro da cestinha de palha.
 4. Peçam que enrolem ela com lã, de modo que a mesma fique parecendo uma crisálida.
 5. Para finalizar, dialoguem sobre a atividade, oriente que eles reflitam que sobre o que foi colocado na crisálida, que será o alimento da lagarta durante o processo formativo e depois a colem no Ciclo da Metamorfose, em cima do número 3.

MOMENTO 3: RESSIGNIFICANDO DESAFIOS

MEDIADOR(A)



20 MIN

1 PT

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito Borboleta, caneta, projetor multimídia, computador/notebook e caixa de som.

1. Convide-os a refletir sobre o papel do Estágio Curricular Supervisionado para a construção da Identidade profissional docente.
2. Assista junto com os(as) participantes o Curta La Luna (Disney).
3. Faça uma roda de conversa sobre o curta-metragem. Utilize as perguntas da página 49 do Diário de Reflexões Efeito Borboleta.
4. Peça que eles registrem no Diário de Reflexões (página 50), as suas reflexões.

MOMENTO 4: REFLETINDO COM O PENSAMENTO DO DESIGN

MEDIADOR(A)



30 MIN

1 PT

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito Borboleta, caneta, projetor multimídia, computador/notebook e folheto DT Express.

1. Novamente organize o grupo em equipes.
2. Explique que iremos vivenciar a metodologia Design Thinking, ou DT, que se trata de uma metodologia ativa que utiliza os pensamentos do design para gerar ideias e promover a resolução de problemas. Sinalize que, para esta Oficina Gamificada Metamorfosis, optamos por fazer uso da metodologia de uma maneira mais simplificada, chamada DT Express, proposto pelas autoras Filatro e Cavalcanti (2004). Entregue o folheto do DT Express para as equipes e sinalize que também possuem informações na página 52 do Diário.

3. Apresente as etapas do DT Express e quais estratégias serão utilizadas a cada etapa.
4. Cada equipe deverá eleger um líder de projeto – design thinker, que será responsável pela coordenação e aplicação das estratégias de DT durante o desenvolvimento da metodologia.
5. Para finalizar, peça que os(as) participantes, definam uma das problemáticas da página 53 do Diário de Reflexões Efeito Borboleta e escrevam tudo o que já sabem sobre a situação apresentada em 5 minutos.

INTERVALO



10 MIN

MOMENTO 5: COMPREENDENDO A PROBLEMÁTICA

MEDIADOR(A)



30 MIN



1 PT

RECURSOS

Folheto DT Express, Diário de Reflexões Efeito Borboleta e caneta.

1. Leia a problemática escolhida para os(as) participantes.
2. Convide-os a escrever tudo o que já sabem sobre a situação problemática apresentada em 5 minutos.
3. Nos próximos 20 minutos, solicite que cada equipe crie uma persona que reflita o perfil das pessoas afetadas pela problemática.
4. Peça que observem nas páginas 54 e 55 do Diário de Reflexões Efeito Borboleta o aprofundamento teórico e o exemplo preenchido, sobre a estratégia Mapa da Empatia.
5. Na sequência, peçam que descrevam a persona pelo nome, idade, características pessoais e informações sobre o que ela diz, vê, ouve, pensa e sente, fala e faz, assim como quais são as suas dores e desafios e os seus ganhos e motivações na página 56.

MOMENTO 6: PROJETANDO SOLUÇÕES

MEDIADOR(A)



30 MIN



1 PT

RECURSOS

Folheto DT Express, Diário de Reflexões Efeito Borboleta e caneta.

1. Convide as equipes para uma sessão de Brainstorming, visando soluções criativas e inovadoras para a problemática que está sendo trabalhada.
2. Oriente que eles abram o Diário Efeito Borboleta na página 57.

3. Peça que o design thinker inicie a sessão de brainstorming propondo perguntas norteadoras. Sugira que utilize as da página 57 ou trace perguntas que estejam mais adequadas à problemática em discussão.
4. Em seguida, nos próximos 10 minutos, o design thinker deve pedir que os integrantes escrevam as suas ideias nos post-its na cor rosa da página 58 do Efeito Borboleta.
5. A continuação, peça que cada equipe faça um agrupamento (caso haja) das ideias semelhantes ou complementares.
6. Na sequência, os integrantes da equipe devem selecionar e escrever as duas ideias que mais gostaram nos post-its amarelos da página 58, seguindo os critérios de praticidade e inovação (maior impacto).
7. Solicite que os integrantes observem se as ideias mais votadas atendem aos filtros do DT: desejo, praticabilidade e viabilidade.

MOMENTO 7: REFLEXÃO NA AÇÃO

MEDIADOR(A)



20 MIN



1 PT



5 PTS

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito Borboleta e caneta

1. Solicite que os participantes façam uma escrita livre sobre este terceiro encontro no Diário de Reflexões, na seção Ação, Reflexão e Transformação, destacando o que foi mais relevante para a construção da sua identidade profissional docente.
2. Ainda no Diário de Reflexões, peça que eles sintetizem o encontro por meio de um trecho de uma canção, um desenho, uma frase ou outra maneira artística.
3. Peça que os(as) participantes escolham os(as) colegas que mais colaboraram com a vivência deste terceiro encontro e sorteie entre eles a insígnia dourada.

MOMENTO 8: INSTRUÇÕES PARA O MOMENTO ASSÍNCRONO

MEDIADOR(A)



10 MIN

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito Borboleta

1. Solicite que os(as) participantes realizem as atividades das páginas 61 a 66 - cor roxa - no Diário de Reflexões Efeito Borboleta. Peça que façam anotações sobre este momento no Diário de Reflexões Efeito Borboleta, sempre que julgarem pertinente.
2. Ao final da realização das atividades do momento assíncrono, os(as) participantes devem preencher a seção Refletindo sobre o Módulo 3 - A crisálida e a Evolução na página 67.



ORGANIZAÇÃO DO MÓDULO



4

A borboleta e a Conscientização

OBJETIVOS

- Organizar os materiais que farão parte do Encontro 4.
- Estudar sobre a fase prototipação do Design Thinking Express.
- Estudar sobre o processo gamificado da Metamorfosis, os Elementos de jogos e o conceito de gamificação estrutural.

MATERIAL DE APOIO

- Diário de Reflexões.
- Materiais para o Ciclo da Metamorfose 4 - cartolina, lápis, cola, fita, lápis de cor ou giz de cera e imagem de borboleta.
- Folheto sobre DT Express.
- Processo gamificado (materiais diversos de papelaria)
- Projetor multimídia.
- Computador ou notebook.
- Caixa de som.

INSTRUÇÕES PARA O(A) MEDIADOR(A)



Para acessar o MATERIAL DE APOIO, clique na lâmpada ou leia o QR Code.

