



EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO



Horizonte
Grupo de Estudos e Pesquisas sobre Inovação em
Educação, Tecnologias e Línguas

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS

ANA CAROLINE AUGUSTO EDEN

Curso Makers: O uso do ambiente virtual na aprendizagem
educativa e corporativa

São Carlos - SP
2018

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS

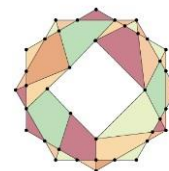
ANA CAROLINE AUGUSTO EDEN

Curso Makers: O uso do ambiente virtual na aprendizagem educativa e corporativa

Monografia apresentada como Trabalho de Conclusão de Curso do curso de Especialização em Educação e tecnologias: Mídias na Educação da Universidade Federal de São Carlos.

Orientador: Prof. Dr. Glauber Lúcio Alves Santiago.

São Carlos - SP
2018



FOLHA DE APROVAÇÃO

Resultados da avaliação do Trabalho de Conclusão de Curso de
Ana Caroline Augusto Eden

Título original do Trabalho: CURSO MAKERS: O USO DO AMBIENTE VIRTUAL NA APRENDIZAGEM EDUCATIVA E CORPORATIVA

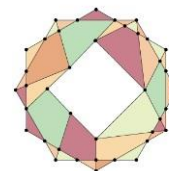
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado para o curso de Especialização em Educação e Tecnologias: Recursos de Mídias para Educação da Universidade Federal de São Carlos, realizada sob orientação do(a) Prof. Dr. Glauber Lúcio Alves Santiago.

No mês de julho de 2018, o TCC do(a) estudante Ana Caroline Augusto Eden, do curso de Especialização em Educação e Tecnologias: Recursos de Mídias para Educação da Universidade Federal de São Carlos foi avaliado. A supervisão geral dos trabalhos de avaliação foi realizada pelo Prof. Dr. Glauber Lúcio Alves Santiago, desta universidade. A banca de avaliação foi formada por: Prof. Dr. Glauber Lúcio Alves Santiago, Me. Braian Garrito Veloso e Prof. Dr. Daniel Mill.

Os trabalhos da banca foram norteados por critérios de qualidade específicos e as avaliações foram realizadas de forma autônoma, refletindo a visão exclusiva de cada integrante perante o trabalho. Cada avaliador(a) pontuou os trabalhos segundo estes critérios e também indicou ideia para melhorias do TCC. Salientou-se ao estudante que considerasse todas as



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO E
TECNOLOGIAS: Recursos de Mídias para Educação



indicações de melhoria no trabalho eventualmente indicadas pela banca, inclusive possíveis sugestões de aprimoramento do título.

Analisando-se cada parecer foi atribuído o seguinte resultado final na avaliação do TCC: **a banca considerou, por unanimidade, que o trabalho foi aprovado.**

São Carlos, 20 de dezembro de 2018.

Prof. Dr. Glauber Lúcio Alves Santiago
(Coordenador do curso de Especialização em Educação e Tecnologias:
Recursos de Mídias para Educação)

RESUMO

O presente trabalho trata da elaboração de um curso a distância para instruir alguns dos funcionários da Editora Moderna a respeito de uma das coleções-lançamento oferecidas às escolas no ano de 2018, Makers. A chegada da globalização e a posterior facilidade de acesso à tecnologia contribuíram para algumas mudanças na educação e também no perfil dos alunos do século XXI. Assim, o curso foi pensado de maneira a trazer à tona não só questões importantes a respeito do conteúdo do livro, mas também com o objetivo de aproximar e capacitar um maior número de equipes para lidar com recursos digitais, prática relevante e frequente nas escolas privadas do país. Ao longo do trabalho nota-se alguns pontos relevantes no tocante ao uso do ambiente virtual de aprendizagem, às implicações de curso ser feito a distância e à aplicação de diferentes mídias na educação. No apêndice, encontram-se o esqueleto do curso, bem como o roteiro de alguns objetos digitais a serem produzidos.

Palavras-chave: Educação. Curso a distância. Mídias. Cultura de Massa. Livros.
Recursos digitais.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	4
2. O PROJETO: As propostas e reflexões na criação do curso Makers	8
2.1 ESTRUTURA DO CURSO MAKERS	153
3. CONCLUSÃO	17
Referências Bibliográficas	19
APÊNDICE	22

1. INTRODUÇÃO

Com a chegada da globalização, novos padrões e parâmetros foram estabelecidos gradualmente, modificando os valores normativos locais que antes conduziam as relações humanas. A formação de uma sociedade voltada para o global implicou no surgimento de novas necessidades.

Se antes a comunicação entre grupos distintos era inexistente ou devagar, com a globalização esse processo se expandiu. Hall (2004) conceitua a globalização como um processo que integra e conecta “comunidades e organizações em novas combinações de espaço e tempo, tornando o mundo, em realidade e experiência, mas interconectados” (HALL, 2004, p.67). Esta interconexão entre povos e nações promoveu novos processos sociais, novas formas de expansão urbana e um avanço do mercado de capitais.

Apoiada no capitalismo, a globalização exerce influência moderada ou avassaladora nas atividades produtivas e na vida social que se aplicam nas diferentes localidades do planeta (IANNI, 1995). Portanto, com o advento da globalização, e o acesso mais ágil e fácil à tecnologia, as esferas sociais como escola e o trabalho sofreram transformações, em menor ou maior escala, dependendo do contexto no qual estão inseridas. Mas, evidentemente, as mudanças não se restringem somente a essas áreas:

As tecnologias mudaram e mudam o ser humano. Elas não são neutras, pois possuem implicações para nossas vidas e isso pode ser constatado, analisando vários acontecimentos ocorridos ao longo da história da humanidade. A invenção da escrita provocou a passagem de memórias internas para símbolos externos (...) A criação do relógio mudou a noção de tempo. A descoberta da energia elétrica e da lâmpada reorientou a distribuição e organização da jornada diária. Os computadores mudaram a linguagem e como as informações podem ser processadas (NOGARO; ECCO, 2013, p. 389-390).

No que se refere à educação, as transformações não se limitaram aos usos de aparatos tecnológicos nas salas de aula, mas toda a uma mudança de comportamento do professor e do aluno, e no processo de ensino-aprendizagem em si.

As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TIDCs) tornaram o processo de ensino mais democrático, no qual professor e aluno passaram a ter acesso às informações e trabalharem em conjunto para a construção do

conhecimento. O professor exerce a figura de mediador, enquanto que o aluno assume o papel de protagonista. O fluxo das informações descentralizou-se do esquema mestre para discentes, transformando-se em uma grande rede de colaboração, busca por informação e expansão de conhecimento, potencializando os conhecimentos individuais e ao mesmo tempo o compartilhamento coletivo.

Foi principalmente através do uso das TIDCs em sala de aula que se desenvolveram conceitos como metodologias ativas e cultura maker, por exemplo, que são metodologias já voltadas para o modelo de educação no século XXI, no qual a aprendizagem é colaborativa, o foco está nos processos, o erro é visto não como um fracasso e sim como uma autoaprendizagem e a tecnologia é uma ferramenta e não um fim.

No entanto, é inegável que tais princípios e metodologias não costumam ocorrer em todas as escolas ao longo do país. A falta de infraestrutura e também de preparo da equipe pedagógica inviabiliza muito o potencial que as TIDCs trazem para a educação. No Brasil, por exemplo, há uma grande parcela de pessoas que sequer tem acesso à internet.

Do ponto de vista do alcance, podemos dizer que na época do surgimento da internet, em 1994, menos de 1% da população mundial estava conectado à rede mundial de computadores. Hoje a estimativa de acesso à internet está em aproximadamente 45%, enquanto que no Brasil, segundo o relatório da ONU (2015), o número de pessoas conectadas à internet está próximo a 60% (MENDONZA, 2017, p. 05).

No contexto do trabalho, a globalização e as facilidades tecnológicas influenciaram nas dinâmicas das empresas, propondo novas formas de se trabalhar, novas maneiras de se apropriar dos conhecimentos e produtos, novas formas de interação entre o público consumidor e o desenvolvedor e distribuidor do produto, além de um alcance maior, superando os limites geográficos. São muitos os benefícios que se pode elencar. Hoje, por exemplo, sem sair dos escritórios, é possível pagar contas; estabelecer contatos com fornecedores, distribuidores ou clientes instantaneamente e visualmente (quando necessário); fazer pesquisas de opiniões rápidas; receber feedbacks quase que simultâneos à execução do trabalho, treinar equipes inteiras a distância, entre outros.

Dentre os ônus, destacam-se a impessoalidade que o uso recorrente de recursos digitais proporciona, substituindo, muitas vezes, os encontros presenciais e

a perda da noção de tempo. No chamado mundo moderno, a procura pela otimização de tempo é constante e há uma busca voraz pela agilidade e o pioneirismo.

Agora, o tempo eletrônico comanda a vida do mundo, acelerando e diversificando intercâmbios e comércios, trocas e negócios, até mesmo as relações entre os povos. Assistimos ao surgimento de um mundo sistematizado, tecnificado, pragmático, impondo os princípios da quantificação e da eficiência a todas as atividades, produções culturais, modos de vida e de cosmovisão. É a chamada globalização do capital, das condições de produtividade, do mercado, do lucro e das exigências desse mesmo mercado (CARVALHO, 2008, p. 3).

As demandas de mercado são outro ponto a ser destacado. Além do uso de tecnologia como facilitador nas dinâmicas e organizações do trabalho, muitas empresas têm a tecnologia como aliadas de seus produtos, esse, por exemplo, é o caso das editoras de livros didáticos, que apesar de terem como objetivo final a venda dos livros, precisam, necessariamente, recorrer a recursos e objetos digitais para deixar seus produtos mais atraentes e condizentes com o mercado para qual estão sendo ofertados.

