

**Universidade Federal de Minas Gerais  
Faculdade de Letras  
POSLIN  
Curso de Especialização em Linguagem, Tecnologia e Ensino**

**LARISSA VAZ DE OLIVEIRA**

**Podfólio: a criação de um portfólio colaborativo de podcasts sobre habilidades e competências do século XXI**

**Belo Horizonte  
2020**

**Universidade Federal de Minas Gerais**  
**Faculdade de Letras**  
**POSLIN**  
**Curso de Especialização em Linguagem, Tecnologia e Ensino**

**LARISSA VAZ DE OLIVEIRA**

**Podfólio: a criação de um portfólio colaborativo de podcasts sobre habilidades e competências do século XXI**

Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização como requisito para a obtenção do título de Especialista em **Linguagem, Tecnologia e Ensino** do Programa de Pós-graduação em Estudos Linguísticos da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais.

Orientador: Junot de Oliveira Maia



Universidade Federal de Minas Gerais  
Faculdade de Letras  
Curso de Especialização em Linguagem, Tecnologia e Ensino

## ATA DA DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

**Nome da aluna:** LARISSA VAZ DE OLIVEIRA

Às 15:00 horas do dia 19 de janeiro de 2021, em sala virtual da plataforma “Google meet”, reuniu-se pela Faculdade de Letras da UFMG a Comissão Examinadora indicada pela coordenação do Curso de Especialização em Linguagem, Tecnologia e Ensino para julgar, em exame final, o trabalho intitulado “Podfólio: a criação de um portfólio colaborativo de podcasts sobre habilidades e competências do século XXI”, *requisito* final para obtenção do Grau de Especialista em Linguagem, Tecnologia e Ensino. Abrindo a sessão, os professores Vicente Aguiar Parreiras e Érika Amâncio Caetano, após dar conhecimento aos presentes do teor das Normas Regulamentares do Trabalho Final, passaram a palavra à candidata para apresentação de seu trabalho. Seguiu-se a arguição pelos examinadores com a respectiva defesa da candidata. Logo após, a Comissão se reuniu sem a presença da candidata e do público para julgamento e expedição do resultado final. Foram atribuídas as seguintes indicações:

Prof. Vicente Aguiar Parreiras indicou a APROVAÇÃO da candidata;

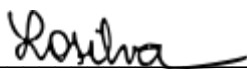
Profa. Érika Amâncio Caetano indicou a APROVAÇÃO da candidata;

Pelas indicações, a candidata foi considerada APROVADA.

O resultado final foi comunicado publicamente à candidata 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, 19 de janeiro de 2021.

Luciana de Oliveira Silva

— 

Érika Amâncio Caetano

— 

Vicente Aguiar Parreiras

— 

Obs: Este documento não terá validade sem a assinatura e carimbo da Coordenação.

Este projeto pedagógico, é à sua maneira, muitos projetos. Já que realiza o convite a cada docente que decida por aplicá-lo a desenhar seu próprio percurso, entendendo que cada caminho é único e individual, e este, o levará a novos caminhos. Assim, como cada portfólio elaborado pelos/as estudantes.

**Podfólio** se trata da junção de duas ferramentas de ensino aprendizagem que guiam este projeto: podcast e portfólio. Entende-se que cada novo elemento altera ou modifica o trajeto anterior.

Este projeto está dividido em duas partes: na primeira parte, a/o docente terá acesso a teorias e reflexões que guiam a construção da segunda parte, que está composta, com o Manual Docente, na qual há indicações claras da aplicação deste material.

A sugestão é que a/o docente realize a leitura completa das duas partes e assuma o compromisso de refletir se este projeto corresponde a necessidades reais de seu contexto educativo.

Quantas vezes como docentes nos disseram que é necessário incluir recursos tecnológicos, que é necessário trabalhar habilidades do século XXI, que é necessário preparar para o/a estudante profissionalmente, etc.

São ditas muitas coisas, porém somente o/a docente ao refletir sobre suas práticas, motivações e interesses de cada estudante saberá o que é necessário desde seu âmbito.

Este projeto de ensino é um convite.

*“[...] el mundo para el cual fue diseñada nuestra educación ya no existe, y aunque rediseñemos un sistema educativo para el mundo tal cual es en este momento, estará parcialmente obsoleto para el momento en que los actuales alumnos de primer grado se gradúen de la secundaria.”*

**Charles Fadel, *Educación en cuatro dimensiones.***

*“Não é no silêncio que os homens se fazem, mas na palavra, no trabalho, na ação-reflexão.”*

**Paulo Freire, *Pedagogia do Oprimido.***

## **Resumo**

O presente trabalho, denominado “**Podfólio: a criação de um portfólio colaborativo de podcasts sobre habilidades e competências do século XXI**”, corresponde a um projeto didático-pedagógico que propõe promover o desenvolvimento de habilidades e competências do século XXI em estudantes do Primeiro Ano do Ensino Médio, objetivando a criação de um portfólio colaborativo de podcasts na qual as/os estudantes apresentam suas perspectivas sobre as 12 habilidades ou grupo de habilidades do Plan 12, a ser apresentada logo à frente.

Palavras-chave: podcast, habilidades, portfolio.

## **Abstract**

Podfólio: a criação de um portfólio de podcasts sobre habilidades e competências colaborativas do século XXI” is a didactic-pedagogical project that promotes the development of 21st century skills and abilities in students of the First Year of Education.

Keywords: podcast, 21st century skills, portfolio.

## SUMÁRIO

1. Introdução	7
2. Justificativa	9
3. Fundamentação teórica	11
4. Projeto didático-pedagógico	16
4.1 Público alvo:	16
4.2 Período e carga horária (semanal / total):	16
4.3 Objetivo geral:	16
4.4 Objetivos específicos de aprendizagem:	16
5. Recursos tecnológicos	17
6. Ferramenta de ensino, aprendizagem e avaliação	20
Rubrica holística de avaliação para avaliar a criação do podcast:	23
Rubrica analítica de auto avaliação:	24
7. Metodologia do projeto de ensino	26
8. Implementação	27
9. Considerações finais	31
10. Referências	32
Anexo 1 - Tutorial Google Class	36

**Universidade Federal de Minas Gerais**  
**Faculdade de Letras**  
**POSLIN**  
**Curso de Especialização em Linguagem, Tecnologia e Ensino**  
**Projeto de Ensino**  
**2020/2**

**LARISSA VAZ DE OLIVEIRA**  
[larissa.ovaz@gmail.com](mailto:larissa.ovaz@gmail.com)

## 1. Introdução

O presente trabalho, denominado **“Podfólio: a criação de um portfólio colaborativo de podcasts sobre habilidades e competências do século XXI”**, corresponde a um projeto didático-pedagógico que propõe promover o desenvolvimento de habilidades e competências do século XXI em estudantes do Primeiro Ano do Ensino Médio, objetivando a criação de um portfólio colaborativo de podcasts na qual as/os estudantes apresentam suas perspectivas sobre as 12 habilidades ou grupo de habilidades do Plan 12, a ser apresentada logo à frente.

É importante ressaltar que a criação do Podfólio colaborativo prevê: 1) portfólio com anotações, pesquisas, reflexões, rascunhos, no qual o estudante registre o processo de criação individual e colaborativa, via Google Sala de Aula, e também, 2) os podcasts publicados via Anchor.

Espera-se que após o desenvolvimento deste projeto, os/as estudantes desenvolvam o protagonismo estudantil, reflexão crítica, formação cidadã e habilidades e competências do século XXI a partir da construção de um portfólio coletivo de podcast e a socialização/reflexão de resultados.

O projeto de ensino surgiu de inquietações e reflexões sobre o papel da educação e da escola na preparação das/dos estudantes para as mudanças tecnológicas, inclusão social e desigualdades, e da necessidade de conformar uma proposta de ensino aprendizagem significativa que impacte positivamente o desenvolvimento de competências e habilidades do século XXI solicitadas por e para a vida de cada estudante. Além disso, é importante mencionar que a proposta de ensino se baseia na iniciativa chamada “Plan 12 - Aprender



para transformar” e nas competências e habilidades propostas pela BNCC.<sup>1</sup>

Plan 12 - Aprender para transformar é uma iniciativa de América Solidária, UNICEF, Fundación Caserta, um plano de 12 semanas liderado por jovens e para jovens de todo o continente latino-americano que nasceu da motivação de empoderar adolescentes em tempos de reclusão devido à pandemia COVID-19, dotando-os de ferramentas e de espaço para desenvolver as competências necessárias para este mundo em constante mudança, criando agentes de transformação em suas casas. Essa iniciativa, originada dos jovens da rede CONCAUSA,<sup>2</sup> tem como objetivo promover 12 competências para o desenvolvimento individual de adolescentes, para que possam enfrentar os desafios do amanhã.<sup>3</sup> Além disso, Plan 12 é um plano de 12 semanas que semanalmente entrevista jovens que contam suas perspectivas sobre diferentes habilidades através de podcasts, vídeos e solicitam a realização de desafios aplicando as habilidades em situações cotidianas, sendo 12 habilidades que compõem a Estrutura Conceitual sobre Competências Transferíveis - UNICEF (Competências para vida - trilhando caminhos de cidadania)<sup>4</sup>, com ênfase em participação ativa, reflexão e implementação dessas habilidades em tempos de mudança.

