

Dipartimento di Lingue e culture moderne

Sezione lusitanistica

Prova di verifica della preparazione personale
per l'iscrizione alla laurea magistrale LM 37

FACSIMILE

La prova deve essere svolta interamente in lingua portoghese. Durata della prova: 45 minuti. Punteggio massimo conseguibile 30/30. Non è consentito l'uso del dizionario. La prova verrà completata da un breve colloquio che verterà sull'esito dello scritto, sulle problematiche emerse e sulle motivazioni di candidati e candidate rispetto agli studi che intendono intraprendere.

A. Leia o texto e resuma-o em cerca de 150 palavras. /20

B. Responda brevemente às perguntas:

1. De acordo com a autora do artigo, qual será o papel do professor ou da professora no processo de aprendizagem? /4

2. O que poderia ser, na sua opinião, uma “Sala de Aula Invertida”? /6

O Público.pt, 18/5/2023. **Margarida Marrucho Mota Amador**

Como motivar os alunos para a aprendizagem?

Como se envolve uma sala cheia de crianças, adolescentes e jovens para o conhecimento de vários saberes?

Esta questão de sermos atores do nosso próprio dia a dia, construtores de conhecimento e de saberes é bonita de se dizer. Importa pois saber como se passa desta intenção louvável à prática. Como tornar os alunos os protagonistas do processo ensino-aprendizagem?

Qualquer pessoa só se sente envolvida se é ouvida. Qualquer pessoa sente que é ouvida se as suas considerações e pensamentos forem tidos em conta. A escuta é, sem dúvida, o primeiro patamar para uma comunicação eficaz. Quem não ouve, não quer comunicar com o outro, não quer construir em conjunto, quer falar e ouvir-se falar.

Ouvir os alunos é a base para perceber o que pensam. É fazer com que os estudantes percebam que o professor está interessado neles e nada mais humano do que imitar o mesmo comportamento que tem, ou seja, ouvir de volta o que o professor tem para propor. Comportamento gera comportamento.

O envolvimento e a curiosidade desenvolvem-se quando sentimos que estamos a fazer parte daquele grupo, da descoberta, da construção. O efeito de grupo responsabiliza e gera autonomia. A autonomia por si só cria reciprocamente mais responsabilidade e faz crescer.

As chamadas metodologias ativas possibilitam aprendizagens significativas. E são significativas porque não só produzem saber, mas acrescentam saber que faz crescer, fazem ver o mundo com outros olhos. Dinâmicas como a Sala de Aula Invertida, aprendizagem baseada em problemas, em projectos e em equipas, a gamificação¹ associada à aprendizagem e à descoberta podem ter efeitos muito positivos na motivação e envolvimento na construção de conhecimentos dos alunos.

A questão que se coloca é qual é o papel do professor neste contexto; onde fica o papel do transmissor do conhecimento, do guia, do que mais sabe, melhor, daquele que tudo sabe?

Na verdade, nesta estratégia de escutar primeiro para envolver depois, com o entusiasmo de quem fala de alguma coisa de que gosta muito, não faz o papel de quem sabe tudo, mas antes de quem acompanha, é parceiro no desenvolvimento do pensamento, questiona para dar mais contexto e ampliar o conhecimento, responsabiliza para fazer crescer em autonomia.

Assim, o professor funciona como coadjuvante no processo e não como o centro de toda a actividade gerada na sala de aula e fora dela. É uma peça importante para fazer evoluir e criar pontes para outros desenvolvimentos futuros ou até próximos. Não funciona como enciclopédia ambulante.

As aprendizagens devem ser envolventes, descobertas e construídas pelos próprios agentes da aprendizagem, os alunos. Aos professores fica a tarefa apaixonante de envolverem os alunos nos saberes, e de os entusiasmarem a ‘brincar’ com esses mesmos saberes na construção de novas soluções e não mais o papel do ‘professor-enciclopédia’.

¹ Da *gamification*. Uso di elementi tipici dei giochi, come ad esempio la formazione di squadre o le domande a punti, per stimolare l’interesse della classe e favorire l’apprendimento.