Dessa forma, exige-se cada vez mais uma capacitação digital das equipes de trabalho não só das vinculadas à produção dos conteúdos e produtos relacionados à tecnologia, mas também dos responsáveis por vender ou distribuir tais produtos no mercado para que se familiarizem com aquilo que passarão a ofertar.

A fim de ampliar o letramento digital de seus funcionários que trabalham nas ruas, isto é, fora de escritórios e da rotina diante do computador, a Editora Moderna, considerada uma das líderes no mercado de livros didáticos no Brasil, procurou melhorar significativamente suas infraestruturas tecnológicas e criar cursos em ambientes virtuais para formá-los a respeito de suas obras-lançamento.

Faz parte do escopo de trabalho dos consultores comerciais, coaches e assessores pedagógicos apresentar as coleções nas escolas para possíveis adoções. Portanto, é indispensável que eles tenham conhecimentos meticolosos sobre os produtos que têm em mãos e conseqüentemente sobre os recursos digitais contidos nas obras.

Assim, o presente trabalho mostrará de que maneira foi pensado um curso a distância para que as equipes pedagógicas-comerciais da editora se apropriassem da coleção de inglês – Makers (da forma que ela foi pensada e organizada) e também

para que se ambientassem e se qualificassem no que se refere aos recursos digitais e suas múltiplas possibilidades.

É importante salientar que apesar de já estarem acostumados a executar esse tipo de trabalho, eles desconheciam completamente essa coleção, por se tratar de um lançamento. Ademais, na época de elaboração do curso, o livro ainda estava em fase de desenvolvimento, assim que muitos pontos não puderam ser aprofundados, pois eram passíveis de alterações.

2. O PROJETO: As propostas e reflexões na criação do curso Makers

A Editora Moderna conta com uma equipe de cerca de 50 profissionais que divulgam os materiais nas escolas particulares ao redor do país. Eles são categorizados em diferentes grupos (consultores comerciais, assessores pedagógicos e coaches), nos quais cada um tem uma função e uma abordagem diferente nas instituições de ensino, mas que em comum têm a necessidade de conhecer a fundo os livros produzidos ou reformulados anualmente pela editora.

Para dar formação a respeito das obras para tais equipes, faziam-se pequenos treinamentos presenciais, separados por estados, e um grande treinamento anual que reunia todos os envolvidos na comercialização e divulgação dos materiais. No entanto, além do deslocamento das equipes responsáveis pela realização do treinamento, também era preciso “casar” a agenda de todos os colaboradores de um mesmo estado e reuni-los nas capitais.

A fim de minimizar os problemas de deslocamento, otimizar o tempo e ademais gerar uma aproximação dos funcionários com os recursos digitais, no ano de 2018 a equipe de serviços educacionais da editora foi incumbida de criar cursos *on-line* para dar a formação sobre as obras a distância, mantendo apenas um encontro presencial anual. Cada profissional ficou responsável por uma coleção.

Na contemporaneidade, tempo, mobilidade e autonomia têm sido fatores fundamentais para a escolha dessa modalidade de aprendizagem. Para tanto, ambientes virtuais de aprendizagem (AVA) configuram-se para propiciar diferentes formas de interação com a informação, com o grande objetivo de gerar conhecimento (NETO, 2014, p. 23).

O ambiente virtual de aprendizagem escolhido pela Editora Moderna para alocar os recursos e ser acessado pelos alunos foi o Moodle. Cada aluno recebeu um login e senha individual para acessar os cursos na plataforma. É importante ressaltar que todos os alunos têm/tiveram acesso aos mesmos cursos e que a Editora conta com uma pessoa especializada em subir os conteúdos no Moodle, além de uma equipe terceirizada para produzir os objetos digitais que posteriormente são incluídos nos cursos. Portanto, coube a cada profissional da equipe de Serviços Educacionais pensar e roteirizar o curso com seus respectivos objetos digitais.

O tipo e a duração mínima do curso foram previamente estabelecidos pela diretoria, ficando deliberado que seria configurado um curso online híbrido, ou

seja, um modelo de curso que possui atividades síncronas e assíncronas (MORIN, 2011).

Embora os colaboradores tenham um período de tempo de cerca de dois meses para fazer todos os cursos disponíveis na plataforma - existindo uma flexibilidade em optar pela data mais pertinente para cada um, dentro desse período - em algumas atividades era imprescindível a interação entre os alunos, requerendo uma relativa simultaneidade entre os participantes.

Em se tratando especificamente da obra de inglês Makers, o tempo estipulado de duração do curso foi de no mínimo 1 hora, podendo estender-se por mais trinta minutos cada módulo. São dois módulos no total. No presente trabalho será tratado apenas o primeiro módulo do curso.

Pensando nessa configuração de curso e nos assuntos a serem abordados no módulo 1, foram criadas 6 diferentes aulas, além de um item exclusivo de boas-vindas e informações gerais.

Segundo Palloff e Pratt (2002), uma das primeiras condições ao se construir uma comunidade virtual de aprendizagem é o estabelecimento de objetivos e propostas do grupo. Assim, para o curso Makers foi criada uma matriz para organizar as aulas, as mídias utilizadas, os tempos de dedicação propostos e os objetivos de aprendizagem.

Um compilado dessas informações podem ser acessados pelos alunos na aba "Boas-vindas e informações gerais". Nesse campo, o aluno consegue ter uma visão macro do que será abordado no curso e o tempo dispensado para cada aula, auxiliando-o em sua organização.

Alguns autores como Moore (1973) entendem que algumas modalidades do ensino a distância possibilitam uma certa autonomia por parte do aluno que não conta com a presença física do professor e assim expande seu conhecimento para além da plataforma. Contudo, autores mais recentes como Preti (2005) apontam que apesar da falta de contato físico, a Ead pressupõe um contato e um diálogo permanente, ou seja, a autonomia não está vinculada especificamente a um trabalho isolado, mas na criação do próprio ritmo de trabalho do indivíduo, feito com disciplina e respeitando os demais participantes do processo de ensino-aprendizagem, sejam eles professores, tutores e colegas (se houver). A autonomia é um valor a ser exercitado recorrentemente e não uma condição imposta pelo curso e/ou instituição.

Deve-se salientar ainda que o treinamento feito a distância, através da plataforma, não exclui fatores como responsabilidade, comprometimento e organização. Existe no imaginário coletivo a errônea ideia de que cursos a distância requerem uma menor dedicação, quando na verdade os fatores a serem destacados são a flexibilidade de lugar e tempo e não sua importância ou seu grau de dificuldade.

Na aula um, denominada *Aquecimento*, viu-se a necessidade de dar as primeiras e principais informações a respeito da coleção para os consultores, assessores e coaches. O objeto digital escolhido foi feito por uma equipe externa, mas no roteiro do curso existe as instruções de como esse objeto precisava ser criado. A ideia foi fornecer as principais informações sobre a obra de maneira rápida, como um arquivo de *Powerpoint Animado*. Já cientes desses dados, os alunos são convidados a responder uma cruzadinha.

Não é à toa a inclusão de uma cruzinha neste momento do curso. Apesar de ser uma atividade simples, ela demanda uma movimentação por parte do aluno, tanto no que diz respeito à energia (começar a “entrar” no curso em si) quanto para ativar um *mindset* de aluno efetivamente e não só de leitor (passivo). A cruzadinha é um recurso disponível no próprio Moodle, mas para poder “alimentá-la” foi necessário criar um glossário. Essa é uma aula mais curta e mais rápida em comparação às demais.

A segunda aula começa com um exercício. A atividade é feita através de um objeto digital (terceirizado). A ideia é que o consultor, assessor ou coach, a partir dos seus conhecimentos prévios, monte o perfil do aluno do século XXI. A própria atividade já traz o gabarito no fim.

Em continuidade a esta aula há um podcast. Houve, durante a elaboração do curso, a preocupação em trazer diferentes recursos para as aulas, de maneira a expor ao público final a concepção de texto multimodal, pauta bastante atual.

Com a disseminação das novas tecnologias, o texto vem adquirindo cada vez mais novas configurações, que transcendem as palavras, as frases e, acima de tudo, a modalidade escrita da linguagem. Dizendo de outro modo, a proliferação tecnológica tem instigado a promoção de novas composições textuais, sendo estas constituídas por elementos advindos das múltiplas formas da linguagem (escrita, oral e visual) (PORFIRIO; DE SOUZA; CIPRIANO, 2015, *on-line*).

As diferentes formas de apresentação de um texto (oral, escrito ou visual), citadas pelos autores acima, também está vinculada com o uso de mídias na educação. Em uma sociedade cada vez mais interconectada e tecnológica, é irrefutável a intersecção entre diferentes mídias e a sala de aula.

De acordo com Sérgio Dalpiene (2012) em seu estudo sobre o uso das Mídias em uma escola estadual do Rio Grande do Sul, a unificação de diversas mídias em um único ambiente pode causar um impacto ainda maior na aprendizagem. Além de assimilar o conteúdo que está sendo transmitido, o usuário da plataforma tem contado com diferentes meios. São diversas as opções de mídia.

Nesta aula especificamente, o curso traz uma mídia sonora – podcast - dando um fechamento à atividade, em forma de resumo, e uma mídia audiovisual, uma animação. A animação tem a finalidade de apresentar de forma concisa e dinâmica cada um dos pilares da coleção Makers, além de ser também uma maneira de entreter o aluno.

O entretenimento é fundamental para a população, se conseguirmos entreter educando, conseguiremos levar um ideário comum de progresso e desenvolvimento para uma parcela maior da população. As mídias têm esse potencial devido às sensações que as mesmas produzem ao serem assistidas. Não podemos esquecer-nos do fator criticidade, que é de fundamental importância, o leitor não pode apenas absorver, deve processar o que absorve e a partir disso desenvolver ideias que o possam auxiliar em seu cotidiano (ESQUIÇATI, 2014 p. 19).