1. Explore a apresentação MÓDULO 4 disponibilizada no Material de Apoio, dando ênfase aos estudos do processo gamificado e da fase prototipação do DT Express.
2. Organize os materiais para a prática formativa do Encontro presencial 4: Borboleta (cartolinas, lápis, papéis criativos coloridos, tesouras, colas, fitas adesivas, lápis de cor ou giz de cera e imagens de borboleta), folheto do DT Express, projetor multimídia, computador ou notebook e caixa de som. É importante lembrar que nos materiais de apoio, temos sugestões de imagens para impressão.
3. Faça um lembrete para que os(as) participantes não esqueçam o Kit Metamorfosis (Base circular do Ciclo da Metamorfose e o Diário de Reflexões Efeito Borboleta).



QUER SABER MAIS?

CLIQUE NAS PASTAS OU LEIA O QR CODE E ACESSE AS LEITURAS COMPLEMENTARES.





ENCONTRO PRESENCIAL

A borboleta

4

OBJETIVOS

- Conscientizar sobre os desafios da trajetória docente e a relevância da colaboratividade para a construção da Identidade profissional docente.
- Refletir sobre o processo gamificado e seus benefícios para a trajetória como docente de línguas estrangeiras.

- Na quarta e última fase do Ciclo da Metamorfose, logo que a borboleta se liberta da crisálida, ela precisa bombear fluido corporal pelas veias das asas para expandi-las. Depois que as asas atingem o tamanho máximo, ela precisa descansar para que seu corpo esteja fortalecido antes de fazer o seu primeiro voo.

INSTRUÇÕES



Para acessar o MATERIAL DE APOIO, clique na lâmpada ou leia o QR Code.

MOMENTO 1: REFLEXÃO SOBRE A AÇÃO

MEDIADOR(A)



20 MIN



3 PTS

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito Borboleta e caneta.

1. Dialogue com os(as) participantes sobre as atividades do momento assíncrono. Peça que falem sobre as crenças no processo de formação docente e expectativas do Estágio curricular supervisionado para a construção da sua Identidade profissional docente.

MOMENTO 2: CICLO DA METAMORFOSE - A BORBOLETA

MEDIADOR(A)



20 MIN



1 PT

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito Borboleta, lápis, base circular do Ciclo da Metamorfose, cartolinas brancas, papéis criativos coloridos, campainha, canetinhas hidrocor, tesoura, fita adesiva, cola.

1. Divida os(as) participantes em 2 equipes e entregue os materiais do Ciclo 4 da Metamorfose.
2. Explique que o objetivo desta dinâmica é a construção de uma borboleta, em um tamanho grande, em que seja exercida a colaboratividade.

3. Esclareça, que eles possuem 10 minutos para a finalização da atividade, e, a todo o momento, as equipes serão monitoradas pelo(a) mediador(a) que avaliará se eles estão ou não seguindo as regras.
4. Peça que cada equipe escolha um líder. Explícite que nos primeiros 3 minutos (a campanha soará no início e ao final de cada etapa), os participantes não poderão se comunicar verbalmente. Deverão usar apenas a mímica e terão que usar a criatividade para se entenderem e decidirem como ou quem fará a borboleta.
5. Oriente-os que nos 3 minutos seguintes, escutem as instruções que virão do líder do grupo, apenas ele estará liberado para falar e instruir a sua equipe sobre como construir a borboleta no/de papel. Nesse momento, todos devem estar atentos aos seus direcionamentos.
6. Nos 4 minutos finais, libere a comunicação para todos(as) e motive-os(as) a aproveitar o tempo restante para alinhar os últimos detalhes e entregar a tarefa corretamente.
7. Peça que as equipes façam uma exibição das suas borboletas e solicite que os participantes usem este momento para contar sobre a experiência, suas facilidades e dificuldades e qual a estratégia adotada para trabalhar em grupo.
8. Saliente a importância da colaboratividade, da comunicação clara e da escuta ativa para que os projetos, metas e objetivos sejam alcançados na trajetória profissional docente.
9. Para finalizar, entregue uma borboleta pequena (pode ser uma imagem, origami ou até desenhada) para que todos coloquem no número 4 e finalizem o Ciclo da Metamorfose.

MOMENTO 3: METAMORFOSEANDO



10 MIN



1 PT

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito Borboleta e caneta.

1. Oriente-os a dialogarem sobre suas aprendizagens nesta oficina e a importância dela para a sua trajetória como docente.
2. Peça que reflitam sobre uma experiência de aprendizagem que gostaria de vivenciar no período do Estágio.
3. Solicite que completem a atividade Metamorfoseando do Diário de Reflexões Efeito Borboleta na página 71.

MOMENTO 4: TRAÇANDO METAS COMO DOCENTE DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS

MEDIADOR(A)



10 MIN



1 PT

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito Borboleta e caneta.

1. Motive-os a dialogar sobre suas perspectivas futuras e quais estratégias consideram importante para a sua trajetória profissional como docente de línguas estrangeiras.
2. Solicite que tracem objetivos e elaborem metas que lhe ajudarão a fomentar a identidade profissional docente e responder as caixinhas da atividade da página 72 do Diário de Reflexões Efeito Borboleta.

MOMENTO 5: DT EXPRESS - PROTOTIPAÇÃO

MEDIADOR(A)



10 MIN



1 PT

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito Borboleta, caneta e folheto DT Express.

1. Relembre a problemática escolhida pelos(as) participantes.
2. Na sequência, retome as equipes do encontro anterior e relembre as ideias escolhidas (anotações da página 58) que atendem aos filtros do DT: desejo, praticabilidade e viabilidade.
3. Solicite que as equipes escrevam, na página 75 do Diário de Reflexões Efeito Borboleta, as ideias iniciais do protótipo que pretendem desenvolver, para quem se destina, em qual momento da formação docente será utilizado, qual habilidade será abordada etc.

INTERVALO



10 MIN

MOMENTO 6: GAMIFICANDO O DT EXPRESS

MEDIADOR(A)



70 MIN



1 PT

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito Borboleta, caneta, folheto DT Express, materiais diversos de papelaria (cartolinas, papéis criativos coloridos, tesoura, cola, fita adesiva, lápis de cor ou giz de cera).

1. Destaque a importância do processo gamificado e as motivações para a trajetória profissional docente.

2. Deixe à disposição dos(as) participantes materiais diversos de papelaria (cartolina, papéis criativos coloridos, cola, tesoura, lápis, lápis de cor ou giz de cera, fita adesiva etc) que farão parte do momento 6 - gamificando o DT Express.
3. Saliente que, iremos trabalhar com a estratégia de prototipação rápida, ou seja, eles deverão fazer um protótipo em um tempo relativamente curto (70 minutos) e apenas com os materiais disponibilizados em sala pelo mediador.
4. Relembre que este protótipo precisa ser coerente e sugerir soluções para a problemática vivenciada pelas personas criadas no encontro presencial do módulo A crisálida e a evolução.
5. Para facilitar, sugira que utilizem as informações sobre elementos da Gamificação contidas na página 74 do Diário.
6. Aconselhe que ao final da prototipação gamificada, cada equipe faça as perguntas do item 4 da página 73 do Diário de Reflexões Efeito Borboleta.:

MOMENTO 7: REFLEXÃO NA AÇÃO

MEDIADOR(A)



20 MIN



1 PT



5 PTS

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito Borboleta e caneta

1. Solicite que os participantes façam uma escrita livre sobre este quarto encontro no Diário de Reflexões, na seção Ação, Reflexão e Transformação, destacando o que foi mais relevante para a construção da sua identidade profissional docente.
2. Ainda no Diário de Reflexões, peça que eles sintetizem o encontro por meio de um trecho de uma canção, um desenho, uma frase ou outra maneira artística.
3. Peça que os(as) participantes escolham os(as) colegas que mais colaboraram com a vivência deste quarto encontro e sorteie entre eles a insígnia dourada.

