

Team Based Learning: uma proposta para projeto integrador

Luciana dos Santos

FATEC Osasco – Prefeito Hirant Sanazar/UNESP-Ibilce
luciana.santos@cps.sp.gov.br

Resumo

Este relato refere-se a um projeto integrador realizado durante as aulas de língua inglesa, em uma turma do 3º semestre do curso de Redes de Computadores da Fatec Osasco, Prefeito Hirant Sanazar. A partir da metodologia ativa *Team Based Learning* (MIKAELSEN, 2002), a professora propôs a leitura do livro de leitura *Seasons and Celebrations* (MAGUIRE, 2008). A partir daí, foi solicitado a delimitação de um tema: *Halloween*. Os alunos realizaram pesquisas individuais. Foram formados grupos e iniciaram as atividades de discussão e debate sobre o tema. Na etapa seguinte, os grupos produziram textos em inglês e, a partir da seleção dos materiais, criaram um *website* com textos informativos sobre o tema e atividades interativas. A produção final foi exposta no *Fatec ExpoWeek*. Os alunos tiveram a oportunidade de expor seus trabalhos e interagir em inglês. O projeto foi uma integração da língua inglesa e das disciplinas técnicas aplicadas no produto final.

Palavras-chave: Metodologias ativas, *Team Based Learning*, língua inglesa, tecnologia, projeto integrador.

Introdução

Local: FATEC Osasco- Prefeito Hirant Sanazar;

Curso: Redes de Computadores

Disciplina: Inglês III

As aulas de Língua Inglesa da FATEC Osasco ministradas pela docente Luciana dos Santos, são elaboradas de acordo com os eixos educacionais atuais. De acordo com o artigo 207 da Constituição Federal de 1988, os três pilares da educação são ensino, pesquisa e extensão, o que requer a promoção integral do discente e o preparo do mesmo para atuar no mercado de trabalho. As Leis de Diretrizes e Bases de 1996 corroboram esse aspecto e definem parâmetros para o desenvolvimento de competências e habilidades que sejam compatíveis com o campo profissional no qual o educando está ou será inserido.

Neste contexto, foi elaborado um projeto que foi aplicado nas aulas de língua inglesa, mais especificamente na disciplina Inglês III, destinada aos alunos de Redes de Computadores do terceiro semestre letivo. Primeiramente os alunos leram o livro paradidático: *Seasons and Celebrations*. Este material serviu de suporte para o tema trabalhado. É um livro em inglês que traz uma enorme contribuição cultural pois retrata e descreve as principais comemorações dos países falantes da língua inglesa e suas respectivas influência e importância no mundo atual. No capítulo *Fires and Fireworks*, temos as datas comemorativas *Halloween* e *Guy Fawkes Day*. O tema escolhido pela turma foi Halloween que seria celebrado no semestre em questão (2º/2018) e, a partir deste, iniciamos o nosso trabalho.

A turma do 3º semestre noturno com vinte e quatro alunos e foram subdivididos em grupos de 3 a 5 pessoas. A professora organizou-os e explicou as etapas que se seguiram. A partir da delimitação do tema de pesquisa *Halloween*, os alunos passaram a pesquisar informações sobre a história, tradição, costumes, filmes e séries relacionados e selecionar os pontos principais. Após a coleta de dados, os grupos passaram a atuar na produção de textos em inglês sobre o assunto. Os textos foram escritos a partir das estruturas gramaticais trabalhadas durante o semestre em questão, principalmente: *Simple Past / Simple Present Tense*. O *team based learning* contou com um líder do grupo que gerenciava as atividades realizadas e auxiliava na execução das etapas propostas. Os textos produzidos foram apresentados à professora orientadora Luciana que realizou as devidas correções e os orientou em relação à estruturação e organização do conteúdo.

Após a criação dos textos em inglês e o *feedback* da professora, os alunos foram orientados à criação de *websites* a partir das produções escritas e aplicar o conhecimento relacionado a programas computacionais que tiveram acesso durante as disciplinas técnicas lecionadas. Os discentes, então, desenvolveram plataformas digitais interativas com conteúdo em inglês produzido por eles, ou seja, os alunos aplicaram o conhecimento técnico, utilizando o conhecimento linguístico das aulas de língua inglesa.

