

Do vocabulário às competências multimédia

A professora Riin combina vocabulário em inglês com competências de edição de som numa atividade inserida no dia de *e-learning*.

Resumo

A Aprendizagem Integrada de Conteúdos e de Língua (AICL) pode servir para contextualizar as suas aulas de língua estrangeira. Nesta situação, os alunos praticam vocabulário ao mesmo tempo que praticam edição de conteúdos áudio. Ao gravarem e processarem fisicamente o som, irão também começar a reparar nos fatores que podem afetar a sua qualidade. Esta pode ser uma excelente ocasião para colaborar com os colegas professores de TIC. No decorrer da atividade, a professora mantém os alunos ativos através da troca de ideias e jogos de perguntas *online*, o que também a ajuda a avaliar formativamente o seu trabalho.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

O apoio da Comissão Europeia à elaboração desta publicação não confirma a aprovação dos conteúdos, os quais refletem apenas a opinião dos autores. A Comissão não é responsável pelo uso que possa ser feito das informações nela contidas.

Palavras-chave

Multimédia, personalização, sondagem em sala de aula, edição de conteúdos áudio, vocabulário, línguas estrangeiras, AICL

Ficha de referência rápida	
País	Estónia
Disciplina	Línguas estrangeiras
Nível de execução	Avançado
Ferramenta AFD (avaliação formativa digital)	Sondagem em sala de aula, painel visual/ferramenta de monitorização
Objetivos	Aprender vocabulário novo e melhorar as competências digitais e colaborativas dos alunos
Pré-requisitos	Conta de aluno no Google Education, dispositivo de gravação de som (ex.: <i>smartphone</i>)
Faixa etária do grupo-alvo	12-13
Ferramentas e recursos	Google Sites , Google Sheet , Mentimeter , Wooclap , Quizlet , H5P
Duração	2 sessões

Contexto

As aulas de língua estrangeira proporcionam a oportunidade de combinar a aprendizagem de línguas com conteúdos de outras disciplinas ou competências



transversais. A **professora Riin Saadjärv** da [Puhja School](#), em Tartumaa, leciona competências multimédia no âmbito das suas aulas de inglês.

A atividade

Nuvem de palavras

A professora **Riin** começou com uma nuvem de palavras na **Mentimeter** para perguntar aos alunos qual seria a finalidade da aula. Uma nuvem de palavras é uma visualização de dados simples, mas eficaz; a dimensão das palavras apresentadas depende de quantos alunos inseriram a mesma palavra.

Como segunda etapa, pediu aos alunos que debatessem a razão pela qual algumas palavras-chave ocorriam mais frequentemente do que outras. O resultado da nuvem de palavras foi incluído numa página *web* especial feita a partir do [Google Sites](#) (ver Figura 1), que mostra também os resultados de aprendizagem da turma.