Para tanto, planeja-se sua implementação durante todo um bimestre no componente curricular Linguagens, Códigos e Tecnologias, articulando atividades de leitura, compreensão leitora, produção escrita e oral com base na modalidade Sala de Aula Invertida, envolvendo atividades presenciais e à distância. O recurso tecnológico Google Sala de Aula, apoiará o labor da/do docente e das/dos estudantes na organização de materiais, retroalimentação, comunicação, estruturação de portfólio, aquisição de habilidades, etc.

<sup>1</sup> “Projeto de Vida: Ser ou existir?”. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/200-projeto-de-vida-ser-ou-existir>. Acesso em: 16 set. 2020.

<sup>2</sup> Rede ConCausa é uma iniciativa da CEPAL, UNICEF e América Solidária que conta com a colaboração da Fundação Caserta e o patrocínio do Colégio Pedro de Valdivia, que busca conhecer e divulgar propostas de inovação social que adolescentes e jovens da América estão desenvolvendo em suas comunidades. apropriar-se da Agenda 2030 das Nações Unidas e de seus Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. Trata-se de um conjunto de metas globais para erradicar a pobreza, proteger o planeta e garantir a prosperidade para todos. Informações adquiridas na página do projeto. Disponível em: <https://www.concausa2030.com/espanol/que-es-concausa/>. Acesso em 12 set. 2020.

<sup>3</sup> “Plan 12 es un proyecto liderado por jóvenes y para jóvenes de todo el continente latinoamericano que nace desde la motivación para empoderar a los y las adolescentes en tiempos de confinamiento por la pandemia del COVID-19, brindándoles las herramientas y el espacio para desarrollar habilidades necesarias para este mundo tan cambiante, creando agentes de cambio desde sus hogares. Esta iniciativa, originada desde la juventud de la red CONCAUSA, tiene el propósito de fomentar 12 habilidades para el desarrollo individual de las y los adolescentes, para que ellos y ellas logren afrontar los desafíos del mañana.” Informações adquiridas na página do projeto Plan 12. Disponível em: <https://www.voicesofyouth.org/es/campa%C3%B1a/plan-12-listos-para-un-mundo-nuevo>. Acesso em: 12 set. 2020. (tradução da autora)

<sup>4</sup> UNICEF. Competências para vida - trilhando caminhos de cidadania. Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/relatorios/competencias-para-vida-trilhando-caminhos-de-cidadania>

## 2. Justificativa

A importância deste projeto de ensino justifica-se na perspectiva das diretrizes curriculares nacionais que destacam a necessidade de se centrar o ensino e a aprendizagem no desenvolvimento de competências e habilidades adequadas para a vida pessoal e profissional do estudante, principalmente na etapa de ensino médio.

Além disso, cabe à escola preparar os estudantes para as mudanças econômicas e sociais, mudanças no mundo de trabalho que atualmente não são possíveis de serem mensuradas, e prepará-los também para os problemas sociais, ambientais, etc, que ainda surgirão. A educação por reprodução de conhecimentos já não é aceitável: o importante é a extrapolação do que se sabe e a aplicação desse conhecimento a diferentes situações e contextos. (FADEL, 2016, p. 3-4)

Segundo as Orientações Curriculares para o Ensino Médio, nessa etapa de ensino, deve-se aprimorar o educando como ser humano, em sua formação ética, no desenvolvimento de sua autonomia intelectual e de seu pensamento crítico, sua preparação para o mundo do trabalho e o desenvolvimento de competências para continuar seu aprendizado. A disciplina de Linguagens, Códigos e suas Tecnologias apresenta relevante papel educativo e formador de cidadania, levando-se em conta a heterogeneidade da linguagem e da cultura. O dito documento ainda enfatiza a necessidade de incorporação de novas tecnologias no ensino e de assunção de uma perspectiva interdisciplinar, contextualizada e significativa (OCM, 2006).

Assim sendo, a linguagem não deve ser ensinada de forma separada dos valores sócio-históricos e culturais. Nesse contexto, os/as estudantes devem ser a chave de todo o processo e também os responsáveis por seu próprio desenvolvimento e pela superação de suas expectativas. O/a professor/a, nesse ambiente, assume o papel de mediador/a do conhecimento, não o de detentor/a, pois o processo de aprendizagem é mútuo. Logo, há que se considerar que as pessoas são diversas e aprendem de forma diferente, por isso, o desafio se expande.

Embora muitos professores trabalhem em contextos desafiadores (vários cursos, infraestrutura inadequada, falta de treinamento básico e materiais de aprendizagem, altas taxas de absenteísmo, políticas e currículos inflexíveis, baixos salários, etc.), fazem o seu melhor para fornecer a todos os seus alunos. Neste contexto, além de considerar o público-alvo, o material, a metodologia, defasagens advindas com o tempo e assim continuadas, respeitar os diferentes níveis de aprendizagem. Lidar com tudo isso não é tarefa fácil: o/a professor/a deve arriscar, experimentar, questionar a si e a seus métodos,

reconhecer os limites e avanços, para tentar fazer da melhor maneira possível. Isso tudo vai de encontro às palavras de Freire (1996): o trabalho do docente não se repete, o/a educador/a deve ser um aventureiro/a responsável e aberto/a a mudanças e aceitar o diferente, pois senão o seu conhecimento atingirá poucas pessoas. Freire (1996) traz a ideia de risco e acerto para sustentar que o/a docente deve estar preparado para adaptar-se às divergências diárias e para realizar uma reflexão crítica sobre seu trabalho.

### 3. Fundamentação teórica

Este aporte teórico não se restringe a outras possibilidades de fundamentação quanto à problemática suscitada, que é o desenvolvimento de habilidades e competências do século XXI no ensino aprendizagem da disciplina Linguagens, Códigos e suas Tecnologias, considerando o público-alvo estudantes do primeiro ano do Ensino Médio a partir da construção de um portfólio digital.

Este projeto de ensino entende como aprendizagem um processo dinâmico no qual o/a estudante desenvolve seus conhecimentos, habilidades e competências de maneira integrada, tendo como finalidade formar pessoas competentes, criativas, críticas, autônomas, que construam sua identidade e seu projeto de vida, com senso de cidadania que permita participarem de maneira ativa e responsável na sociedade, na cultura, na política, etc. Inclusive, espera-se que a aprendizagem transcenda o espaço escolar e que siga se desenvolvendo ao longo da vida.

No ensino médio, a aprendizagem deve orientar-se ao desenvolvimento intelectual, pessoal, emocional, físico, moral e espiritual dos/das estudantes. Para isso, o/a estudante deve conhecer a si mesmo, seus interesses, suas potencialidades, e aplicar seus conhecimentos em diferentes situações e contextos, constituindo aprendizados para a vida. É importante mencionar que um trabalho interdisciplinar que correlacione diversas disciplinas com um objetivo comum pode apoiar o desenvolvimento de habilidades, pois possibilita que os/as estudantes estabeleçam relações, permitindo fortalecer conhecimentos e a desenvolver a habilidade de pensamento complexo que exige a compreensão profunda dos conteúdos. (OCEM, 2009)

Com o advento das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação – TDICs –, é necessário o desenvolvimento de propostas didático-pedagógicas que incluam recursos tecnológicos de “uma maneira significativa e adequada para seu contexto de atuação” (ALMEIDA, 2013, p. 19). Outro aspecto a se considerar é que as TDICs se tornaram ferramentas indispensáveis para o processo de ensino e aprendizagem e alteraram as relações entre tempo e espaço, repercutindo diretamente nos modos de produção textual, de consumo e de circulação desses novos textos, solicitando dos leitores novas habilidades. (AZEVEDO et al., 2018)

Como já mencionado, sabe-se que a maioria dos/das estudantes estão imersos no universo tecnológico, o que, segundo Mark Prensky, faz com que tenham mais facilidade

para utilizar as tecnologias.<sup>5</sup> Porém, Azevedo et al. (2018) defendem o ensino de habilidades tecnológicas básicas para o uso social da leitura e escrita na era digital desde a fase de alfabetização.<sup>6</sup> De acordo com esse ponto de vista, é necessário preparar os estudantes frente às demandas tecnológicas, não somente solicitar atividades e pressupor que eles/elas conhecem todos os processos de produção.

