

<i>Espelho meu, espelho meu... em que línguas habito eu?</i>						
<b>Público-alvo</b>	<b>Duração</b>	<b>Materiais e Recursos</b>	<b>Organização dos participantes</b>	<b>Abordagens pedagógicas</b>	<b>Local da atividade</b>	<b>Articulação curricular</b>
Alunos do ensino secundário (14-18 anos)	5 sessões (7 horas no total)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- computador ou telemóvel com acesso à internet</li> <li>- Mentimeter</li> <li>- Canva</li> <li>- Padlet</li> <li>- LoCALL App*</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- grande grupo/turma</li> <li>- pequenos grupos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-aprendizagem por projeto</li> <li>-aprendizagem colaborativa</li> <li>-aprendizagem reflexiva</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- contexto formal (online)</li> <li>-contexto informal (cidade)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Artes visuais</li> <li>- Língua Portuguesa</li> <li>- Línguas Estrangeiras</li> <li>- TIC</li> </ul>
<p>* A LoCALL App é um recurso educativo que convida os seus utilizadores a “ler” e explorar a paisagem linguística de uma cidade, vila ou aldeia, enquanto jogam um jogo com perguntas de escolha múltipla. Esta App foi desenvolvida pela equipa de Aveiro do projeto LoCALL, em colaboração com a empresa Criamagin, e encontra-se disponível para download na Google Play e na Apple Store.</p>						

<p><b>Resumo da Atividade</b></p>	<p>Este módulo online tem como principais objetivos consciencializar os alunos do ensino secundário do seu próprio repertório linguístico, bem como do dos seus colegas de turma; promover atitudes de respeito por e valorização da diversidade linguística e cultural; estimular a reflexão sobre a importância da paisagem linguística (PL) na construção e vivência das/nas cidades; e desenvolver competências tecnológicas, através da criação de um jogo que visa sensibilizar à diversidade linguística e cultural no contexto urbano. Em linha com estes objetivos, os alunos realizam várias atividades que se desenrolam ao longo de 5 sessões, entre as quais se destacam a construção de um postal com a biografia linguística individual e a descrição da PL do seu bairro, utilizando o Canva; e a criação, em grupo, de um jogo sobre a PL da sua cidade/vila/aldeia, utilizando a LoCALL App.</p>
<p><b>Objetivos de aprendizagem</b></p>	<p>Aumentar a consciência crítica da língua – trabalhar de forma criativa com a PL – promover uma compreensão ampla da PL – aumentar a consciência da diversidade linguística – refletir sobre as suas próprias experiências de língua no contexto de PL</p>
<p><b>Descrição detalhada da atividade</b></p>	<p><b><u>Sessão 1</u></b> (45')</p> <p>(Previamente à realização desta sessão, cada aluno deverá tirar uma fotografia na qual registe a PL do seu bairro seguindo a instrução: <i>“Fotografa as línguas que habitam no teu bairro!”</i>)</p> <p>A sessão inicia-se com a construção de uma nuvem de palavras no Mentimeter (<a href="https://www.mentimeter.com/">https://www.mentimeter.com/</a>) sobre a biografia linguística da turma (línguas que os alunos falam, línguas da família, línguas de escolarização, línguas de contacto), tendo como base questões lançadas pela professora:</p>

*“Hoje vamos iniciar um conjunto de atividades que têm como título ‘Espelho meu, espelho meu... em que línguas habito eu?’ Em que línguas habitam vocês? Que línguas falam? Que línguas se falam nas vossas casas? Que línguas aprenderam/aprendem na escola? Que países já visitaram e quais as línguas com as quais contactaram?”*

A partir dos resultados da atividade, os alunos refletem sobre a diversidade linguística da turma e confirmam ou infirmam expectativas prévias.

Seguidamente, os alunos constroem um pequeno texto (cerca de 8 linhas) no qual se apresentam destacando a sua biografia linguística (ex: línguas que falam, com as quais contactaram, gostariam de aprender, etc...) e no qual descrevem a fotografia que tiraram da PL. Esse texto deve depois ser copiado para um postal modelo, previamente elaborado pela professora no Canva (<https://www.canva.com/>). Na capa do postal, os alunos colocam a fotografia que tiraram à PL do seu bairro.