Como mencionado por Esquiçati, além de entreter, as mídias na educação também podem auxiliar o aluno a desenvolver uma importante habilidade: a criticidade. Assim, o uso das mídias requer bastante responsabilidade e sensatez.

A produção da animação foi realizada por uma equipe externa (terceirizada), mas a etapa de pré-produção foi toda executada internamente. Levou-se em consideração no planejamento o público-alvo e a plataforma final no qual a animação seria inserida, a internet. O roteiro da animação também está disponível no apêndice do presente trabalho.

As aulas 03, 04 e 05 foram pensadas de forma conjunta, pois, referem-se, cada uma delas, a dois pilares específicos da coleção. Nessas aulas, há um aprofundamento do que foi exposto na animação, mostrando, inclusive seções do livro que exibem tais pilares.

A fim de criar uma linha de raciocínio no público e ajudá-los na maneira de organizar o pensamento, foi feita uma uniformidade na apresentação dos conteúdos.

As três aulas se iniciam com um objeto digital, em formato e-book. Neste momento optou-se por esse tipo de mídia principalmente pela quantidade de informações (texto e imagem) a serem expostas e por ser uma mídia na qual o próprio aluno domina o andamento, ou seja, define o seu tempo de leitura por página.

Posteriormente, as aulas trazem atividades. As atividades, neste curso, servem para fixar os temas trabalhados e colocar os alunos em papéis mais ativos; não são avaliativas. Ressalta-se que as atividades não são iguais em todas as aulas para não ficar cansativo e porque têm intenções diferentes.

Na terceira aula há um questionário, no qual os alunos devem assistir um conteúdo do *youtube* e responder uma questão reflexiva (justamente porque os pilares expostos são de teor mais reflexivo) e uma sugestão de resposta. Já a quarta aula traz como atividade um fórum. Os alunos são convidados a criarem mapas mentais e postarem no fórum. Ao utilizar o fórum, cria-se um momento de interação entre os participantes, pois um aluno pode ver a postagem do outro e tecer comentários. Esta é uma parte síncrona do curso, pois é interessante e ideal que um aluno possa verificar o trabalho feito por outro companheiro.

A atividade da quinta aula é um jogo de forca. Os jogos na educação possuem variadas aplicações e formatos. Existem jogos criados propriamente para fins educacionais e jogos aplicados à educação. No entanto, o que ambos têm em comum é capacidade de despertar a curiosidade nos alunos que produz a aprendizagem e os faz ir superando e avançando as etapas (MONTANARO, 2017). Exclusivamente neste curso, optou-se por esse formato de jogo (forca) pela simplicidade de execução uma vez que os prazos estavam relativamente curtos, pela não necessidade de investir financeiramente (não havia orçamento para esse tipo de recurso) e porque o conteúdo explorado nesta etapa já era de conhecimento anterior dos alunos. A maioria deles, por serem funcionários da editora há algum tempo, já tinha contato com as competências socioemocionais (assunto tratado na aula) antes. A forca, assim como a cruzadinha, é um recurso do próprio Moodle, mas requer a criação de um glossário para a sua existência.

Por último, as três aulas trazem materiais de estudos - páginas do próprio Makers e tabelas, que podem ser impressas e servir de materiais para um estudo mais aprofundado e demorado.

A aula encerramento tem o objetivo de frisar os pontos mais importantes visto ao longo do curso e fazer um momento de avaliação. Primeiro os alunos encontram

um infográfico, que sintetiza vários aspectos da obra e serve também como material de consulta mesmo depois que o curso for encerrado, já que é passível de impressão. O infográfico traz elementos visuais e textuais bastante importantes.

A autoavaliação fica por conta do quiz. Essa atividade é denominada autoavaliação, pois o aluno ao responder às questões poderá verificar seu nível de aprendizagem e assimilação dos conteúdos expostos. Lembrando que o curso não tem atividades com nota, apenas será verificada a presença e o tempo de permanência do usuário na plataforma.

Ao final do curso existe uma enquete apenas para informá-los de maneira bem-humorada e diferente, que haverá mais um módulo do curso.

2.1 ESTRUTURA DO CURSO MAKERS

Uma vez que a Editora Moderna conta com diferentes equipes para a execução do curso a distância (uma para elaboração e estruturação do curso, outra para a criação de objetos digitais e uma terceira para colocar os conteúdos na plataforma), foi desenvolvido um projeto que orienta os processos tanto externos quanto de finalização.

O quadro 1 apresenta a Matriz do curso Makers. A Matriz foi o primeiro elemento a ser executado. Ao ser apresentada a proposta de elaboração do curso, houve um trabalho inicial de reflexão para verificar quais conteúdos eram pertinentes de ser abordados e de qual maneira isso seria feito. Durante a elaboração da Matriz, dividiu-se os conteúdos em aulas, pensando nos objetivos de aprendizagem, no tempo de dedicação para cada assunto e na variedade de mídias a serem utilizadas.

A matriz dá um panorama mais amplo, sendo bastante útil no momento da execução (elaboração dos conteúdos e objetos digitais), pois ela funciona como uma referência do que fazer, com quais mídias e do tempo estimado de duração.

Quadro 1: Matriz do curso (Fonte: Elaborado pela autora)

Aula - Título	Unidades	Tempo (min)	Mídia	Descrição da mídia	Objetivos de aprendizagem
0 - Boas Vindas		1	texto no moodle		Introduzir o cursista

1 - Aquecimento	1	1	Texto Moodle + PPT animado	Slides com textos usando as 4 cores da obra	Dar referências básicas sobre a coleção
	2	4	Texto Moodle + Palavra cruzada	Jogo no moodle	Reforçar as referências básicas sobre a coleção
2 - A coleção do séc XXI	1	5	Texto Moodle + Atividade de arrastar	Atividade comparativa entre ensino tradicional e o ensino do séc. XXI	Entender o perfil do estudante para qual a obra foi feita
	2	1	Podcast	Audio com retomada dos aspectos vistos no exercício	Sintetizar os aspectos que compõem o perfil do estudante
	3	7	Texto Moodle + Animação	Vídeo que apresenta os pilares do livro	Apropriar-se dos pilares que constituem a coleção como um todo
3 - Pilares: Narrativas pessoais e cultura maker	1	5	Livro digital	(fig 2), (fig 4), (fig 5), (fig 6), (fig 7), (fig 16), (fig 17)	Estudar como as narrativas pessoais são abordadas no livro Depreender como e porque a cultura maker é um diferencial dessa obra
	2	10	Texto Moodle + Curta metragem (externo-link)	curta metragem "Bridge" + questionário moodle	Praticar alguns dos conceitos de Narrativas Pessoais e Cultura Maker.
	3	0	Texto Moodle + PDF	PDFs do livro digital (fig 5), (fig 6), (fig 16), (fig 17)	Disponibilizar materiais para um estudo mais detalhado.
4 - Pilares: Metodologias Ativas e Metodologia Científica	1	5	Livro digital	(fig 2), (fig 4), (fig 8), (fig 9), (fig 10), (fig 18), (fig 19)	Entender que maneira os princípios da metodologia científica promovem o pensamento crítico. Dar exemplos de metodologias ativas ao longo do livro que

					favorecem o protagonismo do aluno.
	2	10	Texto Moodle + Mapa mental	Atividade no fórum, arquivo PDF, (fig 11)	Refletir sobre os conceitos já vistos Estudar a partir de metodologias ativas
	3	0	Texto Moodle + PDF	PDFs do livro digital (fig 8), (fig 9), (fig 10), (fig 18), (fig 19)	Disponibilizar materiais para um estudo mais detalhado.
5 - Pilares: COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS	1	5	Livro digital	(fig 2), (fig 4), (fig 12), (fig 13), (fig 14), (fig 15), (fig 20), (fig 21)	Apresentar algumas das competências socioemocionais abordadas no livro. Expor os pontos da BNCC presentes no Makers.
	2	5	Texto Moodle + Atividade forca	Atividade com forca que mostra primeira e última letra	Resgatar o conhecimento prévio sobre algumas competências
	3	0	Texto Moodle + PDF	PDFs do livro digital (fig 13), (fig 14), (fig 15), (fig 20), (fig 21)	Disponibilizar materiais para um estudo mais detalhado.
6 - Encerramento	1	5	Texto Moodle + Infográfico	Infográfico de acordo com modelo mostrado no planejamento que resume a obra	Resumir a obra como um todo, frisando os aspectos relevantes.

	2	10	Texto Moodle + Quizz	6 perguntas sobre benefícios e características da obra	Verificar os conceitos adquiridos ao longo do curso.
	3	30s	Enquete	Pergunta com 2 alternativas de resposta	Informar que terá outro módulo do curso.

No apêndice encontra-se a estrutura do curso de forma integral, dividida em páginas (sublinhadas de amarelo), e do mesmo modo em que foi disponibilizado às equipes (de execução e produção) para que o curso ficasse com esse devido formato na plataforma Moodle. As indicações em azuis são as figuras que deveriam ser inseridas e que foram disponibilizadas para ambas as equipes com as devidas nomenclaturas. Os campos em vermelho foram orientações para a equipe de finalização que subiu o conteúdo para a plataforma. Os itens em verde serviram para orientar a equipe de produção de objetos digitais.

3. Conclusão

A partir da realização deste trabalho, foi possível primeiramente verificar a relação entre a chegada da globalização, a facilidade de acesso a internet, o surgimento de uma sociedade com novas necessidades e a respectiva busca por suas resoluções, tanto no que se refere ao âmbito da escola quanto ao âmbito do trabalho, como é o caso da Editora Moderna.

