

# PROGRAMMING

## Implementação de uma proposta inovadora em Língua Inglesa

Daniela Ruschel

IENH – Instituição Evangélica de Novo  
Hamburgo

Novo Hamburgo, RS

Brasil

www.ienh.com.br

daniela.r@ienh.com.br

## RESUMO

A rede privada de ensino IENH- Instituição Evangélica de Novo Hamburgo, concluiu a reformulação do currículo bilíngue em vigência na escola desde 2004 incluindo aulas de programação em língua inglesa a partir de 2016 para as turmas de primeiro, segundo, terceiro e quartos anos. Está proposta será permanente e se estenderá do quinto ao nono ano de forma gradativa.

Os educandos envolvidos nesta proposta inicial de currículo bilíngue com programação são da faixa etária de seis a dez anos de idade e pertencem a classe média alta. A receptividade dos alunos para as propostas desenvolvidas até o momento tem sido bastante satisfatória e motivadora.

A aplicação desta proposta de programação para alunos de primeiro a quarto ano do Ensino fundamental mostrou ser possível tanto em escolas particulares, quanto em escolas públicas desde que haja a devida capacitação dos educadores. As aulas desplugadas (off-line) demandam poucos recursos e podem ser reproduzidas em qualquer realidade econômica.

Palavras-chaves: currículo bilíngue; programação; língua inglesa;

## 2. DESCRIÇÃO

### 2.1 Descrição do seu ambiente

A instituição em que a proposta reformulada do currículo foi aplicada pertence à rede privada, com três unidades na cidade, a IENH atende crianças de dois aos dezessete anos. É uma escola tradicional do Vale do Rio dos Sinos, fundada em 1896.

O currículo bilíngue foi implantado em 2004 e em 2014 completou dez anos, com o seu primeiro ciclo concluído. Ao concluir o primeiro ciclo a instituição buscou novamente um diferencial e reformulou a proposta para currículo bilíngue com aulas de programação em língua inglesa, entendendo ser uma tendência mundial em educação.

Recebemos capacitações de uma assessora do Google apps for Education e tivemos acesso e experimentamos diversas ferramentas para desenvolver a nossa proposta de currículo e de novas abordagens tecnológicas na educação em 2016. Durante os dois módulos, um denominado Fluência digital e o outro Letramento lógico, os educadores foram instigados a pesquisar e vivenciar as propostas dentro deste mundo digital com foco na programação e nas habilidades que o mesmo desenvolve.

Neste ano estou atuando com alunos de seis e sete anos de idade – 1ºano do Ensino Fundamental e neste primeiro semestre as aulas foram com foco em atividades desplugadas, coletivas, lúdicas e com o corpo atuando como ferramenta.

### 2.2 Descrição da experiência educacional

Ao longo do primeiro semestre letivo diversas atividades foram aplicadas com estes alunos do primeiro ano do ensino fundamental com o objetivo de desenvolver as habilidades e entendimento necessário para seguir para ambiente virtual. As propostas desplugadas (off-line) fazem uso do corpo e do lúdico para que os estudantes possam vivenciar e compreender os comandos, ordens e as noções básicas da programação que serão necessárias para a proposta pensada como seguimento deste currículo. As aulas desplugadas acontecem por meio de uma metodologia ativa, ou seja, jogos,

brincadeiras, vídeos e tem como protagonista o educando, tornando-a uma prática personalizada e híbrida, que vem se mostrando como uma tendência mundial nos novos modelos de educação.

Inicialmente realizamos uma atividade envolvendo loop (que se refere à repetição que ocorre dentro de um programa, que nesta atividade são os passos de dança que se repetem no refrão e em outras partes onde ocorre repetição de letra), execução de comandos e tempo de reação.



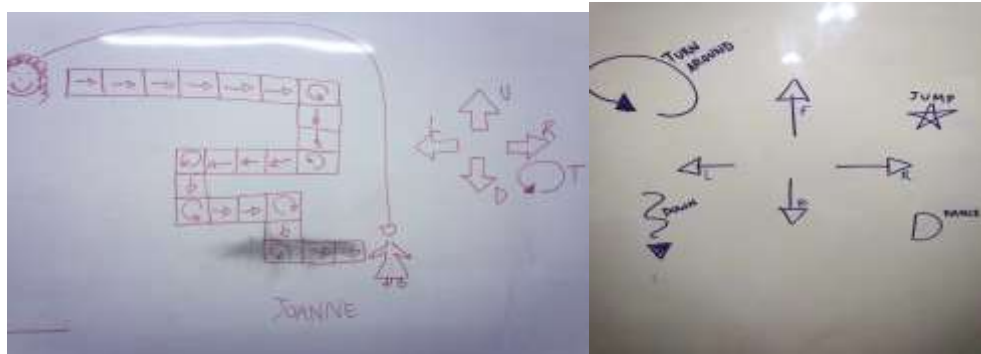
**Atividade com o jogo: *Just Dance***

Realizamos atividades a partir de canções que colocam o corpo em movimento e trabalham a lateralidade e noção espacial, como: Simon Says (atividade na qual os estudantes só podem executar um comando quando ouvirem as palavras de ordem “Simon Says”), Bunny Pooka (desenvolve as noções de direita e esquerda) entre outras.

No mês de maio a partir de um comentário de um aluno dizendo “Parece que somos um jogo de videogame”, elaboramos aulas pensando nesta ideia: “E se nós virássemos um videogame humano?”.

Então a proposta: Human video game começou a ser desenvolvida nos ambientes da escola nos mais diversos contextos e momentos. A partir dos conteúdos trabalhados nas aulas de língua materna e língua inglesa as propostas e a complexidade das mesmas era alterada e elevada.

