

PRODUTO EDUCACIONAL

FORÇA NEARO

DAMARIS DE SALES COSTA SANTOS ROCHA



Mestrado Profissional em
**GESTÃO,
PLANEJAMENTO
e ENSINO**

UNINCOR

CENTRO UNIVERSITÁRIO VALE DO RIO VERDE

Ficha Técnica

CENTRO UNIVERSITÁRIO VALE DO RIO VERDE (UNINCOR)

Pró-Reitor: Dr. João Marcos Mattos

**MESTRADO PROFISSIONAL EM GESTÃO, PLANEJAMENTO E ENSINO
(PPG/GPE).**

Coordenador: **Prof. Dr. Antonio dos Santos Silva**

Vice Coordenação: **Prof^a Dr^a Letícia Rodrigues da Fonseca**

WEBQUEST: FORÇA NERD

Pesquisadora e organizadora: **Damaris de Sales Costa Santos Rocha**

Orientadora: **Prof. Dra. Terezinha Richartz**

Designer Gráfico: **Carlos Rodrigues**

FORÇA NERD

FICHA CATALOGRÁFICA

Elaborada pela Biblioteca do Centro Universitário Vale do Rio Verde – UNINCOR

Rocha, Damaris de Sales Costa Santos

R672w Webquest: força nerd. / Damaris de Sales Costa Santos Rocha. Três Corações, 2022.
46 f. : il. color.

Orientadora: Dra. Terezinha Richartz

Produto Técnico - Tecnológico – Centro Universitário Vale do Rio Verde –
UNINCOR.

1. Língua Portuguesa. 2. Aprendizagem. 3. Educação. 4. Ensino - Metodologia. I.
Terezinha Richartz. II. Centro Universitário Vale do Rio Verde – Unincor. III. Título

CDU: 37:134.3

Ficha catalográfica elaborada sob a responsabilidade de Vital Lins – CRB 6/3008

WEBQUEST

FORÇA NERD



OLÁ! EU SOU A **DAMARIS**
E ESTOU AQUI PARA TE
GUIAR NESSA JORNADA.

PREPARADO?

WEBQUEST FORÇA NERD

Produto Educacional (Mestrado Profissional) apresentado ao Centro Universitário Vale do Rio Verde (UninCor) como parte das exigências do Programa de Mestrado Profissional em Gestão, Planejamento e Ensino (PPG/GPE).

Área de Concentração: Gestão, Planejamento e Ensino
Linha de Pesquisa: Formação de professores e ação docente.

Damaris de Sales Costa Santos Rocha

Orientadora: Profa. Dra. Terezinha Richartz

TRÊS CORAÇÕES | MG 2022

SUMÁRIO

1. Apresentação	7
2. Produto Educacional	9
2.1 O Produto Educacional na Forma de um Ambiente Virtual de Pesquisa Orientada	10
2.2 Aplicação do PTT como Recurso Didático	12
WebQuest Força Nerd	15
Página de Introdução da WebQuest	18
Página de Tarefa da WebQuest	19
Página de Processo da WebQuest	20
Página de Recursos da WebQuest	21
Página de Orientações da WebQuest	22
Página de Avaliação da WebQuest	23
Página de Conclusão da WebQuest	24
Página de Créditos da WebQuest	25
Ferramenta Padlet	26
Podcast - Mídia e Gênero Discursivo	27
Como Criar uma WebQuest no Google Sites?	29
Conclusão	37
Referências	39

I. APRESENTAÇÃO

O **Mestrado Profissional (MP)** se trata de uma modalidade de Pós-Graduação *stricto sensu*, que visa capacitar profissionais de diferentes áreas do conhecimento, através de estudos que possam atender a alguma demanda do mercado de trabalho. Seu objetivo principal é contribuir com o setor produtivo nacional, agregando competitividade e produtividade em maior escala, a empresas e organizações, públicas ou privadas. Segundo orientação dada pela Capes, “o trabalho final do curso deve ser sempre vinculado a problemas reais da área de atuação do profissional-aluno e de acordo com a natureza da área e a finalidade do curso, podendo ser apresentado em diversos formatos (CAPES, 2014). Assim, produto educacional, que aqui se apresenta, foi criado a partir da dissertação de Mestrado Profissional em Planejamento, Educação e Ensino, da Unincor-Centro Universitário Vale do Rio Verde, que traz como título “APRENDIZAGEM COLABORATIVA EM REDE: o conceito Maker aplicado à Língua Portuguesa na produção de Podcasts e Vodcasts”, defendida no ano de 2022.