MOMENTO 8: INSTRUÇÕES PARA O MOMENTO ASSÍNCRONO

MEDIADOR(A)



10 MIN

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito Borboleta

1. Solicite que os(as) participantes realizem as atividades das páginas 79 e 80 - cor roxa, no Diário de Reflexões Efeito Borboleta. Peça que façam anotações sobre este momento no Diário de Reflexões Efeito Borboleta, sempre que julgarem pertinente.
2. Ao final da realização das atividades do momento assíncrono, os(as) participantes devem preencher a seção Refletindo sobre o Módulo 4 - A borboleta e a Conscientização na página 67.



ORGANIZAÇÃO DO MÓDULO

O primeiro voo



5

OBJETIVOS

- Complementar o processo reflexivo da Oficina com atividades do Diário.
- Refletir sobre as trajetórias de vida do docente, anseios, motivações e limitações.
- Avaliar novas possibilidades para a Oficina Metamorfose a partir da ferramenta didático-criativa SCAMPER.
- Projetar um novo voo, fortalecido pela Oficina Gamificada Metamorfose.

MATERIAL DE APOIO

- Diário de Reflexões.
- Caneta.
- Projetor multimídia.
- Computador ou notebook.
- Materiais para um cartaz (cartolina, canetinhas hidrocor coloridas, cola, tesoura, lápis, fita adesiva etc)

INSTRUÇÕES PARA O(A) MEDIADOR(A)



Para acessar o MATERIAL DE APOIO, clique na lâmpada ou leia o QR Code.

1. Explore a apresentação MÓDULO 5 disponibilizada no Material de Apoio, dando ênfase para o reconhecimento da sua própria linguagem docente e compreensão da sua identidade profissional como algo vivo, dinâmico e em constante metamorfose, apoiando-se nas experiências já vividas e projetando novas metas para sua trajetória profissional.
2. Organize os materiais para a prática formativa do Encontro presencial 5: SCAMPER (cartolina, canetinhas coloridas, cola, tesoura, lápis, fita adesiva etc), projetor multimídia, computador ou notebook.
3. Faça um lembrete para que os(as) participantes não esqueçam o Kit Metamorfose (Base circular do Ciclo da Metamorfose e o Diário de Reflexões Efeito Borboleta).



QUER SABER MAIS?

CLIQUE NAS PASTAS OU LEIA O QR CODE E ACESSE AS LEITURAS COMPLEMENTARES.





ENCONTRO PRESENCIAL

primeiro voo

5

OBJETIVOS

- Projetar vivências para a trajetória docente.
- Refletir sobre as vivências da Oficina gamificada Metamorfosis e a sua relevância para a construção da identidade profissional docente no período do Estágio Curricular Supervisionado.

- O primeiro voo da borboleta simboliza o desenvolvimento gradual docente.
- O(A) professor(a) em formação inicial, no contexto do estágio curricular supervisionado, “abre suas asas”, reconhece sua própria linguagem docente e compreende sua identidade profissional docente.

INSTRUÇÕES



Para acessar o MATERIAL DE APOIO, clique na lâmpada ou leia o QR Code.

MOMENTO 1: REFLEXÃO SOBRE A AÇÃO

MEDIADOR(A)



20 MIN



3 PTS

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito Borboleta e caneta.

1. Dialogue com os(as) participantes sobre as atividades do momento assíncrono. Peça que falem sobre as motivações e desafios que acompanham a trajetória profissional docente, em especial a de docentes de línguas estrangeiras.

MOMENTO 2: CICLO DA METAMORFOSE COMPLETO

MEDIADOR(A)



20 MIN



1 PT

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito Borboleta, Ciclo da Metamorfose,

1. Este é um momento para dialogar sobre a construção do Ciclo da Metamorfose. Utilize perguntas como:

- De que forma o Ciclo da Metamorfose ajuda você a compreender o estágio como um processo contínuo de formação? Em quais momentos você percebe que esse ciclo pode ser retomado ou reiniciado ao longo da carreira docente?
- Como a metáfora da metamorfose contribui para refletir sobre a construção da identidade profissional docente?

MOMENTO 3: VOO REFLEXIVO

MEDIADOR(A)



20 MIN



1 PT

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito Borboleta e caneta.

1. Oriente-os a dialogarem sobre suas experimentações nesta oficina e a importância dela para a sua trajetória profissional como docente.
2. Em seguida, solicite que completem a atividade Voo reflexivo do Diário de Reflexões Efeito Borboleta na página 86.

MOMENTO 4: TOP 5 DA MINHA METAMORFOSIS

MEDIADOR(A)



20 MIN



1 PT

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito Borboleta e caneta.

1. Motive-os a dialogar sobre as práticas crítico-reflexivas da Oficina Metamorfosis e o quanto são relevantes nesse processo de compreensão e investigação pessoal.
2. Oriente-os a refletir sobre o que foi mais relevante na construção da sua identidade profissional como docente de línguas estrangeiras e adicionar nas estrelinhas, o TOP 5 da Oficina Gamificada Metamorfosis, ressaltando quais ferramentas, atividades, reflexões foram significativas nesse percurso formativo.

INTERVALO



20 MIN

MOMENTO 5: SCAMPER

MEDIADOR(A)



60 MIN



1 PT

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito Borboleta, caneta e Materiais para um cartaz (cartolina, canetinhas hidrocor coloridas, cola, tesoura, lápis, fita adesiva etc).

1. Oriente que os(as) participantes abram o Diário de Reflexões Efeito Borboleta na página 88 e observem os sete operadores (verbos manipuladores) que possibilitam a exploração de diferentes maneiras de transformar o processo a partir de perguntas norteadoras que estimulem a criatividade.
2. Divida-os(as) em pequenos grupos de 3 ou 4 participantes. Solicite que eles iniciem as vivências da ferramenta didático-criativa SCAMPER, pelas perguntas norteadoras da página 88.

- Peça que respondam as perguntas da página 89 e tracem um novo protótipo da Oficina Gamificada Metamorfosis.
- Em seguida, entreguem os materiais para a elaboração de um cartaz criativo explicitando estas novas possibilidades de aprimoramento, ressignificação e transformação da Metamorfosis.

MOMENTO 6: PROJETANDO A VIDA COMO DOCENTE DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS.

MEDIADOR(A)



20 MIN



1 PT

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito Borboleta e caneta

- Destaque a importância de projetar a trajetória profissional docente, visualizar novos projetos, almejar conquistas acadêmicas e buscar novos conhecimentos. Após as reflexões, peça que preencham a página 92 do Diário Efeito Borboleta.