A seguir uma pequena descrição de um dos sites criados: página principal contendo logo e menu ao topo, filme do Halloween completando 40 anos, 6 cartas, cada uma com uma breve história de terror (história completa ao clicar em "ver mais"), prévia da história do *Halloween*, apresentação dos membros da equipe, papel de parede e personagens temático. Contém também e-mail para contato e menu de navegação e direitos autorais no rodapé.



Figuras 1 - Print screen da tela do website criado por um dos grupos com o layout inicial. Fonte: Luciana dos Santos



Figura 2- Print screen da tela do website criado por um dos grupos com janela do menu. Fonte: Luciana dos Santos

Curly MT no título inspirada no tema e Titillium Web para melhor leitura dos textos.

Para dar um cenário mais sombrio, o site usa cores escuras, como preto e laranja para contraste e uma ideia de terror e branco e cinza para texto uniforme.

Tipografia: Curls Mt, usado no logo e títulos e Titillium Web para os textos.

Ferramentas tecnológicas utilizadas:

- *Microsoft Visual Studio – Integrated development environment used to edit, debug and compile the code and then publish an application.*
- *HTML 5 – Language for structuring and presentation of content to the World Wide Web.*
- *CSS 3 – "Style sheet" composed of "layers" and used to define the presentation (appearance) in Web pages.*
- *JavaScript – Cross-platform scripting language and object-oriented*
- *JQuery – Library of functions JavaScript that interacts with HTML*
- *Adobe Illustrator – Application of industry-standard vector graphics that allows you to create logos, icons, drawings, typography and complex illustrations.*
- *Adobe Photoshop – Software set to editor.*
- *FileZilla – Open source FTP server.*
- *Microsoft Word – Word processing program*

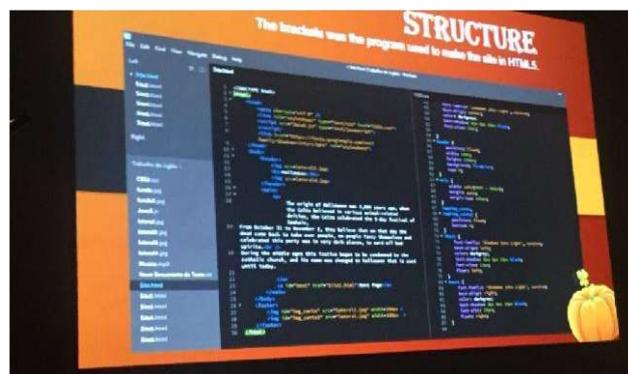


Figura 3- Apresentação da estrutura utilizada para a criação do website: código HTML. Fonte: Luciana dos Santos

Além dos textos, alguns grupos optaram em inserir atividades interativas para que o público interagisse e checasse as informações lidas. Uma delas foram questões e respostas em formato de *quiz*. A seguir, um exemplo de pergunta elaborada:

What is the name of a classic Halloween pumpkin?

- A) Red lanterns
- B) Gecko lantern
- C) **Jack o'lantern**

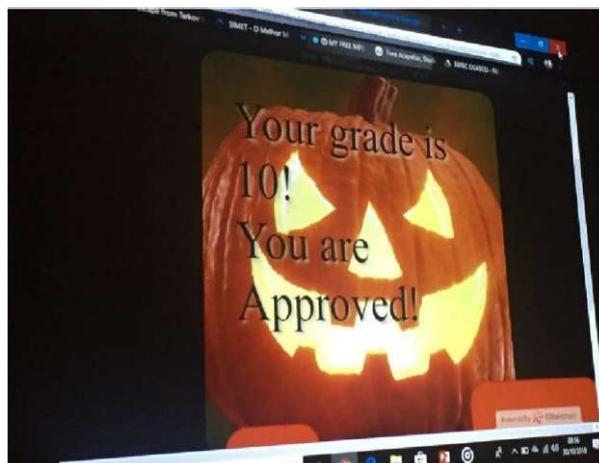


Figura 4- Foto da tela após o quiz: “Your grade is 10! You are approved!” Fonte: Luciana dos Santos

Objetivo da aula e competências desenvolvidas

O objetivo da atividade apresentada é promover o aprendizado de língua inglesa de forma satisfatória. A partir da produção de um *website*, os alunos aplicarão conceitos gramaticais e vocabulário visto durante as aulas, propiciando ao educando o contato com aspectos linguísticos e culturais e aproximando-o o aluno da realidade que o cerca. Assim, o aluno passará a ser o protagonista do processo de ensino-aprendizagem pois estará integrando os conhecimentos técnicos e específicos que integram o programa do curso Redes de Computadores, além de interagir com os demais colegas e professores durante o processo e criar sua própria plataforma digital, com suas produções e características distintas.