Se por um lado houve uma expansão do mercado, com uma maior circulação de produtos e informações, por outro, notou-se uma dificuldade em realizar projetos que abrangiam uma quantidade considerável de pessoas, especialmente se esses participantes estavam distantes geograficamente. A partir dessa necessidade, o mercado corporativo adotou medidas já utilizadas na educação para formar e capacitar seus funcionários, a educação a distância.

Um ponto positivo a se destacar é que a Editora Moderna é uma empresa, mas que trabalha diretamente com educação, produzindo materiais que estão presentes nas escolas ao redor do país. Dessa forma, os funcionários e colaboradores já estavam de alguma forma mais inteirados a respeito das novas situações de aprendizagem e da multiplicação dos aparatos e objetos digitais à disposição do professor e dos alunos, se comparados a leigos no assunto, o que facilitou a implementação deste projeto.

Contudo, foi somente a partir da ideia central do curso, da inversão de papéis (colocar os responsáveis pela divulgação dos livros como alunos), que os participantes puderam não só se apropriarem a respeito das novas coleções, mas realmente conhecer na prática o novo modelo de educação e o perfil do aluno do século XXI: mais ativo e mais colaborador e participante na aprendizagem, principalmente através do uso das TIDCs:

Lidar com as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) não se torna apenas uma necessidade, mas também uma possibilidade de inserção em ambientes que fazem parte da vida cotidiana, de modo que dominá-las passa a ser uma forma de existir no mundo contemporâneo (ALMEIDA, SILVA, 2011; JOLY, SILVA, ALMEIDA, 2012; LÉVY, 2010 apud COMIN, 2014, p.448).

No que se refere ao ambiente digital, muitos dos funcionários já tinham ouvido falar do Moodle em suas visitas às escolas ou até mesmo de seus tempos de alunos

da graduação, mas desconheciam seus recursos. Ao construir o esqueleto do curso, percebeu-se que o mais interessante e indicado seria produzir um curso simples, que facilitasse o acesso à informação, mas que ao mesmo tempo usasse o potencial da plataforma e permitisse o acesso a uma gama de mídias variadas.

Houve uma seleção criteriosa das mídias, partindo do princípio que são mídias atuais e bastante recorrentes e conhecidas do público consumidor final do livro, os alunos. Concluiu-se, na montagem do curso, que cada tipo de mídia prevê um tipo de atuação especial do aluno, assim não foi com a mesma finalidade que se optou por uma animação, um podcast, e um e-book, por exemplo. Cada meio tem suas especificidades, que são mais ou menos adequadas para cada momento da aula ou do curso, conforme afirma Kenski (2005) em seu artigo sobre gestão e uso das mídias na educação:

Ao lado da parte operacional, é preciso ter cuidados especiais na seleção das atividades e de todo o programa de disciplinas e conteúdos que vão ser veiculados em determinado tipo de mídia. Saber definir qual o melhor tratamento para os conteúdos que serão trabalhados e qual a melhor forma de apresentá-los, de acordo com a mídia selecionada, também é uma função a ser realizada no processo de gestão das mídias em educação (KENSKI, 2005, p. 3).

Por fim, inferiu-se que a escolha por usar em treinamento corporativo a partir de uma prática pedagógica (transformar cada coleção em um curso) aproximou os colaboradores (assessores, consultores e coaches) da editora da realidade que eles têm de lidar no dia a dia: visitar escolas e defender em cada obra os aspectos que eles consideram mais importantes e relevantes na formação dos alunos.

Já a opção pelos cursos terem sido feitos a distância permitiu um ganho no tempo no que se refere ao deslocamento dos funcionários, uma relativa economia financeira (por não ter de ser feitos pequenos treinamentos por estado) e, sobretudo, expandiu a aptidão das equipes para lidar com recursos tecnológicos (valor imprescindível para quem lida com a educação privada). Além de promover a construção de um conhecimento compartilhado a partir de um objeto comum e legítimo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARVALHO, Luzia. A CONDIÇÃO HUMANA EM TEMPO DE GLOBALIZAÇÃO: A BUSCA DO SENTIDO DA VIDA. **Revista Visões**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 4, jan. 2008.

COMIN, Fabio Scorsolini. PSICOLOGIA DA EDUCAÇÃO E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO. **Revista Quadrimestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**, Minas Gerais, v. 18, n. 3, p. 447-455, set. 2014.

DALEPIANE, Sérgio. **Utilização das mídias na educação**: Um estudo de caso na escola estadual de Ensino Fundamental Nossa Senhora da Penha. 2012. 38 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialista em Mídias na Educação) - Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Rio Grande do Sul, 2012.

ESQUIÇATI, Yuri Aleixo Barone. **MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**: UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA PAUTADA NO USO DE ANIMAÇÕES JAPONESAS PARA O ENSINO DE GEOGRAFIA. 2014. 46 p. Dissertação (Especialista na Pós-Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino) - Polo UAB do Município de Paranaíba, Modalidade de Ensino a Distância, Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, Paraná, 2014.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 9 ed. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2004.

IANNI, Octavio. **Teorias da globalização**. 13 ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1995.

KENSKI, Vani Moreira. **Gestão e Uso das Mídias em Projetos de Educação A Distância**. Revista E-Curriculum, São Paulo, v. 1, n. 1, dez. - jul. 2005-2006. Disponível em: <<http://www.pucsp.br/ecurriculum>> Acessado em 05 out. 2018.

MENDONZA, Babette de Almeida Prado. **Educação, Redes Sociais e Cultura Digital**. São Carlos: Pixel, 2017.

MONTANARO, Paulo. **Aplicações pedagógicas de jogos digitais**. São Carlos: Pixel, 2017.

MOORE, Michael G. Towards a theory of independent learning and teaching. **Journal of Higher Education**, Ohio, v. 44, n. 12, pp. 661-679, dez. 1973.
Disponível em: <<http://www.ed.psu.edu/acsde/pdf/theory.pdf>> Acessado em 18 ago. 2018.

MORAN, Jose Manuel; VALENTE, José Armando. **Pontos e Contrapontos**. 1 ed. São Paulo: Summus Editorial, 2011.

NETO, Adolfo Tanzi. **DESIGN DE AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM E AS CONTRIBUIÇÕES DA PEDAGOGIA DOS MULTILETRAMENTOS, DOS ESTUDOS BAKHTINIANOS E DE REMIDIAÇÃO**. 2014. 120 p. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) - Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, São Paulo, 2014.

NOGARO, Arnaldo; ECCO, Idanir. MUDANÇAS ANTROPOLÓGICAS DECORRENTES DO USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TDICS). **Revista Reflexão e Ação**, Rio Grande do Sul, v. 21, n. 2, p. 383-398, jul. 2013.

PALLOFF, Rena; PRATT, Keith. **Construindo comunidades de aprendizagem no ciberespaço**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

PORFIRIO, Silvio; DE SOUZA, Francisco E.B.; CIPRIANO, Luis Carlos. **Textos multimodais: A nova tendência na comunicação**. 2015. Disponível em: <<http://observatoriodaimprensa.com.br/diretorio-academico/textos-multimodais-a-nova-tendencia-na-comunicacao/>>. Acesso em: 10 set. 2018.

PRETI, Oreste. **Autonomia do aprendiz na educação a distância**: significados e dimensões. Cuiabá: Nead/UFMT, 2005.

APÊNDICE

- Estrutura do Curso Makers

CAPA

Curso Makers

(figura 2)

Boas-vindas e informações gerais

* Aula 01 - Aquecimento

*Aula 02 - A coleção e o aluno do século XXI

*Aula 03 - Pilares: Narrativas Pessoais e Cultura Maker

*Aula 04 - Pilares: Metodologias Ativas e Metodologia Científica

*Aula 05 - Pilares: Competências Socioemocionais e BNCC

*Aula 06 - Encerramento

Boas vindas e informações Gerais

texto no moodle

Olá cursista, neste componente estudaremos os pilares que nortearam a formulação da coleção #Makers, verificando onde e como eles aparecem ao longo da obra.

Ao final do curso, você saberá:

- Referências básicas sobre da coleção.
- O perfil do estudante para qual a obra foi feita.
- Os pilares que constituem a coleção como um todo.
- Como as narrativas pessoais são abordadas no livro.
- Como e porque a cultura maker é um diferencial dessa obra.
- Exemplos de metodologias ativas ao longo do livro que favorecem o protagonismo do aluno.
- De que maneira os princípios da metodologia científica promovem o pensamento crítico.
- Algumas das competências socioemocionais abordadas no livro.
- Os pontos da BNCC presentes no Makers.
- Resumir a obra como um todo, frisando os aspectos relevantes.

Nosso curso está dividido em:

Aula	Nome	Tempo Mínimo Sugerido
Aula 01	Aquecimento	10 minutos
Aula 02	A coleção e o aluno do século XXI	15 minutos
Aula 03	Pilares: Narrativas Pessoais e Cultura Maker	15 minutos
Aula 04	Pilares: Metodologias Ativas e Metodologia Científica	15 minutos
Aula 05	Pilares: Competências Socioemocionais e BNCC	10 minutos
Aula 06	Encerramento	15 minutos

Total: 80 minutos.

Bons estudos!

Aula 01: Aquecimento

- Conhecendo a obra (Objeto Digital: ppt animado)
- Palavras Cruzadas (Jogos - Moodle)

Conhecendo a obra

texto no moodle

Caro cursista, está preparado para entrar no Mundo #Maker? Clique no ícone abaixo para começar essa jornada.

(INSERIR OBJETO DIGITAL: PPT ANIMADO)

PPT ANIMADO NO ESTILO TRANSIÇÃO DE SLIDES, SÓ COM TEXTOS, USANDO AS CORES DA OBRA (4 CORES) E DANDO DESTAQUE PARA OS TERMOS EM NEGRITO. USAR FIGURA 2 (FOTO DAS CAPAS) NA TELA 05*

Slides Tela 01: ATENÇÃO!

Tela 02: VEM AÍ, UM LIVRO **LANÇAMENTO DE INGLÊS**.

