

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS**  
**CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM LINGUAGEM, TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO**  
**FACULDADE DE LETRAS**

Valdiene Aparecida Gomes

**PROJETO DE VIDA: a aplicação da metodologia SAMR.br na reelaboração das  
atividades dos Planos de Estudo Tutorado (PET/MG)**

Belo Horizonte

2022

Valdiene Aparecida Gomes

**PROJETO DE VIDA:**  
**a aplicação da metodologia SAMR.br na reelaboração das atividades dos Planos de**  
**Estudo Tutorado (PET/MG)**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos, da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Linguagem, Tecnologia e Ensino.

Orientador: Prof. Dr. Junot de Oliveira Maia

Belo Horizonte

2022



Universidade Federal de Minas Gerais  
Faculdade de Letras  
Curso de Especialização em Linguagens, Tecnologias e  
Educação

#### ATA DA DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

**Nome do aluno(a): Valdiene Aparecida Gomes**

**Título do trabalho: PROJETO DE VIDA: a aplicação da metodologia SAMR.br na reelaboração das atividades dos Planos de Estudo Tutorado (PET/MG)**

Às 16 horas do dia 04 de fevereiro de 2022, reuniu-se na Faculdade de Letras da UFMG a Comissão Examinadora indicada pela coordenação do Curso de Especialização em Linguagens, Tecnologias e Educação para julgar, em exame final, os trabalhos de conclusão de curso, requisito final para obtenção do Grau de Especialista em Linguagens, Tecnologias e Educação. Abrindo a sessão, os professores da banca, após dar conhecimento aos presentes do teor das Normas Regulamentares do Trabalho Final, passaram a palavra ao(à) candidato(a) para apresentação de seu trabalho. Seguiu-se a arguição pelos examinadores com a respectiva defesa do(a) candidato(a). Logo após, a Comissão se reuniu sem a presença do candidato e do público para julgamento e expedição do resultado final. Foram atribuídas as seguintes indicações:

Profa. Érika Amâncio Caetano indicou a aprovação da candidata;

Profa. Marina Morena dos Santos e Silva indicou a aprovação da candidata;

Pelas indicações, o(a) candidato(a) foi considerado(a) **aprovada**.

O resultado final foi comunicado publicamente ao candidato pela Presidente da Comissão. Nada mais havendo a tratar, a Presidente encerrou a sessão, da qual foi lavrada a presente ATA que será assinada por todos os membros participantes da Comissão Examinadora.

Belo Horizonte, 04 de fevereiro de 2022.

*Marina Morena dos Santos e Silva*  
*Érika Amâncio Caetano*

## Resumo

Este projeto de ensino apresenta aos professores atividades voltadas para alunos primeiro ano do ensino médio, dentro do componente curricular Projeto de Vida (BRASIL, 2018). Tais atividades foram feitas a partir das propostas desenvolvidas no Plano de Estudo tutorado (PET), que foi elaborado pela Secretaria Estadual de Educação do estado de Minas Gerais (SEE/MG). Tal material se fez necessário por conta da pandemia de Covid-19, que ocasionou a suspensão das atividades presenciais nas escolas. A partir desse material, proponho que nas atividades culminantes de cada temática abordada, seja inserido o uso das Tecnologias Digitais de Comunicação e Informação (TDICs) para substituir as atividades contidas no PET. O intuito dessa inserção é oportunizar aos alunos o aprimoramento do letramento digital, que sem dúvida, é um dos papéis das escolas brasileiras na contemporaneidade (ROJO; MOURA, 2012). Para tal, usei como recurso metodológico o modelo SAMR.br apresentado por Nicolau (2017), que facilita a aplicação, por parte dos professores, das TDICs em sala de aula. O modelo sugerido divide os recursos tecnológicos empregados numa atividade pedagógica em categorias: substituição, ampliação, modificação e redefinição (NICOLAU, 2017).

Palavras-chaves: Projeto de Vida. Letramento digital. Modelo SAMR.br.

## **Abstract**

This project provides to teachers a group of activities addressed to high school first year students, within the Life Project (BRASIL, 2018) curricular component. These activities have been created based on suggestion developed in a Tutoring Study Plan (PET), which was developed by the State Department of Education of the state of Minas Gerais (SEE/MG). Such material became necessary due the Covid-19 pandemic, which led to the suspension of presential activities in schools. In the material created I propose that in the final activities of each used topic, should be inserted the usage of Digital Technologies of Communication and Information (TDICs) to replace the activities presented in the PET. The purpose of this insertion is to grant students the improvement of the digital literacy, which is undoubtedly one of the roles of contemporary Brazilian schools (ROJO; MOURA, 2012). To achieve this, I have used as methodological resource the SAMR.br model presented by Nicolau (2017), which facilitate the application, by teachers, the TIDCs in the classroom. The suggested model divides the technological resources used in a pedagogical activity into categories: replacement, expansion, modification and redefinition (NICOLAU, 2017).

Keywords: Life Project. Digital literacy. SAMR.br model.

## SUMÁRIO

<b>Introdução</b> .....	7
<b>1. Justificativa</b> .....	9
<b>2. O Projeto de Vida e a Base Nacional Comum Curricular</b> .....	11
<b>3. O projeto de vida na rede estadual de educação de Minas Gerais</b> .....	12
<b>4. A juventude, a escola, o trabalho e a pandemia</b> .....	14
<b>5. O uso das tecnologias digitais no projeto de ensino</b> .....	15
<b>6. O modelo SAMR.br como base metodológica para o projeto de ensino</b> .....	17
<i>6.1 Projeto de Ensino</i> .....	18
<i>6.2 Modificações nas atividades conforme o modelo SAMR.br</i> .....	21
<b>7. Avaliação</b> .....	25
<b>8. Manual do professor</b> .....	30
<b>Referências bibliográficas</b> .....	40

## Introdução

Atrelando os dois mundos que hoje permeiam a vida do jovem estudante da escola pública, o do trabalho e o escolar, é que nasce esta proposta. Este projeto de ensino foi planejado para alunos do ensino médio, relativa ao componente curricular Projeto de Vida. Desde o ano de 2020 as escolas estaduais de Minas Gerais, inspiradas pela BNCC – Base Nacional Comum Curricular (2018), têm desenvolvido com os alunos, o chamado Projeto de Vida. Nele destaca-se que “é papel da escola auxiliar os estudantes a aprender a se reconhecerem como sujeitos, considerando suas potencialidades e a relevância dos modos de participação e intervenção social na concretização de seu projeto de vida” (BRASIL, 2018, p. 473).

Assim, nós, professores, devemos juntamente com a instituição escolar, assumir o dever de dar suporte aos estudantes nessa etapa feita de reflexões e escolhas. A proposta é promover um espaço de reflexão, discussão e agência que colabore para que os alunos possam, em alguma medida, se envolver na concretização do seu Projeto de Vida e perceber seu lugar no mundo. A BNCC traz a definição do que seria o projeto de vida como “aquilo que os estudantes almejam, projetam e redefinem para si ao longo de sua trajetória, uma construção que acompanha o desenvolvimento da(s) identidade(s)” (BRASIL, 2018, p. 473).

Com a elaboração deste projeto, quero colaborar com a escola em seu papel de auxiliar e acompanhar esse desenvolvimento, ora fazendo aflorar nos estudantes as aspirações e os sonhos, ora refletindo junto com eles sobre a vida, sobre suas subjetividades e sobre seus respectivos futuros (NASCIMENTO, 2013). Essa abertura para que o professor possa interagir nesse lugar tão íntimo e pessoal do mundo do jovem também “é uma forma de dar-se a conhecer para si e para os outros por meio dos anseios, planos de vida e da ampliação de possibilidade que articulam as realizações” (NASCIMENTO, 2013, p. 89).

Mas, como viabilizar um maior envolvimento nas reflexões e na elaboração do Projeto de Vida? Com essa pergunta em mente, criei algumas atividades digitais para complementar as atividades trazidas no Plano de Ensino Tutorado (PET), em vigor em Minas Gerais até o final do ano de 2021. O intento é que por meio dessas atividades, os alunos do primeiro ano do ensino médio se vejam como protagonistas em seu Projeto de Vida. Ademais, pretende-se também que ao final das sequências de atividades, eles possam responder às seguintes perguntas: quem sou? Onde estou? Quem são as pessoas que estão comigo nessa jornada? Ao findar o ano letivo, tenho esperança de que este projeto possa colaborar para que eles respondam uma pergunta mais ampla: que papéis tenho no mundo?

Desse modo, as atividades propostas, apesar de nascerem num contexto pandêmico, não ficam restritas a esse momento, pois têm como objetivo principal estimular as reflexões pessoais e de autoconhecimento dos alunos com o intuito de colaborar para a construção do projeto de vida. Integrado a isso, há a inserção das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) para que se possa aprimorar o letramentos digital dos estudantes, que “diz[em] respeito às práticas sociais de leitura e produção de textos em ambientes digitais” (COSCARELLI; RIBEIRO, 2021, n.p.).

De modo mais específico, espera-se que os estudantes explorem mais as TDICs e, para tal, produzam conteúdos digitais multissemióticos, ou seja, textos que integrem semioses diversas, como imagens, cores, linhas, variadas fontes, movimentos, dentre outras. Os letramentos digitais, além de serem práticas marcantes na contemporaneidade, daí a sua importância na formação dos estudantes, também acabaram se tornando indispensáveis em meio à pandemia por conta da utilização de recursos digitais para os ensinos remoto e híbrido.

Como as escolas públicas estaduais de Minas Gerais estavam há mais de um ano em Ensino Remoto Emergencial<sup>1</sup> (ERE), todas as atividades foram planejadas para serem realizadas por meio das tecnologias digitais, usando recursos, objetos e ambientes adequados a elas. Para contextualizar um pouco a questão dos modelos de ensino em Minas Gerais, passo a descrever o que ocorreu desde meados de abril de 2020, quando a Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais (SEE/MG) disponibilizou a Resolução SEE Nº 4310/2020, que balizou o início do Ensino Remoto Emergencial (ERE). Essa resolução

dispõe sobre as normas para a oferta de Regime Especial de Atividades Não Presenciais, e institui o Regime Especial de Teletrabalho nas Escolas Estaduais da Rede Pública de Educação Básica e de Educação Profissional, em decorrência da pandemia Coronavírus (COVID-19), para cumprimento da carga horária mínima exigida (MINAS GERAIS, RESOLUÇÃO SEE Nº 4310/2020, 2020).

Por conseguinte, o ensino foi estruturado usando diferentes ferramentas para manter o vínculo dos alunos com as escolas e dar uma continuidade possível aos estudos. Os recursos usados foram: Plano de Estudos Tutorados (PETs), programa de TV Se Liga na Educação, aplicativo Conexão Escola, além do *hotsite* <https://estudeemcasa.educacao.mg.gov.br/pets>, em que estão todos os materiais disponíveis para alunos e professores. Porém, em meados de

---

<sup>1</sup> Segundo Trindade, Correia e Henrique, o que se começou a praticar na escola foi um ensino remoto, porque de fato há um completo afastamento físico entre os principais atores do processo, educativo (professores e estudantes), e emergencial, pois foi colocado em prática, da noite para o dia, sem uma efetiva reflexão pedagógica (TRINDADE; CORREIA; HENRIQUES, 2020, p. 6).



fevereiro de 2021, a resolução SEE N° 4310/2020 foi revogada e colocada em prática uma outra, que direcionou o restante do período letivo de 2021. A resolução da SEE n° 4.506/2021

institui[u] o ensino híbrido como modelo educacional para o ciclo dos anos letivos de 2020-2021 e revoga[ou] dispositivos da Resolução SEE n° 4.310, de 17 de abril de 2020 e da Resolução SEE n° 4.329, de 15 de maio de 2020” (MINAS GERAIS, 2021, p. 1).