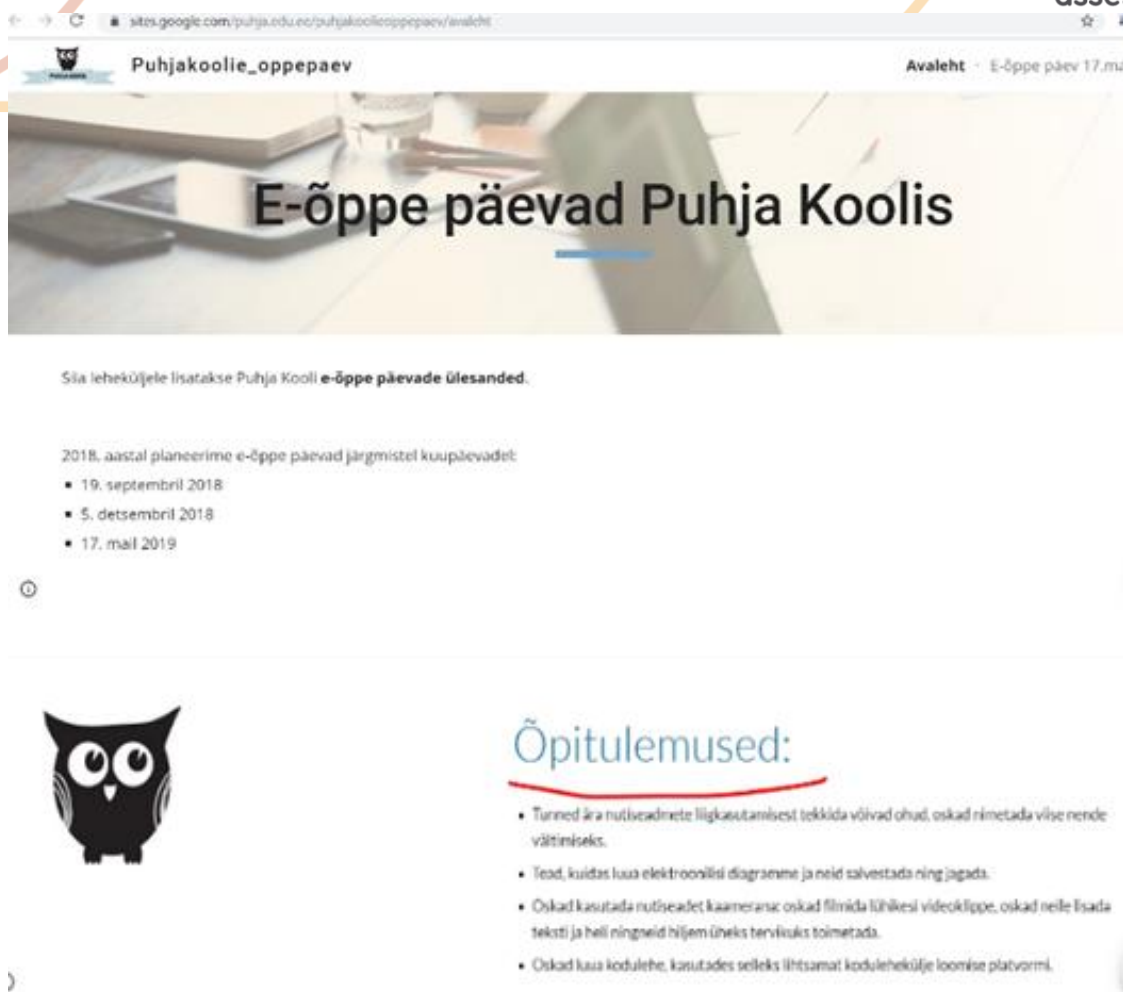


Figura 1 O site Google da professora pode ser usado para fornecer instruções, sondar resultados e anunciar informações (ex.: comunicação das datas de e-learning).

A professora **Riin** partilhou as tarefas com os seus alunos através de um *Google Site*. Para usar o *Google Education*, os alunos necessitam das suas contas pessoais, possivelmente as que foram fornecidas pelo *Google Education* à sua escola. Contudo, as tarefas e as instruções podem ser comunicadas aos alunos através de qualquer painel ou plataforma de comunicação *online*.

Os alunos realizaram um teste de autoavaliação de vocabulário no **H5P**, uma ferramenta que pode ajudar os professores a criar conteúdos interativos HTML e atividades cativantes para os seus alunos (ver Figura 2), recebendo *feedback* imediato sobre o seu progresso a partir dos resultados dos jogos de perguntas.



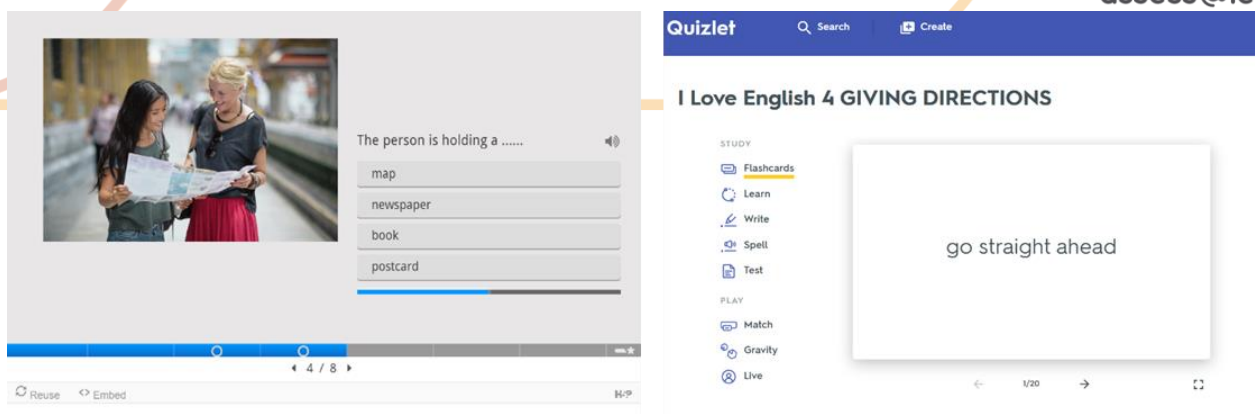


Figura 2 Uma pergunta do jogo criada no H5P (esquerda) e no Quizlet (direita).