Foram desenvolvidas as seguintes competências:

- ler em língua inglesa;
 - produzir frases em inglês aplicando vocabulário e estruturas gramaticais;
 - conhecer vocabulário relacionado ao tema Halloween;
 - aproximar o aluno de aspectos linguísticos e culturais da língua inglesa;
 - promover a interação aluno-aluno / professor-alunos/ alunos-professor em sala de aula e fora dela;
 - estimular o uso do idioma em contexto real de aprendizagem;
 - utilizar materiais autênticos em inglês (filmes e séries, reportagens e artigos em inglês); - falar em inglês;
- criar um *website* com conteúdo produzido pelo grupo; - aplicar conhecimentos técnicos.

Metodologia ativa utilizada e sua justificativa

A metodologia utilizada foi o *Team Based Learning* ou TBL que é baseada no socio interacionismo (VYGOTSKY, 1998). O TBL envolve a preparação individual e a construção do conhecimento em equipe. Essa prática estimula o aluno a desenvolver, processar e discutir, aumentando sua capacidade de interagir e aumentar sua produção e assimilação intelectual. Além de instigar a curiosidade, os discentes são instigados a pesquisar e se tornar protagonistas, participando efetivamente do processo de ensino-aprendizagem. O professor se torna agente facilitador, promovendo os momentos de integração e debate, indicação de materiais e fontes seguras de

pesquisa e orientando em relação as etapas que devem ser seguidas. O *feedback* é imprescindível para que o acompanhamento se dê de fato e para assegurar o alcance dos objetivos propostos.



Figura 5. Estudantes do 3º semestre do curso de redes em momento de interação com o grupo. Fonte: Luciana dos Santos

Avaliação da aprendizagem

Os alunos foram avaliados de maneira contínua, desde a pesquisa inicial, debate, elaboração dos textos, criação das plataformas digitais e apresentação do produto final na feira de exposição.

Resultados

Como resultado final, os alunos apresentaram os sites que foram elaborados na *Fatec ExpoWeek/2018* evento local organizado e realizado pela FATEC Osasco, que envolve discentes, docentes, ouvintes e toda comunidade. A exposição do trabalho foi realizada por meio de um *banner* em inglês elaborado pelos alunos e *laptops* para apresentação e interação nos sites on-line. Os alunos realizaram a apresentação oralmente em língua inglesa e responderam às perguntas realizadas pelos convidados que prestigiaram a exposição.



Figuras 6 e 7- Apresentação no Fatec Expo Week/2018: banners.

Fonte: Luciana dos Santos

Dificuldades encontradas

A principal dificuldade foi em hospedar o *website* que é pago. Outra dificuldade foi no dia da exposição pois a infraestrutura do local não contava com *Wifi*. Tivemos que utilizar recursos alternativos.

Conclusão

O TBL é uma metodologia ativa que faz parte do contexto educacional atual por promover a interação e o aprendizado de maneira significativa. A construção e etapas superadas, assim como a criação do produto final proporcionou um grande avanço no processo de ensino-aprendizagem o que nos faz perceber o quanto é significativo o uso e aplicabilidade desse recurso.

Referências

- [1] MAGUIRE, J. Seasons and Celebrations- Bookworms Factfiles. Oxford, New York, 2008. [2] MICHAELSEN, LK, Sweet M, Parmelee DX. Team-Based Learning: Small Group Learning's Next Big Step. New Directions for Teaching and Learning. San Francisco, CA: Jossey Bass; 2008. [3] MICHAELSEN, LK. Getting Started with Team Based Learning. In: Michaelsen LK, Knight A B, Fink LD , editors. Team-Based Learning: A Transformative Use of Small Groups. Praeger; 2002. [4] VYGOTSKY, Lev Semenovich. A formação social da mente. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.