Assim, este projeto de ensino busca pensar em metodologias entendendo que a aprendizagem deve ser autônoma, colaborativa e que os/as estudantes são também responsáveis por construir o conhecimento por meio da participação ativa. Nesse sentido, são atendidas as necessidades desse alunado que precisa se adequar às demandas da sociedade digital e às necessidades do contexto comunicativo, de forma interativa e mútua, visto que a “interação como modelo dinâmico valoriza a dinamicidade do processo, onde todos os participantes são atuantes na relação” (PRIMO, 1998, p. 2).

Desse modo, o projeto sugere a construção de um portfólio colaborativo construído por e para as/os estudantes que, a partir da produção e leitura de textos multimodais, permitirá que as/os estudantes reconheçam a linguagem como interlocução em seus diferentes contextos de uso, apropriando-se dela ao compreender seus usos e contextos de produção. (TEIXEIRA, 2011, p. 172).

O portfólio é recurso que se enquadra na modalidade de metodologias ativas que se centra “na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada, híbrida”, o que permite aumentar a flexibilidade cognitiva, possibilitando “alternar e realizar diferentes tarefas, operações mentais ou objetivos e de adaptar-nos a situações inesperadas, superando modelos mentais rígidos e automatismos pouco eficientes”. (MORAN, 2017, s. p.)

É pertinente citar que as novas tecnologias digitais aplicadas ao atual contexto educacional permitem a consolidação de novas práticas pedagógicas, por meio das quais os/as alunos/as desenvolvem habilidades acadêmicas por intermédio do uso de recursos tecnológicos digitais, além de passarem “a ter um olhar crítico sobre o uso dos recursos tecnológicos digitais” (BRAGA; SOUZA, 2016, p. 306).

---

<sup>5</sup> Esse autor argumenta que “os *nativos digitais*<sup>#</sup> pensam e aprendem, fundamentalmente, de maneira diferente, como resultado de sua imersão em mídias digitais, ressaltando a importância da incorporação das mídias em um contexto educacional. (PRENSKY, 2001 citado por BATES, 2017, p. 66)

<sup>6</sup> Pois, com a incorporação de Educação mediadas por tecnologias, percebe-se que os/as estudantes não são/estão “nativamente adaptado ao uso de novas tecnologias e/ou formas ensino-aprendizagem que mesclam o uso de tecnologias com objetivos específicos e intencionais” (AZEVEDO et al., 2018, p. 619). Estudos mais recentes perceberam que “pertencer ou não a categoria dos *nativos digitais* não define as capacidades de usar as TDICs de forma consciente e para realizar tarefas de estudo ou trabalho”. (AZEVEDO et al., 2018, p. 620)

Sabe-se também que as interações e a interatividade em ambientes virtuais de aprendizagem influenciam no processo de ensino aprendizagem e, por este fato, decidiu-se no projeto de ensino explorar as potencialidades da plataforma Google Sala de Aula em um *contexto de aprendizagem híbrida* ou “blended learning” que possui como principal benefício para os/as estudantes a flexibilidade (BATES, 2017, p. 69), embora seja possível apropriar-se do recurso tecnológico em um contexto totalmente online, já que como aponta Tony Bates a aprendizagem online, “deve ser deliberadamente introduzida e gradualmente ampliada conforme os alunos cursam um programa, de modo que, no momento em que se formarem, possuam as habilidades necessárias para continuar a aprender de forma independente – uma habilidade fundamental na era digital”.(BATES, 2017, p. 381)

Na aprendizagem híbrida, mesclam-se aulas online e presenciais, intercalando conteúdos que se complementam. Essa metodologia de ensino possibilita uma reorganização de tempo e do espaço, redefine papéis e a relação entre professor e estudante, promove maior autonomia e engajamento, transformando o ensino de maneira a impactar a realidade e o processo de aprendizagem. Ademais, ela faz com que os estudantes sejam protagonistas e aprendam mais e melhor, enquanto aos professores cabe a função de guia no processo de ensino aprendizagem, uma vez que, no contexto já mencionado, “a educação precisa ser muito mais flexível, híbrida, digital, ativa, diversificada. Os processos de aprendizagem são múltiplos, contínuos, híbridos, formais e informais, organizados e abertos, intencionais e não intencionais”. (MORAN, 2017)

Dessa maneira, é possível desenvolver diferentes habilidades e competências cognitivas e socioemocionais. A educação não deve ser distanciada, mas sim diferenciada, ao considerar uma educação personalizada, com ênfase em competências. (MORAN, 2017)

Como dito anteriormente, a existência e o uso de tecnologias modificaram o modo de acesso ao conhecimento, exigindo competências particulares, conhecidas como habilidades do século XXI. Essas habilidades respondem às necessidades atuais e futuras, como o aprendizado de novas maneiras de pensar, de aprender, de relacionar com os demais, de usar a tecnologia, de trabalhar, de comunicar, de produzir, de ser, etc, e visam à formação integral dos/das estudantes e integração de conhecimentos, habilidades e competências transversais a todas as disciplinas.

Na sociedade da informação e do conhecimento, há muitos conteúdos e novas descobertas que geram acúmulo e sobrecarga de informações, o que requer das pessoas que sintetizem, que colem e pensem criticamente e criativamente a partir do que existe. Pensando nessa realidade, Charles Fadel propõe a aprendizagem em quatro dimensões:

conhecimentos, habilidades, atitudes e meta aprendizagem. (FADEL, 2016, p. 63-64)

Ainda segundo o autor, não há dicotomia entre conteúdo e habilidades, essas devem ser aplicadas de maneira conjunta: “todas essas habilidades devem ser aprendidas através e com a aprendizagem do conhecimento do conteúdo”(FADEL, 2016, p. 110), apontando a importância de metodologias para o desenvolvimento de habilidades. Para desenvolver a criatividade, por exemplo, o autor menciona que “aprendizagem aberta e baseada em problemas provavelmente fará os alunos pensarem criativamente mais do que exercícios de papel e lápis em que existe apenas uma resposta correta”. (FADEL, 2016, p. 111)

As habilidades dizem sobre empregar o conhecimento, já as atitudes são a maneira como determinada pessoa se comporta, englobando autonomia, comportamento, disposições, atitudes mentais, personalidade, temperamento, valores, crenças, habilidades sociais e emocionais, habilidades não cognitivas e habilidades sociais. (FADEL, 2016, p. 127). Para que o/a estudante desenvolva essas habilidades, é preciso que elas estejam contextualizadas e possam ser aplicadas a um domínio de conhecimento, sendo tarefa do docente retroalimentar os/as alunos/as com feedbacks regulares para aprender habilidades de forma rápida e eficaz. Sabe-se também que esse feedback imediato é geralmente melhor do que feedback com atraso e que, embora as habilidades possam ser aprendidas por *tentativa e erro*, os/as estudantes aprendem melhor com apoio ou mediação de um/a professor/a. (BATES, 2017, p. 56).

A concepção metodológica deste projeto de ensino é a de que o/a docente, além de ensinar conteúdos, deve ensinar a aprender e criar experiências de aprendizagem, identificar o melhor de cada estudante, atendendo às suas particularidades, que são mediadas pela singularidade do seu contexto sociocultural e ambiente familiar, da sua personalidade, do seu estilo e estratégias de aprendizagem, dos seus conhecimentos prévios, do seu ritmo de aprendizagem, de sua motivação, considerando que o/a docente exerce grande importância ao moldar personalidades, atitudes e na aquisição de conhecimentos. Ajudar aos estudantes a pensar criticamente, com profundidade, e a desenvolver hábitos e habilidades de pensamento, hábitos intelectuais, enfim.

Com esse objetivo e essa concepção, foi criado esse projeto de ensino que visa propiciar maneiras significativas da arte de ensinar e aprender, uma vez que se acredita que é possível formar estudantes habilidosos, competentes e autônomos, à medida que se valoriza seus processos cognitivos e sua auto regulação. De tal forma, isso os leva a “aprender a aprender”, ou seja, a autogerir sua aprendizagem e transferi-la para outras áreas de sua vida.

Em seguida, realizar-se-á a caracterização do recurso tecnológico Google Sala de Aula e conceituar-se-á a metodologia de trabalho com portfólio.



## **4. Projeto didático-pedagógico**

### **4.1 Público alvo:**

Esse projeto de ensino se destina a estudantes do Primeiro Ano do Ensino Médio da disciplina Linguagens, Códigos e suas Tecnologias.

### **4.2 Período e carga horária (semanal / total):**

Ao longo de um bimestre ou uma unidade didática, em atividades curriculares e extracurriculares de, aproximadamente, 3 h/a semanais, perfazendo, ao final, 30 h/a.

### **4.3 Objetivo geral:**

A criação de um portfólio virtual colaborativo no recurso tecnológico Google Sala de Aula, por meio do qual as/os estudantes desenvolvam habilidades e competências do século XXI.