Tela 03: **Para ENSINO FUNDAMENTAL ANOS FINAIS**

Tela 04: #Makers - English on the move

Tela 05:* Fotos das capas

Tela 06: Uma coleção **TODA EM INGLÊS** (inclusive o manual do professor)

Tela 07: Para **DUAS a TRÊS AULAS SEMANAIS**

Tela 08: **TODA ALINHADA COM A BNCC**

Tela 09: Com **PORTAL EXCLUSIVO**

Tela 10: **#MAKERS DIGITAL**

Tela 11: E **PROJETOS DIGITAIS**

Tela 12: baseados nos princípios da **CULTURA MAKER**.

Tela 13: Aguarde!

Tela 14: RICHMOND

Palavras Cruzadas

texto no moodle

Agora que você já tem algumas informações importantes sobre a obra, faça a cruzadinha abaixo:

(CRIAR CRUZADINHA NO MOODLE)

- 1 - Nome da coleção lançamento de Inglês para 2019.
- 2 - Quantidade mínima de aulas para a qual a coleção foi pensada.
- 3 - Língua na qual foi escrito o manual do professor.
- 4 - Local onde ficam alocados muitos dos recursos digitais.
- 5 - Sigla da Base Nacional Comum Curricular.
- 6 - Nome do selo editorial de Inglês do Grupo Santillana.

Gabarito:

- 1- Makers
- 2- Duas
- 3- Inglês
- 4 - Portal
- 5 - BNCC

6 - Richmond

GLOSSÁRIO PARA A CRUZADINHA

Palavra: Makers

Definição: Nome da coleção lançamento de Inglês para 2019.

Palavra: Duas

Definição: Quantidade mínima de aulas para a qual a coleção foi pensada.

Palavra: Inglês

Definição: Língua na qual foi escrito o manual do professor.

Palavra: Portal

Definição: Local onde ficam alocados muitos dos recursos digitais.

Palavra: BNCC

Definição: Sigla da Base Nacional Comum Curricular.

Palavra: Richmond

Definição: Nome do selo editorial de Inglês do Grupo Santillana.

Aula 02 - A coleção e o aluno do século XXI

- Atividade: O aluno do Séc. XXI (Exercício de Arrastar)
- Podcast: O aluno do Séc. XXI (Objeto Digital)
- Pilares da coleção (Objeto Digital: Animação)

Atividade: O aluno do Séc. XXI

texto no moodle

A coleção *#Makers - English on the move* foi feita pensando no aluno do século XXI que é caracterizado por um novo perfil. Para você conhecer como é esse aluno e poder compreender a coleção, preparamos a atividade a seguir.

Abaixo temos algumas características do ensino tradicional e outras do século XXI. Arraste cada característica ao seu respectivo lugar.

(INSERIR ATIVIDADE TIPO ARRASTAR)

(CRIAR OBJETO DIGITAL COM DUAS COLUNAS DE ARRASTAR)

Aluno passivo	Foco no ensino
Aluno protagonista	Erro = fracasso
Aprendizagem individual	Tecnologia como ferramenta
Professor protagonista	Foco na Aprendizagem
Aluno ativo	Tecnologia como fim
Foco no resultado	Erro = autoaprendizagem
Foco no processo	Aprendizagem colaborativa
Competências	Inteligência = Nota

Gabarito:

TRADICIONAL	SÉCULO XXI
Aluno passivo	Aluno Ativo
Aprendizagem individual	Aprendizagem colaborativa
Professor protagonista	Aluno protagonista
Foco no ensino	Foco na aprendizagem
Foco no resultado	Foco no processo
Inteligência = Nota	Competências
Erro = Fracasso	Erro = Autoaprendizagem
Tecnologia como fim	Tecnologia como ferramenta

Podcast: O aluno do século XXI

(INSERIR PODCAST)

(DURAÇÃO MÉDIA 45s)

SOM AMBIENTE COM TRILHA DE INÍCIO AO FIM

Texto:

Como você percebeu no exercício, o aluno do século XXI é um aluno que tem um perfil mais ativo, tornando-se protagonista do processo de aprendizagem juntamente com o professor. Dessa forma, o conhecimento é construído de forma colaborativa, focando mais no processo do que em resultados. O ensino dá lugar a aprendizagem, o erro não é encarado como um fracasso, a internet é vista como uma aliada e o aluno, aos poucos, passa a constituir-se como um cidadão mais crítico, consciente e atuante.

Pilares da coleção

texto no moodle

Olá pessoal, agora que já refletimos um pouquinho sobre o **perfil do aluno do século XXI**, vamos entender como a coleção #Makers- English on the movie foi pensada.

O objetivo do livro é promover a aprendizagem do inglês centrada no **protagonismo do aluno** e no **desenvolvimento de suas habilidades linguísticas, cognitivas e socioemocionais**.

Dessa maneira, foram estabelecidos seis pilares:

- Narrativas pessoais
- Metodologias ativas
- Competências Socioemocionais
- Cultura Maker BNCC
- Metodologia Científica

Que interessante, né? Vamos vê-los um a um? Assista ao vídeo a seguir.

(INSERIR ANIMAÇÃO)

“ROTEIRO” EM ARQUIVO SEPARADO

Aula 03 - Pilares: Narrativas Pessoais e Cultura Maker

- Livro digital: Por dentro da obra (Objeto Digital)
- Atividade: Curta Metragem Bridge (Questionário - Moodle)
- Materiais de Estudo (Arquivo - Moodle)

Livro Digital: Por dentro da obra

(INSERIR OBJETO DIGITAL: E-BOOK)

DESENVOLVER E-BOOK DA SEGUINTE FORMA:

Capa: Foto da capa do Livro (figura 02)

Página 02: Olá pessoal, nesta etapa começaremos a conhecer a coleção *#Makers - English on the move* por dentro. Vamos identificar um a um os pilares que vimos na Aula 02, nas páginas e seções do livro. Os exemplos que serão apresentados estão no Volume 1. Preparados?

Página 03: Nesta aula, exploraremos os pilares NARRATIVAS PESSOAIS e CULTURA MAKER. (dar destaque para as duas palavras). (Incluir figura 04)

Página 04: **Título:** PILAR NARRATIVAS PESSOAIS.

Já sabemos que o pilar Narrativas Pessoais (deixar em laranja) **estimula os alunos a refletirem, formularem e emitirem opiniões.**

Ao observarmos a página ao lado, percebemos que há uma contextualização do tema através de narrativa. Em **WATCH**, primeiro os alunos devem pontuar suas expectativas sobre o vídeo e, depois de assistirem, são convidados a dar um posicionamento sobre o assunto, dizendo, no caso, com qual estudante do vídeo eles mais se identificaram.

Página 05: Foto da página do livro (figura 05)

(Sublinhar a seção Watch como na imagem abaixo)

Página 06: A seção **REACT** apresenta comentários sobre narrativas pessoais e permite que os alunos reflitam, formulem e emitam sua visão pessoal.

Já a seção **I WONDER** busca despertar no aluno autonomia, engajamento e curiosidade, uma vez que eles formulam hipóteses e devem buscar as respostas.

Além das narrativas pessoais, note que o layout da página remete ao website #MAKERSDigital, promovendo um aprendizado conectado entre o impresso e o digital.

Página 07: Foto da página do livro (figura 05)

Sublinhar (se possível colocar movimento) as seções **REACT** e **I WONDER** como na imagem abaixo.

Página 08: **Título:** PILAR CULTURA MAKER

O pilar Cultura Maker (deixar em laranja) estimula a experimentação e a inovação, fazendo com que as pessoas se tornem agentes nas soluções de problemas.

O livro #Makers traz um apêndice exclusivo para trabalhar esses princípios: **DIY** (Do It Yourself).

No exemplo ao lado, os alunos precisam colocar **a mão na massa** para construir uma placa para a escola, levando em consideração o formato, o material e a informação a ser escrita.

Página 09: [Foto da página do livro \(figura 06\)](#)

Página 10: Além disso, o livro #Makers English on The Move traz uma outra novidade: um website com **4 projetos** embasados nos princípios da cultura maker, divididos em estágios com orientações práticas da proposta e descrição das habilidades digitais trabalhadas.

Não se preocupe! Falaremos mais dele no próximo curso sobre o Makers, no qual exploraremos todos os recursos digitais.

Página 11: [Foto do layout da plataforma \(figura 07\)](#)

Página 12: [Para facilitar \(TÍTULO EM LARANJA\)](#)

Resumo dos exemplos que vimos do pilar **Narrativas Pessoais**

[\(Inserir figura 16\)](#)

Página 13: Resumo dos exemplos que vimos do pilar **Cultura Maker**

[\(Inserir figura 17\)](#)

Atividade: Curta Metragem Brigde (Questionário)

texto no moodle

Assista ao vídeo a seguir e responda: por que a primeira dupla de animais não solucionou o problema e a segunda conseguiu solucionar? E você, como tem encontrado as soluções para os seus desafios do dia-a-dia?

<https://www.youtube.com/watch?v=QsCUCtlOdW4>

(DEVE APARECER A RESPOSTA AUTOMÁTICA ABAIXO).

Resposta sugerida:

No vídeo apresentado, vemos que características como tamanho e força não foram suficientes para solucionar o problema. Foi preciso que os dois lados refletissem sobre a situação, avaliassem as próprias condições e encontrassem uma solução para o problema que fosse viável na situação. Ou seja, fizeram uma autoanálise (narrativas pessoais) e uma análise da situação como um todo para que pudessem agir (cultura maker).

Pensando nos pilares que acabamos de estudar, as Narrativas Pessoais são narrativas que estimulam o indivíduo a refletir e formular sua opinião a partir de suas vivências e conhecimentos e a Cultura Maker tem com princípio a solução de problemas.