Após a realização da atividade, os alunos partilham o seu postal num Padlet (<https://padlet.com/dashboard>) criado previamente pela professora e apresentam-no à turma, justificando as razões que os levaram a tirar a fotografia que colocaram na capa.

### **Sessão 2** (45')

A partir das línguas que surgiram nas atividades da sessão anterior (nuvem de palavras e postais), os alunos refletem sobre a PL da sua cidade/vila/aldeia a partir da questão: *“Será que podemos encontrar (todas) estas línguas na nossa cidade/vila/aldeia?”*

Neste momento, a professora introduz o conceito de paisagem linguística (PL): *“Onde estão presentes as línguas nas cidades/vilas/aldeias? Que línguas é que consideram que as ruas da vossa cidade/vila/aldeia têm? Já alguma vez ouviram falar de paisagens linguísticas? Se tivessem de definir este conceito, o que diriam?”*

A professora apresenta um PowerPoint com imagens da PL da cidade/vila/aldeia em que se encontram e coloca aos alunos algumas questões para os levar a refletir sobre o conceito e sobre a sua relevância.

Exemplos de questões:

- *Que línguas encontram nestas imagens?*
- *Porque é que foram escolhidas estas línguas e não outras?*
- *Por quem?*
- *Existem diferenças entre as línguas presentes? (por exemplo, ao nível dos sistemas de escrita, do tamanho relativo das fontes, da ordem em que as línguas aparecem)*
- *Porque é que foram escolhidas estas cores?*
- *Para quem foram criados os sinais que encontram nestas imagens?*
- *Quem é responsável por colocar diferentes línguas nas cidades?*

A sessão termina com uma síntese, oral ou escrita, sobre as aprendizagens realizadas na sessão.

A professora pode também introduzir a atividade da sessão seguinte explicando aos alunos que irão realizar um passeio pela área envolvente da escola (ou outro local acordado pelos alunos e pela professora) para fotografar e/ou fazer registos áudio da PL. Podem ser criados grupos (de 4 pessoas) e explicado o guião de registo das línguas que acompanhará o passeio.

### **Sessão 3** (60')

Esta sessão decorre no espaço exterior. Os alunos, divididos em grupos, exploram os locais acordados na sessão anterior e fazem registos vídeo/áudio da PL (no mínimo 4), completando, para cada registo, o guião das línguas que lhes foi entregue pela professora. No guião devem indicar os locais onde encontraram as línguas (com coordenadas GPS), identificar as línguas encontradas e destacar na secção “comentários” os aspetos que lhes pareceram mais interessantes ou significativos relativamente ao que encontraram. Para preencherem esta secção, podem ter em linha de conta as questões colocadas na sessão anterior, quando analisaram as fotografias da PL. No final do passeio, cada grupo deverá partilhar o guião das línguas preenchido no Padlet.

### **Sessão 4** (90')

A sessão inicia-se com a apresentação das fotografias/registos áudio pelos grupos. A professora convida os alunos a apresentarem o que lhes pareceu mais surpreendente, justificando a sua escolha.

Seguidamente, a professora divide os alunos em salas separadas (“breakout rooms”) de acordo com os grupos criados anteriormente e pede a cada grupo que selecione uma ou duas fotografias/registos áudio que recolheu e construa pelo menos uma questão sobre essas fotografias/registos. Os alunos devem também pensar nas opções de resposta e no respetivo feedback para as questões. Para tal, a professora pode apresentar alguns exemplos de questões de escolha múltipla de jogos já criados na LoCALL App.