Neste projeto, não pretendo entrar no mérito da discussão se o modelo a que se refere a Resolução é ou não híbrido, mas, a título de esclarecimento, é importante conceituar que, na

educação, acontecem vários tipos de mistura, blended ou educação híbrida: de saberes e valores, quando integramos várias áreas de conhecimento (no modelo disciplinar ou não); de metodologias, com desafios, atividades, projetos, games, grupais e individuais, colaborativos e personalizados. Também falamos de tecnologias híbridas, que integram as atividades da sala de aula com as digitais, as presenciais com as virtuais (MORAN, 2015, n.p.).

Diante dessa realidade, a pergunta norteadora deste projeto de ensino foi: o modelo SAMR.br poderia ajudar a aplicar o uso da tecnologia digital em sala de aula, estando o ensino no modo híbrido ou presencial?

## 1. Justificativa

Diante de todo o esclarecimento ora apresentado, deve-se ainda considerar que os jovens, ao se virem diante da proposta de elaboração de seus projetos de vida, devem ser estimulados a refletir criticamente sobre as implicações da tecnologia em suas vidas profissional e acadêmica. Entende-se assim pois, essa nova realidade, permeada pelas tecnologias digitais, vai impactar suas trajetórias, tanto ao buscarem a inserção no mercado de trabalho, quanto ao escolherem pela continuidade dos estudos.

Frente a esse panorama, compreendo que muitos conhecimentos e habilidades específicas do universo digital serão requeridas desses jovens. Por isso, urge que a escola assuma o seu papel efetivo de trabalhar com letramentos digitais, bem como de estimular a produção de gêneros próprios desses ambientes por meio de situações reais, *linkadas* de alguma maneira à vida desses alunos e atreladas às atividades do Projeto de Vida.

Todo esse movimento em direção à aprendizagem das práticas que envolvem as tecnologias digitais, tanto para o campo acadêmico, quanto para o profissional, pode ser entendido como letramento. Isso se dá porque, segundo Soares (2002) letramentos “são as práticas sociais de leitura e escrita e os eventos em que essas práticas são postas em ação, bem

como as consequências delas sobre a sociedade” (SOARES, 2002, p. 144). Porém, para além da mera conceituação de letramento, é preciso considerar que “ser letrado hoje não é garantia de que seremos letrados amanhã, uma vez que as novas tecnologias se renovam continuamente, exigindo leitores e produtores de textos experientes em várias mídias” (ZACHARIAS, 2016, p. 17).

Zacharias (2016) ressalta que “as escolas precisam preparar os alunos também para os letramentos digitais, com competências e formas de pensar adicionais ao que antes era previsto para o impresso” (ZACHARIAS, 2016, p.17). Tendo essa realidade em conta, foi inserido neste projeto de ensino o uso de ferramentas digitais para a realização das atividades do Projeto de Vida, como o *Google Sites*, que foi a plataforma escolhida para ser o repositório para a publicação das produções textuais dos alunos, à qual me referencio como site.

O intuito é promover uma escrita colaborativa, não no seu sentido mais estrito, “isto é, escrever juntos, inclusive trocando ideias durante a produção” (NOVAIS; RIBEIRO; D’ANDRÉA, 2011, p. 27), mas sim, por usarem uma mesma aba e construírem juntos um site, o qual foi denominado como Wiki biográfica. Cada aluno deverá publicar os textos escritos, como a autobiografia e os textos visuais, como a árvore genealógica e o cartão virtual, dentro de uma mesma aba, respeitando o *template* escolhido e as publicações dos demais colegas. Atividades como essas, que, de alguma forma, podem ser entendidas como colaborativas, nas quais os alunos e professores precisam estar em constante comunicação e contato, podem colaborar para o desenvolvimento de habilidades importantes para a vida social, escolar e pessoal dos alunos.

Como relatado anteriormente, o PET é o material determinado pela SEE/MG para todas as escolas estaduais e que contempla o trabalho com os Projetos de Vida. Portanto, a proposta ora apresentada, parte desse material e, tem como base metodológica o emprego do modelo SAMR.br para fazer modificações e adaptações nas atividades por ele propostas.

O SAMR.br é uma “adaptação do modelo SAMR, criado por Puentedura (2006), que originalmente classificou usos da TDICs na educação em quatro categorias: *Substitution-Augmentation-Modification-Redefinition*” (NICOLAU, 2017, p. 156, grifo do autor). Trata-se de um modelo que divide os recursos tecnológicos empregados numa atividade pedagógica em categorias: substituição, ampliação, modificação e redefinição.

No caso deste projeto, as turmas escolhidas como público-alvo foram as do primeiro ano do ensino médio e as atividades foram organizadas em temas e adequadas às diretrizes do modelo imposto pelo PET. Esse projeto deve ser desenvolvido no primeiro bimestre e é também

uma possível estratégia para que os alunos se conheçam e se integrem de forma mais orgânica, independentemente de as aulas estarem ocorrendo de maneira virtual ou presencial.

Por fim, este projeto poderá colaborar para a “formação integral dos estudantes, uma vez que promove seu desenvolvimento pessoal e social, por meio da consolidação e construção de conhecimentos, representações e valores que incidirão sobre seus processos de tomada de decisão ao longo da vida” (BRASIL, 2018, p. 472). Quiçá, poderá contribuir para que eles planejem ou façam escolhas mais conscientes agora e inclusive com reflexos positivos num futuro próximo, quando poderão transitar com mais desenvoltura pelas práticas digitais dos mundos laboral ou acadêmico.

## **2. O Projeto de Vida e a Base Nacional Comum Curricular**

Num dos primeiros tópicos da BNCC (2018) do ensino médio, é possível compreender que essa etapa de vida do aluno deveria ser uma continuidade de todas as competências e habilidades que teriam sido construídas no ensino fundamental. Por consequência, é um período que deveria convergir “para o desenvolvimento das competências gerais da Educação Básica e está articulado às aprendizagens essenciais estabelecidas para o Ensino Fundamental” (BRASIL, 2018, p. 471). Além disso, deixa claro que seu objetivo de

consolidar, aprofundar e ampliar a formação integral, atende às finalidades dessa etapa e contribui para que os estudantes possam construir e realizar seu projeto de vida, em consonância com os princípios da justiça, da ética e da cidadania (BRASIL, 2018, p. 471).

O ensino médio, portanto, é uma fase que deve colaborar para que o estudante possa, ao longo de três anos, ir se apropriando e elaborando ou tornando mais claro, o que quer para sua vida, seja acadêmica, seja pessoal, seja profissional. Já que o projeto de vida seria o suporte central sobre o qual a escola se apoiaria e estruturaria suas práticas (BRASIL, 2018).

Talvez ainda não esteja tão consolidada, nem junto aos professores, nem aos alunos, a relevância do trabalho com o projeto de vida dos estudantes por se tratar de algo novo ou, pelo menos, pouco abordado. Sou professora do ensino médio desde o ano de 2014 em Minas Gerais e atesto que, até o ano de 2019, o que era ofertado para os alunos do ensino médio noturno e EJA, Educação de Jovens e Adultos, era a DIM (Disciplina Diversidade, Inclusão e Mundo do Trabalho).

Nessa disciplina, um grupo de professores de matemática, português e biologia, por exemplo, trabalhava conjuntamente no planejamento de pequenos projetos para serem

desenvolvidos numa turma ao longo do ano. Nas aulas, os três professores estavam presentes na sala e tinham uma hora/aula semanal, em horário regular, para desenvolver as ações, importante ressaltar que essa disciplina não avaliativa era ofertada apenas aos alunos do turno noturno. Sem dúvidas, quando propúnhamos atividades que dialogavam com a realidade dos alunos, eles participavam com afimco e gostavam muito, embora o engajamento sempre tenha sido um desafio para nós professores.

No modelo ora proposto, para citar algumas diferenças em relação ao que era ofertado, as produções dos alunos pertinentes ao Projeto de Vida serão registradas em um portfólio ou em outro suporte escolhido pelo estudante. Ademais, esse será um componente curricular obrigatório ofertado em todos os turnos e nos três anos que perfazem o ensino médio. Porém, em relação à carga horária, no matutino serão dois módulos aula e no noturno apenas um com atividades complementares, conforme a nova resolução SEE/MG N° 4.657/2021.

### **3. O projeto de vida na rede estadual de educação de Minas Gerais**

Em Minas Gerais, a Secretaria de Estado de Educação (SEE) elaborou o Caderno Orientador Ensino Médio Regular Noturno e Educação de Jovens e Adultos. Nesse caderno, explica-se o papel da Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) como metodologia para realização do Projeto de Vida, que deve se constituir por atividades interdisciplinares em que “a escola irá contribuir para que cada aluno conheça seus principais propósitos de vida e encontre meios para colocá-los em prática” (MINAS GERAIS, s.d., p. 3). Além disso, o projeto de vida deve

propiciar momentos de diálogos, reflexões sobre si e o outro; conhecimento de direitos e deveres; debates baseados em respeito e solidariedade; defesa de pontos de vista que respeitem o outro, a pluralidade de ideias e que promovam os Direitos Humanos; de inventar, criar, sonhar, intervir na realidade e empreender projetos presentes e futuros (MINAS GERAIS, s.d., p. 3).

Aos professores, caberá auxiliar ao longo de todo o percurso, ajudando os estudantes a relacionarem os “objetivos do projeto escolhido pelos estudantes e temas como desenvolvimento pessoal, planejamento educacional, orientação para o sucesso acadêmico e planejamento da carreira” (MINAS GERAIS, s.d., p. 3). Assim, entende-se que os estudantes terão protagonismo dentro da escolha do propósito do projeto e das temáticas a serem discutidas.

A metodologia de projetos – notadamente, aqui aprofundada conforme as ideias da ABP – porque “posiciona os sujeitos, alunos e professores diretamente na práxis, tratando concomitantemente de teoria e prática, de pensar e fazer” (JORDÃO, 2014, p. 21)”, é apresentada nesse caderno como um “planejamento de trabalhos que partem de um tema ou de um problema e são desenvolvidos por meio de pesquisas, debates, trabalhos em equipe e experiências” (MINAS GERAIS, s.d., p. 4). Levando isso em conta, o intento é que os alunos participem ativamente e desenvolvam autonomia e iniciativa próprias, de modo responsável e criativo, ao “pesquisar, fazer escolhas, produzir, discutir, sistematizar e formalizar o projeto, de acordo com orientações e prazos acordados” (MINAS GERAIS, s.d., p. 4). Já o professor, deverá “direcionar os trabalhos que serão desenvolvidos, conduzir os estudantes ao longo desse projeto e fazer a mediação pedagógica e da aprendizagem do aluno” (MINAS GERAIS, s.d., p. 4).

O referido caderno traz a descrição detalhada dos planos de curso dos anos curriculares e o que diferencia cada um deles são os temas, porque a competência geral, os objetivos e a avaliação são os mesmos:

competência geral: Trabalho e Projeto de Vida — Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.  
 critério de avaliação: Processual, formativa e participativa; devem ser utilizados vários recursos, instrumentos e procedimentos.  
 objetivo geral: Entender o mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas à cidadania e ao projeto de vida dos estudantes com liberdade, autonomia, criticidade e responsabilidade.  
 1º ano: identidade, valores, responsabilidade social, competências para o século XXI.  
 2º ano: identidade, valores, responsabilidade social, sonhar com o futuro.  
 3º ano: identidade, valores, sonhar com o futuro profissional (MINAS GERAIS, s.d., p. 07-14).

