

Planos de aula / Educação Empreendedora / Unidade

## Pitch de apresentação

Por: Ana Carolina Alecrim Benzoni / 31 de Maio de 2020

Código: **EDE2\_09UND05**

### Sobre o Plano

**Este plano de aula foi elaborado pelo Time de Autores NOVA ESCOLA**

**Autor:** Ana Carolina Alecrim

**Mentor:** Samuel Andrade

**Especialista de Educação Empreendedora :** Paulo Andrade

#### Habilidade da BNCC:

(EF89LP21) Realizar enquetes e pesquisas de opinião, de forma a levantar prioridades, problemas a resolver ou propostas que possam contribuir para melhoria da escola ou da comunidade, caracterizar demanda/necessidade, documentando-a de diferentes maneiras por meio de diferentes procedimentos, gêneros e mídias e, quando for o caso, selecionar informações e dados relevantes de fontes pertinentes diversas (sites, impressos, vídeos etc.), avaliando a qualidade e a utilidade dessas fontes, que possam servir de contextualização e fundamentação de propostas, de forma a justificar a proposição de propostas, projetos culturais e ações de intervenção.

(EF89LP27) Tecer considerações e formular problematizações pertinentes, em momentos oportunos, em situações de aulas, apresentação oral, seminário etc.

#### Objetivos específicos:

Refletir sobre as naturezas do problema que envolve a comunidade escolar para definir uma estratégia de ação a fim de saná-lo ou minimizá-lo.

#### Componentes:

Língua Portuguesa.

#### Materiais Necessários:

Notebooks, chromebooks, projetor para a apresentação. carteiras para a montagem da exposição, lugar para fixar os cartazes, caso a apresentação seja feita com cartazes. Tablets, celulares, chromebook para mostrar o aplicativo, caso ele tenha sido desenvolvido

#### Materiais complementares



## Pitch de apresentação

### Slide 1 Sobre este plano

Este slide não deve ser apresentado para os alunos, ele apenas resume o conteúdo da aula para que você, professor, possa se planejar.

**Resumo da sequência:** essa sequência tem como objetivo proporcionar aos alunos o desafio de idealizarem um aplicativo cuja função seja sanar algum problema ou situação que precise de melhora e que esteja relacionada ao cotidiano escolar. Na primeira aula, eles deverão pensar sobre as problemáticas da escola. Na segunda, deverão debater sobre o problema escolhido. Na terceira, idealizar o aplicativo. Na quarta e quinta, desenvolvê-lo. E, por fim, na sexta, apresentá-lo para a sala. Esta sequência é composta por cinco planos de aula, todos planejados para serem realizados 50 minutos cada, exceto o plano 4, que deverá ser realizado em 100 minutos. Os planos são interdependentes.

**Sobre esse plano:** previsto para ser realizado no decorrer de 50 minutos, esse plano de aula é a sexta aula de uma sequência de seis, destinadas à idealização de um aplicativo pelos estudantes. Nesta etapa, os alunos, que previamente selecionaram um problema relacionado à comunidade escolar, aprofundaram o olhar sobre ele, pensaram em uma solução e a desenvolveram, deverão apresentar à sala um Pitch com o produto pronto. Pitch é uma apresentação curta (2 a 5 minutos) em que cada grupo deverá apresentar para a sala o produto idealizado, contemplando as etapas:

1. Problema selecionado;
2. Por que aquilo é um problema;
3. Qual a solução pensada;

4. Como ela funciona e os resultados esperados. Esse plano de aula faz parte de uma sequência mais ampla, em que serão abordados aspectos que fazem parte do trabalho com as habilidades EF89LP21 e EF89LP27 que constam na BNCC. Como as habilidades devem ser desenvolvidas ao longo de todo o ano, você observará que elas não serão contempladas na totalidade aqui e que as propostas podem ter continuidade em aulas subsequentes. Além disso, a sequência contempla as seguintes Competências Gerais da Educação Básica previstas na BNCC: 5, 7 e 10.

**Organização das aulas:** essa sequência pode acontecer no contexto de um único componente

## Educação Empreendedora

Sequência: **Fábrica de apps**

Plano de aula: **Pitch de apresentação**

Componentes: **Todos**

Ano: **8º e 9º anos do Ensino Fundamental**

Objetivo(s) de aprendizagem: **Refletir sobre as naturezas do problema que envolve a comunidade escolar para definir uma estratégia de ação a fim de saná-lo ou minimizá-lo.**

Habilidades da BNCC: trabalhadas na Sequência:

- **(EF89LP21)** Realizar enquetes e pesquisas de opinião, de forma a levantar prioridades, problemas a resolver ou propostas que possam contribuir para melhoria da escola ou da comunidade, caracterizar demanda/necessidade, documentando-a de diferentes maneiras por meio de diferentes procedimentos, gêneros e mídias e, quando for o caso, selecionar informações e dados relevantes de fontes pertinentes diversas (sites, impressos, vídeos etc.), avaliando a qualidade e a utilidade dessas fontes, que possam servir de contextualização e fundamentação de propostas, de forma a justificar a proposição de propostas, projetos culturais e ações de intervenção.
- **(EF89LP27)** Tecer considerações e formular problematizações pertinentes, em momentos oportunos, em situações de aulas, apresentação oral, seminário etc.

## Pitch de apresentação

(Português, Ciências, Matemática ou História, por exemplo) ou combinar encontros de dois ou três deles, a fim de obter um trabalho mais transversal. Sugere-se que os professores desenvolvam essa sequência como um projeto transversal da escola. O olhar de mais de uma matéria para o assunto contribuirá para a reflexão dos estudantes.

