

Prática de letramento com tecnologias digitais e com gamificação

Mariana A. Vicentini - amarivicentini@gmail.com

Adriana Fischer – adrfischer@furb.br

Comunicação oral gamificada
Abertura/introdução da proposta: As práticas de comunicação oral em aulas de linguagens são fundamentais para desenvolver a expressão verbal dos alunos, aprimorando sua fluência e capacidade de argumentação. O gênero comunicação oral também possibilita o estímulo ao pensamento crítico, promove a interação entre os estudantes e desenvolve habilidades de escuta ativa e empatia.
Tema/tópico: Comunicação oral ¹ (tema de escolha do professor ou estudantes)
Objetivo: Possibilitar o uso contextualizado da oralidade em aulas de linguagens; 'discutir os modos como as Tecnologias Digitais integram nossas rotinas diariamente'.
Artefatos sociais ou recursos tecnológicos: Classcraft ² (para uma aula gamificada com tecnologias digitais): https://www.classcraft.com/pt/ Aplicativos de apresentação de slides. Power Point Canva: https://www.canva.com/ Google Slides: https://docs.google.com/ Prezi: https://prezi.com/pt/
Métodos/etapas: <ol style="list-style-type: none">1) A turma é dividida em equipes de até três estudantes2) O professor inicia uma discussão sobre os usos que faz de tecnologias digitais em seu dia a dia (pode ser com base em uma apresentação ou usando técnicas de <i>storytelling</i>).3) O professor indica questões direcionadoras para que as equipes reflitam sobre os usos de tecnologias digitais em seu dia a dia (cada equipe pode receber questões diferentes)4) Os estudantes devem elaborar uma apresentação em resposta às perguntas fornecidas pelo professor, trazendo exemplos práticos de usos das tecnologias digitais em sua rotina.

¹ Como exemplo, este plano apresenta uma proposta de comunicação oral com enfoque em tecnologias digitais

² Versão com baixa tecnologia no anexo 2

- 5) Os estudantes devem socializar suas apresentações, na língua em enfoque. Podem ser adicionados à apresentação imagens, vídeos, manchetes, entre outros elementos que forem do interesse dos estudantes.
- 6) O feedback pode ser dado após as apresentações, de forma coletiva. Os demais estudantes podem fazer apontamentos aos colegas, como forma de desenvolvimento do posicionamento crítico sobre a temática e sobre o uso da língua em foco.

Quer saber mais?

<https://seer.ufrgs.br/organon/article/view/100872>

IDENTIDADES EM PRÁTICAS DE LETRAMENTOS COM TECNOLOGIAS DIGITAIS: COMUNICAÇÃO ORAL GAMIFICADA EM UM CLUBE DE INGLÊS

Autoras:

Adriana Fischer - Universidade Regional de Blumenau (FURB)

Mariana Vicentini - Universidade Regional de Blumenau (FURB)

VICENTINI, M. A. Práticas de letramentos com tecnologias digitais: gamificação em um clube de inglês no ensino médio. 2019. **Dissertação** (Mestrado em Educação) – Fundação Universidade Regional de Blumenau.

Anexo 2 - Exemplo de quadro para gamificação de atividade de comunicação oral (versão sem tecnologia)

Fase	Descrição
Fase 1 – Preparação	<ol style="list-style-type: none"> a) Introdução ao tema das tecnologias digitais e sua importância na sociedade. b) Organização dos grupos com nomes relacionados à tecnologia. c) Definição de regras e objetivos da atividade gamificada. d) Apresentação do professor
Fase 2 - Desafios	<ol style="list-style-type: none"> a) Desafio 1: Pesquisa sobre uma tecnologia digital específica (exemplo: inteligência artificial, realidade virtual, blockchain etc.) – ou sobre questões indicadas pelo professor. b) Desafio 2: Elaboração de uma apresentação oral sobre a tecnologia pesquisada, abordando sua definição, funcionamento e aplicações. c) Desafio 3: Preparação de um argumento persuasivo defendendo a importância da tecnologia escolhida e seu impacto na sociedade.

Fase 3 - apresentações	<ul style="list-style-type: none"> a) Cada grupo realiza sua apresentação oral, utilizando recursos visuais e multimídia para enriquecer a comunicação. b) Os demais grupos avaliam as apresentações com base em critérios pré-estabelecidos (clareza, organização, persuasão, etc.).
Fase 4 - Debate	<ul style="list-style-type: none"> a) Realização de um debate sobre as tecnologias digitais, onde cada grupo defende a importância da sua tecnologia e refuta argumentos dos outros. b) Incentivo à troca de ideias, argumentação sólida e respeito às opiniões divergentes.
Fase 5 - Premiação	<ul style="list-style-type: none"> a) Premiação simbólica para o grupo com a melhor apresentação e argumentação persuasiva
Fase 6 - Feedback	<ul style="list-style-type: none"> a) Discussão em grupo sobre o aprendizado adquirido durante a atividade, destacando a importância da comunicação oral e da pesquisa em tecnologia. b) Feedback individual e coletivo sobre a experiência gamificada.