### **4.4 Objetivos específicos de aprendizagem:**

- Desenvolver habilidades e competências do século XXI, a saber: cooperação, negociação, tomada de decisões, autocuidado, resiliência, comunicação, respeito pela diversidade, empatia, participação, criatividade, pensamento crítico, resolução de problemas.
- Realizar podcasts sobre o conteúdo aprendido, articular ideias, conteúdos, informar, comunicar de maneira clara e coesa, de maneira a refletir sobre o processo de ensino aprendizagem.
- Conformer um portfólio virtual colaborativo de podcasts por e para estudantes.

## 5. Recursos tecnológicos

Acredita-se que, para um bom cumprimento do projeto, é necessário uma plataforma que permita organização de informações, retroalimentação de processos, edição colaborativa de roteiros, comunicação entre estudantes e professores, etc. Por isso, decidiu-se por concentrar as atividades no app Google Sala de Aula, o que não limita ou prejudica a utilização de outros recursos, como o WhatsApp e outras redes digitais, para divulgar o trabalho realizado. Ademais, a autora do projeto de ensino já utilizou o app Google Sala de Aula em diferentes atividades como professora e tutora e obteve excelentes resultados, como crescente engajamento nas atividades, desenvolvimento de habilidades diversas e maior autonomia por parte de alunos e alunas.

Além do recurso Google Sala de Aula, para a gravação e disponibilização dos podcasts, a autora do projeto de ensino, sugere a utilização da app Anchor, por já tê-la utilizado anteriormente e ser uma plataforma gratuita de criação de podcasts que permite a criação, gravação, edição e divulgação de maneira individual ou colaborativa.

### 5.1 Google Sala de Aula

O Google Sala de Aula é uma ferramenta gratuita na qual o/a professor/a cria turmas, distribui tarefas, lança notas, envia *feedbacks*, acessa as atividades propostas, lê as produções dos/as estudantes. Essa ferramenta possui uma configuração simples e, além disso, integra o *G Suite for Education* (Gmail, Drive, Agenda, Documentos, Planilhas, Apresentações, Formulários, Jamboard, Sites, Hangouts Meets, Grupos, Vauts), ou seja, um conjunto de ferramentas que simplifica tarefas administrativas, cria oportunidades de aprendizagem desafiantes, objetivando a promoção de raciocínio crítico e de ensino mais produtivo, colaborativo e relevante.

Trata-se de uma ferramenta de comunicação tecnológica que privilegia a interação assíncrona, isto é, a comunicação e a troca de mensagens ocorrem em tempos distintos e não necessitam de simultaneidade para que os diálogos aconteçam. O/a docente pode monitorar a execução das atividades propostas e, por meio de *feedbacks*, intervir quando julgar adequado para dar retorno às ações e questionamentos dos/das estudantes, assim como realizar recomendações construtivas e personalizadas.

Além disso, a ferramenta permite, tanto a professores, quanto a estudantes, diversas práticas, como tirar fotos, compartilhar arquivos de outros apps, mandar arquivo PDF para o restante da turma pelo celular. Disponível em mais de 40 idiomas, o app é amplo em relação ao seu público-alvo, pois alcança desde a Educação Infantil até o Ensino Superior. É classificado como uma ferramenta fácil e simples de usar. O/a professor/a pode

disponibilizar áudios, vídeos, imagens, infográficos, quadros, tabelas, documentos, assim como integrar a plataforma aos apps *Google*, oportunizando o acesso a *chat*, videoconferências, e-mails, calendário, mapas pesquisas, etc.

Essa ferramenta se destaca por ser gratuita e livre de anúncios. Para acessá-la, é necessário possuir uma conta de e-mail institucional de escola pública ou privada cadastrada no banco de dados do Google for Education. O app Google Sala de Aula pode ser acessado por meio de qualquer dispositivo que tenha acesso à internet e possua um browser (navegador). Além disso, há uma versão mobile disponível para os sistemas operacionais Android e IOS. Essa convergência de mídias e suportes torna o potencial desse app amplo, facilitando o ensino-aprendizagem no contexto educacional, agilizando a troca de informações e produzindo conhecimento compartilhado entre estudantes e os professores.

É permitido ao/à docente, no uso dessa ferramenta digital, por em prática diferentes abordagens de ensino, articulando ideias e valores diversos ao selecionar e indicar materiais teóricos, por exemplo, e permitindo, ainda, que os/as estudantes sejam mais autônomos a partir das pesquisas, leituras e compartilhamentos de saberes que realizam. Assim, ao realizarem uma determinada atividade proposta, têm possibilidade de desenvolverem novas ideias e pensamentos.

Quanto à avaliação do/da estudante, o app Google Sala de Aula permite incluir mecanismos de autoavaliação e de avaliação escrita, possibilitando que alunos e professores avaliem o aprendizado e o ensino. Desta forma, o app acrescenta à rotina um ambiente facilitador no processo de ensino, cabendo ao professor adaptar-se às novas demandas educacionais.

Por meio desse aplicativo, o/a docente pode oferecer *feedbacks* individualizados ou em grupo, retomar conhecimentos, direcionar pesquisas. Por sua vez, os alunos podem participar das discussões, interagindo e construindo novos saberes. É possível também dar *feedback* com comentários ou por nota alcançada, fazer os dois procedimentos com a ferramenta de notas e, ainda, verificar o status das atividades propostas.

Além dessas funcionalidades, ao fazer uso do app Google Sala de aula, conforme já citado, professores e alunos têm acesso a diversos aplicativos; dentre eles destacamos o Hangouts. O uso desse app Google permite interação entre os usuários: conversas, esclarecimentos dúvidas, sugestões, críticas, comentários, facilitando a comunicação e incentivando a interatividade.

## 5.2 Anchor

O Anchor (Android | iOS | Web) é uma plataforma gratuita de criação de podcast. Através de seu site ou aplicativo, você poderá criar, editar, gravar e publicar seu podcast com muita facilidade. Além disso, você também pode convidar amigos para participar de suas gravações até mesmo pelo celular.

O Anchor, além de ser host de podcasts em formato RSS, é possível publicar seus episódios em outras plataformas, como Spotify. O app permite incluir música de fundo, regravar parte e realizar gravações com convidados. Além da possibilidade de sincronizar com Spotify e Apple Music, os/as usuários/as da app podem escutar a produção, dar like, descarregar ou participar de gravação ao vivo do podcast, criando assim uma espécie de live/comunidade com outros/as usuários/as.

Esse aplicativo possui uma interface amigável e intuitiva para baixar e organizar os episódios.

**Anchor** CARACTERÍSTICAS MUDAR PARA ÂNCORA BLOG [inscrever-se](#) [Conecte-se](#)

# A maneira mais fácil de fazer um podcast.

Tudo que você precisa, 100% grátis.

[Faça seu podcast](#)

[Loja de aplicativos](#) [Google Play](#)

## Bem-vindo ao Anchor

- Crie sem restrições**  
Grave e edite remotamente com ferramentas intuitivas projetadas para todos os podcasters
- Seja ouvido em todos os lugares**  
Distribua seu programa para Spotify, Apple Podcasts e muito mais - com apenas um clique.
- 100% grátis**  
Sem limites de hospedagem, sem períodos de teste e você é o proprietário do conteúdo para sempre.

[crie sua conta](#)  
já tem uma conta? [Em vez disso, faça login.](#)

## 6. Ferramenta de ensino, aprendizagem e avaliação

A ferramenta de ensino, aprendizagem e avaliação definida é a do portfólio, já que possibilita um espaço no qual o/a estudante documenta, registra e estrutura suas ações, tarefas e a própria aprendizagem durante o processo de aquisição de conhecimento. Ele permite ao/à docente fazer um acompanhamento individualizado das produções realizadas pelos/as estudantes, percebendo suas necessidades e dúvidas ao longo do desenvolvimento de maneira processual. Porém, ressalta-se a necessidade que o/a docente tenha clara sua concepção pedagógica, utilidade, objetivos, para fins de realizar uma avaliação coerente e adequada. Por esse motivo, a utilização de rubricas, por meio das quais se explicitam critérios, indicadores de desempenho e objetivos claros., mostra-se adequada.

Este projeto de ensino apresenta duas rubricas, cada uma delas relativa a um tipo de avaliação: uma formativa e outra de caráter autoavaliativo. Considera-se, pois, que o processo de avaliação deve estar alinhado aos objetivos do projeto, já que, os resultados desse processo devem condizer com o que se espera que a/o estudante alcance

A avaliação formativa está presente durante todo o processo de ensino-aprendizagem e permite identificar os progressos e dificuldades apresentados por cada um dos alunos. A sua eficácia dependerá da retroalimentação que realize a/o professor/a. A auto avaliação, por sua vez, permite orientar a/o estudante na sua aprendizagem a partir da reflexão sobre o processo de trabalho, seu desenvolvimento, suas debilidades. É imprescindível que a/o estudante tenha uma rubrica com indicadores e critérios de qualidade de desempenho para orientá-lo nesse processo, descrevendo níveis de envolvimento e de rendimento na realização de tarefas específicas ou de um produto específico.