A dissertação foi planejada com o intuito de colocar em prática estratégias próprias das Metodologias Ativas para estudos próprios da disciplina de Língua Portuguesa no Ensino Fundamental. Assim, surgiu o seguinte problema de pesquisa: como uma proposta de trabalho com Pod/vodcastings na perspectiva Maker pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades e aprendizagens em Língua Portuguesa, principalmente as relativas à oralidade, e também para mitigar a defasagem decorrente da suspensão das aulas presenciais durante o período de pandemia por Covid-19? Frente a isso, o objetivo geral proposto foi o de investigar as contribuições da aplicação de estratégias próprias das **Metodologias Ativas no Ensino Fundamental na facilitação da aprendizagem em Língua Portuguesa.**

O produto educacional se constitui de uma WebQuest (DODGE, 1995), que se trata de um ambiente virtual que apresenta atividades em forma de pesquisas que devem ser realizadas principalmente com o uso de recursos disponíveis na Internet. A WebQuest Força Nerd, produto educacional gerado na pesquisa, tem como objetivo principal o de oferecer recursos para a produção de podcasts e vodcasts e nesse particular, os recursos relativos aos procedimentos, às ferramentas tecnológicas e também ao estudo de conteúdos de Língua Portuguesa.



Portanto a elaboração da **WebQuest Força Nerd** consiste em proposta de ação frente aos desafios encontrados no cotidiano de ensino e aprendizagem de Língua Portuguesa e também em relação ao contexto particular desse ensino que aponta para readequações em virtude das novas orientações oficiais (BNCC) e também de necessidade de superações, considerando a defasagem de aprendizagem causada pelo período de distanciamento da escola em 2019.

Tendo como finalidade servir como inspiração, à utilização e até mesmo ampliações desta proposta, o produto educacional apresentado aqui se destina a **professores e alunos de Língua Portuguesa do Ensino Fundamental II**, mas poderá ser útil em outras disciplinas e outros segmentos de ensino como prática pedagógica que envolve os alunos em situações reais de aprendizagem, nas quais ao sentir-se como centro do processo e podendo exercitar sua autonomia e protagonismo, poderão experienciar uma aprendizagem ativa que também é reflexiva (MORAM, 2019).

2. PRODUTO EDUCACIONAL

Unindo conteúdos selecionados como objeto de ensino e as demandas de aprendizagem apontadas pelos estudantes, o produto educacional tem sido gerado no Mestrado Profissional, a partir dessa necessidade (ROSA e LOCATELLI, 2018, p. 27). Com foco na aplicação do conhecimento e não em sua produção, esses produtos têm a função de favorecer a aprendizagem, contribuindo para melhoria da qualidade do processo educacional.

Este estudo foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos do Centro Universitário Vale do Rio Verde – UNINCOR tendo o Certificado de Apresentação de Apreciação Ética (CAAE) o número 53841021.3.0000.5158 e sua aprovação, o número de parecer: 5.137.431.

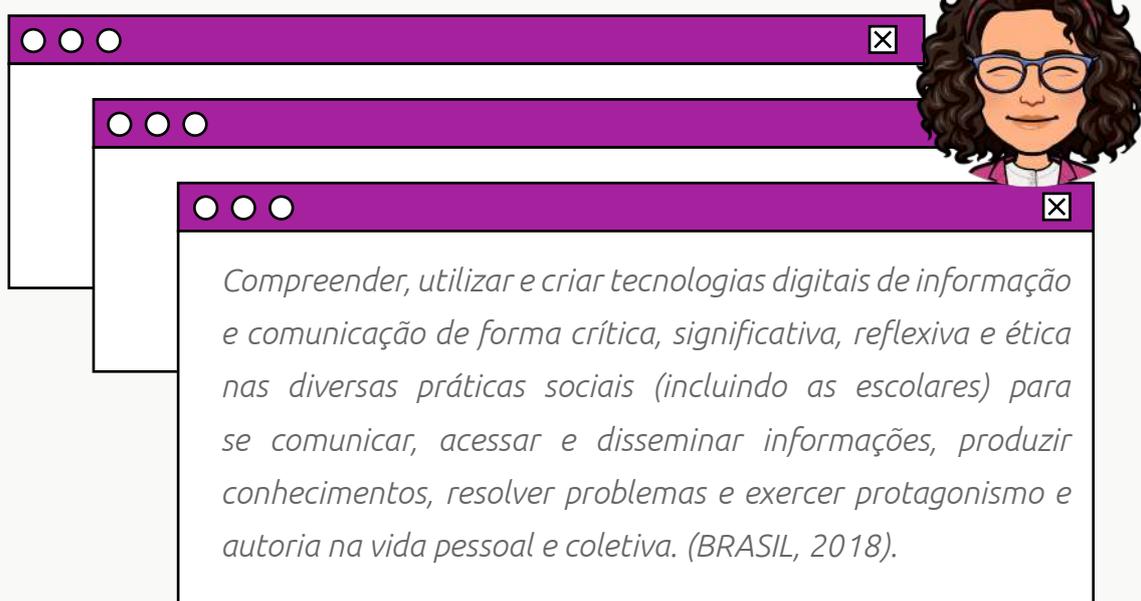
O público-alvo da pesquisa são adolescentes com cerca de treze anos, alunos do oitavo ano do Ensino Fundamental. Para contemplar os direitos de aprendizagem no Ensino Fundamental, os eixos Leitura, Escrita e Oralidade, buscou-se como estratégia de ensino prioritariamente a aula invertida e também outras estratégias próprias das metodologias ativas.