Materiais de estudo

texto no moodle

Para visualizar as páginas dos livros mencionadas anteriormente, clique abaixo:

(DISPONIBILIZAR EM PDF ALGUNS DOS ARQUIVOS USADOS NO LIVRO DIGITAL PARA QUE OS ALUNOS POSSAM VISUALIZÁ-LOS MELHOR)

[Figura 05](#)

Figura 06
Figura 16
Figura 17

Aula 04: Pilares: Metodologias Ativas e Metodologia Científica

- Livro digital: Por dentro da obra (Objeto Digital)
- Atividade: Mapa Mental (Fórum - Moodle)
- Materiais de Estudo (Arquivo - Moodle)

Livro Digital: Por dentro da obra

(INSERIR OBJETO DIGITAL: E-BOOK)

DESENVOLVER E-BOOK DA SEGUINTE FORMA:

Capa: Foto da capa do Livro (figura 2)

Página 02: Diferente das outras coleções do nosso catálogo, a coleção *#Makers English on the move* tem como diferencial o trabalho com **Metodologias Ativas**. Além disso, em todas as unidades há uma seção dedicada exclusivamente ao trabalho com o **método científico** de investigação.

Página 03: Chegou a hora de descobrir onde encontramos os conceitos de METODOLOGIAS ATIVAS e METODOLOGIA CIENTÍFICA (dar destaque para as duas palavras) no livro. Lembrando que todos os exemplos foram retirados da do Volume 1. (Incluir figura 4)

Página 04: **Título:** PILAR METODOLOGIAS ATIVAS

Como vimos anteriormente, o pilar Metodologias Ativas (deixar em laranja) refere-se às estratégias que envolvem o aluno no seu próprio processo de aprendizagem.

Na página ao lado, por exemplo, na seção **LANGUAGE 2**, exercício 2, os alunos devem primeiro procurar no dicionário o significado de algumas palavras como *Crowded Noisy Quiet* para, então, usá-las na descrição das imagens.

Página 05: Foto da página do livro (figura 08)

Sublinhar (se possível colocar movimento) o exercício 2 como na imagem abaixo.

Página 06: As metodologias ativas são trabalhadas ao longo da obra e estão muito presentes nos trabalhos interdisciplinares.

O apêndice **Branch Out**, por exemplo, traz uma proposta de projeto interdisciplinar por semestre. No exemplo ao lado, os alunos devem selecionar os sinais de trânsito mais comuns em suas regiões, criar um jogo da memória, trocar com outro grupo, e então discutir sobre os sinais mais desrespeitados, criando uma lista.

Página 07: Foto da página do livro (figura 09)

Página 08: **Título:** Pilar METODOLOGIA CIENTÍFICA

O Pilar Metodologia Científica (deixar em laranja) promove o pensamento crítico, pois estimula a ativação, a mobilização e a combinação de conhecimentos.

Um grande diferencial da coleção é trazer uma seção que trabalha exclusivamente esses fatores: a seção **Investigate**.

A seção Investigate sempre terá uma atividade separada em 3 partes: Collect Data, Analyze the Data e Draw a Conclusion.

Página 09: Foto da página do livro (figura 10)

Página 10: Um exemplo dessa atividade é a proposta ao lado, no qual o aluno em *Collect Data* deve anotar, durante a semana, o tempo de duração de suas atividades pós-aula.

Em seguida, em *Analyze the Data*, o aluno deve analisar tais dados como por exemplo quanto tempo durante a semana eles gastam ficando no telefone.

E por fim, em *Draw a Conclusion*, chegar à conclusão de quantas horas livres ele possui por semana.

Página 11: [Foto da página do livro \(figura 10\)](#)

[Sublinhar \(se possível colocar movimento, um de cada vez\) os itens *Collect Data*, *Analyze the Data* e *Draw a Conclusion*.](#)

Página 12: [Para facilitar \(TÍTULO EM LARANJA\)](#)

Resumo dos exemplos que vimos do pilar **Metodologias Ativas**

[\(Inserir figura 18\)](#)

Página 13: Resumo dos exemplos que vimos do pilar **Metodologia Científica**

[\(Inserir figura 19\)](#)

Atividade: Mapas Mentais

texto no moodle

Chegou a hora de colocarmos a mão na massa. Sabendo que o emprego de metodologias ativas pode ser realizado através da elaboração de mapas mentais ou conceituais, que tal criarmos nossos próprios Mapas Mentais? Se você não sabe o que é isso ou não sabe como fazer, clique no tutorial abaixo.

[\(INSERIR PDF TUTORIAL\) – ARQUIVO SEPARADO](#)

Reproduza o mapa mental da figura a seguir e crie ramificações dentro de cada pilar descrevendo as principais características de cada um. (Se necessário, assista novamente a animação disponível na aula 02). Poste seu mapa no fórum para que os demais colegas possam ver e comentar.

Exemplo: [\(Inserir Figura 11\)](#)

Materiais de estudo

Para visualizar as páginas dos livros mencionadas anteriormente, clique abaixo:

[\(DISPONIBILIZAR EM PDF ALGUNS DOS ARQUIVOS USADOS NO LIVRO DIGITAL PARA QUE OS ALUNOS POSSAM VISUALIZÁ-LOS MELHOR\)](#)

[Figura 08](#)

[Figura 09](#)

[Figura 10](#)

[Figura 18](#)

[Figura 19](#)

Aula 05: Pilares: COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS E BNCC

- Livro digital: Por dentro da obra (Objeto Digital)
- Atividade: Forca (Jogo - Moodle)
- Materiais de Estudo (Arquivo - Moodle)

Livro Digital: Por dentro da obra

(INSERIR OBJETO DIGITAL: E-BOOK)

DESENVOLVER E-BOOK DA SEGUINTE FORMA:

Capa: Foto da capa do Livro (figura 2)

Página 02: Já está quase acabando nossa jornada pelos pilares da coleção. Mas ainda faltam dois pilares que são tão importante quanto os demais e estão sendo comentados em quase todas as escolas espalhadas pelo Brasil. Sua curiosidade foi atizada?

Página 03: Nesta aula vamos identificar o trabalho com as COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS (dar destaque para a palavra) no livro e o alinhamento com a BNCC (dar destaque para a palavra). Lembrando que todos os exemplos foram retirados da do Volume 1. (Incluir figura 4)

Página 04: Título: PILAR COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS

O livro #Makers visa o desenvolvimento de Competências Socioemocionais (deixar em laranja), estimulando os alunos a refletirem sobre pensamentos, comportamentos e atitudes, e promover sua autonomia.

Como é possível verificar na página ao lado, o símbolo (inserir FIGURA 12) indica atividades que promovem o trabalho com essas competências e aparecem especialmente após a seção **Local and Global**.

Página 05: Foto da página do livro (figura 13)

Sublinhar (se possível colocar movimento) o exercício destacado na imagem abaixo.

Página 06: No livro, as próprias temáticas envolvem a abordagem de competências como por exemplo a abertura a novas experiências, a organização, a inclusão e o engajamento social. O professor encontra as competências descritas no manual do professor.

No exemplo ao lado, há a descrição de um trabalho de construção de relacionamentos, incentivando que os alunos estabeleçam e mantenham relacionamentos saudáveis com diversos indivíduos e grupos. Há dicas e instruções para o professor encorajar a participação dos alunos.

Página 07: Foto da página do livro (figura 14)

Sublinhar (se possível colocar movimento) o exercício destacado (*Draw a Conclusion Activity 1*) na imagem abaixo.

Página 08: Título: PILAR BNCC

Um grande diferencial da obra #Makers é o alinhamento com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (deixar em laranja), respeitando pontos como a Multiculturalidade.

A seção **Local and Global**, por exemplo, expande o tema da unidade para uma perspectiva global, promovendo discussões sobre assuntos presentes em diversos países através do uso do inglês como língua franca.

Página 09: [Foto da página do livro \(inserir figura 13 novamente, mas destacando outro trecho\)](#). [Sublinhar \(se possível colocar movimento\) a seção Local e Global como na imagem abaixo](#).

Página 10: Outros pontos alinhados com a BNCC são: proposta estrutura em 3 fases de estudo; trabalho com gêneros textuais (na página ao lado está sendo mostrado um perfil de rede social) e produção escrita no mesmo gênero; integração dos conteúdos digitais e impressos.

Além de itens já vistos como trabalho com princípios de metodologias ativas e narrativas pessoais; desenvolvimento de competências socioemocionais; estímulo ao protagonismo, posicionamento e pensamento crítico do aluno.

Página 11: [Foto da página do livro \(figura 15\)](#). [Sublinhar \(se possível colocar movimento\) o Before Reading, conforme imagem abaixo](#).

Página 12: [Para facilitar \(TÍTULO EM LARANJA\)](#)

Resumo dos exemplos que vimos do pilar **Competências Socioemocionais** ([Inserir figura 20](#))

Página 13: Resumo dos exemplos que vimos do pilar **BNCC** ([Inserir figura 21](#))

Atividade: Força
texto no moodle

Ainda falando do Pilar Competências Socioemocionais, vamos resgatar o conhecimento de vocês sobre algumas competências que podem ser trabalhadas em sala de aula eu que vão ampliar seu repertório para conversar nas escolas:

(3 OPÇÕES DE FORÇA) (Mostrar primeira e última letra)

RESPOSTAS: Autocontrole

Persistência

Pensamento Crítico

GLOSSÁRIO PARA A FORÇA

Palavra: Autocontrole

Definição: Competência desenvolvida quando o aluno tem gestão de suas emoções, ou seja, consegue manter o equilíbrio mental mesmo em situações adversas.

Palavra: Persistência

Definição: Competência socioemocional caracterizada pela busca por novas alternativas quando as opções anteriores não deram certas.

Palavra: Pensamento crítico

Definição: Capacidade de organizar com clareza os pensamentos de modo a filtrar o que é relevante e pertinente.