MOMENTO 7: LINGUAGENS DE PROFESSOR(A)

MEDIADOR(A)



20 MIN



1 PT

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito Borboleta e caneta

- Ressignificar experiências exige reflexão, motivação e consciência das múltiplas linguagens que impulsionam a nossa jornada pessoal e profissional. Na página 93 Diário de Reflexões Efeito Borboleta, escreva sobre as linguagens e experiências que fortalecem a construção da sua Identidade profissional como docente de línguas estrangeiras.

MOMENTO 8: REFLEXÃO NA AÇÃO E MESTRES(CAS) DA METAMORFOSIS

MEDIADOR(A)



20 MIN



1 PT



5 PTS

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito Borboleta e caneta

- Solicite que os participantes façam uma escrita livre sobre a Oficina Gamificada Metamorfosis no Diário de Reflexões, na seção Ação, Reflexão e Transformação, destacando o que foi mais relevante para a construção da sua identidade profissional docente.
- Ainda no Diário de Reflexões, peça que eles sintetizem o encontro por meio de um trecho de uma canção, um desenho, uma frase ou outra maneira artística.

3. Peça que os(as) participantes escolham os(as) colegas que mais colaboraram com a vivência deste quinto encontro e sorteie entre eles a insígnia dourada.
4. Ao final deste momento, solicite que todos(as) os(as) participantes façam a contagem das insígnias conquistadas e premie os três primeiros com o título de MESTRES(AS) DA METAMORFOSIS.

MOMENTO 9: RODA DA VIDA - REFLETINDO DEPOIS DA AÇÃO

MEDIADOR(A)



20 MIN

RECURSOS

Diário de Reflexões Efeito
Borboleta e caneta

1. Peça que peguem o seu Diário de Reflexões e completem a página 96 da Roda da Vida - Refletindo depois da ação. Relembre que a Roda da vida é uma Matriz de Autoavaliação para mensurar seus conhecimentos sobre as áreas que foram vivenciadas em nossa Oficina Gamificada Metamorfosis.
2. Oriente que reflitam sobre o processo educacional envolvido neste percurso formativo da Oficina, sobre como estavam as áreas autoavaliadas antes e como estão agora.
3. Por fim, solicite que comparem as áreas na Roda da vida - Refletindo antes da ação (página 6) com a Roda da vida - Refletindo depois da ação (página 96).



POLINIZANDO SABERES



POLINIZANDO SABERES

Carola) Mediador(a)



ÍCONE MATERIAL
COMPLEMENTAR

NESTA SEÇÃO, REUNIMOS MATERIAIS QUE SERVIRAM DE INSPIRAÇÃO PARA A CONCEPÇÃO DA OFICINA GAMIFICADA METAMORFOSIS E QUE TAMBÉM PODEM APOIAR, VOCÊ, MEDIADOR(A), NO APROFUNDAMENTO DAS REFLEXÕES E NA AMPLIAÇÃO DOS SABERES MOBILIZADOS AO LONGO DO PERCURSO FORMATIVO.

O CONJUNTO DE MATERIAIS CONTEMPLA E-BOOKS, LIVROS, ARTIGOS, PRODUTOS E PROCESSOS EDUCACIONAIS QUE DIALOGAM COM AS TEMÁTICAS ABORDADAS NA OFICINA. ESPERA-SE QUE ESSES REFERENCIAIS FAVOREÇAM NOVAS REFLEXÕES E DESENCADEIEM OUTROS CICLOS DE METAMORFOSE FORMATIVA.

PARA ACESSAR OS MATERIAIS, CLIQUE NO LINK INDICADO OU UTILIZE O QR CODE DISPONIBILIZADO.

MATERIAL COMPLEMENTAR OFICINA GAMIFICADA METAMORFOSIS





MATERIAIS DE APOIO

MATERIAL DE APOIO

Caro(a) Mediador(a)



**ÍCONE MATERIAL
DE APOIO**

NESTA SEÇÃO, DISPONIBILIZAMOS MATERIAIS DE APOIO QUE SERVIRAM DE INSPIRAÇÃO PARA A ELABORAÇÃO DA OFICINA GAMIFICADA METAMORFOSIS E QUE TAMBÉM PODEM SER ÚTEIS AO(A) MEDIADOR(A).

OS MATERIAIS INCLUEM APRESENTAÇÕES, IMAGENS PARA IMPRESSÃO DO CICLO DA METAMORFOSE E OUTROS RECURSOS RELACIONADOS ÀS TEMÁTICAS ABORDADAS NOS MÓDULOS DA OFICINA.

O ACESSO PODE SER REALIZADO POR MEIO DO LINK OU DO QR CODE DISPONIBILIZADOS ABAIXO, BEM COMO PELAS PÁGINAS QUE COMPLEMENTAM ESTA SEÇÃO.

LINK PARA MATERIAL DE APOIO



PARA ACESSÁ-LOS, CLIQUE NO LINK ACIMA OU LEIA O QR CODE.

MATERIAL DE APOIO

APRESENTAÇÕES PARA OS ENCONTROS PRESENCIAIS



ÍCONE MATERIAL
DE APOIO

PARA ACESSÁ-LOS, LEIA O QR CODE.



MÓDULO 1 - OS OVOS E O
AUTOCONHECIMENTO



MÓDULO 2 - A LAGARTA
E O FORTALECIMENTO



MÓDULO 3 - A CRISÁLIDA
E A EVOLUÇÃO



MÓDULO 4 - A BORBOLETA
E A CONSCIENTIZAÇÃO



MÓDULO 5 - O
PRIMEIRO VOO

OFICINA GAMIFICADA

Metamorfosis

PRÁTICAS CRÍTICO-REFLEXIVAS PARA POTENCIALIZAR A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE PROFISSIONAL DOCENTE DOS ESTAGIÁRIOS DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS

PÚBLICO-ALVO

ESTAGIÁRIOS (AS) DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS



CARGA-HORÁRIA

20 HORAS
5 MÓDULOS



ESTRUTURA DA OFICINA

4 MÓDULOS

ENCONTROS PRESENCIAIS 3H

MOMENTOS ASSÍNCRONOS 1H

MÓDULO FINAL

ENCONTRO PRESENCIAL 4H

OBJETIVO PRINCIPAL

POTENCIALIZAR A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE PROFISSIONAL DOCENTE DOS ESTAGIÁRIOS DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS, POR MEIO DE PRÁTICAS CRÍTICO-REFLEXIVAS.