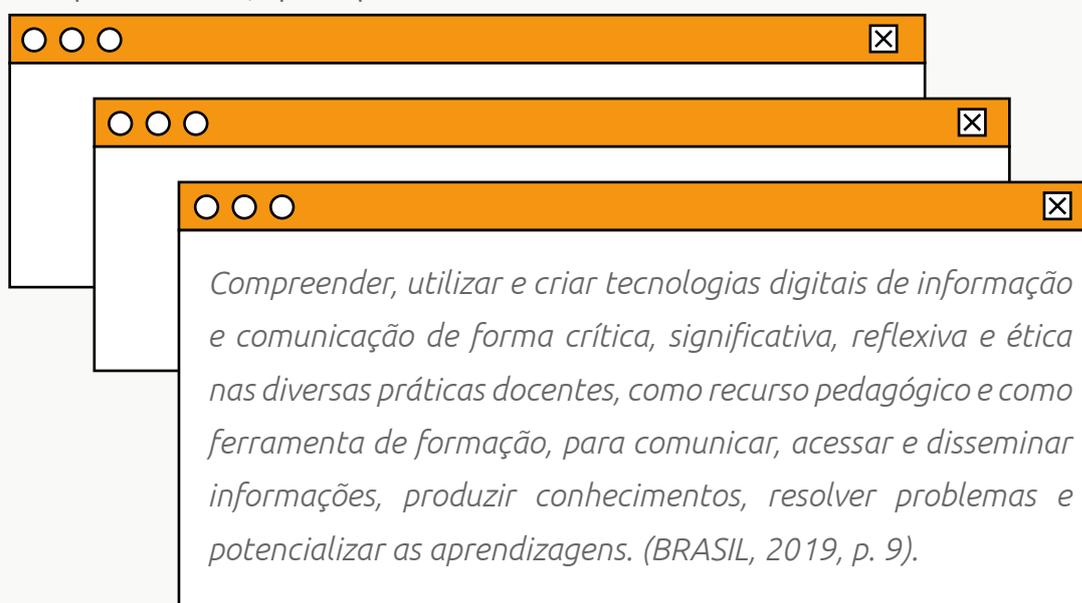
2.1 O PRODUTO EDUCACIONAL NA FORMA DE UM AMBIENTE VIRTUAL DE PESQUISA ORIENTADA

A BNCC (BRASIL, 2018) estabelece competências gerais que devem orientar todas as etapas de ensino, competências específicas das áreas de conhecimento, campos de experiência, direitos de aprendizagem e desenvolvimento, objetos de conhecimento e habilidades. O documento homologado em 2017, ao qual todos os currículos de redes públicas e particulares do país devem estar adaptados, determina os conhecimentos essenciais que todos os alunos da Educação Básica no Brasil, devem aprender, ano a ano.

A BNCC (BRASIL, 2018) apresenta inicialmente um conjunto de conhecimentos, habilidades, valores e atitudes para promoção do desenvolvimento dos estudantes do ensino básico em todas as suas dimensões: intelectual, física, social, emocional e cultural que se designam como **10 competências gerais** que se definem na BNCC (BRASIL, 2018) como uma “mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho”. Em relação à cultura digital, reconhecendo o domínio do universo digital com uso qualificado e ético das diversas ferramentas, na quinta competência geral, orienta-se:



De forma paralela, com foco nas demandas da atualidade e no desenvolvimento integral proposto pela BNCC, a Base Nacional Comum de Formação (BNC) apresentou entre outras competências a competência 5, que aponta ser necessário:



Em relação à competência 5, também conhecida como competência digital, se destaca que as tecnologias digitais não podem ser utilizadas apenas como meio ou suporte, mas necessitam promover “aprendizagens ou despertar o interesse dos alunos, e de utilizá-las com os alunos para que construam conhecimentos com e sobre o uso dessas TDICs” (BNCC, 2018), ou seja, o que se espera é que os alunos construam conhecimentos com e sobre o uso das TDICs.