Materiais de estudo

Para visualizar as páginas dos livros mencionadas anteriormente, clique abaixo:

(DISPONIBILIZAR EM PDF ALGUNS DOS ARQUIVOS USADOS NO LIVRO DIGITAL PARA QUE OS ALUNOS POSSAM VISUALIZÁ-LOS MELHOR)

Figura 13

Figura 14

Figura 15

Figura 20

Figura 21

Aula 06: Encerramento

- Infográfico (pdf)
- Atividade: Qual é o pilar (Quizz - Moodle)
- Enquete (Enquete - Moodle)

Infográfico

texto no moodle

Chegamos no encerramento do módulo 1 do nosso curso! Agora que vocês já se apropriaram bastante sobre a coleção, segue um infográfico que sintetiza aspectos relevantes da obra #Makers e que vai ajudá-los a estudar. Fique à vontade para imprimir!

(INSERIR PDF INFOGRÁFICO) - ARQUIVO SEPARADO

Atividade: Qual é o pilar? (Quizz - Moodle)

texto no moodle

Para finalizar, vamos testar os conhecimentos adquiridos ao longo do curso com um quizz? Clique abaixo para começar a jogar.

Pergunta 01: Identifique o pilar através do benefício que ele traz para a obra.

Benefício: estimular os processos mentais de reflexão, formulação e emissões de pontos de vista, com conteúdos audiovisuais.

- a) **Narrativas Pessoais (resposta correta)**
- b) Metodologias Ativas
- c) BNCC
- d) Metodologia Científicas
- e) Cultura Maker

Pergunta 02: Identifique o pilar através do benefício que ele traz para a obra.

Benefício: promover uma formação integradora e cidadã e o desenvolvimento das competências linguísticas, cognitivas e socioemocionais dos alunos.

- a) Metodologias Ativas
- b) Cultura Maker
- c) **BNCC (resposta correta)**
- d) Metodologia Científica
- e) Narrativas Pessoais

Pergunta 03: Identifique o pilar através do benefício que ele traz para a obra.

Benefício: desenvolver o pensamento científico e o raciocínio lógico e embasado com ativação, mobilização e combinação de conhecimentos.

- a) Cultura Maker
- b) Metodologias Ativas
- c) **BNCC**

- d) **Metodologia Científica (resposta correta)**
- e) Competências Socioemocionais

Pergunta 04: Identifique o pilar através do benefício que ele traz para a obra.

Benefício: desenvolver habilidades e estimular a criatividade e o pensamento crítico e processual, além de oferecer ao aluno novas oportunidades de mobilizar conhecimentos com base em sua autonomia e engajamento:

- a) Competências Socioemocionais
- b) BNCC
- c) **Cultura Maker (resposta correta)**
- d) Narrativas pessoais
- e) Metodologias Ativas

Pergunta 05: Identifique o pilar através do benefício que ele traz para a obra.

Benefício: estimular os alunos a refletir sobre pensamentos, comportamentos e atitudes e promover sua autonomia, tornando-os mais independentes e engajados.

- a) Cultura Maker
- b) Narrativas Pessoais
- c) Metodologia Científica
- d) **Competências Socioemocionais (resposta correta)**
- e) BNCC

Pergunta 06: Identifique o pilar através do benefício que ele traz para a obra.

Benefício: incentivar a participação dos alunos no processo de ensino-aprendizagem, tornando-os protagonistas. Além de promover a reflexão, a busca por conhecimento, o engajamento e, e uma maior interação entre todos os participantes.

- a) **Metodologias Ativas (resposta correta)**
- b) BNCC
- c) Cultura Maker
- d) Metodologia Científica
- e) Narrativas Pessoais

Enquete

Você está ansioso para o próximo módulo do curso no qual conheceremos todos os recursos digitais da obra #Makers- English on the move?

() Claro! () Com certeza!

- Roteiro Animação

Tempo estimado: em torno de 5 minutos.

Cena	Cenário	Imagem	Audio	Trilha sonora
1	Fundo preto (neutro)	<p>Boneco/narrador aparece acenando para os telespectadores.</p> <p>Descrição do boneco: homem, jovem (cerca de 35 anos), de óculos, camiseta, calça jeans e tênis, professor. (personagem que orna com o universo "maker")</p>	Olá pessoal, agora que já refletimos um pouquinho sobre o perfil do aluno do século XXI,	<p>Voz masculina (do professor) narrando.</p> <p>Uma música baixinha de fundo, que ocorre durante todo o vídeo.</p>
2	Fundo preto (neutro)	Professor narrador continua falando e as capas (FIGURA 2) dos livros aparecem.	vamos entender como a coleção #Makers- English on the movie foi pensada.	<p>Voz masculina (do professor) narrando.</p> <p>Música suave no fundo da fala.</p>

3	Fundo preto (neutro)	<p>Professor narrador continua na lateral da tela e algumas palavras vão surgindo, até formar um círculo.</p> <p>As palavras são: reflexão, protagonismo, habilidades, colaboração, competências, experimentação, formação cidadã, compartilhamento, observação, resolução de problemas, relevância social, investigação, aprendizagem consciente, mão na massa, raciocínio lógico, tomada de decisão, engajamento.</p>	<p>O objetivo do livro é promover a aprendizagem do inglês centrada no protagonismo do aluno e no desenvolvimento de suas habilidades linguísticas, cognitivas e socioemocionais.</p>	<p>Voz masculina (do professor) narrando.</p> <p>Música suave no fundo da fala.</p>
4	Fundo preto (neutro)	<p>Professor narrador continua falando e à medida que a voz vai narrando, os pilares vão surgindo, compondo uma imagem +- assim:</p>	<p>Dessa maneira, foram estabelecidos seis pilares: Narrativas pessoais Metodologias ativas Competências Socioemocionais Cultura Maker BNCC e Metodologia Científica</p>	<p>Voz masculina (do professor) narrando.</p> <p>Música suave no fundo da fala.</p> <p>Cada item novo (pilares) deve surgir com uma onomatopéia para dar destaque (a mesma para todos).</p>

5	Fundo preto (neutro)	O infográfico acima deve girar como se fosse uma roleta. E parar no Cultura Maker. Palavra CULTURA MAKER deve aumentar.	Que interessante, né? Vamos vê-los um a um? Começando por...(PAUSA) Cultura Maker.	Voz masculina (do professor) narrando. Música suave no fundo da fala. Barulho da roleta girando.
6	Um quarto (de jovem, do professor) com uma mesa e um computador.	Professor narrador aparece sentado, trabalhando no computador.	A Cultura Maker é um movimento que estimula a experimentação e a inovação,	Voz masculina (do professor) narrando. Música suave no fundo da fala.
7	Um quarto (de jovem, do professor) com uma mesa e um computador.	Professor narrador tendo ideias e trabalhando animadamente.	que são características fundamentais (falar a palavra "fundamentais" com ênfase) para serem desenvolvidas no aluno do século XXI.	Voz masculina (do professor) narrando. Música suave no fundo da fala.

8	Rua com buraco na via.	Professor narrador tira foto do buraco com seu celular.	A Cultura Maker estimula que as pessoas sejam agentes na solução de problemas.	Voz masculina (do professor) narrando. Música suave no fundo da fala.
9	Fundo preto (neutro)	Na tela aparecem 3 imagens: grupo de pessoas + lâmpada (referindo-se às ideias) e um computador	Para ela existir, basta reunir pessoas engajadas, boas ideias e conexão com a internet.	Voz masculina (do professor) narrando. Música suave no fundo da fala.
10	Sala de aula	Alunos (adolescentes) montando robôs.	Na educação, os princípios da cultura maker são aplicados na resolução de problemas e em atividades “mão na massa”.	Voz masculina (do professor) narrando. Música suave no fundo da fala.

11	Fundo preto (neutro)	Volta o professor narrador, ele gira a roleta e agora cai em Narrativas pessoais. NARRATIVAS PESSOAIS aparecem em destaque.	Estou ansioso pelo próximo pilar. Giraaaa roleta.. (PAUSA) Narrativas pessoais.	<p>Voz masculina (do professor) narrando.</p> <p>Música suave no fundo da fala.</p> <p>Barulho da roleta girando.</p>
12	Sala de televisão de uma casa	Professor narrador assistindo um vídeo e pensando sobre o conteúdo.	As narrativas pessoais são aquelas que estimulam os indivíduos a refletirem,	<p>Voz masculina (do professor) narrando.</p> <p>Música suave no fundo da fala.</p>
13	Sala de televisão de uma casa	Personagem narrador conversando com outro Personagem 2 (mulher, jovem), “emitindo suas opiniões”.	formularem e emitirem visões pessoais.	<p>Voz masculina (do professor) narrando.</p> <p>Música suave no fundo da fala.</p>

14	Sala de aula	Professor narrador agora está falando na sala de aula e os alunos (adolescentes) pensando sobre o que ela está falando.	Na educação, a narrativa pessoal é importante para fazer o aluno pensar a partir do seu próprio cotidiano	<p>Voz masculina (do professor) narrando.</p> <p>Música suave no fundo da fala.</p>
15	Sala de aula	Um aluno (tanto faz as características desde que seja adolescente) falando e os demais colegas ouvindo.	e também ensiná-lo a escutar outros pontos de vista.	<p>Voz masculina (do professor) narrando.</p> <p>Música suave no fundo da fala.</p>
16	Fundo preto (neutro)	Professor narrador gira a roleta e cai no Metodologias Ativas. METODOLOGIAS ATIVAS aparece em destaque.	Vamos para o próximo? (PAUSA) Metodologias Ativas. Vamos ver...	<p>Voz masculina (do professor) narrando.</p> <p>Música suave no fundo da fala.</p> <p>Barulho da roleta girando.</p>

17	Sala de aula com lousa digital	Professor narrador dando aula, utilizando uma lousa digital.	As metodologias ativas são estratégias utilizadas para fazer com que todos os envolvidos na aprendizagem sejam ativos.	Voz masculina (do professor) narrando. Música suave no fundo da fala.
18	Saula de aula	O professor narrador e os alunos aparecem numa roda de conversa, discutindo.	Isso quer dizer que além do professor, o aluno participa da construção do conhecimento,	Voz masculina (do professor) narrando. Música suave no fundo da fala.
19	Sala de aula com equipamentos de informática	Grupo de alunos pesquisando em celulares, tablets e no computador.	pesquisando, experimentando e buscando informação.	Voz masculina (do professor) narrando. Música suave no fundo da fala.