REFLEXIVIDADE DE SCHÖN

REFLEXÃO NA AÇÃO

Durante a ação

REFLEXÃO SOBRE A AÇÃO

Após a ação

REFLEXÃO SOBRE A REFLEXÃO NA AÇÃO

Revisitação das reflexões

DIÁRIO DE REFLEXÕES EFEITO BORBOLETA

Reflexividade como suporte para a construção da Identidade profissional docente

METAMORFOSEANDO



ENCONTROS



ATIVIDADES CRIATIVAS



GAMIFICAÇÃO



REFLEXÃO



LEITURAS COMPLEMENTARES



MEDIADOR(A)

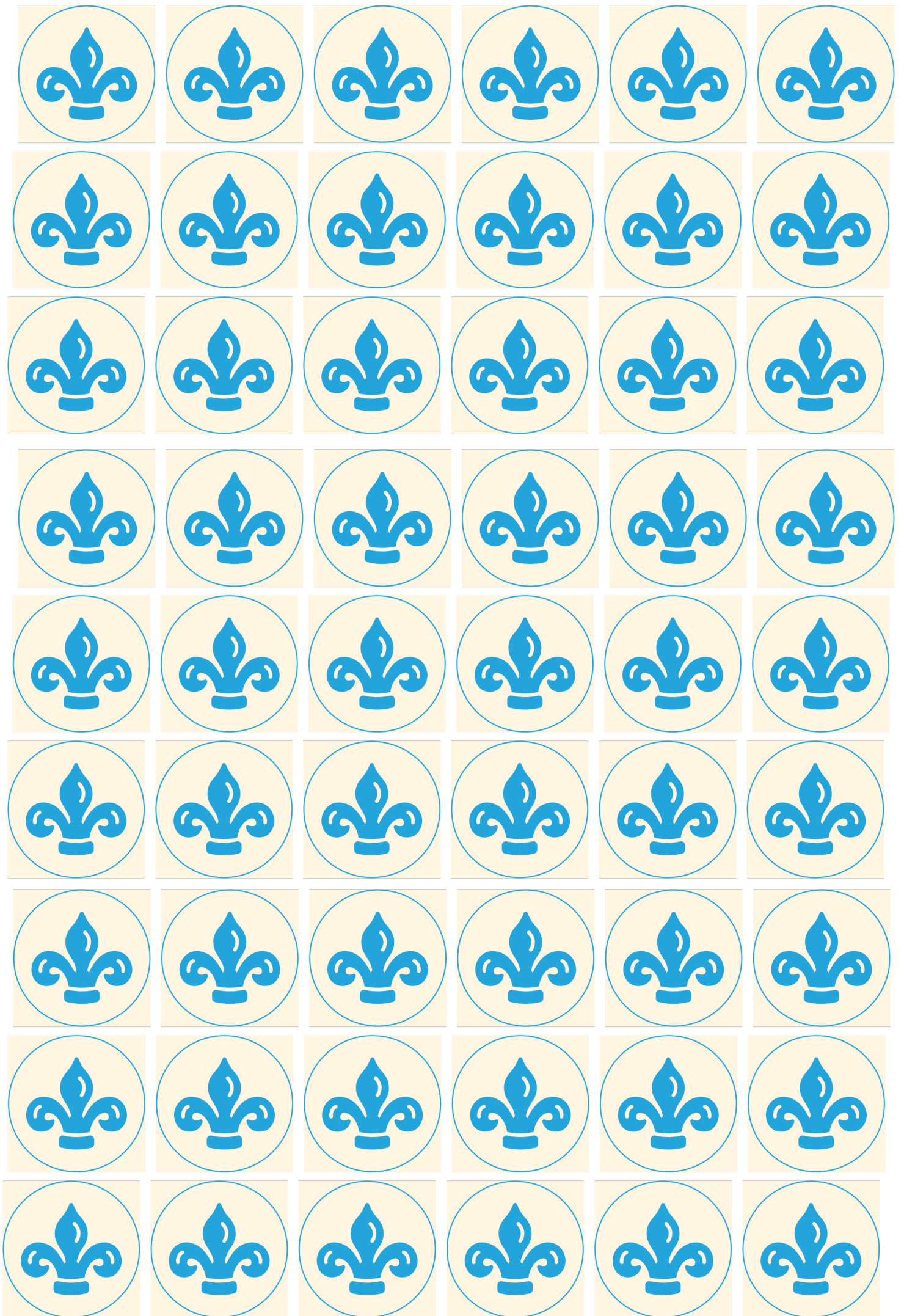


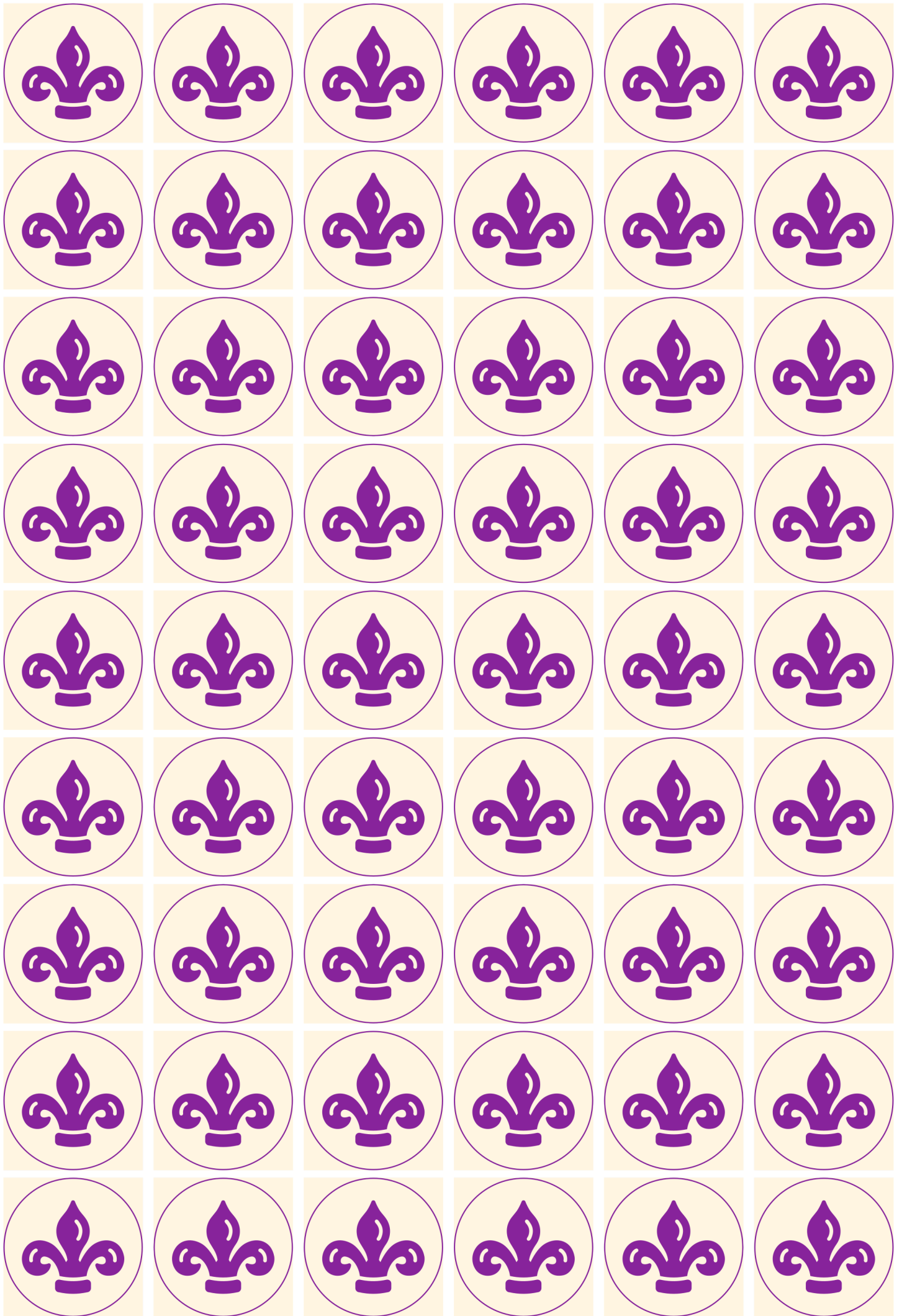


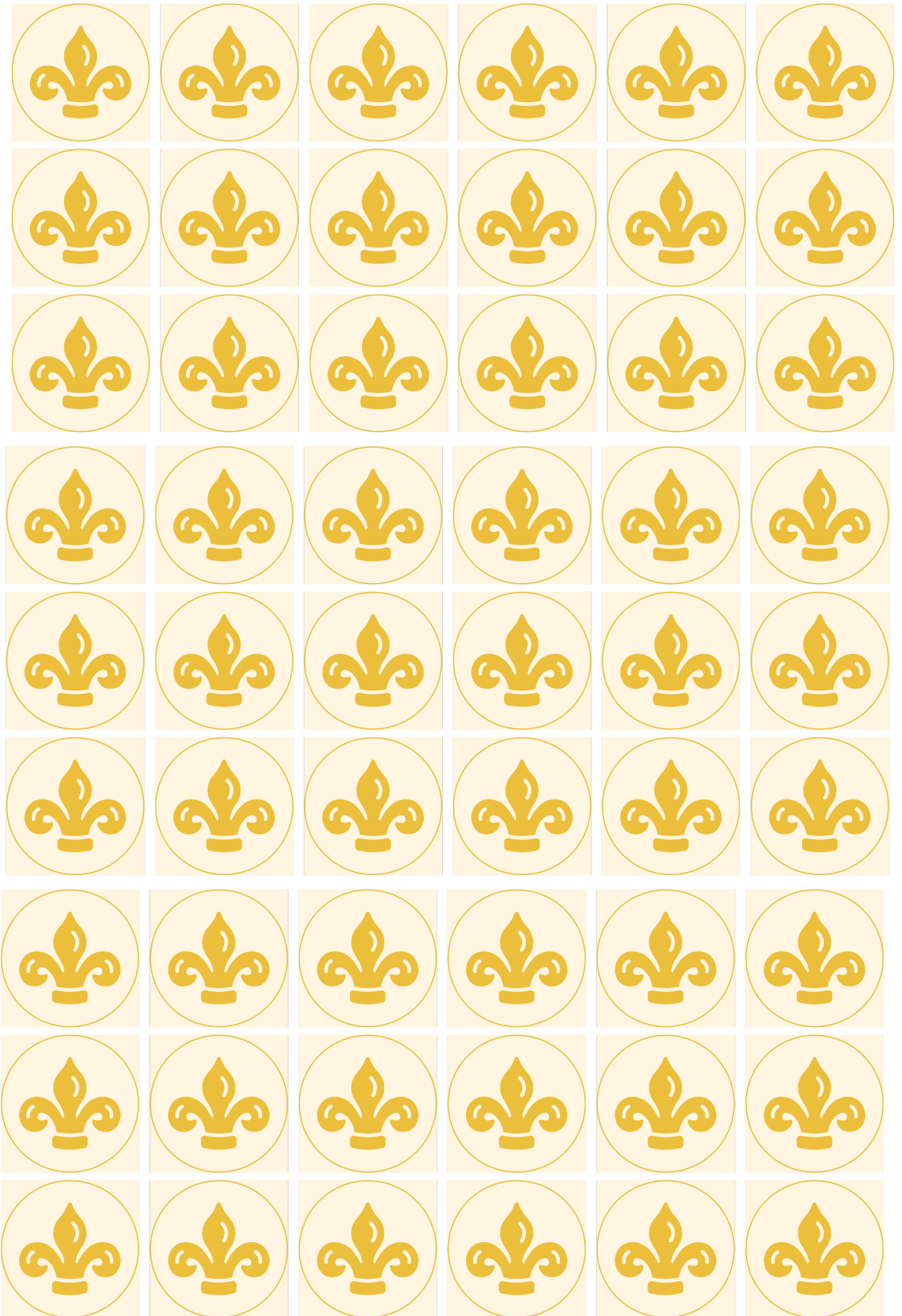












OFICINA GAMIFICADA

Metamorfosis

PRÁTICAS CRÍTICO-REFLEXIVAS PARA POTENCIALIZAR A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE

PROFISSIONAL DOCENTE DOS ESTAGIÁRIOS DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS

G A M I F I C A Ç Ã O

REGRAS

Todo jogo tem regras implícitas ou explícitas e, muitas vezes, o que envolve o jogador é tanto superar os desafios propostos pelas regras como quebrar as próprias regras.

RECOMPENSA E FEEDBACK

O jogador sempre espera algum tipo de score ou pontuação. Há diversos tipos de “recompensas” e de formas de reforço ou de feedback que têm como objetivo estimular o jogador a continuar sua participação.

NARRATIVAS

A narrativa é um elemento motivador e de engajamento para muitos jogadores que gostam de se identificar com determinado tipo de personagem ou enredo.