Para esse fim, pensou-se na elaboração e aplicação de um recurso didático que pudesse contribuir para a superação de defasagens na aprendizagem de conteúdos de Língua Portuguesa, observadas no momento pós-pandêmico, para abordagem de metodologias ativas a fim de propiciar uma aprendizagem também ativa e para reflexão e uso das tecnologias de comunicação e informação na educação básica.

O passo a passo para criação de uma nova webquest está descrito neste documento.

A aplicação do produto educacional como ambiente virtual de pesquisa orientada se fez a partir de aulas invertidas e outras estratégias pedagógicas relacionadas, objetivando o desenvolvimento pleno do aluno e a construção de conhecimentos através da aprendizagem ativa.

2.2 APLICAÇÃO DO PTT COMO RECURSO DIDÁTICO

A aplicação do produto técnico tecnológico foi desenvolvida em três etapas principais e para cada etapa foram utilizadas 4 horas/aula. Na primeira etapa, a proposta pedagógica foi explicitada junto à Direção, Coordenação Pedagógica e corpo docente atuante junto ao 8º ano no ano de 2021, sendo aplicados dois questionários iniciais a alunos e professores. Para os alunos foi disponibilizada uma enquete de sondagem com alunos de 8º ano para conhecer o perfil da turma e conhecimentos prévios sobre o tema, aos professores foi enviado um convite de participação na pesquisa por meio de respostas aos questionários, assim como, durante as próximas aulas e de acordo com os temas relacionados a sua disciplina. Por meio de roda de conversa com os alunos foram abordados os temas relacionados ao uso de ferramentas tecnológicas e prática de oralidade.

A partir dos estudos de autores levantados no referencial teórico, observando-se conceitos e aspectos a serem contemplados no trabalho, a proposta educativa foi elaborada, sendo explicitadas, então, as etapas a serem cumpridas na aplicação do produto educacional.

As etapas tiveram a seguinte divisão:

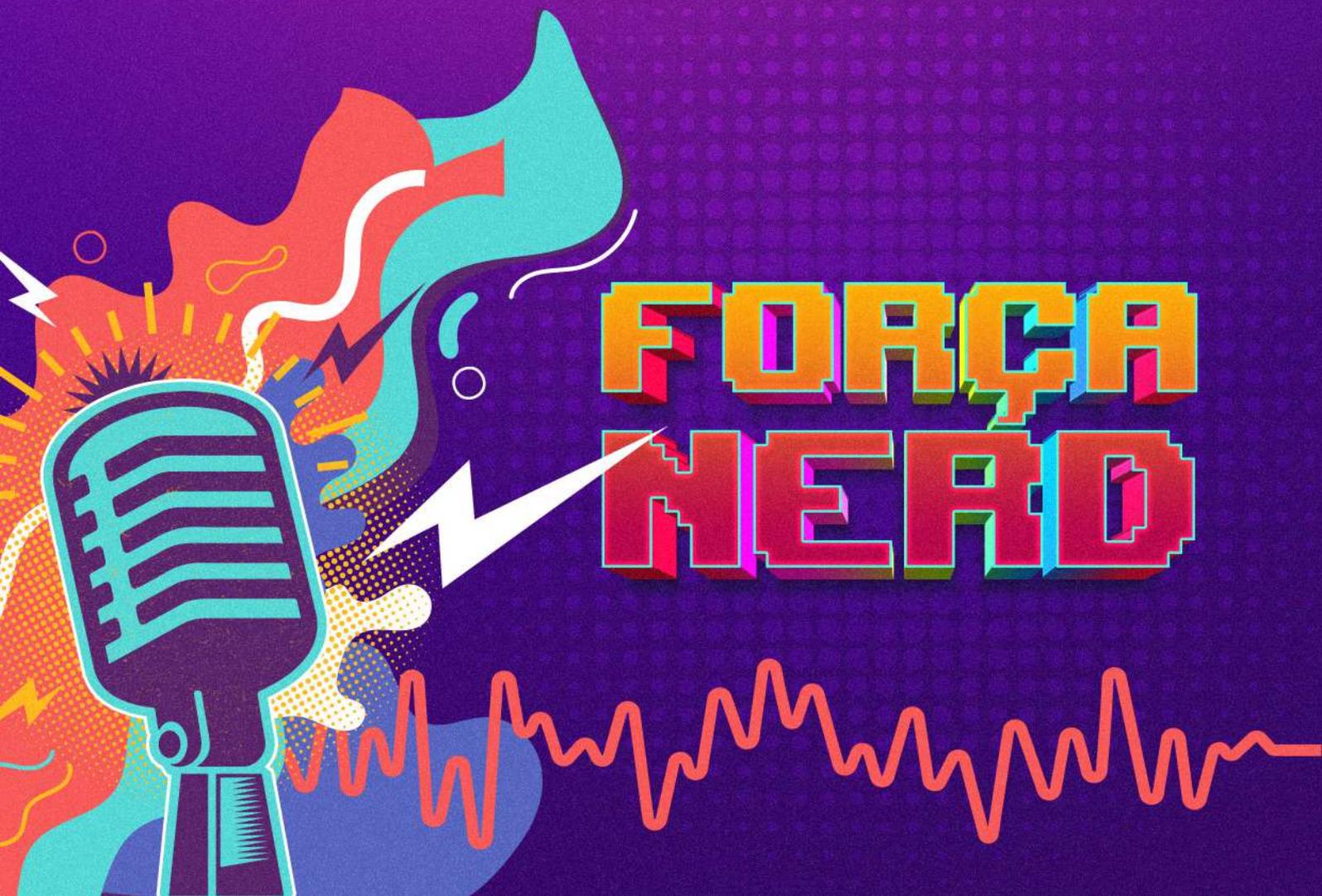
ETAPA 01		
INTRODUÇÃO	DESENVOLVIMENTO	CONCLUSÃO
Apresentação da proposta à comunidade escolar.	Encontros com indivíduos envolvidos na proposta. Disponibilidade de questionários a alunos. Disponibilidade de questionário inicial a professores. Termo de consentimento livre e esclarecido.	Observação das respostas em relação aos aspectos nas próximas etapas. Conhecer o perfil da turma e conhecimentos prévios sobre o tema.