Todo esse processo foi pensado para as aulas presenciais, em que a participação e o envolvimento dos professores e alunos favorecessem a implantação desse modelo de aprendizagem interdisciplinar por meio de projeto. Porém, em função da pandemia do novo Coronavírus, presente em nosso meio há quase dois anos, o ERE está implementado nas escolas estaduais de Minas Gerais. Portanto, a SEE/MG elaborou os PETs para que os professores e alunos pudessem ter aulas em casa, com o acompanhamento dos docentes sendo viabilizado pelas tecnologias digitais. Com o componente curricular Projeto de Vida não foi diferente: foram elaborados PETs de Projetos Integradores voltados para todas as séries do ensino médio, com atividades escritas divididas em semanas.

#### 4. A juventude, a escola, o trabalho e a pandemia

O Caderno Orientador Ensino Médio Regular Noturno e Educação de Jovens e Adultos, destaca uma das competências gerais da Educação Básica no que tange à importância da escola visando à implementação do projeto de vida:

valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade (BRASIL, 2018, p. 9).

No atual contexto pandêmico, marcado por mais de 600.000 mortes provocadas pela COVID-19, será que o jovem da escola pública brasileira pode, ou seja, lhe é dado o direito de “fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade”? (BRASIL, 2018, p. 9). Em meio às aulas presenciais suspensas e à implantação do ERE, em vigor até meados de novembro de 2021 em Minas Gerais nas escolas públicas, é importante conhecer um pouco das pesquisas que retratam a vida do estudante brasileiro da escola pública.

De acordo com o Painel TIC Covid-19<sup>2</sup>, terceira edição, cerca de 56% dos alunos alegaram que o motivo de não terem acompanhado as aulas remotas foi a busca pelo trabalho e a provável inserção nesse mundo. Na minha realidade escolar, percebo que os alunos também vivem essa mesma situação, mas esse panorama parece ter se agravado com a pandemia. Há muito tempo sabemos que os alunos, sobretudo da classe D e C, são muitas vezes, obrigados a colocar o universo do trabalho frente ao do da educação.

Segundo dados da PNAD Educação 2019<sup>3</sup>, a passagem dos alunos do ensino fundamental para o ensino médio acentua ainda mais o abandono escolar. A pesquisa mostra que, aos 15 anos, o percentual de jovens quase duplica em relação à faixa etária anterior, passando de 8,1%, aos 14 anos, para 14,1%, aos 15 anos, e fica ainda maior a partir dos 16 anos, chegando a 18,0% aos 19 anos ou mais. Ainda segundo esse estudo, um dos principais motivos para a evasão escolar é a necessidade de trabalhar (39,1%), somada à falta de interesse por parte dos estudantes (29,2%).

<sup>2</sup> O Painel TIC COVID-19 tem como objetivo coletar informações sobre o uso da Internet durante a pandemia causada pelo novo Coronavírus. UNESCO. *Painel Tic Covid-19 – 3ª edição*. 2020. Disponível em: <[https://cetic.br/media/analises/painel\\_tic\\_covid19\\_3edicao\\_coletiva\\_imprensa.pdf](https://cetic.br/media/analises/painel_tic_covid19_3edicao_coletiva_imprensa.pdf)> Acesso em 15 jul. de 21.

<sup>3</sup> IBGE. *Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua - PNAD Contínua*. Disponível em: <<https://www.ibge.gov.br/estatisticas/sociais/educacao/17270-pnad-continua.html?edicao=28203&t=resultados>> Acesso em 15 jul. 2021.

Frente a esse cenário, a pandemia aumentou a taxa de desocupação, pois, em maio de 2020, o número de desempregados era de 10,1 milhões, passando para 12,3 milhões em julho, e, em agosto, atingindo 12,9 milhões de brasileiros, totalizando um aumento de 27,6% nesse período. Tudo isso agrava e afasta o aluno da sala de aula ou faz com que ele viva as duas realidades ao mesmo tempo, a do estudo e a do trabalho.

Portanto, também cabe à escola, auxiliar os alunos a se perceberem agentes de transformação do/no seu próprio meio, refletindo sobre suas escolhas de modo crítico para que possam exercer ainda mais plenamente seu papel de cidadão e de sujeitos de transformação de sua própria história, como pessoas singulares que são. Segundo Dayrell (2007), apesar de todas as dificuldades e entraves enfrentados pelos jovens, nem sempre o trabalho, que muitas vezes se faz necessário, exclui a escola ou a educação da vida deles, pois, “para os jovens, a escola e o trabalho são projetos que se superpõem ou poderão sofrer ênfases diversas, de acordo com o momento do ciclo de vida e as condições sociais que lhes permitam viver a condição juvenil” (DAYRELL, 2007, p. 1109).

## **5. O uso das tecnologias digitais no projeto de ensino**

Neste projeto, a vida pessoal do aluno será abordada pelos temas trazidos pelo Projeto de Vida e as discussões e atividades elencadas no PET serão mediadas pelas TDICs, sobretudo porque são recursos por meio dos quais é possível, mesmo frente às dificuldades sanitárias, sociais e educacionais, realizar as atividades propostas. Isso também se deve ao fato de que as tecnologias digitais estão cada vez mais inseridas na sociedade, sendo assim, é inevitável que, progressivamente, elas se façam presentes também nos planejamentos didáticos dos professores a fim de preparar os alunos para o mundo contemporâneo (ROJO; MOURA, 2012).

Desse modo, essa compreensão por parte dos educadores, é fundamental para tornar os estudantes cada vez mais hábeis nos chamados letramentos digitais, que “implica[m] a formação de leitores aptos a intervir nos sites da chamada *web 2.0*” (D’ANDREA, 2016, p. 144). Isso porque novos tempos demandam novos e críticos letramentos (ROJO, 2009, p. 109) para as situações que os estudantes estão vivendo agora ou estarão vivendo quando chegarem à faculdade ou ao mundo do trabalho, interagindo, sem dúvida alguma, em ambientes cada vez mais hipersemiotizados e interconectados.

A realidade sanitária atual tornou ainda mais relevantes os letramentos digitais e muitas das discussões sobre modernização tecnológica que, há muito tempo, vêm ocorrendo nos segmentos educacionais do Brasil culminaram na realização da BNCC (2018). Esse documento

traz propostas pedagógicas permeadas pelas tecnologias digitais, entendendo que cabe à escola dar aos alunos, acesso a novos conhecimentos, competências e habilidades que essas ferramentas possibilitam. Mais do que acesso, entende-se que seja importante promover também a “aprendizagem, a interação e o compartilhamento de significados entre professores e estudantes” (BRASIL, 2018, p.60).

Apesar de saber que existem grandes gargalos entre o que é o real e o ideal quando se fala em uso das TDICs nas escolas brasileiras, compreendo que a necessidade de refletir situadamente sobre esse tema é uma realidade posta. Dessa maneira, devemos preparar o aluno para os letramentos digitais a fim de que ele perceba que textos feitos para serem lidos ou produzidos nesse ambiente ressaltam e encorajam a multimodalidade.

Isso posto, será sugerido durante as atividades que os alunos recorram a diferentes ferramentas de tecnologia digital. Uma delas será o Dollify, que poderá ser usada para a elaboração de um avatar do estudante. Em função da produção de uma entrevista, também será indicado o uso de aplicativos de gravação de voz no celular, recursos que, acredito, serão facilmente manipulados por serem bastante usados em redes sociais e na conversação diária. Em outra atividade prevista, na qual os alunos apresentarão seus familiares, será sugerido que usem o software *Microsoft PowerPoint* e ao indicar esse recurso, provavelmente, o professor precisará dedicar um tempo para explicar como utilizá-lo para produzir uma árvore genealógica.

As ferramentas que, muito provavelmente, o professor terá que ensinar os alunos a utilizar serão o *Google Sites* e o *Canva* ambas de acesso gratuito e em língua portuguesa. O *Google Sites* foi escolhido por possibilitar a criação de páginas web de maneira fácil a partir de comandos relativamente simples. Além disso, é possível ler, escrever e compartilhar com outros autores as edições da página. O site criado ainda permite inserir diversas abas, além de adicionar arquivos escritos, vídeo e imagens. A proposta é que cada aluno publique os textos verbais e visuais dentro do site e nas abas indicadas pelo professor, respeitando o *template* escolhido e as publicações dos demais colegas.

Nesse ambiente, também é possível que o professor faça um acompanhamento adequado, mesmo que à distância (NOVAIS; RIBEIRO; D’ANDREA, 2011), da produção dos alunos, além de ajudá-los em qualquer dificuldade que possa surgir no trato com as ferramentas. À medida que os textos são publicados, todos os alunos com os quais o site foi compartilhado poderão visualizar a produção. Por fim, se for da vontade da turma, o produto final poderá ser disponibilizado para consulta na internet, pois a configuração do ambiente permite torná-lo público.



O *Canva* por sua vez, é uma plataforma relativamente conhecida pelos professores, com a qual se pode produzir conteúdo visual de maneira gratuita e bastante intuitiva. Nela, os alunos deverão elaborar um cartão virtual que será endereçado a um amigo ou amiga e, caso o professor(a) também queira, como já dito, usá-la para configurar e desenhar sua árvore genealógica. Com o uso dessa ferramenta, os alunos vão ter contato com um ambiente de produção de *designs* diversos, pois nela é possível criar artes, tanto no celular, quanto no computador.

Ao usar esse recurso, os estudantes perceberão que poderão criar facilmente cartões, convites, vídeos, capas para rede social, dentre outros. O *Canva* conta com uma variedade grande de *templates* gratuitos nos quais os discentes poderão ainda editar as imagens, as cores, as fontes, inserir objetos com movimento e som, bem como *links*, variar a disposição textual e, depois, visualizar, baixar e compartilhar.

## **6. O modelo SAMR.br como base metodológica para o projeto de ensino**

Ao escolher o SAMR.br para direcionar a reelaboração das atividades deste projeto, é importante esclarecer que tal modelo, como afirmado anteriormente, divide os recursos tecnológicos empregados numa atividade pedagógica em categorias: substituição, ampliação, modificação e redefinição. Segundo Lobo e Jiménez (2017), essa estratégia metodológica pode ajudar os professores a pensar, elaborar e colocar em prática atividades de aprendizagem que usem tecnologia.

Nesse sentido, seu uso pode aprimorar a experiência digital dos alunos que estão em aulas remotas/híbridas, principalmente porque os fatores pandêmicos não são os responsáveis exclusivos pelo uso das TDICs nas escolas. Afinal, cada prática de letramentos digitais aqui sugerida foi pensada com propósitos pedagógicos baseados nos objetivos de aprendizagem do projeto.

Dentro do modelo proposto por SAMR.br, a substituição é uma categoria que compreende a troca de uma tecnologia por outra, “sem que mudanças significativas ocorram nos processos de ensino e aprendizagem tradicionais” (NICOLAU, 2017, p. 157). Para exemplificar, temos a leitura de textos digitais em qualquer plataforma digital, como o *Facebook*.

A ampliação seria a integração de “informações de fontes e/ou mídias diversas e que, antes, somente podiam ser acessadas de maneira isolada” (NICOLAU, 2017, p. 157), como é o caso da busca de informações em um *blog* no qual estão integradas outras fontes de leitura ou

pesquisas por meio de *hiperlinks*. Nessas duas categorias, de imediato, é possível perceber a movimentação da prática pedagógica em direção à Era Digital.

Já a categoria relativa à modificação, acontece quando “são adotados usos educativos das TDICs da categoria M, os quais enfatizam a autoria e compartilhamento do que se produz” (NICOLAU, 2017, p. 157). Nessa categoria, o aluno é colocado como produtor de conteúdo, incentivando-o a publicar o material elaborado; usando, ainda, o *blog* como exemplo, o aluno seria então, o autor das postagens, o produtor e o curador do conteúdo, além de ser o responsável por disponibilizar o acesso na rede para os leitores.