	<p>Cada grupo regista a informação num documento Word previamente preparado pela professora (template LoCALL App). Realizada a atividade, os grupos partilham o documento Word, juntamente com as fotografias/registos áudio selecionados, no Padlet.</p> <p>No final da sessão, em sala conjunta, cada grupo apresenta as questões que construiu. Todos os alunos deverão dar feedback (por exemplo, relativamente à clareza das questões ou à sua pertinência).</p> <p><b><u>Sessão 5</u></b> (180')</p> <p>Na última sessão deste módulo, os alunos criam um jogo com as suas questões na LoCALL App. Para tal, a professora e os alunos fazem o seu registo na plataforma <a href="https://locallproject.web.ua.pt/">https://locallproject.web.ua.pt/</a> (ver vídeo em inglês <a href="#">aqui</a>) e seguem os passos necessários para a criação das questões (ver vídeo em inglês <a href="#">aqui</a>). De acordo com os pontos de interesse selecionados, os alunos constroem um percurso a seguir no jogo e escolhem um título para o mesmo. No final da sessão, os alunos testam o jogo criado.</p>
<b>Adaptações possíveis</b>	<p>Apesar de estar pensado para uma modalidade online, este módulo pode ser desenvolvido presencialmente na sala de aula, envolvendo diferentes disciplinas. O módulo é também adequado a diferentes contextos linguísticos e culturais e faixas etárias, com as necessárias adaptações.</p> <p>Outras sugestões:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- A atividade do postal (sessão 1) pode ser realizada na modalidade “amigo secreto”, ou seja, cada aluno estará emparelhado com outro aluno e deverá endereçar o postal a esse amigo secreto que terá de identificar quem é o autor do postal a partir da informação veiculada.</li><li>- A sessão 3 (passeio para registar a PL) pode ser realizada em família.</li></ul>

	- No final do conjunto de sessões, os alunos podem redigir uma notícia, a partilhar com a comunidade escolar e alargada, na qual relatem as suas experiências e convidem à exploração do jogo criado.		
<b>Competências a desenvolver</b>	<b>Linguagem</b> escrita - leitura - oralidade audição - reconhecimento de outras línguas	<b>Conhecimentos</b> - TIC - diversidade linguística e cultural	<b>Competências do século XXI</b> criatividade – interação – descrição – reflexão – trabalho de grupo – cidadania – competências transversais – uso do computador
<b>Competências prévias</b>	<b>Linguagem</b> não aplicável	<b>Conhecimentos</b> não aplicável	<b>Competências do século XXI</b> não aplicável

**Exemplos de recursos**

Modelo de postal:

A blank postcard template with a red border. In the top right corner, there is a red rectangular area intended for a stamp. In the bottom center, there are four horizontal red lines intended for an address.



## Template LoCALL App:

Faz o registo e login na plataforma LoCALL: <http://localproject.web.ua.pt>

### **1.º passo: TAB “Pontos de interesse”**

Nome:

Latitude:

Longitude:

[Podes usar o Google Maps para obteres as coordenadas ou podes marcar o ponto no próprio mapa]

[repete tantas vezes quanto o número de pontos de interesse pretendidos]

### **2.º passo: TAB “Questões”**

Introdução:

[Apresenta informação relevante aos jogadores (opcional)]

Media:

[insere o ficheiro de imagem, áudio ou vídeo (opcional)]

Questão:

Resposta 1:

Correta?

Resposta 2:

Correta?

Resposta 3:

Correta?

Resposta 4:

Correta?

[no mínimo duas hipóteses de resposta e no máximo quatro; pode haver apenas uma correta ou no máximo quatro corretas]

Feedback se correta:

Feedback se incorreta:

[aproveita para indicar qual/ais a(s) hipótese(s) de resposta correta(s) e explica porquê muito sinteticamente]

Media:

[insere o ficheiro de imagem, áudio ou vídeo (opcional)]

**Ponto de interesse:**

[adiciona ao ponto de interesse criado]

[repete tantas vezes quanto o número de questões pretendido]

**3.º passo: TAB “Percurso de jogo” – apenas disponível para o perfil de professor**

**Parte 1**

**Nome do jogo:**

**Mensagem de jogo inicial:**

[indicar em que cidade se localiza o percurso, descrever brevemente o local/pontos de interesse e os objetivos de aprendizagem do jogo]

**Media:**

[inserir ficheiro de imagem, áudio ou vídeo (opcional)]

**Parte 2**

**Pontos de interesse selecionados:**

**Instruções para chegar ao ponto de interesse:**

[explicar como se chega a cada ponto de interesse]

**Parte 3**

[Selecionar as questões para cada ponto de interesse e guarde]

**Parte 4**

**Mensagem final de jogo:**

[explicar que o jogo chegou ao fim]

**Media:**

[inserir ficheiro de imagem, áudio ou vídeo (opcional)]

**Atividade concebida por:** Mónica Lourenço e Sara Santos (Univ. Aveiro)