Há vários métodos para realizar as avaliações citadas anteriormente: a aplicação de testes, perguntas de desenvolvimento ou resposta aberta, perguntas de seleção ou resposta fechada, múltipla escolha, verdadeiro ou falso, completar frases, trabalhos escritos, orais, práticos, pesquisas, portfólios, fóruns ou chats, etc. E em todos os casos anteriores é recomendável que se construam rubricas apropriadas a cada um desses métodos, o que permite que cada estudante saiba os critérios pelos quais são avaliados ou devem se auto avaliar. Além disso, as rubricas reduzem subjetividades na hora de realizar a avaliação, melhoram e orientam o processo de retroalimentação e, por isso mesmo, devem ser claras e objetivas.

De volta ao portfólio, Jungles e Magedanz (2018) sustentam que ele é uma ferramenta de construção livre, pressupondo liberdade e autonomia de cada estudante ao poder guiar seu processo de aprendizagem, criando, recriando e refletindo sua prática de trabalho. Durante o processo, ele pode adquirir diversas habilidades, como a de pesquisa e sistematização, sintetizando e interpretando os assuntos trabalhados. O portfólio apresenta várias possibilidades metodológicas e a individualização no processo de construção e apropriação crítica do conhecimento, na perspectiva dialógica, reflexiva e interdisciplinar pelo próprio/a estudante, ou grupo de estudantes. (COTTA et al., 2011, p. 416).

Já a autora Klenowski (2005) define portfólio como uma coleção de trabalhos dos/das estudantes por meio do qual é possível identificar a história de seus esforços, seu progresso e avanços em determinada área. Nessa coleção, deve-se incluir a participação do estudante na seleção do conteúdo, os critérios utilizados e sua reflexão sobre o processo. O importante é que seja possível perceber o avanço do/a estudante e que ele seja consciente de seu próprio progresso. Portanto, o/a estudante deve conhecer a finalidade, critérios e pautas de execução, seu propósito avaliativo, além de evidenciar uma autorreflexão sobre o portfólio.

Instaurar um processo individual de avaliação permite reconhecer e valorizar cada estudante frente a cada inteligência, desejo, motivação, interesse; o portfólio promove o desenvolvimento de autonomia, utilizando diferentes linguagens e modalidades, aplicando habilidades e competências. Ao propor um conjunto de atividades, é importante que o/a docente elabore um roteiro de instrução explicitando elementos de avaliação e de autoavaliação: como deve ser feita cada uma das atividades, prazos, etc, e assim, os/as estudantes terão clareza sobre os processos e poderão escolher a melhor maneira de realizar suas tarefas.

Para Hernández, ainda, o portfólio proporciona evidências do conhecimento que foi construído, das estratégias utilizadas e da disposição de quem o elabora em continuar aprendendo. (HERNANDEZ, 2000, p. 100)

Dessa maneira, a/o estudante aplica as habilidades críticas e criativas nas atividades propostas, permitindo que o/a estudante seja avaliado/a com base em seu processo individual de realização da tarefa, considerando suas inteligências, estratégias, percepções, dificuldades, etc. Outra característica interessante do portfólio é ser uma ferramenta que poderia ser utilizada interdisciplinarmente dentro do curso. Além disso, o portfólio possibilita formar as/os estudantes em competências diversas ao realizar uma avaliação formativa, cuja aprendizagem se pauta no feedback constante entre professor-estudante e estudante-estudante.

É importante mencionar que o portfólio não deve ser uma pasta na qual se reúne

documentos e trabalhos realizados. Sua efetividade dependerá da relação entre estudante-professor e do foco nos objetivos e no desenvolvimento de aprendizagem, ou seja, quais foram aqueles cumpridos e quais não foram alcançados. Para isso, é preciso ter elementos claros para avaliação e de autoavaliação e para a execução das atividades solicitadas pelo professor/a. O processo de avaliação dos portfólios deve ser realizado de forma contínua, longitudinal e em tempo real, de forma dialógica, por meio de feedbacks. Assim, o processo de avaliação e de autoavaliação cumpre o papel de orientar e de direcionar o ensino e a aprendizagem.

O projeto de ensino não se enquadra na perspectiva de avaliação tradicional e, por essa razão, pressupõe uma avaliação mais reflexiva sobre o processo de aquisição do conhecimento e de habilidades para o século XXI. Nesse sentido, ele integra diferentes alternativas de avaliação à criação de um portfólio com registros sobre o processo de criação dos podcasts, pesquisas, links de interesse, auto avaliação, avaliação entre pares, reflexões pessoais, etc.

Além disso, é preciso considerar que se constituirão dois portfólios, um individual e um coletivo (canal de podcasts). Por isso, o docente terá a opção de realizar a avaliação a partir da síntese de todas as etapas de maneira transversal e integral, ao verificar o processo e o resultado individualmente ou notas coletivas. Desse modo, pode ser um processo mais complexo, já que exigirá a apreciação da/do docente de maneira mais individualizada ao considerar todo seu processo de criação, não somente o resultado.

Por este motivo, sugere-se realizar uma avaliação diagnóstica, para que, assim, a/o docente conheça seus estudantes, seus gostos, interesses e motivação, questões cognitivas, como, por exemplo, tipos e estilos de aprendizagem, inteligências, etc. Conhecer os estudantes pode ser fundamental para se desenvolver um trabalho afetivo, pois sabe-se que a motivação e o engajamento dos estudantes podem propiciar a eficiência nos processo de ensino-aprendizagem.

Entre as razões para utilização da metodologia de portfólio, encontra-se a possibilidade de implementação de práticas que visam a práticas de letramento digital. Os/as estudantes podem manipular processadores de textos, softwares de apresentação e ferramentas online; ter o devido conhecimento das noções básicas de funcionamento da Internet e multimodalidade; apropriar-se da Internet como fonte de pesquisa e ferramenta pedagógica.

O portfólio digital possibilitará aos estudantes realizar seu próprio caminho de aprendizagem, afinal, embora as atividades propostas sejam as mesmas, cada estudante se apropriará da ferramenta de maneira individual. Neste projeto de ensino, propõe-se a

utilização de diferentes textos, linguagens, modalidades, ferramentas, habilidades e competências. Os/as estudantes terá/ão um repositório com reflexões, textos, vivências, sentimentos, relatos de ação e registro de escutas/observações, além de considerações e ponderações relativas às suas dificuldades, limitações, potencialidades.

Quanto à escolha da ferramenta digital, o/a docente pode se apropriar de outra que mais lhe atraia, seja por seus conhecimentos ou experiências anteriores, interface, possibilidades da ferramenta, seja por decisão dialogada com seus estudantes, o que pode envolver softwares como Webnode, Blogspot, WIX, Googlesite, Tumblr, Googledocs, Prezi, entre outros disponíveis na rede.

Como dito anteriormente, o processo de avaliação dos portfólios pode ser complexo e gerar dúvidas, por isto, desenvolveu-se uma rubrica de avaliação e outra de autoavaliação. Elas estão compostas por: critérios de avaliação, categorias de níveis de realização e descritores, usados para contrastar e analisar as evidências de aprendizagem dos/das estudantes. A utilização delas permite que a/o docente realize um feedback contínuo, que age no sentido de promover o avanço em níveis de cumprimento de cada critério de avaliação. A rubrica a seguir é modelo que poderá ser modificada conforme o contexto e deverá ser socializada com os/as estudantes, que, por sua vez, podem usá-la para refletir sobre seu próprio aprendizado e avaliá-lo.

Decidiu-se por incluir rubricas pois acredita-se que são úteis para o processo de avaliação e promovem objetividade ao permitirem que as/os estudantes conheçam os critérios de avaliação aos quais estão sujeitos. Com isso, busca-se uma avaliação mais objetiva, justa e imparcial, sustentada por uma escala que explicita as habilidades, conteúdos e desempenho esperado.

Existem dois tipos de rubrica: holística e analítica. Rubricas holísticas ou globais, fazem uma avaliação integrada do desempenho do aluno, sem especificar os componentes do processo ou matéria avaliada. Rubricas analíticas são usadas para avaliar as partes do desempenho do aluno, dividindo seus componentes para obter uma pontuação total. Podem ser usadas para determinar mais especificamente o status de desempenho, identificar pontos fortes e fracos e para permitir que os alunos saibam o que eles precisam melhorar. Os dois tipos apresentam vantagens e desvantagens e, para fins de demonstração, utilizar-se-á a global para avaliação e a analítica para auto avaliação. Porém, reitera-se que o/a docente deve adaptá-las a seu contexto educativo.