Por fim, a redefinição são as atividades que possuem “como principal característica a participação ativa do sujeito na criação e compartilhamento de conteúdo, em regime de colaboração mediada pelas TDICs” (NICOLAU, 2017, p. 157). Para ilustrar a definição, pode-se citar a plataforma *Wikipédia*, que é uma produção coletiva na internet, em que “as abas dão acesso às diferentes ‘camadas’ e cada artigo, revelando as possibilidades de edição e interação entre editores propiciadas pelo projeto” (D’ANDREA, 2016, p.137).

Nas últimas categorias, é possível perceber maior autonomia e engajamento dos alunos, já que criariam conteúdos e os publicariam na rede. Essas ações ampliam as possibilidades de aprendizagem na medida em que as interações em ambientes digitais motivam os estudantes a “aprenderem a aprender participando de grupos, e compartilhando suas produções em mídias que suportem comentários, contribuições, diálogo e debate” (NICOLAU, 2017, p. 157). Desse modo, eles se tornam protagonistas na medida em que aprendem a participar de outros espaços de conhecimento compartilhado.

### *6.1 Projeto de Ensino*

**Público alvo:** Alunos do 1º ano do ensino médio

**Duração:** um bimestre com uma hora/aula por semana

**Temática:** Identidade

**Objetivo de ensino**

O objetivo é que os discentes possam construir um site colaborativamente a partir de reflexões pessoais e de autoconhecimento que irão contribuir para a elaboração de seus projetos de vida ao final do ensino médio.

**Objetivos de aprendizagem**

1. Trabalhar com as ferramentas disponíveis na plataforma do *Google Sites*;
2. Produzir um texto autobiográfico a partir de reflexões pessoais;

3. Retextualizar o texto auditivo em texto visual informativo;
4. Utilizar a plataforma *Canva* para produzir um *card* (texto visual).

### **Habilidades trabalhadas conforme BNCC**

(EM13LGG701) Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e utilizá-las de modo ético, criativo, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.

(EM13LGG703) Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais

(EM13LP15) Planejar, produzir, revisar, editar, reescrever e avaliar textos escritos e multissemióticos, considerando sua adequação às condições de produção do texto, no que diz respeito ao lugar social a ser assumido e à imagem que se pretende passar a respeito de si mesmo, ao leitor pretendido, ao veículo e mídia em que o texto ou produção cultural vai circular, ao contexto imediato e sócio-histórico mais geral, ao gênero textual em questão e suas regularidades, à variedade linguística apropriada a esse contexto e ao uso do conhecimento dos aspectos notacionais (ortografia padrão, pontuação adequada, mecanismos de concordância nominal e verbal, regência verbal etc.), sempre que o contexto o exigir.

(EM13LP19) Apresentar-se por meio de textos multimodais diversos (perfis variados, gifs biográficos, biodata, currículo web, videocurrículo etc.) e de ferramentas digitais (ferramenta de gif, wiki, site etc.), para falar de si mesmo de formas variadas, considerando diferentes situações e objetivos.

(EM13LP20) Compartilhar gostos, interesses, práticas culturais, temas/ problemas/questões que despertam maior interesse ou preocupação, respeitando e valorizando diferenças, como forma de identificar afinidades e interesses comuns, como também de organizar e/ou participar de grupos, clubes, oficinas e afins.

(EM13LP21) Produzir, de forma colaborativa, e socializar playlists comentadas de preferências culturais e de entretenimento, revistas culturais, fanzines, e-zines ou publicações afins que divulguem, comentem e avaliem músicas, games, séries, filmes, quadrinhos, livros, peças, exposições, espetáculos de dança etc., de forma a compartilhar gostos, identificar afinidades, fomentar comunidades etc.

(EM13LP22) Construir e/ou atualizar, de forma colaborativa, registros dinâmicos (mapas, wiki etc.) de profissões e ocupações de seu interesse (áreas de atuação, dados sobre formação, fazeres, produções, depoimentos de profissionais etc.) que possibilitem vislumbrar trajetórias pessoais e profissionais.

## Recursos tecnológicos digitais

As ferramentas tecnológicas necessárias para implementar o projeto de ensino são as plataformas digitais *Google Sites* e o *Canva*. Além dessas, poderão ser utilizados aplicativos de celular para a produção de *avatar*, para a gravação de áudio e também para a produção da árvore genealógica, algo que também pode ser feito no software *Microsoft PowerPoint*.

O *Google sites* “é uma ferramenta *on-line* que possibilita a criação de um *site da web*” (PONTES, 2015, p.34) e esse é um dos motivos pelo qual ele foi escolhido para ser o repositório das produções textuais ao longo do primeiro bimestre. Outro motivo, uma de suas características bastante relevante, é a possibilidade de haver vários colaboradores para a produção de um mesmo site, ou seja, ao se compartilhar o *link* de acesso a ele, os alunos podem publicar seus textos numa única página, criando um ambiente de produção colaborativa. Além disso, nele também é possível publicar, editar e compartilhar diversos formatos de textos além dos escritos, como vídeos, imagens, sons.

Este projeto de ensino pode ser aplicado totalmente de forma remota ou presencialmente usando recursos tecnológicos disponibilizados pelas escolas e caberá ao professor buscar conteúdos que lhe permitam aprimorar seus letramentos digitais. Essa aprendizagem pode ser bem tranquila se o professor estiver disposto a ver vídeos explicativos, ler tutoriais na *internet* e também praticar as atividades propostas aos alunos.

Uma sugestão interessante para o trato com as digitalidades é que o professor grave vídeos explicativos usando uma ferramenta de gravação de tela, por exemplo, para ensinar seus alunos a lidar com as plataformas. Outra possibilidade seria a gravação de videoaulas síncronas em que o docente mostre o passo a passo dos aplicativos e dialogue com os alunos. Estando em aulas presenciais, o professor pode levá-los ao laboratório de informática, projetar as ferramentas usando o projetor de slides e, ao mesmo tempo que explica, permitir que os alunos visualizem suas ações para depois praticarem no computador ou celular.

Na atividade sugerida para que os alunos se apresentem, a ideia é que eles possam publicar, além da foto com significado afetivo, um avatar dele mesmo. O uso de avatar se popularizou bastante nos últimos tempos, o que se comprova nas redes sociais. O avatar pode ser entendido como “uma imagem que se constrói para além do apelido apenas. O avatar é também personalidade, imagem, gênio, identidade digital” (RIBEIRO; ALVARENGA, 2010, p.3). O intuito, portanto, é que possamos perceber como o aluno se vê e se apresenta para os outros. O aplicativo *Dollify* foi sugerido para que os alunos pudessem produzir seu avatar, mas, como boa parte dos alunos já usam avatares, não é necessário prender-se a esse aplicativo.

Para produzir a árvore genealógica, os alunos poderão ter a liberdade de escolher um aplicativo próprio para isso ou, então, usar o *Microsoft PowerPoint*, que é bem intuitivo. Nesse *software*, é possível inserir a forma genograma e ir alimentando com fotos ou imagens dos familiares, bem como seus respectivos nomes e parentescos.

Outra possibilidade para realização dessa tarefa é o uso do *Canva*, que é uma “ferramenta de *design* que possibilita a criação de conteúdos em diversos formatos tais como infográficos, apresentações, posts para redes sociais, folhas de atividades, mapas mentais, cartões, convites, cartazes etc.” (GUIMARÃES; BARIN, 2020, p.163). Com os *templates* de infográficos da categoria linha do tempo, é possível criar uma espécie de árvore genealógica da família.

A inserção da plataforma *Canva* em duas das etapas desse projeto se deu para que os alunos possam conhecê-la e ver algumas de suas possibilidades na produção de textos visuais e a personalização dos textos imagéticos. Os estudantes podem usar as imagens do banco da própria plataforma ou aquelas escolhidas por eles, além disso, podem inserir textos, mudar o plano de fundo, as cores das fontes, as próprias fontes, colocar *gifs*, palavras em movimento, música, etc.

## 6.2 Modificações nas atividades conforme o modelo SAMR.br

As atividades modificadas nesse projeto foram distribuídas em três temas, seguindo a organização apresentada no PET e conforme uma sequência de atividades sugeridas pelo material disponibilizado pela SEE/MG. Esclareço que somente as atividades finais é que foram modificadas conforme o modelo SAMR.br, logo, é necessário que o professor faça as atividades anteriores ou as adapte, caso queira, para que se dê sentido às atividades finais.

### Tema 1: Quem eu sou?

Atividade final apresentada no PET referente ao primeiro tema:

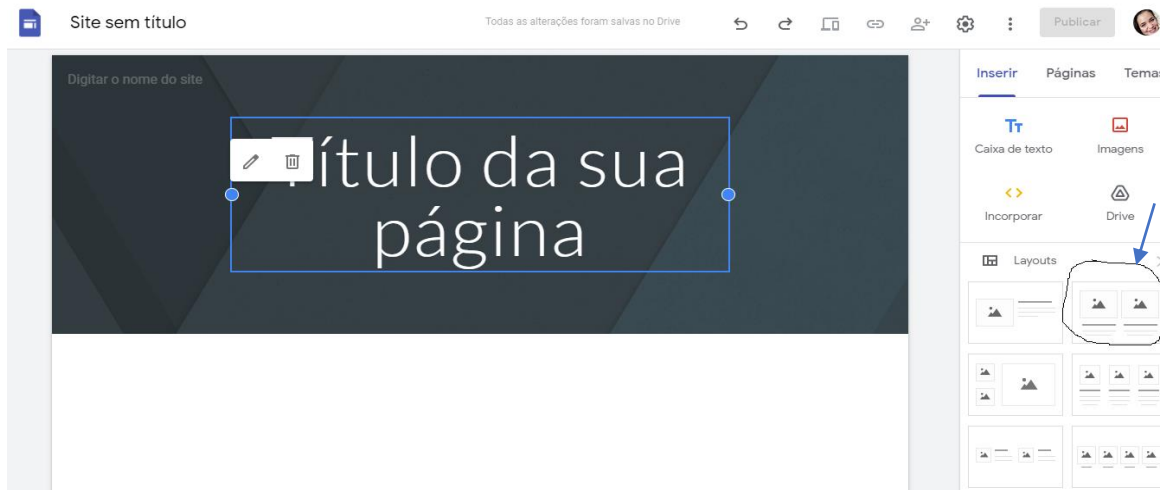
*Elabore no seu portfólio um pequeno texto dissertativo sobre quem é você, quais são os seus desejos e tudo que faz sentido para você. Essa é uma pergunta necessária e que vai dar início ao seu Projeto de Vida. Reflita bastante e responda à pergunta para você mesmo: Quem sou eu?*

Para substituir e complementar a proposta trazida pelo PET, conforme o modelo SAMR.br, a última atividade será substituída, ampliada, modificada e redefinida (QUADRO 1). O professor deverá criar no *Google sites* uma página que será intitulada Wiki biográfica, local onde os alunos publicarão seus textos.

Quadro 1- Atividade modificada (tema: quem sou eu?)

