



**O Programa de Pós-graduação em Linguística Aplicada e o Departamento de Ciências Sociais e Letras convidam para o 15º SePLA  
Seminário de Pesquisas em Linguística Aplicada**

**Data: 10 de maio de 2019 (6ª feira)**  
**Local: Depto. de Ciências Sociais e Letras**  
Rua Visconde do Rio Branco, 22 Centro  
Taubaté-SP

## **PROGRAMAÇÃO**

**PALESTRA: 14h00 às 16h30**

### **O CONCEITO *UNIQUENESS* PELA PERSPECTIVA SÓCIO-HISTÓRICA CULTURAL: FOMENTO DE FORÇAS REVOLUCIONÁRIAS**

**Prof. Dr. Francisco Estefogo**

Esta palestra tem como objetivo discutir filosoficamente o conceito de *uniqueness*, como marco teórico, numa perspectiva sócio-histórica cultural, como fomento de forças revolucionárias. Esse conceito é concebido a partir da singularidade dos aspectos sociais, históricos, bem como de autorreflexão e de consciência (HOLZMAN, 2007), intrínsecos, diferentes e ímpares em cada indivíduo, dos 7 bilhões que somos. Para que a *uniqueness* de cada um seja respeitada e legitimada como força de ascensão e de desenvolvimento humano, para fins revolucionários e de resistência, bem como catalisadora para a aprendizagem expansiva (ENGESTROM, 2002), a atividade coletiva é central. A participação do outro no desenvolvimento humano é fulcral a partir da *uniqueness* de cada um, uma vez que a articulação dos aspectos intra e interpsicológicos, num processo dialético, é desencadeada com base na realização das atividades sociais, que estão inseridas no meio social, histórico e cultural, e que se iniciam na mais tenra idade e acompanham todo o ciclo da vida (VYGOTSKY, 1984, 1987)

**CAFÉ - das 16h30 às 17h00**

## **LANÇAMENTO DE LIVROS**

**MINICURSOS: das 17 às 20h**

### **1) ENSINO DE LÍNGUAS E GAMIFICAÇÃO: ARTICULANDO ELEMENTOS DE JOGOS E PRINCÍPIOS DE APRENDIZAGEM**

**Profa. Dra. Karin Quast**

**Objetivo:** promover uma reflexão sobre uma das Metodologias Ativas (a Gamificação) e explorar seu potencial no campo de ensino de línguas. A Gamificação, ou seja, a utilização de mecânicas,

dinâmicas e elementos de jogos em contextos não lúdicos, visa promover, por exemplo, a motivação, o engajamento, a participação ativa, investigativa e crítica, o protagonismo, a colaboração, a construção conjunta de conhecimento, a tomada de decisões, a criatividade, 'espaços' para assumir riscos e experimentar/testar diferentes possibilidades, além do desenvolvimento de estratégias de aprendizagem e resolução de problemas e, conseqüentemente, a autonomia. Apresentaremos dezenas de elementos de jogos que podem ser utilizados ao se gamificar conteúdo, além de alguns aplicativos gamificados e iniciativas já realizadas. Como então planejar unidades didáticas ou aulas que despertem a curiosidade e tenham um propósito bem definido a ser alcançado e com regras bem estabelecidas? Como aliar pontuações, placar de líderes, medalhas, prêmios, recompensas e itens colecionáveis ao planejamento? Como trabalhar com avatares, missões, desafios, batalhas, tomada de decisões, planejamento estratégico e resolução de problemas, por exemplo? Quais formas de feedback podem ser usadas? Estas são algumas das perguntas norteadoras. Ao final da sessão, os participantes terão a oportunidade de discutir e elaborar um esboço de projeto que possa ser aplicado em seus contextos de atuação.

## **2) LEITURA DE PROPAGANDAS (anúncios publicitários)**

**Profa. Dra. Vania de Moraes**

**Publicitário Luiz Guilherme de B. Arduino**

**Objetivo:** desenvolver atividades visando a levar os participantes a serem leitores críticos de anúncios publicitários, a partir da observação e discussão do uso de recursos gráficos e audiovisuais para persuadir o público, tanto da mídia impressa como eletrônica. Esse gênero discursivo proporciona uma rica associação de elementos de linguagem verbal e não verbal. Especificamente, pretende-se discutir aspectos da produção e circulação dos diversos tipos de propaganda, mostrando seu papel nos dias atuais, destacando seus patrocinadores, sua finalidade, o tema, a proposição básica, o público que pretende atingir, as características dos meios de comunicação que veiculam as campanhas, a linguagem utilizada, entre outros.

**NÃO É NECESSÁRIO FAZER INSCRIÇÃO PREVIAMENTE.**

Todas as atividades são abertas a alunos (as) dos cursos de Graduação, a Mestrandos (as), a professores (as) de línguas e demais interessados nos temas propostos.

Organização do  
**Programa de Pós-graduação em Linguística Aplicada**  
**Universidade de Taubaté – UNITAU**  
linguisticaaplic.unitau@gmail.com