#### **Rubrica holística de avaliação para avaliar a criação do podcast:**



<b>NÍVEL DE DESEMPENHO</b>	<b>DESCRITOR ou INDICADOR</b>
<b>3 - Muito bom</b>	O/a estudante criou o podcast considerando sua estrutura, de maneira organizada e clara, concisa. O/a estudante organizou sua apresentação por meio de um esquema claro, colaborou de maneira ativa com sua equipe e denotou, em sua prática, o desenvolvimento ou aprimoramento das habilidades do século XXI.
<b>2 - Bom</b>	O/a estudante criou o podcast considerando alguma estrutura clara. O/a estudante organizou sua apresentação por meio de um esquema, colaborou com sua equipe e denotou, em sua prática, o desenvolvimento ou aprimoramento das habilidades do século XXI.
<b>1 - Regular</b>	O/a estudante criou o podcast com certa dificuldade. Organizou sua apresentação com certa debilidade e imprecisões, colaborou pouco com sua equipe e não denotou o desenvolvimento ou aprimoramento das habilidades do século XXI.
<b>0 - Insuficiente</b>	O podcast apresentou sérias deficiências. Seu esquema mostrou-se desorganizado, não colaborou com a equipe, nem denotou o desenvolvimento das habilidades do século XXI.

Rubrica analítica de auto avaliação:

<b>INDICADORES</b>	<b>NÍVEL</b>			
	<b>3 - Muito bom</b>	<b>2 - Bom</b>	<b>1 - Regular</b>	<b>0 - Insuficiente</b>
<b>Reconhece a estrutura de um</b>	<b>Reconhece em sua</b>	<b>Reconhece a maior parte</b>	<b>Reconhece as partes</b>	<b>Não reconhece a</b>

podcast e cria seu próprio estilo considerando as características do gênero.	totalidade a estrutura de um podcast e cria seu próprio estilo considerando as características do gênero.	da estrutura de um podcast e cria seu próprio estilo considerando as características do gênero.	essenciais da estrutura de um podcast, mas não cria seu próprio estilo considerando as características do gênero.	estrutura do gênero e não cria seu podcast considerando as características do gênero..
Estrutura e planificação da apresentação.	Organiza e entende de maneira detalhada os passos para produzir um podcast.	Organiza a maioria dos passos para produzir um podcast.	Organiza de maneira limitada os passos para produzir um podcast.	Não organiza e estabelece de maneira equivocada os passos para realizar um podcast.
Integra rascunhos, notas, pesquisa para a criação de seu podcast.	Integra rascunhos, notas e links de pesquisa ao seu potencial criativo ao planejar a criação de seu podcast.	Integra rascunhos simplificados para criação de seu podcast.	Inclui somente arquivos soltos e não apresenta coesão entre os rascunhos	Não apresenta rascunho, nem pesquisa, nem notas de planejamento.
Se expressa de acordo com o gênero.	Se expressa de acordo com o gênero, se comunica adequadamente, seja na oralidade, seja em práticas de escrita	Se expressa de acordo com o gênero, comunica adequadamente em partes da fala.	Se expressa de acordo com o gênero, oralmente ou em forma escrita.	Não se comunica expressa de acordo com o gênero.
Trabalha em equipe para criar o podcast.	Colabora e apoia o trabalho de equipe.	Trabalha com alguns dos companheiros/as da	Trabalha com alguns dos companheiros/as da	Não colabora, não apoia o trabalho em equipe.

		<b>equipe, realizando bom apoio.</b>	<b>equipe, porém não realiza contribuições significativas.</b>	
--	--	--------------------------------------	--	--

É importante que o/a docente, ao utilizar as rubricas ou os modelos disponíveis neste projeto de ensino, socialize-a com seus/suas estudantes para que eles conheçam os critérios e objetivos e se comprometam com tais propósitos. Aliás, esses propósitos devem ser objetivos e realistas, não podendo ser muito fáceis, nem muito difíceis, permitindo à/ao docente conhecer seus estudantes e perceber o seu envolvimento, dedicação e motivação. O feedback, por fim, deve ser claro e contínuo.

## 7. Metodologia do projeto de ensino

O projeto de ensino propõe aos professores e professoras um trabalho entre conteúdos programáticos e as habilidades propostas, em que o/a docente atue como guia, orientando, retroalimentando e acompanhando o processo de construção e divulgação do material.

Como proposta de Sala de Aula Invertida, o projeto de ensino pressupõe que as atividades realizadas em sala sejam realizadas fora dela e que as atividades presenciais sejam, realizadas de maneira colaborativa, por exemplo, leituras, exposição de conteúdo, e em sala, o/a docente atue como orientador. Por esse motivo, é importante utilizar ferramentas, como o Google Sala de Aula, capazes de facilitar a troca de informações entre professor/a e estudantes, dentro e fora da sala de aula, pois elas possibilitam compartilhar informações, conteúdos, tarefas, links prévios para uso antes, durante e depois das aulas. Como metodologia de trabalho, sugere-se que, fora da sala, o/a estudante realize suas leituras, revisões, apresentações de conteúdo, vídeos, links, etc., e, dentro de sala, revise conceitos, dúvidas, realize trabalhos coletivos e colaborativos, etc.

A plataforma virtual escolhida para dar suporte à aula e abrigar os recursos didáticos selecionados foi o “Google Classroom”, pois se considera que a maioria dos/das estudantes pode criar um e-mail do Google de maneira gratuita e acessar permanentemente a plataforma. Por outro lado, seu formato é semelhante ao de um blog, o que permite hospedar

todo tipo de documentos e de recursos interativos, além de gerar tarefas com prazos fixos e publicações diversas periodicamente, seja pelos/as estudantes.

O/a docente disponibilizará material temático sobre as habilidades e competências pelo Google Sala de Aula e solicitará aos estudantes que criem os podcasts desde suas perspectivas, pelo Google Docs poderiam escrever os roteiros que guiaram a gravação do podcast de maneira colaborativa, etc. Desse modo, conformar-se-á um Portfólio Virtual Colaborativo com os roteiros, pesquisas, documentos, atividades e podcasts dos estudantes.

Neste projeto de ensino, especificamente, desenvolver-se-á as 12 habilidades propostas pelo Plan 12: cooperação, negociação, tomada de decisões, autocuidado, resiliência, comunicação, respeito pela diversidade, empatia, participação, criatividade, pensamento crítico, resolução de problemas.

As instruções ou sugestões deste projeto de ensino não devem ser tomadas como “receitas” ou “soluções” para sua sala de aula, estudantes ou escola, tem como objetivo ser como uma referência que, pressupõe adaptação e (re)significar-se ao contexto de cada docente em suas práticas de ensino e de aprendizagem.

Os professores e professoras que queiram utilizar esta proposta devem considerar as características, necessidades e interesses de seus alunos, como também o contexto em que estão inseridos, para obter os objetivos desejados.

## 8. Implementação

Cada uma das etapas sugeridas a seguir para a implementação do presente projeto didático-pedagógico prevê o uso do Google Sala de Aula enquanto ambiente digital de ensino e de aprendizagem, e em um segundo momento, o Anchor. Por este motivo, recomenda-se que as atividades sejam realizadas em um ambiente equipado com computadores conectados à Internet e que a/o docente possa guiar o processo de organização de grupos, estrutura de podcast, divulgação, etc.

<b>Etapa 1</b>	<b>Extensão sugerida (carga horária)</b>	<b>Recursos</b>	<b>Responsável</b>
Criar uma turma pela plataforma Google Sala de Aula	3 aulas de 50 min.	Sala de informática, recursos tecnológicos.	Docente
Convidar estudantes por e-mail ou			

compartilhar código da turma para que os/as estudantes possam acessar a plataforma;			
Familiarização Google Sala de Aula			
Criar material de apoio sobre habilidades e apresentar Iniciativa Plan 12 a estudantes			
Disponibilizar material via Google Sala de Aula			
<b>Etapa 2</b>	<b>Extensão sugerida (carga horária)</b>	<b>Recursos</b>	<b>Responsável</b>
Explicação projeto de ensino, objetivos, resultados esperados, cronogramas, etc.	4 aulas de 50 min.	Sala de informática, recursos tecnológicos.	Docente
Conversa sobre direitos autorais			
Apresentação da ferramenta Podcast			
Em conjunto com estudantes, decidir se trabalhar com habilidade ou grupo de habilidades, avaliação.			
Separar estudantes em grupos de trabalhos.			Docente e estudantes
Em conjunto com estudantes, decidir a plataforma de gravação para Podcast, no projeto de ensino sugiro a utilização de Anchor, porém os/as estudantes podem conhecer ou querer utilizar outra plataforma.			
<b>Etapa 3</b>	<b>Extensão sugerida (carga horária)</b>	<b>Recursos</b>	<b>Responsável</b>
Realizar um apanhado de perguntas que possuem as/os estudantes sobre habilidades	3 aulas de 50 min.	Sala de informática, recursos tecnológicos.	Docente e estudantes
Realizar uma roda de conversa com estudantes sobre habilidades, importância, usos, etc.			
Pesquisa sobre habilidades			