Categorias			
Substituição	Ampliação	Modificação	Redefinição
1 Elaborar e digitar o texto autobiográfico na página da <i>internet</i> .	1 Localizar o espaço onde se faz a edição da página, escolher o formato ( <i>template</i> ) de publicação que permita texto e imagem (FIG.1).	1 Criar um <i>avatar</i> , usando qualquer aplicativo de celular ( <i>Dollify</i> ), abaixo dele e digitar o texto autobiográfico. 2 Selecionar uma foto em um lugar preferido ou com pessoas especiais, inserir no segundo espaço e escrever o texto explicativo conforme orientação dada.	1 Construir coletivamente a página respeitando a publicação do colega, ou seja, não deletando e sempre publicando uma debaixo da outra (isso para que tenham uma página completa com todos os alunos que quiserem participar). <b>Importante:</b> motivar os alunos para que possam construir essa publicação, que a depender da turma, poderá ficar com acesso limitado ou poderá ser compartilhada nas redes e dentro dos grupos da própria escola, com o intuito de que todos os alunos dos primeiros anos do ensino médio possam se conhecer. 2 Comentar as publicações dos colegas, incentivando uma interação que lhes permita se conhecer um pouco mais.

Fonte: elaborado pela autora

Figura 1 - Escolha de *template*

Fonte: encurtador.com.br/ITWZ0

## Tema 2: De onde eu venho?

Atividade final apresentada no PET referente ao segundo tema:

*Continuando o caminho do autoconhecimento, faça o registro em seu portfólio sobre o seu passado, pois isso evita que aprendizados se percam pelo caminho. Ler anotações antigas pode ser muito valioso para que você entenda o seu contexto de vida. Saber de onde vem é tão necessário quanto saber para onde vai. Assim, organize suas histórias de vida, redimensione o valor de cada uma delas e das pessoas que lhe fazem bem. A busca pelo significado de cada uma dessas coisas pode até ser difícil de definir, mas o que importa é o diálogo que você faz consigo mesmo, essa será a sua melhor tradução. Coloque os nomes das pessoas da sua família na árvore abaixo e depois escreva o que essas pessoas representam para você. Depois responda às questões abaixo:*

- a) Na família, além do nome, o que mais é herdado?
- b) Quais as capacidades que você tem vindas de sua origem?
- c) Em sua opinião, qual foi o legado mais importante que sua família deixou para você?
- d) O que você gostaria de deixar como legado para a sua família?

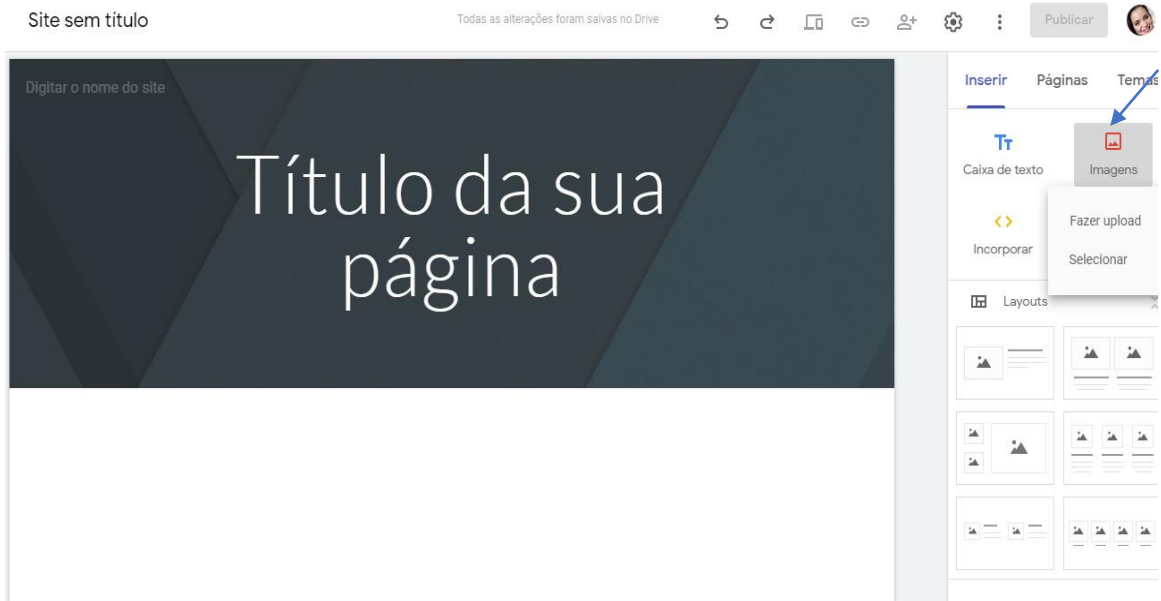
Sugestão para a substituição da atividade proposta pelo PET conforme o modelo SAMR.br (QUADRO 2).

Quadro 2 - Atividade modificada (tema: de onde venho?)

Categorias			
Substituição	Ampliação	Modificação	Redefinição
Elaborar uma lista de perguntas para entrevistar um membro da família. Para tal, poderá ser usado um aplicativo de gravação em celular que facilite o registro.	Compartilhar as descobertas do aluno com a família, por meio de um compilado da conversa feita com o familiar escolhido. Esse texto deve ser compartilhado da forma mais conveniente, como em um grupo de <i>WhatsApp</i> , por exemplo. <b>Importante:</b> Instruir o aluno a procurar saber se a entrevista trouxe alguma novidade para os outros membros da família. Caso ele não tenha acesso às ferramentas de troca de mensagens, sugira que converse pessoalmente com o máximo possível de familiares e registre as respostas.	Elaborar uma árvore genealógica da família. Para isso, o aluno poderá usar o <i>Microsoft PowerPoint</i> , o <i>Canva</i> ou algum outro aplicativo de mais fácil acesso. Com isso, o áudio gravado se transformará em uma espécie de infográfico que registrará a história da família do aluno.	Publicar a árvore genealógica na Wiki biográfica, na aba intitulada <i>Minhas memórias, minha história</i> , usando a função de inserir apenas imagem (FIG. 2), já que não terá texto explicativo.

Fonte: elaborado pela autora

Figura 2 - Inserção de imagens



Fonte: [encurtador.com.br/iGOV4](http://encurtador.com.br/iGOV4)

### Tema 3: Eu, meus amigos e o mundo

Atividade final apresentada no PET referente ao terceiro tema:

*Sabendo disso, escreva uma carta de gratidão pela amizade de um(a) amigo(a), para depois entregá-la a essa pessoa. A carta, portanto, é um agradecimento por sua colaboração com sua vida até aqui.*

Sugestão para a substituição da atividade proposta pelo PET conforme o modelo SAMR.br (QUADRO 3).

Quadro 3 - Atividade modificada (tema: eu, amigos e o mundo)

Categorias			
Substituição	Ampliação	Modificação	Redefinição
Elaborar um cartão virtual ( <i>card</i> ) na plataforma <i>Canva</i> .	Selecionar uma foto sua com um amigo(a) e elaborar uma mensagem de gratidão para esse amigo(a). Eles podem ainda pesquisar um poema ou canção para colocar um trecho nesse cartão.	Trabalhar com a ferramenta de produção de <i>card</i> no <i>Canva</i> . Os alunos deverão inserir a imagem selecionada, digitar o texto, adequando os conteúdos aos <i>templates</i> disponíveis, e inserir outros elementos, caso queiram.	Visualizar o material produzido, corrigir, caso necessário, depois baixar e compartilhar com o(a) amigo(a) por meio do aplicativo de mensagens e/ou das redes sociais. Também publicar na Wiki da turma, em aba intitulada: <i>Quem tem um amigo tem um tesouro!</i>

Fonte: elaborado pela autora



Para conhecer em detalhes as atividades completas trazidas no Projeto de Vida do primeiro ano do ensino médio, propostas pela SEE/MG, é necessário acessar o *link* (<https://estudeemcasa.educacao.mg.gov.br/pets/ensino-medio-2021>) e clique em Ensino Médio - EMTI - Atividades Integradoras - Profissional e Integral

Ao final dessa sequência de atividades a turma terá elaborado uma página colaborativa com o perfil de cada aluno, possibilitando que eles possam se conhecer um pouco mais. Acredita-se que, ao final do bimestre, os estudantes tenham avançado também no autoconhecimento e no reconhecimento das pessoas que são importantes em sua trajetória ampliando as referências inspiradoras para a construção de seus projetos de vida.

## **7. Avaliação**

Toda prática escolar passa, inevitavelmente, pelo processo avaliativo. Avaliar é fundamental para o professor saber onde está e para onde quer ir. Afinal, ao estabelecer seu objetivo de ensino, ele precisa refletir sobre suas ações e também sobre seus instrumentos de avaliação, pois ela “é um recurso metodológico que auxilia o professor a organizar seu trabalho, para reorientar-se quanto ao processo ensino-aprendizagem” (PASSARELLI, 2012, p. 171).

Ainda segundo a mesma autora, a avaliação não deve ser usada pelo professor como um instrumento de controle, isso porque, ao ressignificar esse poder atribuído ao docente, ele pode “inserir o aprendente num processo avaliativo em parceria por propiciar ao aluno a possibilidade de assumir sua responsabilidade por seu desempenho e de acompanhar sua própria aprendizagem” (PASSARELLI, 2012, p. 173).

Destarte, a avaliação proposta neste projeto de ensino é formativa, uma vez que visa a “orientar o aprendiz quanto ao trabalho escolar” (PASSARELLI, 2012, p. 172), na tentativa de colaborar com os estudantes nesse processo feito de acertos e erros, o que permitirá um caminho mais produtivo em sua aprendizagem. Para tal, em um primeiro momento, é de suma importância que os comandos das atividades sejam claros, com orientação completa, sobretudo no uso das tecnologias digitais, e que o aluno conheça minimamente o contexto de produção dos textos escritos e visuais a serem produzidos e publicados posteriormente nas redes.

Ainda dentro desse escopo de avaliação formativa, a opção pela autoavaliação como instrumento de aprendizagem, segundo Antunes (2006), se faz necessária porque “quem aprende não pode ausentar-se, não pode nem sequer ser apenas espectador de sua avaliação. Tem de entrar em cena, ocupar o lugar central e assumir, como sujeito cada uma das etapas ou atividades” (ANTUNES, 2006, p. 164). Para esse processo, é preciso dispensar tempo e

instrumentos para que o aluno possa refletir, revisitar suas atividades e ponderar sobre o que produziu.

Outra etapa de avaliação desse projeto envolve a inserção das rubricas, que podem ser entendidas como um conjunto de critérios específicos para o trabalho feito pelos alunos, com intuito de produzir resultados consistentes. Segundo Bender (2014, p. 133), as rubricas “fornecem excelente orientação para os projetos de alunos” e o interessante é que elas sejam construídas junto com eles ou compartilhadas previamente, para que os alunos possam saber como serão avaliados e se orientar ao longo de todo o processo. Portanto, mais adiante, serão sugeridas rubricas que poderão ser modificadas conforme a realidade de cada professor(a).

Ao final de cada etapa do projeto, o(a) professor(a) proporá que os alunos visualizem as produções do site elaborado pela turma. Nesse ínterim, o(a) professor(a) promoverá uma leitura coletiva de algumas produções e, posteriormente, dividirá a turma em grupos para uma leitura mais individualizada. Após uma conversa mais informal nos grupos, o professor entregará a rubrica preparada para a temática discutida e ela será o direcionamento da avaliação dos grupos sobre os trabalhos.

As rubricas elaboradas como sugestão para esse projeto estão direcionadas para a aprendizagem do uso das ferramentas tecnológicas digitais empregadas nas diferentes atividades. Desse modo, o(a) professor(a) poderá verificar em quais tarefas os alunos relatam maior dificuldade na elaboração, acesso e publicação e em quais eles demonstram maior facilidade. Assim, o professor pode conduzir seu trabalho com mais clareza, além de ajudar no entendimento do aluno sobre seu próprio progresso.