DIFERENTES TRILHAS OU PERCURSOS

Outro elemento da gamificação é permitir a cada um a escolha do caminho para resolver os desafios.

CONFLITO, COMPETIÇÃO, COOPERAÇÃO

Todo jogo é baseado em desafios, e os participantes podem competir ou colaborar entre si para superá-los.

NÍVEIS DE DIFICULDADE

Os jogadores são estimulados a melhorar sua atuação com diversos níveis de dificuldade.

FORMAS DE QUANTIFICAÇÃO E SCORE

Não há jogo sem algum tipo de quantificação; cada ação desempenhada no jogo pode ter seu valor de pontuação para jogadores diferentes, dependendo do grau de dificuldade e da definição na regra do jogo.

FEEDBACK

feedbacks rápidos geram um movimento contínuo dos jogadores, mantendo o interesse pelos desafios sem, no entanto, provocar ansiedade.

CARTÕES SEIS CHAPÉUS DO PENSAMENTO

Dobre Recorte

CHAPÉU VERDE

- O PENSAMENTO CRIATIVO;
- ENERGIA E CRESCIMENTO;
- GERAÇÃO DE IDEIAS;
- PROVOCAÇÃO, EXPLORAÇÃO E EXPOSIÇÃO A RISCOS;
- PENSAMENTO LATERAL/PROVOCAÇÃO (PO).

BONO, Edward de. Os seis chapéus do pensamento. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.

CHAPÉU PRETO

- O PENSAMENTO DE PRECAUÇÃO;
- O CÉREBRO PROCURA PERIGOS, PROBLEMAS E OBSTÁCULOS;
- ESTABELECE A DECISÃO DE SEGUIR EM FRENTE OU ABANDONAR UMA IDEIA;
- AVALIAÇÃO DE RISCO FUTURO - PODE SER PARTE DA AVALIAÇÃO.