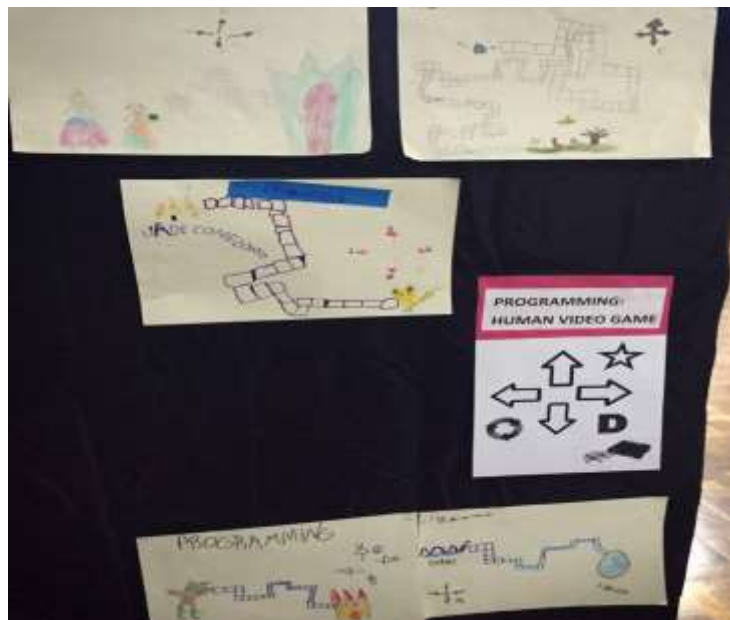
Inicialmente exploramos somente os comandos: *right* (direita), *left* (esquerda), *up* (para cima), *down* (para baixo), após a consolidamos destes quatro conceitos básicos, elevamos a proposta e incluímos um maior número de comandos e uma sequência de comandos maiores para a execução em sala de aula, tais como: *back*, *forward*, *dance*, *jump*, *turn around e down*.



**Proposta de atividade: *Human Video game***

O trabalho desenvolvido ao longo do primeiro semestre teve como conclusão uma atividade em que os alunos, de forma coletiva, criaram em um papel um jogo onde teriam que propor comandos para chegar até uma determinada imagem ou objeto. Nesta atividade os alunos vivenciaram divergência de opiniões, tomada de decisões, autonomia de criação, flexibilidade, poder de decisão e planejamento de um projeto em equipe. Os jogos elaborados em grupos foram apresentados na Feira de Projetos no dia 09 de julho na escola Oswaldo Cruz.

Ao iniciarem as aulas em agosto, os alunos irão vivenciar propostas em ambiente digital com uso da plataforma *Code* e aplicativos que vão ao encontro da proposta da escola e do interesse e sugestões dos estudantes, tais como: *Lumosity*, *Daisy the Dinosaur*, *Lightbot hour* entre outros.



Exposição na Feira de Projetos dos jogos criados pelos estudantes

### 3. CONCLUSÃO

#### 3.1 Resultados

Os estudantes desenvolveram uma maior capacidade de trabalhar em pequenos e grandes grupos, conseguindo resolver conflitos de forma mais pacífica e demonstrando um poder de argumentação maior, visto que já possuem uma bagagem maior sobre o assunto. Acredito que a forma com que conduzimos as propostas foi imprescindível para o sucesso das aulas de programação até o momento, porém repensando a minha prática, acredito ser necessário oportunizar um maior número de momentos onde o trabalho coletivo, como o trabalho apresentado na feira aconteça, pois pude perceber que o crescimento dos grupos ao realizarem esta atividade em equipes.

#### 3.2 Valor mais amplo

Acredito que desenvolver e participar de um projeto tão inovador é muito motivador e gratificante, visto que a mudança e as revoluções nos libertam da nossa zona de conforto e então realmente estamos em movimento e evolução. Ter uma proposta não é simplesmente seguir o que está imposto e sim ouvir e permitir a participação dos estudantes neste processo, o que pode levar há novos rumos e tornar o mesmo mais significativo. Colocar o aluno como protagonista ativo durante as aulas é essencial e o deixar atuar, executar e criar conforme acredita.

O aprendizado desta experiência até então, mostra que a programação de forma desplugada, pode ser aplicada com todas as idades e em todos os contextos sociais, basta um educador com perfil pesquisador ou uma capacitação com um profissional que entenda do contexto digital na educação para conduzir os educadores pelas ferramentas e dar suporte para que a proposta aconteça da melhor forma possível. Também é necessário entender que a programação vai além do mundo digital e que se estende para o convívio social e a atuação desse sujeito na sociedade (tomada de decisão, autonomia, flexibilidade e trabalhar no coletivo).

#### 3.3 Relevância para o Tema da conferência

Está reformulação e renovação do currículo da IENH alinha-se com a tema da conferência pois coloca o educando como protagonista das suas próprias decisões, instigando-os a buscarem o seu melhor de forma individual e coletiva e os emponderando para criarem e desenvolverem suas próprias ideias de forma oral, escrita ou em pequenos projetos. Nas aulas de programação, os educandos se envolvem nas propostas e sugerem diferentes seguimentos e se tornam protagonistas na evolução deste projeto, no qual cada turma desenvolve as habilidades para convívio em sociedade e habilidades para o mundo digital por meio dos seus interesses que são incluídos nas propostas apresentadas e construídas com a turma.

#### **4. BIOGRAFIAS**

Nome: Daniela Ruschel - Apresentadora do trabalho na conferência

Formada pela Universidade do Vale do Sinos em Letras-Inglês (2015/2) e pós graduanda em Neurocognição e Aprendizagem pela faculdade IENH.

Atuação: Professora de Língua Inglesa no Currículo Bilíngue (português- inglês) desde 2011.