Ao final, os alunos poderão tecer comentários compartilhados com o grupo sobre os textos escritos e visuais, destacando os aspectos positivos, além de averiguar o que puderam perceber sobre a aprendizagem dos colegas. Por fim, estarão livres para indicar também em que lhes pareceu que os colegas de sala ainda precisariam aprimorar, tanto em relação às ferramentas, quanto aos textos. Para realizar essa atividade em grupo, o professor pode sugerir que os alunos se reúnam via aplicativos de mensagens escritas, via videoconferência ou, ainda, em sala de aula.

O intuito dessa etapa avaliativa é envolver ainda mais os alunos em todo o processo de produção textual, aguçando o olhar avaliador, sempre direcionando as discussões para o que está bom e o que poderia ser ainda melhor (ANTUNES, 2006). Ainda segundo a autora, todo esse processo avaliativo “estimularia a abertura à aprendizagem social que se pode fazer, em relação à crítica saudável, às observações do outro, à pluralidade de visão” (ANTUNES, 2006,

p. 164). Segue a orientação para o uso das rubricas, a ser repetido em cada etapa do projeto e no final dele.

**1º passo:** dividir a turma em grupos, sendo que cada um deles deverá avaliar no máximo cinco publicações da aba específica publicada na Wiki biográfica e entregar as rubricas que direcionarão as discussões avaliativas. Ao final, os alunos deverão destacar os aspectos positivos das publicações e da atividade em si, ou seja, o que os colegas conseguiram demonstrar que aprenderam das atividades feitas e o que lhes pareceu que ainda precisariam aprimorar. Isso ajudará o(a) professor(a) a redirecionar as próximas etapas da elaboração do projeto de vida.

**2º passo:** o(a) professor(a), juntamente com os alunos, avaliará todo o trabalho desenvolvido ao longo do bimestre, oportunizando ao docente possíveis ajustes para as novas etapas, mas também a verificação do que foi positivo ao longo de todo o intento. Uma parte importante a ser avaliada junto aos alunos é o uso das ferramentas digitais, tanto no que tange à sua aceitação, como ao desenvolvimento das habilidades.

Quadro 4 - Rubrica para a atividade referente ao Tema 1: Quem sou eu?

<b>Categoria</b>	<b>Sim</b>	<b>Não</b>	<b>Parcial</b>
O texto autobiográfico contém características desse gênero textual.			
Usou avatar na apresentação.			
Selecionou a foto com alguém ou em algum lugar.			
Escreveu o texto explicativo sobre a foto.			
Conseguiu acessar o <i>site</i> compartilhado.			
Inseriu o <i>template</i> escolhido para a publicação.			
Inseriu as imagens e textos nos locais adequados.			
Não desconfigurou as publicações dos colegas.			
Apresentou dificuldade na elaboração da atividade como um todo.			
Apresentou dificuldade no manuseio das ferramentas tecnológicas.			
<b>Observações e anotações do (a) professor (a)</b>			

Fonte: elaborado pela autora

Quadro 5 - Rubrica para a atividade referente ao Tema 2: De onde eu venho?

<b>Categoria</b>	<b>Sim</b>	<b>Não</b>	<b>Parcial</b>
Elaborou as perguntas para a entrevista.			
Realizou a entrevista com parentes escolhidos.			
Gravou a entrevista usando aplicativo.			
Produziu a árvore genealógica usando o <i>Microsoft PowerPoint</i> ou outro aplicativo			
Conseguiu acessar a página <i>Minhas memórias, minha história</i> dentro do site.			
Inseriu o <i>template</i> escolhido para a publicação.			
Inseriu a imagem no local adequado.			
Não desconfigurou as publicações dos colegas.			
Apresentou dificuldade na elaboração da atividade como um todo.			
Apresentou dificuldade no manuseio das ferramentas tecnológicas.			
<b>Observações e anotações do (a) professor (a)</b>			

Fonte: elaborado pela autora

Quadro 6 - Rubrica para a atividade referente ao Tema 3: eu, meus amigos e o mundo

<b>Categoria</b>	<b>Sim</b>	<b>Não</b>	<b>Parcial</b>
Acessou a plataforma digital <i>Canva.com</i>			
Localizou os <i>templates</i> para cartão virtual.			
Elaborou o cartão visual.			
O cartão continha imagem.			
O cartão continha texto escrito.			
Conseguiu baixar e compartilhar o cartão virtual.			
Acessou a página <i>Quem tem um amigo tem um tesouro!</i> dentro do site.			
Inseriu o <i>template</i> escolhido para a publicação.			
Inseriu a imagem no local adequado.			
Não desconfigurou as publicações dos colegas.			
Apresentou dificuldade na elaboração da atividade como um todo.			
Apresentou dificuldade no manuseio das ferramentas tecnológicas.			
<b>Observações e anotações do (a) professor (a)</b>			

Fonte: elaborado pela autora

A autoavaliação deverá ser feita ao final de todo o projeto de ensino e as perguntas relacionadas abaixo poderão ser feitas por meio de formulário digital, com o intuito de colaborar para a autonomia e para a formação cidadã e participativa dos estudantes. Para tanto, o (a) professor (a) deverá entregar a cada aluno a ficha de autoavaliação após uma breve explicação do que se trata e do que se espera dela. É importante frisar que esse é o momento em que ele terá a oportunidade de refletir criticamente sobre o que aprendeu durante a realização das atividades do projeto.

Quadro 7 - Ficha de autoavaliação

<b>FICHA DE AUTOAVALIAÇÃO</b>			
<b>Perguntas orientadoras</b>	<b>Interesse e participação</b>		
	<b>Sim</b>	<b>Não</b>	<b>Mais ou menos</b>
Você já havia parado para pensar sobre os temas tratados?			
Achou isso importante?			
Você fez todas as atividades propostas?			
Achou alguma difícil de ser feita?			
Você, ao final das atividades, se conhece um pouco mais?			
Você ao longo das atividades descobriu coisas novas?			
Você aprendeu alguma coisa durante esse projeto?			
<b>Agora você vai responder perguntas abertas</b>			
O que você mais gostou de fazer ao longo do projeto?			
O que você menos gostou de fazer ao longo do projeto?			
Qual ferramenta tecnológica foi mais difícil de usar?			
Foi fácil falar de você ou refletir sobre você, sua família e amigos? Explique.			
Se você não fez todas as atividades propostas, explique o motivo.			
Você acha que essas atividades poderão te ajudar na construção do seu projeto de vida? Elas ajudaram você a pensar sobre o que quer para a sua vida no futuro?			

Fonte: elaborado pela autora

## 8. Manual do professor

Caro(a) professor(a), este manual foi preparado para que você possa conhecer mais a fundo como poderá aplicar este projeto de ensino com seus alunos e alunas. Ele foi organizado para ser feito em um bimestre, dividido em três temas: 1) Quem sou eu? 2) De onde eu venho? 3) Eu, meus amigos e o mundo.

As atividades abaixo descritas se referem à culminância das atividades propostas pelo PET da SEE/MG para o primeiro ano do ensino médio, no ano de 2021. Assim, antes de aplicá-las, você deverá cumprir com o que está previsto nesse material disponibilizado aos professores. Para conhecê-lo, clique no *QR Code* abaixo:



**Tema 1: Quem eu sou?** Atividade final apresentada no PET referente ao primeiro tema:

*Elabore no seu portfólio um pequeno texto dissertativo sobre quem é você, quais são os seus desejos e tudo que faz sentido para você. Essa é uma pergunta necessária e que vai dar início ao seu Projeto de Vida. Reflita bastante e responda à pergunta para você mesmo: Quem sou eu?*

Para substituir e complementar a proposta trazida pelo PET, conforme o modelo SAMR.br, a última atividade será substituída, ampliada, modificada e redefinida (QUADRO 1). O professor deverá criar no *Google sites* uma página que será intitulada Wiki biográfica, local onde os alunos publicarão seus textos.

Quadro 1- Atividade modificada (tema: quem sou eu?)

Categorias			
Substituição	Ampliação	Modificação	Redefinição
1 Elaborar e digitar o texto autobiográfico na página da <i>internet</i> .	1 Localizar o espaço onde se faz a edição da página, escolher o formato ( <i>template</i> ) de publicação que permita texto e imagem (FIG.1).	1 Criar um <i>avatar</i> , usando qualquer aplicativo de celular ( <i>Dollify</i> ), abaixo dele e digitar o texto autobiográfico. 2 Selecionar uma foto em um lugar preferido ou com pessoas especiais, inserir no segundo espaço e	1 Construir coletivamente a página respeitando a publicação do colega, ou seja, não deletando e sempre publicando uma debaixo da outra (isso para que tenham uma página completa com todos os alunos que quiserem participar). <b>Importante:</b> motivar os alunos para que possam construir essa publicação, que, a depender da turma, poderá ficar com acesso


		escrever o texto explicativo conforme orientação dada.	limitado ou poderá ser compartilhada nas redes e dentro dos grupos da própria escola, com o intuito de que todos os alunos dos primeiros anos do ensino médio possam se conhecer. 2 Comentar as publicações dos colegas, incentivando uma interação que lhes permita se conhecer um pouco mais.
--	--	--	--

Fonte: elaborado pelo autor

Professor (a), para que essas atividades reelaboradas a partir do modelo SAMR.br sejam realizadas pelos alunos, você deverá criar uma página na *internet* usando o *Google Sites*<sup>4</sup>.

Depois que você elaborar o site, você deverá compartilhá-lo com sua turma<sup>5</sup>, usando os *e-mails* dos alunos. Essa parte da atividade é muito importante, pois, desse modo, você os tornará colaboradores do/no ambiente digital, o que possibilitará a elaboração da atividade pelos estudantes. Observe que uma lista prévia dos *e-mails* dos alunos é necessária para que, a partir dela, você agregue alunos à tarefa e compartilhe responsabilidades.

Ainda na parte preparatória, você deve fazer uma aula em que apresente aos alunos a ferramenta principal a ser usada, o *Google Sites*. Para todas as tarefas propostas, o professor (a) poderá orientá-los para atividades presenciais como remotas.

 Professor (a), neste primeiro momento, vamos considerar que a escola tenha um laboratório de informática disponível, desse modo, todas as atividades serão nele realizadas.

### Exemplo:



<sup>4</sup> Instruções para criação de uma página na internet usando o *Google Sites*: Disponível em: <https://tudosobrehospedagemdesites.com.br/criar-um-site-gratis-no-google-sites/>. Acesso em: 12 dez. 21.

<sup>5</sup> Instruções para compartilhamento: Disponível em: <https://support.google.com/sites/answer/6372880?hl=pt-BR>. Acesso em: 12 dez. 21.

**1º passo:** leve os alunos para o laboratório e ensine-os a buscar tutoriais sobre o *Google Sites*. Direcione-os para as habilidades que serão necessárias naquele momento: a) ter contato com a ferramenta, navegar pelo ambiente, conhecer os comandos, reconhecer o ambiente de forma geral; b) em seguida, envie aos alunos o *link* do *site* que você criou e peça que identifiquem as páginas destinadas ao trabalho, mas que se atenham à da etapa em questão, que é a Wiki biográfica; c) simule com eles uma publicação dentro dos moldes que eles terão que fazer.



*Professor (a), se tiver um projetor, será muito produtivo, porque eles podem se inspirar instantaneamente em suas ações ao utilizar a ferramenta.*

**2º passo:** verifique com os estudantes quem deles já possui um *avatar* que use em suas redes sociais ou no aplicativo de mensagens. Caso observe que há alunos que ainda não fazem uso desse recurso tecnológico, apresente a eles por meio de tutorial o aplicativo *Dollify*<sup>6</sup>.