**Ação prévia:** conforme orientado na aula anterior, os alunos devem chegar para a aula com a apresentação do *pitch* pronta, em slides, prezi ou cartaz. Verifique a aula anterior para orientação. No dia da apresentação, monte estações para exposição dos aplicativos. Essa apresentação pode ser feita na própria sala ou você pode organizar um evento, envolvendo toda a comunidade escolar na apresentação e exposição dos aplicativos.

### **Alinhamento da sequência com a Educação**

**Empreendedora:** a sequência, organizada como um projeto e em diálogo com o design thinking, favorece a resolução de problemas, a comunicação, a colaboração, a iniciativa e o desenvolvimento da autonomia, posto o protagonismo que os estudantes têm ao longo de todo o processo. Também envolve planejamento, organização de recursos, criatividade e imaginação para idealizar os aplicativos. Por fim, cabe destacar que o desenvolvimento social, a ética e a responsabilidade são pautados pela relação entre os projetos desenvolvidos e o contexto da escola.

**Materiais necessários:** notebooks, chromebooks, projetor para a apresentação. carteiras para a montagem da exposição, lugar para fixar os cartazes, caso a apresentação seja feita com cartazes. Tablets, celulares, chromebook para mostrar o aplicativo, caso ele tenha sido desenvolvido efetivamente.

**Para você saber mais:** o design thinking é uma metodologia usada para solucionar problemas a partir de uma investigação colaborativa sobre o assunto/problema a ser sanado. Essa metodologia permite aos alunos debaterem ideias sobre as possíveis soluções e é, geralmente, dividida em: descoberta, interpretação, ideação, experimentação, evolução.

Design Thinking: o que é e como usar em sala de aula. Fonte: Nova Escola. Disponível em:

<https://novaescola.org.br/conteudo/12457/design-thinking-o-que-e-e-como-usar-em-sala-de-aula> - Acesso em: 14-fev-2020.

Design Thinking e bibliotecas inovadoras são

## Pitch de apresentação

realidade no Brasil. Fonte: Nova Escola. Disponível em:

<https://novaescola.org.br/conteudo/12902/design-thinking-e-bibliotecas-inovadoras-sao-realidade-no-brasil#> - Acesso em: 14-fev-2020.

## Pitch de apresentação

### Slide 2 Introdução

**Tempo sugerido:** 05 minutos

**Orientações:** peça aos alunos para organizarem as equipes e materiais para a apresentação.

Coloque um dispositivo com um dos aplicativos abertos em cada estação, para que haja, depois da apresentação, a visitação e manipulação dos aplicativos.

Caso os aplicativos tenham sido feitos em papel, coloque os protótipos nas carteiras para que os colegas vejam.

# Organizando a apresentação

## Pitch de apresentação

### Slide 3 Desenvolvimento

**Tempo sugerido:** 30 minutos

**Orientações:** organize a ordem das apresentações e determine um aluno para marcar o tempo de cada uma, conforme combinado previamente.

Distribua aos demais alunos uma ficha de avaliação da apresentação e diga que deverão avaliar a apresentação de cada grupo, colocando um *feedback* para cada apresentação. Caso julgue mais adequado ao perfil da turma, essa avaliação pode ser feita em duplas.

Antes de começar a apresentação, lembre os estudantes da importância da altura da voz, da clareza e coerência da fala e da postura corporal durante uma apresentação oral.

Dê início às apresentações, dando um intervalo entre uma e outra para os colegas e você fazerem a avaliação.

Na sua avaliação, sugere-se que sejam avaliados os aspectos que envolvem todo o trabalho: criatividade, condução da discussão em cada uma das aulas, postura diante dos desafios que enfrentaram, o quanto eles evoluíram ao longo do processo, se a solução apresenta-se coerente e plausível e se houve organização do grupo para a divisão das tarefas.

Dê um *feedback* para cada grupo, contemplando não apenas os aspectos técnicos da apresentação, mas ressaltando o quanto eles evoluíram e aprenderam ao longo do processo, evidenciando aspectos positivos da caminhada e sugestões de melhoria.

Terminadas as apresentações, dê um tempo para que os alunos circulem entre as estações e possam ver os aplicativos desenvolvidos.

Material complementar:

Ficha de avaliação. Disponível nos **materiais complementares**.

# Apresentações dos Pitches

## Pitch de apresentação

### Slide 4 Fechamento

**Tempo sugerido:** 15 minutos

**Orientações:** terminadas as apresentações, promova um *feedback* entre os alunos. Peça para que os alunos que viram a apresentação levantem dois aspectos positivos e sugiram uma melhoria para cada apresentação vista. Para que essa parte não fique extensa, peça para dois alunos darem *feedback* para cada equipe. Garanta que todos participem.

Diga aos alunos que um *feedback* é uma análise séria e adequada que deve contribuir para o crescimento do colega. Explique que a pessoa que faz o *feedback* é muito responsável por aquilo que fala.

Ao final do *feedback* entre os alunos, complemente a análise com o seu olhar, a fim de contribuir para a avaliação dos alunos.

Quando todos tiverem recebido *feedback*, peça aos alunos uma avaliação sobre a sequência de aulas:

- O que você aprendeu ao longo de todo o processo?
- Quais foram as dificuldades a serem superadas?
- Se pudessem, mudariam alguma ação ou escolha ao longo do processo?

Finalize o projeto contribuindo com o seu olhar para o crescimento da turma: como eles desenvolveram autonomia, como eles lidam com a situação de busca e a solução para uma problemática.

# Hora do *feedback*