20	Calçada de uma avenida movimentada	Grupo de pessoas de várias idades andando e usando celulares, tablets, fones de ouvido. O professor narrador está no meio delas.	As metodologias ativas são indispensáveis na nossa sociedade atual,	Voz masculina (do professor) narrando. Música suave no fundo da fala.
21	Fundo preto (neutro)	Aos poucos, um a um, vão aparecendo equipamentos eletrônicos: celulares, tablets, computadores, gps, ipods, rádio, notebook...	já que a todo momento usamos as tecnologias digitais para nos ajudar a adquirir informação e conhecimento.	Voz masculina (do professor) narrando. Música suave no fundo da fala.
22	Fundo preto (neutro)	Professor narrador gira a roleta e cai em Metodologia Científica. METODOLOGIA CIENTÍFICA aparece em destaque.	E agora. Qual será? (PAUSA) Metodologia Científica.	Voz masculina (do professor) narrando. Música suave no fundo da fala. Barulho da roleta girando.

23	Quarto do jovem professor	Professor narrador deitado na cama, pesquisando em uma pilha de livros, com o notebook na frente.	A Metodologia científica é muito importante quando falamos de educação,	Voz masculina (do professor) narrando. Música suave no fundo da fala.
24	Fundo preto (neutro)	Cérebro do professor funcionando, em movimento.	afinal ela ajuda a promover o pensamento crítico.	Voz masculina (do professor) narrando. Música suave no fundo da fala.
25	Fundo preto (neutro)	Professor aparece no canto e as palavras HIPÓTESE, COLETA DE DADOS, ANÁLISE E CONCLUSÃO aparecem ao redor dele, em destaque.	É através da Metodologia científica que levantamos hipóteses, coletamos dados e analisamos temas e situações com uma maior profundidade.	Voz masculina (do professor) narrando. Música suave no fundo da fala.

<p>26</p>	<p>Fundo preto (neutro)</p>	<p>Conclusões saindo do cérebro do professor.</p>	<p>Dessa forma, usando o raciocínio lógico, conseguimos chegamos a conclusão sobre assuntos que não dominávamos antes.</p>	<p>Voz masculina (do professor) narrando.</p> <p>Música suave no fundo da fala.</p>
<p>27</p>	<p>Fundo dividido em 6 espaços</p>	<p>Imagem quadriculada (6 quadrados), na qual em cada quadrado aparece uma ação: alguém trabalhando, outro estudando, outro com perguntas, outro escrevendo...</p>	<p>Adquirir noções sobre Metodologia Científica é fundamental para todo e qualquer cidadão, nas mais variadas etapas da vida.</p>	<p>Voz masculina (do professor) narrando.</p> <p>Música suave no fundo da fala.</p>
<p>28</p>	<p>Fundo preto (neutro)</p>	<p>Professor narrador aparece falando com os telespectadores</p>	<p>Vocês tão vendo quanta coisa interessante tem no Makers? Ainda não acabou.</p>	<p>Voz masculina (do professor) narrando.</p> <p>Música suave no fundo da fala.</p>

29	Fundo preto (neutro)	Professor narrador gira a roleta e cai no Competências Socioemocionais. COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS aparece em destaque.	Vamos escolher o próximo item....qual será? (PAUSA) Competências Socioemocionais	Voz masculina (do professor) narrando. Música suave no fundo da fala. Barulho da roleta girando.
30	Fundo preto (neutro)	Professor Narrador executando diferentes ações ao mesmo tempo: Falando ao telefone, escrevendo um texto, lendo um livro, segurando um copo, acessando o computador. A ideia é que ele tenha mais braços para dar conta de tudo.	Competências Socioemocionais é o nome dado ao conjunto de conhecimentos, habilidades,	Voz masculina (do professor) narrando. Música suave no fundo da fala.
31	Calçada de uma avenida movimentada	Pessoas ocupadas na cidade.	atitudes e competências necessários para se enfrentar o século XXI.	Voz masculina (do professor) narrando. Música suave no fundo da fala.

32	Fundo preto (neutro)	Cabeça do professor, acima dela uma pilha de livros, o sinal +, e alguns emojis de emoções: triste, feliz, com raiva, com vergonha.	As competências socioemocionais transcendem os aprendizados relacionados aos conteúdos acadêmicos,	Voz masculina (do professor) narrando. Música suave no fundo da fala.
33	Fundo preto (neutro)	4 imagens do professor, cada uma com um sentimento diferente: triste, feliz, bravo e tímido.	e visam colocar em prática melhores atitudes e habilidades para controlar as emoções, alcançar os objetivos, demonstrar empatia, tomar decisões etc.	Voz masculina (do professor) narrando. Música suave no fundo da fala.
34	Fundo preto (neutro)	Cabeça do professor aberta e acima uma esteira na qual caem livros, carinhas tristes, lâmpadas(ideias), coração. Ideia sugerida:	É um processo de formação integral do aluno, no qual cada competência pode ser mais ou menos relevante, dependendo do contexto.	Voz masculina (do professor) narrando. Música suave no fundo da fala.

35	Fundo preto (neutro)	Professor narrador aparece falando com os telespectadores.	Estamos chegando ao fim da nossa jornada...	<p>Voz masculina (do professor) narrando.</p> <p>Música suave no fundo da fala.</p>
36	Fundo preto (neutro)	Roleta gira e cai em BNCC. BNCC apare em destaque.	O único pilar que falta é BNCC.	<p>Voz masculina (do professor) narrando.</p> <p>Música suave no fundo da fala.</p> <p>Barulho da roleta girando.</p>
37	Sala de aula	Professor narrador falando inglês com a turma. Para simbolizar o inglês, devem sair da boca dele pequenas imagens referentes aos EUA (bandeira, dólar, estátua da liberdade) ou à Inglaterra (bandeira, cabine telefônica, Big Ben).	A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) prioriza a função social e polícita da língua inglesa,	<p>Voz masculina (do professor) narrando.</p> <p>Música suave no fundo da fala.</p>

38	Fundo preto (neutro)	Aparece só um globo girando.	ou seja, desvincula-se da noção de pertencimento a determinado território	<p>Voz masculina (do professor) narrando.</p> <p>Música suave no fundo da fala.</p>
39	Fundo preto (neutro)	Alguns elementos vão surgindo (uma a um) no globo para mostrar que fazer referências a outros países.	e prioriza a interculturalidade; a reflexão crítica sobre diferentes modos de ver e analisar o mundo.	<p>Voz masculina (do professor) narrando.</p> <p>Música suave no fundo da fala.</p>
40	Rua com gramado	<p>Professor narrador andando com alunos e recolhendo lixos nas ruas.</p> <p>É importante que os alunos tenham aparências distintas, um gordo, um magro, um asiático, um negro etc.</p>	A BNCC prevê que o domínio da língua inglesa possibilita o engajamento e a participação dos alunos	<p>Voz masculina (do professor) narrando.</p> <p>Música suave no fundo da fala.</p>

41	Sala de aula	Mesmo alunos agora estão na aula, divididos em pequenos grupos, reciclando o lixo.	em um mundo cada vez mais globalizado, no qual é necessário e fundamental o exercício da cidadania.	Voz masculina (do professor) narrando. Música suave no fundo da fala.
42	Fundo preto (neutro)	Professor narrador falando com os telespectadores.	Viu quanta coisa o Makers proporcioná para os nossos alunos?	Voz masculina (do professor) narrando. Música suave no fundo da fala.
43	Fundo preto (neutro)	Imagem das capas dos livros (FIGURA 2) e narrador falando com os telespectadores.	Nas próximas aulas você descobrir onde encontrar cada um desses pilares no livro!	Voz masculina (do professor) narrando. Música suave no fundo da fala.

44	Fundo preto (neutro)	Professor narrador dando tchau.	Foi um prazer estar com vocês pessoal, tchau! Até a próxima.	<p>Voz masculina (do professor) narrando.</p> <p>Música suave no fundo da fala.</p>
45	Fundo preto (neutro)	Logo Richmond	-	Música suave.

- Infográfico

#MAKERS ENGLISH ON THE MOVE



#MAKERS 1

APÊNDICES

Workbook integrado e destacável;
DIY (espaço para trabalho com a Cultura Maker);
Language Reference (explicações e atividades);
Branch Out (2 projetos interdisciplinares);
Glossário.



#MAKERS 3

MANUAL DO PROFESSOR

Todo em inglês;
Com atividades para para fast e slow learners.

RECURSOS DIGITAIS

Livro Digital interativo;
Real Time View;
Portal Exclusivo #Makers Digital;
Projetos Make it em 4 etapas;
Canal no Youtube;
Portal Educacional.

LIVRO

Composto por 8 unidades regulares + Welcome unit;
Uma revisão a cada duas unidades.



#MAKERS 2

DIFERENCIAIS DA OBRA

Trabalho de desenvolvimento das Competências Socioemocionais;
Trabalho com Metodologias Ativas de ensino;
Apêndice que propõe um trabalho totalmente pautado nos preceitos da Cultura Maker;
Seção em todas as unidades dedicada exclusivamente ao trabalho com o Método Científico de investigação.



#MAKERS 4

Richmond