*Professor (a), você pode projetar o tutorial na sala de aula de modo a facilitar o entendimento das explicações.*

Exemplo de avatar produzido no *Dollify*:



Para as atividades realizadas de forma remota ou *online*, as orientações podem ser dadas por videoconferência, de modo que você apresente os tutoriais ou proponha uma aula dialogada e demonstrativa sobre o aplicativo, com espaço para sanar dúvidas.

<sup>6</sup> Tutorial para uso do aplicativo Dollify: Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2019/06/27/dicas-e-tutoriais/como-usar-o-dollify-para-criar-caricaturas-com-o-android-ou-iphone/>. Acesso em: 12 dez. 21.



**3º passo:** após os alunos terem mais conhecimento sobre as ferramentas que usarão na atividade, você deve passar para a produção da autobiografia. Verifique a sugestão de sequência de atividades para essa produção<sup>7</sup>. Esse texto deve acompanhar o avatar elaborado pelo aluno.



Professor (a), não se esqueça de que, ao final da atividade, os alunos devem responder às seguintes perguntas por meio do texto produzido: Eu sou? Meu desejo é? Eu nasci em? Meus pais são? Minhas características físicas são? Meus compromissos são? Eu faço? Por que faço? O que eu faço aproxima as pessoas? Eu sou feliz quando? Como anda a minha relação comigo mesmo? Como andam meus relacionamentos? Quais são as qualidades das pessoas com quem mantenho amizade?

Exemplo:



Oi, sou Paula, professora de língua portuguesa e espanhola. Nasci em Coronel Fabriciano, Minas Gerais. Tenho 45 anos e sou do signo de gêmeos. Meu pai já é falecido e minha mãe já foi completamente imunizada contra o Covid 19. Sonho em ser professora numa universidade, estou estudando e me preparando para isso, sou casada, não tenho filhos. Porém temos um cãozinho (Thor) e uma calopsita (LOLÓ). Sou de altura mediana, gosto de ler, ver filmes, amo fazer amizades, mas sou muito tímida.

**4º passo:** na segunda atividade, o aluno deve selecionar uma foto em que esteja com alguém ou algum objeto ou, ainda, em algum lugar que o represente, ou seja, uma foto em que esteja bem e feliz. Isso ajudará a turma a conhecer um pouco da personalidade de cada um, além de saber algo que evidencia o que esse aluno considera importante. Cada um deve ainda escrever o que a imagem está representando e por que ela merece destaque.

<sup>7</sup> Sugestão de sequência de atividade para a produção do texto autobiográfico. Disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=19124>. Acesso em: 12 dez. 21.

Exemplo:



Muitas imagens poderiam representar quem sou ou quem sempre quis ser, como alguém que ama sua família, que ama ter amigos eternos, mas ser professora foi uma escolha consciente. Amo!

**5º passo:** com os textos prontos, feitos em casa ou na escola, os alunos devem publicar todas as atividades na Wiki biográfica, escolhendo um dos *templates* disponíveis para inserir imagem e texto.

Exemplo:



**6º passo:** após as publicações estarem prontas, promova uma discussão em sala de aula para verificar a possibilidade de torná-las públicas, de modo que outras pessoas possam ver a Wiki biográfica produzidas por eles. Faça a atividade avaliativa por meio das rubricas.

## Tema 2: de onde eu venho?

Atividade final apresentada no PET referente ao segundo tema:

*Continuando o caminho do autoconhecimento, faça o registro em seu portfólio sobre o seu passado, pois isso evita que aprendizados se percam pelo caminho. Ler anotações antigas pode ser muito valioso para que você entenda o seu contexto de vida. Saber de onde vem é tão necessário quanto saber para onde vai. Assim, organize suas histórias de vida, redimensione o valor de cada uma delas e das pessoas que lhe fazem bem. A busca pelo significado de cada uma dessas coisas pode até ser difícil de definir, mas o que importa é o diálogo que você faz consigo mesmo, essa será a sua melhor tradução. Coloque os nomes das pessoas da sua família na árvore abaixo e depois escreva o que essas pessoas representam para você. Depois responda às questões abaixo:*

- a) Na família, além do nome, o que mais é herdado?
- b) Quais as capacidades que você tem vindas de sua origem?
- c) Em sua opinião, qual foi o legado mais importante que sua família deixou para você?
- d) O que você gostaria de deixar como legado para a sua família?

Sugestão para a substituição da atividade proposta pelo PET conforme o modelo SAMR.br (QUADRO 2).

Quadro 2 - Atividade modificada (tema: de onde venho?)

Categorias			
Substituição	Ampliação	Modificação	Redefinição
Elaborar uma lista de perguntas para entrevistar um membro da família. Para tal, poderá ser usado um aplicativo de gravação em celular que facilite o registro.	Compartilhar as descobertas do aluno com a família, por meio de um compilado da conversa feita com o familiar escolhido. Esse texto deve ser compartilhado da forma mais conveniente, como em um grupo de <i>WhatsApp</i> , por exemplo. <b>Importante:</b> Instruir o aluno a procurar saber se a entrevista trouxe alguma novidade para os outros membros da família. Caso ele não tenha acesso às ferramentas de troca de mensagens, sugira que converse pessoalmente com o máximo possível de familiares e registre as respostas.	Elaborar uma árvore genealógica da família. Para isso, o aluno poderá usar o <i>Microsoft PowerPoint</i> , o <i>Canva</i> ou algum outro aplicativo de mais fácil acesso. Com isso, o áudio gravado se transformará em uma espécie de infográfico que registrará a história da família do aluno.	Publicar a árvore genealógica na Wiki biográfica, na aba intitulada <i>Minhas memórias, minha história</i> , usando a função de inserir apenas imagem (FIG. 2), já que não terá texto explicativo.

Fonte: elaborado pelo autor

Para essa atividade, você também já deverá ter criado a aba *Minhas memórias, minha história* na Wiki biográfica. Nessa aba, os alunos deverão publicar a produção do texto visual informativo, que será a árvore genealógica virtual.

Exemplo:


Turma 101 Wiki biográfica Minhas memórias, minhas hist...

## Minhas memórias, minha história.


**De onde você vem?**  
 Conhecer a nossa história pessoal é muito importante, porque antes mesmo de você pensar para onde quer ir e o que quer ser, é importante saber de onde vem, o que gostaria de superar ou criar para o futuro. A sua casa, seus pais, sua família e sua vida cotidiana, por meio de uma rede de relações sociais e afetivas, integram o primeiro momento de conhecimento sobre o mundo. Pois, é no processo de relações diversificadas que é possível interiorizar valores e construir formas próprias de perceber e estar no mundo, se constituindo enquanto sujeito.

*Vamos mostrar um pouquinho do que compõe o que somos?*

**1º passo:** instruir aos alunos que elaborem uma lista de perguntas para entrevistar um membro da família. Seria interessante que entrevistassem membros mais velhos para obter um maior número de informações sobre origem, sobrenome, composição familiar, etc., mas as possibilidades variam conforme o arranjo familiar.

 Professor (a), é indispensável que você tenha sensibilidade para os casos de alunos que não tenham uma família tal como tradicionalmente concebida: por isso, um bom relacionamento com eles, que permita dar o devido direcionamento à atividade sem gerar situações de violência simbólica, é fundamental. A constar, para registrar a entrevista com o familiar escolhido, poderá ser usado um aplicativo de gravação presente nos *smartphones*.

**2º passo:** após esse levantamento, pedir que compartilhem suas descobertas com sua família, enviando a seus parentes o resumo, os destaques ou, ainda, as curiosidades sobre a entrevista. Sugerir que promovam uma enquete com essas pessoas para saber se todos conheciam seus parentes em comum, por exemplo. Outras perguntas interessantes, é claro, são bem-vindas.

 Professor (a), caso o aluno não tenha acesso a essas ferramentas de envio de mensagens, oriente para que converse pessoalmente com o máximo de familiares e registre as respostas. Porém, ressaltar a importância do uso do recurso digital considerando os propósitos pedagógicos da atividade conforme o modelo SAMR.br.

**3º passo:** o(a) professor(a), antes de explicar a terceira tarefa, deverá apresentar em sala de aula ou por videoconferência o *Microsoft PowerPoint* e ensinar seus alunos a fazerem um genograma nessa ferramenta, que pode ser utilizada no computador e também no celular. Professor(a), caso tenha dúvida de como elaborar essa atividade, veja o tutorial explicativo<sup>8</sup>.

<sup>8</sup> Tutorial *Microsoft PowerPoint*. Disponível em: <http://ptcomputador.com/Software/powerpoint/159218.html>. Acesso em: 12 dez 21.

**4º passo:** pedir que os alunos façam um levantamento de imagens, caso consigam, de seus familiares mais próximos. Com a entrevista em mãos, eles devem elaborar a árvore genealógica e inseri-la na aba do site dedicada a essa atividade. Ressalte que, como é apenas uma imagem que deverão colocar, eles devem escolher o *template* adequado para isso.

Exemplo:



Árvore genealógica  
Nome:

### Tema 3: Eu, meus amigos e o mundo

Atividade final apresentada no PET referente ao terceiro tema:


*Sabendo disso, escreva uma carta de gratidão pela amizade de um (a) amigo (a), para depois entregá-la a essa pessoa. A carta, portanto, é um agradecimento por sua colaboração com sua vida até aqui.*

Sugestão para a substituição da atividade proposta pelo PET conforme o modelo SAMR.br (QUADRO 3).

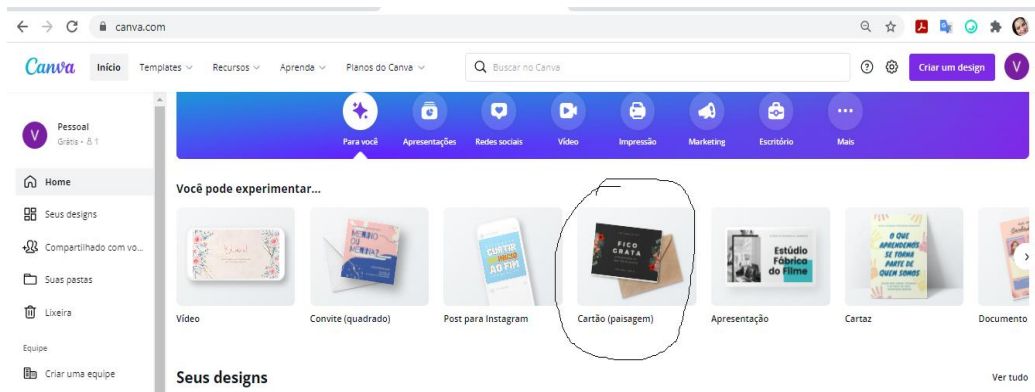
Quadro 3 - Atividade modificada (tema: eu, amigos e o mundo)

Categorias			
Substituição	Ampliação	Modificação	Redefinição
Elaborar um cartão virtual ( <i>card</i> ) na plataforma <i>Canva</i> .	Selecionar uma foto sua com um amigo(a) e elaborar uma mensagem de gratidão para esse amigo(a). Eles podem ainda pesquisar um poema ou canção para colocar um trecho nesse cartão.	Trabalhar com a ferramenta de produção de <i>card</i> no <i>Canva</i> . Os alunos deverão inserir a imagem selecionada, digitar o texto, adequando os conteúdos aos <i>templates</i> disponíveis, e inserir outros elementos, caso queiram.	Visualizar o material produzido, corrigir, caso necessário, depois baixar e compartilhar com o(a) amigo(a) por meio do aplicativo de mensagens e/ou das redes sociais. Também publicar esse conteúdo na Wiki da turma, em aba intitulada: <i>Quem tem um amigo tem um tesouro!</i>

Fonte: elaborado pelo autor

 Professor(a), como nas demais atividades, você deverá criar a aba na qual os alunos publicarão a atividade proposta, que solicita a produção de um cartão virtual para um amigo querido. Desse modo, crie a aba intitulada: Quem tem um amigo tem um tesouro! e compartilhe com os alunos. Após esse momento, converse com eles sobre o objetivo da atividade e o que farão nessa última etapa do bimestre. Para que você possa ensinar seus alunos a manusearem uma nova ferramenta, o *Canva*, você também deverá conhecê-la. Para isso acesse o site a seguir e veja o tutorial<sup>9</sup>. O ideal é que você entre na plataforma, se inscreva e produza um cartão para conhecer todas as possibilidades desse ambiente digital, pois há vários templates disponíveis para serem usados.