BONO, Edward de. Os seis chapéus do pensamento. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.

CHAPÉU VERMELHO

- O PENSAMENTO DOS SENTIMENTOS;
- LEGÍTIMA EMOÇÃO E INTUIÇÃO;
- AS EMOÇÕES NÃO PRECISAM SER LÓGICAS E COERENTES;
- BUSCA EXPLORAÇÃO DOS SENTIMENTOS DE OUTROS.

BONO, Edward de. Os seis chapéus do pensamento. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.

LEGENDA

RECORTAR

DOBRAR


OFICINA GAMIFICADA
Metamorfosis
PRÁTICAS CRÍTICO-REFLEXIVAS PARA POTENCIALIZAR A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE
PROFESSORAL DOCENTE DOS ESTÁGIOS DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS




ADMINISTRAÇÃO

BONO, Edward de. Os seis chapéus do pensamento. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.

OFICINA GAMIFICADA
Metamorfosis
PRÁTICAS CRÍTICO-REFLEXIVAS PARA POTENCIALIZAR A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE
PROFESSORAL DOCENTE DOS ESTÁGIOS DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS




CHAPÉU AZUL



- O PENSAMENTO DA VISÃO GERAL, ORGANIZAÇÃO E APLICAÇÃO DOS DEMAIS CHAPÉUS;
- DEVE SER UTILIZADO PELO FACILITADOR OU LÍDER DA REUNIÃO;
- ADMINISTRA E ORGANIZA OS PENSAMENTOS;
- PROPÕE O ALVO E A DIREÇÃO DAS DISCUSSÕES;
- AJUDA A MANTER O FOCO E A DISCIPLINA.

BONO, Edward de. Os seis chapéus do pensamento. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.


OFICINA GAMIFICADA
Metamorfosis
PRÁTICAS CRÍTICO-REFLEXIVAS PARA POTENCIALIZAR A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE
PROFESSORAL DOCENTE DOS ESTÁGIOS DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS




INFORMAÇÃO

BONO, Edward de. Os seis chapéus do pensamento. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.

OFICINA GAMIFICADA
Metamorfosis
PRÁTICAS CRÍTICO-REFLEXIVAS PARA POTENCIALIZAR A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE
PROFESSORAL DOCENTE DOS ESTÁGIOS DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS




CHAPÉU BRANCO



- O PENSAMENTO DA INFORMAÇÃO;
- EXPÕE DADOS DISPONÍVEIS;
- BUSCA INFORMAÇÕES: NEUTRAS E OBJETIVAS;
- APRESENTA FATOS VERIFICADOS (PRIMEIRA CLASSE) E FATOS NÃO VERIFICADOS - CRENÇAS (SEGUNDA CLASSE);
- REALIZA PERGUNTAS FOCALIZADAS.

BONO, Edward de. Os seis chapéus do pensamento. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.


OFICINA GAMIFICADA
Metamorfosis
PRÁTICAS CRÍTICO-REFLEXIVAS PARA POTENCIALIZAR A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE
PROFESSORAL DOCENTE DOS ESTÁGIOS DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS




POSITIVIDADE

BONO, Edward de. Os seis chapéus do pensamento. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.

OFICINA GAMIFICADA
Metamorfosis
PRÁTICAS CRÍTICO-REFLEXIVAS PARA POTENCIALIZAR A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE
PROFESSORAL DOCENTE DOS ESTÁGIOS DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS



CHAPÉU AMARELO



- O PENSAMENTO POSITIVO;
- ENFOQUE NOS BENEFÍCIOS E OPORTUNIDADES;
- PROPÕE ASPECTOS CONSTRUTIVOS E CRIADORES;
- JUSTIFICA O OTIMISMO COM BASE EM INFORMAÇÕES DISPONÍVEIS, TENDÊNCIAS, EXPECTATIVAS E PALPITES;
- A CENA PRESENTE PARA O FUTURO.

BONO, Edward de. Os seis chapéus do pensamento. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.

O QUE É DESIGN THINKING?

"É UMA ABORDAGEM CENTRADA NO SER HUMANO QUE PROMOVE A SOLUÇÃO DE PROBLEMAS COMPLEXOS, ESTIMULA A CRIATIVIDADE E FACILITA A INOVAÇÃO.

(FILATRO, CAVALCANTI, 2023, p.68)¹

IMPORTANTE

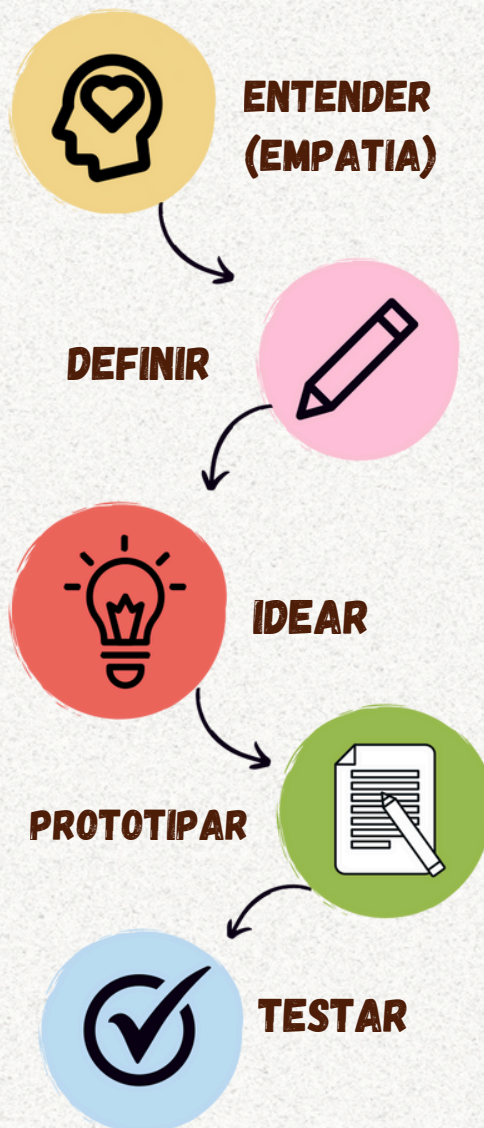
PODE SER TRADUZIDO LITERALMENTE COMO "PENSAMENTO DE DESIGN", OU SEJA, O SEU MODO DE PENSAR É APRENDIDO POR MEIO DA COLABORAÇÃO E COCRIAÇÃO, QUANDO SOLUÇÕES SÃO PROJETADAS, TESTADAS E IMPLEMENTADAS

No DT todo o caminho pode ser repetido diante de possíveis erros até encontrar uma solução viável. O público durante o processo terá a oportunidade de trabalhar competências como empatia, colaboração, criatividade, pensamento crítico e capacidade de inovar.