individual			
Socialização dados de pesquisa individual			
Reunião de grupos para planejar o tema			
<b>Etapa 4</b>	<b>Extensão sugerida (carga horária)</b>	<b>Recursos</b>	<b>Responsável</b>
Escolha público alvo de maneira colaborativa.	2 aulas de 50 min.	Sala de informática, recursos tecnológicos.	Estudantes
Escolha formato de Podcast (canal de entrevistas, aula, documentário, etc)			
Escolha o tempo de duração do Podcast.			
<b>Etapa 5</b>	<b>Extensão sugerida (carga horária)</b>	<b>Recursos</b>	<b>Responsável</b>
Escrita colaborativa de roteiro	3 aulas de 50 min	Sala de informática, recursos tecnológicos	Docente e estudantes
Revisão colaborativa de roteiro			
<b>Etapa 6</b>	<b>Extensão sugerida (carga horária)</b>	<b>Recursos</b>	<b>Responsável</b>
Gravação de podcast	3 aulas de 50 min	Sala de informática, recursos tecnológicos	Estudantes
Edição de gravação, edição sonora			
<b>Etapa 7</b>	<b>Extensão sugerida (carga horária)</b>	<b>Recursos</b>	<b>Responsável</b>
Realizar avaliação e autoavaliação	2 aulas de 50 min	Sala de informática, recursos tecnológicos	<b>Docente e estudantes</b>
Divulgação/compartilhamento por Anchor ou plataforma escolhida			
<b>Etapa 8</b>	<b>Extensão sugerida (carga horária)</b>	<b>Recursos</b>	<b>Responsável</b>
Realizar uma roda de conversas	2 aulas de 50	Sala de	<b>Docente e</b>

sobre o processo de construção dos podcast, resultados, aprendizados, trabalho em equipe, etc.	min	informática, recursos tecnológicos	<b>estudantes</b>
Feedback e retroalimentação de podcast divulgados por parte de professor/a e estudantes			

## 9. Considerações finais

Acredita-se que o trabalho com habilidades pode permitir que o/a estudante alcance qualquer conhecimentos, tornando o ensino eficiente e eficaz, ao conceber que o ensino não deve ser de conteúdo mas sim de atitudes e habilidades para a vida.

Durante a produção deste projeto de ensino, se buscou maneiras de utilizar a tecnologia de maneira inclusiva e utilizar recursos gratuitos, por exemplo, a escolha do podcast se deve ao fato de não ser necessário internet e nem muitos recursos tecnológicos, pois é possível pensar no compartilhamento dos áudios através de CD, DVD, gravados em pen drives e realizar a gravação via celular. Outro ponto é relevante ao realizar o trabalho em equipe é que se diminui o número de recursos, já que as/os estudantes podem revezar o uso do computador e a reprodução pode ser realizada para um grupo de estudantes ao mesmo tempo.

Além disso, se faz necessário projetos de ensino que além de incluir tecnologia em sala de aula levem o pensamento tecnológico, desenvolvam habilidades e competências, orientando para o bom uso das redes, produção e consumo das mídias, valorizando mais o processo de aquisição do conhecimento que aulas que se baseiam na repetição de conteúdos, etc.

Assim, a aprendizagem se torna significativa e eficaz frente às demandas sociais e econômicas que virão futuramente, ao ensinar habilidades permite ao estudante mobilizar seu conhecimento em prol de necessidades reais e contextuais.



## 10. Referências

- AZEVEDO, Daniela Simone; SILVEIRA, *Aleph Campos*; LOPES, *Carla Oliveira*; AMARAL, *Ludmila de Oliveira*; GOULART, *Ilsa do Carmo Vieira*; MARTINS, *Ronei Ximenes*. Letramento digital: uma reflexão sobre o mito dos “nativos digitais”. *Revista Renote: novas tecnologias na Educação*. v. 16, n. 2, dezembro, 2018. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/89222>>. Acesso em: 18 set. 2020.
- BATES, Tony. Educar na era digital: design, ensino e aprendizagem. Repositório Digital de Educação. Disponível em: <[http://abed.org.br/arquivos/Educar\\_na\\_Era\\_Digital.pdf](http://abed.org.br/arquivos/Educar_na_Era_Digital.pdf)>. Acesso em: 23 set. 2020.
- BELLONI, M.L. *O que é mídia-educação*. Campinas: Autores Associados, 2001.
- BÉVORT, E.; BELLONI, M. L. Mídia-Educação: conceitos, história e perspectivas. *Educ. Soc.*, Campinas, v. 30, n. 109, p. 1081-1102, set./dez. 2009. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/es/v30n109/v30n109a08.pdf/>>. Acesso em: 18 set. 2020.
- BÉVORT, Evelyne; BELLONI, Maria Luiza. Mídia-educação: conceitos, história e perspectivas. *Educ. Soc.*, Campinas, v. 30, n. 109, p. 1081-1102, set./dez. 2009. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/es/v30n109/v30n109a08.pdf>>. Acesso em: 18 set. 2020.
- BRAGA, Junia; SOUZA, Valeska. As condições necessárias para a emergência complexa em jogos: um estudo sobre oportunidades de aprendizagem nessas práticas sociais. *ReVEL Revista Virtual de Estudos da Linguagem*, v. 14, n. 27, 2016 Disponível em: <[https://edu.google.com/intl/pt-BR/products/gsuite-for-education/?modal\\_active=none](https://edu.google.com/intl/pt-BR/products/gsuite-for-education/?modal_active=none)>. Acesso em: 18 set. 2019.
- BRASIL, Ministério da Educação. *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional: Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996*. Disponível em: <<https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/70320/65.pdf>>. Acesso em: 18 set. 2020.
- BRASIL, Ministério da Educação. *Orientações Curriculares para o Ensino Médio*. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006. Linguagens, Códigos e suas Tecnologias. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book\\_volume\\_01\\_internet.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_01_internet.pdf)>. Acesso em: 18 set. 2020.
- COSCARELLI, Carla Viana. *A leitura em múltiplas fontes: um processo investigativo*. Londrina, v.1, n.1, p. 67-79, jan./jun. 2017.
- COTTA, Rosângela Minardi Mitre; COSTA, Glauce Dias da. Instrumento de avaliação e autoavaliação do portfólio reflexivo: uma construção teórico-conceitual. *Interface (Botucatu)*, 2016, p. 171-183. Disponível em: <<https://www.scielo.org/article/icse/2016.v20n56/171-183/>>. Acesso em 21 set. 2020.
- COTTA, Rosângela Minardi Mitre; ET; COSTA, Glauce Dias da. Portfólios reflexivos: construindo competências para o trabalho no Sistema Único de Saúde. *Rev Panam Salud Publica*. 2011; 30(5):415-21.
- FADEL, Charles; BIALIK, Maya; TRILLING, Bernie. Educación en cuatro dimensiones: Las competencias que los estudiantes necesitan para su realización. Chile: 2016, Centro de Innovación en Educación de Fundación Chile.
- FONSECA, André. (2013). Portfólio digital: o blog no recurso pedagógico no ensino superior. *Semina: Ciências Sociais e Humanas*. 33. 81-90. 10.5433/1679-0383.2012v33n1p81.

FREIRE, Paulo. *Paulo Freire y los educadores de la calle: una aproximación crítica*. Alternativas de atención a los niños de la calle. Colombia: Editorial Gente Nueva/UNICEF, 1988.

Freire, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996. – (Coleção Leitura).

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia*. 39. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FROTA, Myrna Maria Arcanjo et al. O portfólio como estratégia facilitadora do processo de ensino-aprendizagem para a formação em odontologia: Adequação de metodologias de ensino utilizando o ambiente virtual de aprendizagem. *Rev. ABENO* [online]. 2011, v. 11, n. 1, p. 23-28.

FUNDO DAS NAÇÕES UNIDAS PARA A INFÂNCIA (UNICEF). Competências para a vida: trilhando caminhos para a cidadania. Disponível em: <[https://www.unicef.org/brazil/media/1476/file/Competencias\\_para\\_vida%E2%80%93trilhando\\_caminhos\\_de\\_cidadania%20.pdf](https://www.unicef.org/brazil/media/1476/file/Competencias_para_vida%E2%80%93trilhando_caminhos_de_cidadania%20.pdf)>. Acesso em: 18 set. 2020.

JUNGLES, Lúcia Adriana Pereira; MAGEDANZ, Adriana. Portfólio reflexivo: uma ferramenta na educação profissional. *Signos*, Lajeado, ano 39, n. 1, p. 287-304, 2018. ISSN 1983-0378.

LABELLA-SANCHEZ, Natalia. La enseñanza del español en la educación de jóvenes y adultos como posibilitadora de inserción social. In: *Se hace camino al andar: reflexões em torno do ensino de espanhol na escola*. Cristiano Silva de Barros, Elzimar Goettenauer de Marins Costa (Org.). – Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG, 2012.