### Exemplo:

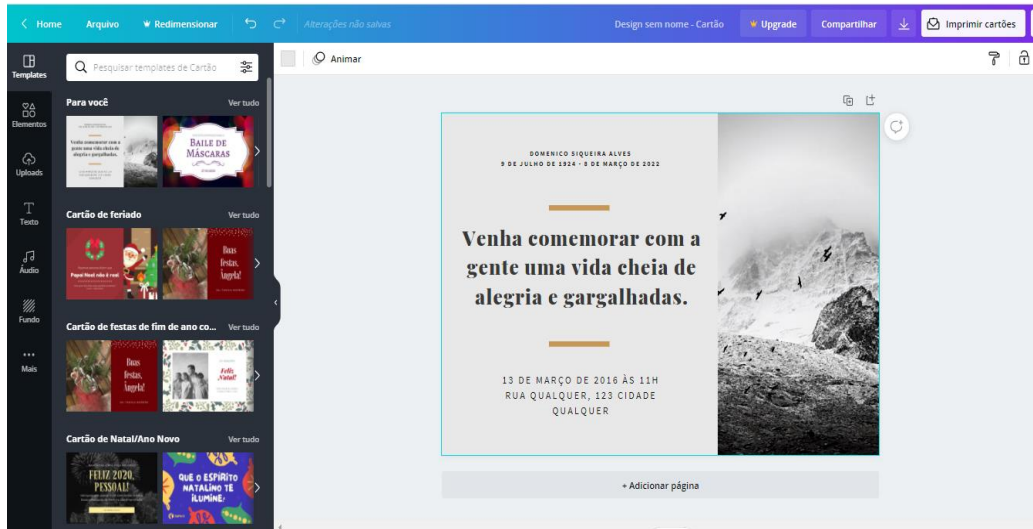


Nesse ambiente, os alunos poderão escolher entre os *templates* disponíveis um que se adeque ao imaginado para o amigo(a) escolhido(a). É importante orientá-los a escolher *templates* gratuitos, com espaço para inserir foto e texto. Após essa escolha, eles poderão editar vários itens do *template*, como fonte, cor, tamanho das letras, cor do fundo da imagem, etc.


No exemplo de *template* abaixo, o aluno pode fazer o *upload* da foto escolhida, arrastar e colocar no local onde está a imagem-modelo. Além disso, ele pode substituir os textos verbais pelos textos produzidos em sala de aula e modificar os detalhes que estão disponíveis no menu localizado à esquerda da plataforma.

<sup>9</sup> Tutorial para uso do *Canva*. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/ferramenta-canva/>. Acesso em: 12 dez. 21.

Exemplo:




**1º passo:** motive os alunos a selecionarem uma foto pessoal com um grande amigo(a). Caso não tenham a foto, que tentem providenciar até a aula seguinte. Após isso, peça que elaborem uma mensagem de agradecimento, de exaltação dessa amizade, dizendo a importância dessa relação na vida deles. Caso tenham dificuldades para escrever, eles podem pesquisar poemas ou canções para despertar a criatividade.

 Professor(a), como qualquer outra atividade, há que se atentar para os casos em que algum aluno se recuse a fazê-la, verificar o motivo e tentar junto com o aluno encontrar um caminho alternativo para a realização da tarefa.

**2º passo:** entrar no *Canva* e, a partir das orientações dadas pelo professor(a) ou por meio do uso de tutoriais disponíveis na *internet*, os alunos deverão produzir o *card* para o amigo(a).

**3º passo:** após o acompanhamento do(a) professor(a), os alunos poderão baixar o *card* e inseri-lo na Wiki biográfica, na aba *Quem tem um amigo tem um tesouro!* e compartilhar com o(a) amigo(a) da forma mais conveniente, por redes sociais ou por aplicativo de mensagens, por exemplo.

 Professor(a), ao final dessa sequência de atividades, a turma terá elaborado um site coletivo, ampliando as possibilidades de autoconhecimento e de conhecimento mútuo. Acredito que, ao final do bimestre, os estudantes terão avançado também no reconhecimento das pessoas que são importantes em suas respectivas trajetórias, o que certamente será de grande importância para um planejamento mais consistente de seus Projetos de Vida.

## Referências bibliográficas

ANTUNES, Irandé. **Avaliação da produção textual no ensino médio**. In: BUNZEN, Clécio; MENDONÇA, Márcia [orgs]. Português no Ensino Médio e Formação do Professor. São Paulo: Parábola Editorial, 2006

BENDER, W. N. **Aprendizagem baseada em projetos: educação diferenciada para o século XXI**. Porto Alegre: Penso, 2014

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: <[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_publicacao.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_publicacao.pdf)>. Acesso em: 02 mar. 2021.

COSCARELLI, Carla. RIBEIRO, Ana Elisa. **Letramento digital**. Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Faculdade de Educação (FaE). Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita (Ceale). Disponível em: <<https://www.ceale.fae.ufmg.br/glossarioceale/verbetes/letramento-digital>> Acesso em: 02 mar. 2021.

DAYRELL, Juarez. **A escola “faz” as juventudes? reflexões em torno da socialização juvenil**. Educ. Soc., Campinas, vol. 28, n. 100 - Especial, p. 1105-1128, out. 2007. Disponível em: <<https://www.cedes.unicamp.br/>> Acesso em: 10 mar. 2021.

IBGE. **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua - PNAD Contínua**. Disponível em <<https://www.ibge.gov.br/estatisticas/sociais/educacao/17270-pnad-continua.html?edicao=28203&t=resultados>> Acesso em: 15 jul. 2021.

IBGE. **Trabalho Desocupação, renda, afastamentos, trabalho remoto e outros efeitos da pandemia no trabalho**. Disponível em <<https://covid19.ibge.gov.br/pnad-covid/trabalho.php>> Acesso em: 15 jul. 21.

LOBO, A. G.; JIMÉNEZ, R. L.. **Evaluating Basic Grammar Projects, Using the SAMR Model (La evaluación de proyectos de Gramática Básica según el modelo SAMR)**. Letras, [s.l.], v. 1, n. 61, p.123-151, 13 nov. 2017. Universidad Nacional de Costa Rica. Disponível em: <<http://45.162.204.56/ojs3/index.php/letras/article/view/9987>> Acesso em: 20 mar. 2021.

MINAS GERAIS, Secretaria Estadual de Educação de Minas Gerais. **Resolução SEE nº 4310/2020**. Disponível em: <[https://www2.educacao.mg.gov.br/index.php?option=com\\_gmg&controller=document&id=24729-resolucao-see-n-4310-2020?layout=print](https://www2.educacao.mg.gov.br/index.php?option=com_gmg&controller=document&id=24729-resolucao-see-n-4310-2020?layout=print)>. Acesso em: 10 set 2021.

MINAS GERAIS, Secretaria Estadual de Educação de Minas Gerais. **Resolução SEE nº 4506/2021**. Disponível em: <<https://www2.educacao.mg.gov.br/images/documentos/4506-21-r%20-%20public.%2026-02-21.pdf>> Acesso em: 30 set. 2021.

MINAS GERAIS, Secretaria Estadual de Educação de Minas Gerais. **Resolução SEE nº 4.657/2021, de 12 de novembro de 2021**. Disponível em:



<[https://www2.educacao.mg.gov.br/index.php?option=com\\_gmg&controller=document&id=27541-resolucao-see-n-4657-2021?layout=print](https://www2.educacao.mg.gov.br/index.php?option=com_gmg&controller=document&id=27541-resolucao-see-n-4657-2021?layout=print)> Acesso em: 26 dez. 21.

MINAS GERAIS. Secretaria de Estado de Educação. **Caderno orientador Ensino Médio Regular Noturno e Educação de Jovens e Adultos**. Disponível em: <<https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbm9hcncF1aXZvc2ltYWRIbnxneDoxYzJmYmE2YTMxOTVINDZk&fbclid=IwAR2KyBgxUNorj7wt4aqUeOynK8buuGb0Yku5v2dz6fX-AaYxLKkbBlapQm0>> Acesso em: 25 jul. 21.

MORAN, José. **Educação híbrida: um conceito-chave para a educação, hoje**. BACICH, L.; TANZI NETO, A.; TREVISANI, F. M. (Org.). In. **Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Porto Alegre: Penso, 2015.

NASCIMENTO, I. P. **Educação e projeto de vida de adolescentes do ensino médio**. Eccos – Revista Científica. São Paulo, n. 31, p. 83-100, maio/ago, 2013. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/pdf/715/71529334006.pdf>>. Acesso em: 16 mar. 2021.

NICOLAU, Ricardo M. **SAMR.br: um modelo para análise de usos educativos de tecnologias da Era Digital**. Anais do XXIII Workshop de Informática na Escola (WIE 2017) V. Disponível em: <[file:///C:/Users/valdi/Downloads/7233-9222-1-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/valdi/Downloads/7233-9222-1-PB%20(1).pdf)> Acesso em: 16 mar. 2021.

NOVAIS, Ana Elisa. RIBEIRO, Ana Elisa. D'ANDREA, Carlos. **Wiki: escrita colaborativa**. PRESENÇA PEDAGÓGICA • v.17 • n.101 • set./out. 2011. Disponível em: <<https://anadigital.pro.br/wp-content/uploads/2020/07/NOVAIS-RIBEIRO-DANDREA.pdf>> Acesso em: 16 mar. 2021.

PASSARELLI, L.G. **Ensino e correção na produção de textos escolares**. São Paulo: Cortez, 2012.

PONTES, Alexsandro Duarte Alves. **Google Sites: uma contribuição para o letramento digital na prática docente**, 2015. Disponível em: <<https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/tede/8461>> Acesso em: 10 mar. 2021.

RIBEIRO, Ana Elisa. ALVARENGA, Paulo J. L. **O professor e o avatar do professor nas redes sociais**. Disponível em: <[http://nehte.com.br/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2010/Mesa\\_Ana-Elisa-Ribeiro.pdf](http://nehte.com.br/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2010/Mesa_Ana-Elisa-Ribeiro.pdf)> Acesso em: 10 mar. 2021.

ROJO, Roxane. MOURA, Eduardo (org.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

\_\_\_\_\_, Roxane. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

SOARES, Magda. **Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura**. Revista Educação e Sociedade. Campinas, vol 23, n. 81, p. 143- 160, dez. 2002. Disponível em: <<http://www.cedes.unicamp.br>>. Acesso em: 15 jul. 21.

UNESCO. **PAINEL TIC COVID-19**. 3ª edição. 2020. Disponível em: <[https://cetic.br/media/analises/painel\\_tic\\_covid19\\_3edicao\\_coletiva\\_imprensa.pdf](https://cetic.br/media/analises/painel_tic_covid19_3edicao_coletiva_imprensa.pdf)> Acesso em: 15 jul. de 21.

ZACHARIAS, Valéria Ribeiro de Castro. **Letramento digital: desafios e possibilidades para o ensino.** In Coscarelli, C. V. (Org.) *Tecnologias para aprender*. São Paulo: Parábola, 2016.