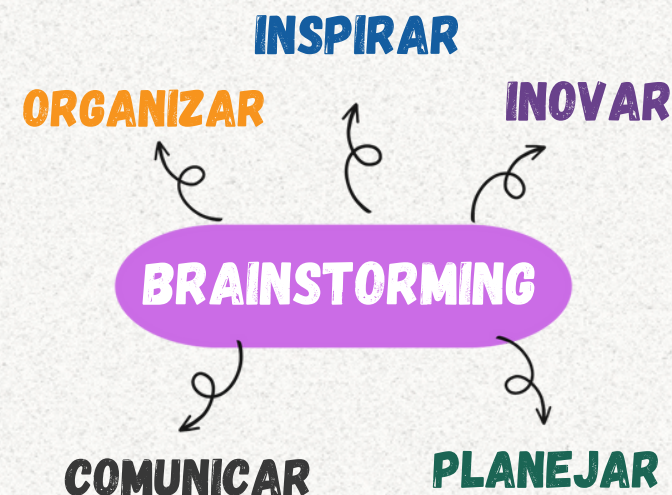
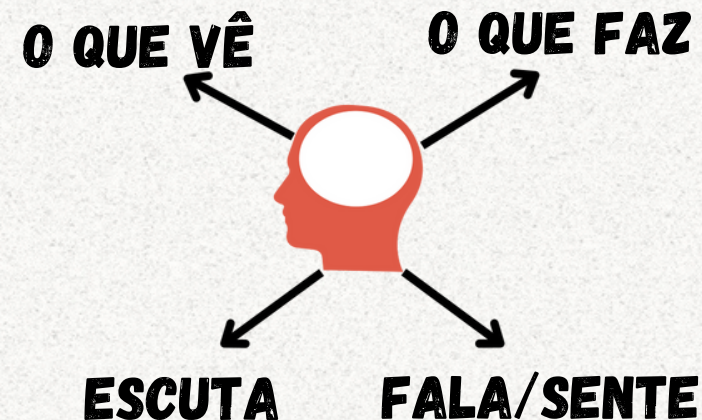
Metamorfosis

OFICINA GAMIFICADA
PRÁTICAS CRÍTICO-REFLEXIVAS PARA POTENCIALIZAR A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE
PROFISSIONAL DOCENTE DOS ESTAGIÁRIOS DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS

ETAPAS DO DT



MAPA DA EMPATIA



1-FILATRO,A;CAVALCANTI, C. *Metodologias inov-ativas na educação presencial, a distância e corporativa*. 2ª edição. São Paulo: SaraivaUni, 2023.

O que PENSA E SENTE?

O que OUVE?

O que VÊ?

O que FALA E FAZ?



VIAJAR PARA PAÍSES HISPANOHABLANTES

MELHORAR/APRENDER OUTRAS LÍNGUAS

INSEGURANÇA PELA ESCOLHA DO CURSO

AUSÊNCIA DE CONCURSOS NA ÁREA

BUSCAR FORMAÇÃO CONTINUADA

TRABALHOS EM ÁREAS QUE NÃO GOSTARIA

SER EMPREENDEDOR

TRABALHAR COM POUCA REMUNERAÇÃO

POUCAS OPORTUNIDADES DE FORMAÇÃO CONTINUADA

COLEGAS VETERANOS SEM EMPREGO

INCENTIVO PARA MORAR/ESTUDAR FORA

PESSOAS VIAJANDO PARA INTERCÂMBIO

FORMAÇÃO CONTINUADA

CRIAÇÃO DE NETWORK

DESVALORIZAÇÃO DA PROFISSÃO

PRÁTICAS DE CONVERSAÇÃO

ESTUDA NOVAS METODOLOGIAS

BUSCA AMIGOS NATIVOS NA LE

TREINA A LE A PARTIR DE MÍDIAS

Quais as suas **DORES?**

Quais os seus **GANHOS?**

RECEIO DE SER UM PROFESSOR COMUM

DESVALORIZAÇÃO COMO PROFESSOR DE LE

DIFICULDADES NA FORMAÇÃO CONTINUADA

TER NOVOS AMIGOS

CRIAÇÃO DE NETWORK

FLUÊNCIA NA LE

PROFESSOR CRIATIVO

ALUNOS MAIS MOTIVADOS

O que **PENSA E SENTE?**

O que
OUVE?

O que
VÊ?

O que **FALA E FAZ?**

Quais as suas **DORES?**

Quais os seus **GANHOS?**



★ ★ ★ ★

INCUBADORA DE IDEIAS

★ ★ ★



Incubadora de ideias...

Incubadora de ideias...

Incubadora de ideias...

Incubadora de ideias...

Incubadora de ideias...

Incubadora de ideias...

Incubadora de ideias...

Incubadora de ideias...

Incubadora de ideias...

Incubadora de ideias...



REFERÊNCIAS

REFERÊNCIAS

- ALARCÃO, Isabel. **Professores reflexivos em uma escola reflexiva**. São Paulo: Cortez, 2007.
- ALVES, Flora. **Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadora um guia completo do conceito à prática**. 2. ed. ver. e ampl. São Paulo, DVS editora, 2015.
- BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.
- BURKE, Brian. **Gamificar – Como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias**. DVS Editora, 2015.
- BUSARELLO, Raul et al. **A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional**. In: FADEL, Luciane Maria et al. (org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.
- BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification: princípios e estratégias**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.
- CAVALCANTI, Carolina Costa; FILATRO, Andrea. **Design thinking: na educação presencial, a distância e corporativa**. 1. ed. São Paulo: Saraiva, 2018.
- COIMBRA, R. P. das C. **A interdisciplinaridade e a gamificação: as tecnologias digitais no ensino de língua espanhola no contexto da EPT**. [Dissertação de Mestrado, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Alagoas], 2023.
- COIMBRA, R. P. das C. **Gamificação e agroecologia no ensino de Língua Espanhola (E-BOOK)**, 2023.
- FADEL, Luciane Maria *et al.* (org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.
- FILATRO, Andrea; CAVALCANTI, Carolina Costa. **Metodologias inov-ativas na educação presencial, a distância e corporativa**. São Paulo: Saraiva Educação, 2018.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

REFERÊNCIAS

- HOOKS, bell. **Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade**. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2017.
- PIMENTA, Selma Garrido; LIMA, Maria Socorro Lucena. **Estágio e docência**. São Paulo: Cortez, 2012.
- PERRENOUD, P. et al. (Org.) **Formando professores profissionais: Quais estratégias? Quais competências?** 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2001.
- PERRENOUD, P. **A Prática Reflexiva no Ofício de Professor: Profissionalização e Razão Pedagógica**. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- REICHMANN, Carla Lins (Org.). **Diários reflexivos de professores de línguas: ensinar, escrever, refazer-(se)**. Campinas: Pontes, 2013.
- SARAIVA, Hellem Torres. **Gamificação e aprendizagem [recurso eletrônico]: passo a passo para o desenvolvimento de projetos de ensino gamificados**. Parnaíba, 2021.
- SCHÖN, Donald. A. **Educando o profissional reflexivo: um novo design para o ensino e a aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2000.
- TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. Petrópolis: Vozes, 2002.
- VIEIRA, Elaine; VOLQUIND, Lea. **Oficinas de ensino: O quê? Por quê? Como?** 4. Ed. Porto Alegre: Edipucrs, 2002.
- ZABALZA, Miguel Ángel. **Diários de aula: um instrumento de pesquisa e desenvolvimento profissional**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