LEFFA, Vilson. Ensino de línguas: passado, presente e futuro. **REVISTA DE ESTUDOS DA LINGUAGEM**, [S.l.], v. 20, n. 2, p. 389-411, dec. 2012. ISSN 2237-2083. Disponível em: <<http://periodicos.letras.ufmg.br/index.php/relin/article/view/2755>>. Acesso em: 12 ago. 2019.

MINTO, Elaine Cristina; PEDRO, Cristiane Pereira; CUNHA NETTO, Jaqueline Rodrigues da; BUGLIANI, Maria Aparecida Prioli; GORAYEB, Ricardo. Ensino de habilidades de vida na escola: uma experiência com adolescentes. *Psicologia em Estudo*, Maringá, v. 11, n. 3, p. 561-568, set./dez. 2006.

MORAN, Jose. Metodologias ativas e modelos híbridos na educação. Publicado em YAEGASHI, Solange e outros (Orgs). *Novas Tecnologias Digitais: Reflexões sobre mediação, aprendizagem e desenvolvimento*. Curitiba: CRV, 2017, p.23-35.

NOVA ESCOLA, 2015. Ensino híbrido: conheça o conceito e entenda na prática. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/104/ensino-hibrido-entenda-o-conceito-e-entenda-na-pratica>>. Acesso em: 22 set. 2020.

PAIVA, Fernando Santana de; RODRIGUES, Marisa Cosenza. Habilidades de vida: uma estratégia preventiva ao consumo de substâncias psicoativas no contexto educativo. *Estud. pesqui. psicol.*, Rio de Janeiro, v. 8, n. 3, dez. 2008. Disponível em: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1808-42812008000300009&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-42812008000300009&lng=pt&nrm=iso)>. acessos em 18 set. 2020.

Piaget, J. *Epistemologia genética*. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

Plan 12 - Aprender para transformar. Disponível em: <https://www.unicef.org/lac/plan-12-aprender-para-transformar>. Acesso em 18 set. 2020.

PRIMO, Alex. Interação mútua e reativa: uma proposta de estudo. *Revista da Famecos*, Porto Alegre, n. 12, p. 81-92, jun. 2000.

PROGRAMA USP CIDADES GLOBAIS. Pesquisa Educação, Docência e a COVID-19. Disponível em: <<http://www.iea.usp.br/pesquisa/projetos-institucionais/usp-cidades-globais/pesquisa-educacao-docencia-e-a-covid-19>>. Acesso em: 12 set. 2020.

RIBEIRO, Ana Elisa. *Escrever, hoje: palavra, imagem e tecnologias digitais na educação*. São Paulo, 2018.

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

SAE DIGITAL. Base Nacional Comum Curricular: Entenda as competências que são o “fio condutor” da BNCC. Disponível em: <<https://sae.digital/base-nacional-comum-curricular-competencias/>>. Acesso em 16 set. 2020.

SANTOS, Fábio Ferreira. Um Modelo de Aplicação Pedagógica de uso de Podcast (MAPP): Um Estudo de Caso de Aplicação em Contexto Educacional. Monografia (Graduação). Brasília: UnB, 2014.

SHOLL-FRANCO, A.; ARANHA, G. Tecnologia para Aprender. *Neuro Educação*. v. 5, p. 42-49, 2015.

VETROMILLE-CASTRO, Rafael. O professor como facilitador virtual: considerações teórico-práticas sobre a produção de materiais para a aprendizagem via web ou mediada por computador. In.: LEFFA, Vilson J. (Orgs.) *Produção de Materiais de Ensino: prática e teoria*. Pelotas: EDUCAT, 2007. Disponível em <[http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/Producao\\_materiais\\_2ed\\_completo.pdf](http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/Producao_materiais_2ed_completo.pdf)>. Acesso em: 12 ago. 2019.

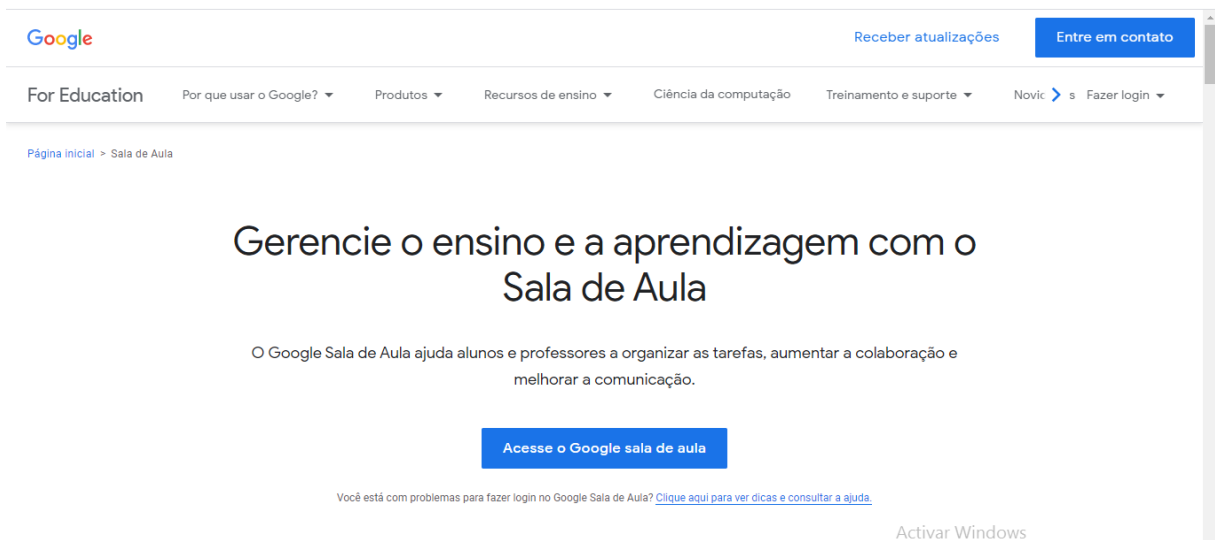
VIEGAS, Amanda. Ensino híbrido: o que é e como pode ser usado na escola. Disponível em: <<https://www.somospar.com.br/ensino-hibrido/>>. Acesso em: 22 set. 2020.

## Anexo 1 - Tutorial Google Class

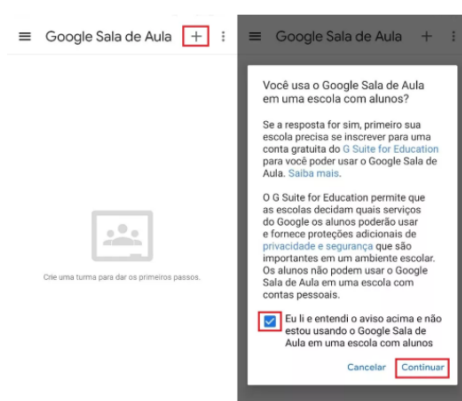
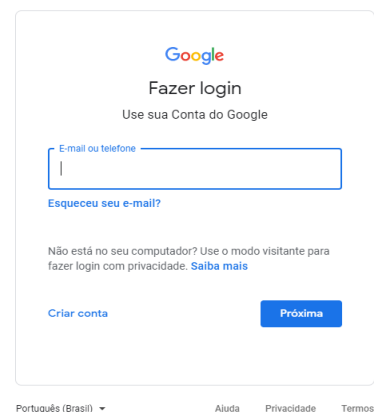
Para acessar o Google Sala de Aula, basta clicar no link abaixo:

[https://edu.google.com/intl/pt-BR/products/classroom/?modal\\_active=none](https://edu.google.com/intl/pt-BR/products/classroom/?modal_active=none).

Clique no botão indicado pela seta verde na imagem e uma nova aba será aberta, onde você irá inserir as credenciais de acesso da sua conta do Gmail (Usuário e senha)



Clique em “Acesse o Google sala de aula” e se abrirá a página a seguir, solicitando seus dados de acesso:



Criar turma

Nome da turma (obrigatório)

Seção

Assunto

Sala

Cancelar Criar

Para entrar no Classroom, basta digitar o seu e-mail do Google e a senha. Deve-se clicar na opção para CRIAR a turma, aceitar o termo de privacidade e preencher os itens "Nome da turma", "Seção", "Sala" e "Disciplina".

Para adicionar outros professores ou alunos à sua turma, selecione "Pessoas". Pode-se adicionar alunos convidando-os a participar do grupo por solicitações enviadas via e-mail, ou pode-se fornecer o "Código da Turma". Se o desejo é de convidá-los por e-mail, assinale o ícone ao lado de "Alunos" e inscreva seus e-mails. Pressione "Adicionar destinatário" e, posteriormente, "Convidar".

Para criar uma atividade, deve-se acessar a aba "Atividades" na barra inferior. Posteriormente, tocar no ícone "+" e selecionar a opção de criação que desejar, como "Atividade", "Pergunta", "Material" e "Tópico". É recomendável que se adicione um título e uma descrição para a atividade proposta. É possível alterar a pontuação da atividade em "Pontos" e adicionar "Data de entrega".