Em seguida, praticaram o vocabulário no [Quizlet](#) (em alternativa, no [Quizizz](#)), que oferece uma forma simples de criar exercícios para os alunos. Existem várias opções de aprendizagem, por ex.: cartões didáticos, testes, ortografia, escrita. Novamente, os alunos recebem *feedback* imediato; podem também praticar quantas vezes quiserem. Depois, durante o visionamento de um vídeo interativo, os alunos responderam a questões que apareciam no ecrã (é possível adicionar questões ao próprio vídeo no [H5P](#)).

Competências multimédia

Passo seguinte: Trabalhando em pares, os alunos criaram um ficheiro de som com diálogos corretamente editados. A sua tarefa consistia em inventar dois diálogos em inglês, nos quais um dos alunos pedia informações e o outro fornecia. Foi-lhes pedido que utilizassem elementos específicos (por ex.: gravações do ruído da rua, fade in/fade out) para acrescentar autenticidade. Os alunos podem gravá-los sozinhos ou pesquisar sons de domínio público na internet ([eis uma lista](#) de *websites*).

Para gravar e editar, os alunos podem usar qualquer *software* de edição adequado existente no seu dispositivo. Podem também experimentar um *software* de áudio digital (DAW) que encontrem sozinhos ou com a ajuda de um professor de informática, por ex.: [eis uma lista completa](#).

Os alunos partilham os seus ficheiros de som com o professor e colegas. Avaliam as gravações uns dos outros através do [Wooclap](#). Seria útil fornecer um conjunto de

critérios de rubricas para esta avaliação. Em alternativa, pode usar-se o *Flipgrid*, pois inclui uma rubrica.

Os alunos realizaram uma autoavaliação final num formulário do *Google* preparado pela professora antes da aula. A professora usou as autoavaliações dos seus alunos como *feedback* para ajudá-la a compreender melhor a sua experiência de aprendizagem.

Ensino remoto e misto (*blended teaching*)

Esta prática foi originalmente concebida para o **dia de e-learning da** Puhja School, dia em que os alunos fazem os seus trabalhos a partir de casa. Assim, é adequada para o ensino remoto ou misto, utilizando diferentes ambientes de *e-learning* para criar tarefas e avaliar o processo de aprendizagem. É uma excelente forma de os alunos utilizarem a sua capacidade para trabalhar de forma independente. Antes de começarem a trabalhar sozinhos, o professor pode explicar o que significa **aprendizagem autónoma** e de que forma os alunos podem estabelecer objetivos e tarefas para si próprios.

Se os alunos estiverem em casa, podem escrever o guião do diálogo num documento partilhado (*Google docs*) e decidir sobre os sons que irão usar na gravação. Cada aluno grava as suas linhas de diálogo separadamente. Depois, um dos alunos reúne as gravações do diálogo num único ficheiro e, em seguida, outro aluno adiciona os sons. O trabalho em pares pode ser organizado por videoconferência em salas paralelas ou através de documentos partilhados *online*. Num contexto híbrido, os alunos em aula devem estar equipados com auscultadores, para garantir o bom funcionamento do debate e a ausência de perturbações enquanto falam com o seu par *online* numa sala paralela, preparando e gravando o diálogo.

Resultados e conclusões

“Iremos utilizar esta prática de futuro, mas, da próxima vez, talvez um breve exemplo de ficheiro de som possa ajudar os alunos a compreenderem a tarefa”, considera Riin. Ao mesmo tempo, podem comentar diretamente o ficheiro para praticarem a avaliação dos colegas.



Os alunos de 12-13 anos de idade podem precisar de apoio para escolher e aprender a usar uma ferramenta de edição de som. Os professores podem colaborar com professores de TIC na preparação desta atividade, uma vez que combina a aprendizagem de TIC, multimédia e língua estrangeira. Enquanto praticam o vocabulário, os alunos aprendem sobre mistura de som. Ao gravar e processar fisicamente o som, podem também começar a reparar no que afeta a qualidade do som, tal como a dimensão da sala e o equipamento, a distância em relação ao microfone, o ruído de fundo, etc.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

O apoio da Comissão Europeia à elaboração desta publicação não confirma a aprovação dos conteúdos, os quais refletem apenas a opinião dos autores. A Comissão não é responsável pelo uso que possa ser feito das informações nela contidas.