ETAPA 02		
INTRODUÇÃO	DESENVOLVIMENTO	CONCLUSÃO
Apresentação da proposta e das ferramentas e recursos a serem utilizados.	Sugestão de temas a serem abordados na proposta e divisão da turma em grupos. Divisão de tarefas e elaboração de roteiros para gravação de podcasts. Pesquisa e utilização do recurso no laboratório de informática da escola. Gravação de podcasts em diferentes espaços da escola.	Edição e entrega dos pod/vodcasts.

ETAPA 03		
INTRODUÇÃO	DESENVOLVIMENTO	CONCLUSÃO
Apresentação dos podcasts gravados.	Aplicação de questionário de avaliação, após a aplicação da proposta didática para verificação da efetividade do produto educacional a professores e alunos.	Avaliação de proposta realizada.

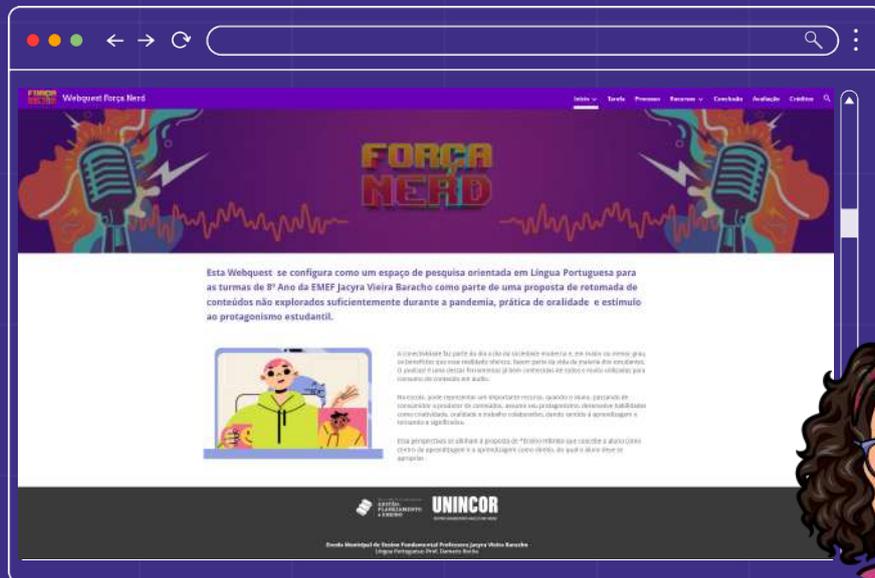
O acesso aos pod/vodcasts produzidos pelos alunos está disponibilizado na página “Conclusão” da webquest.

O produto educacional realizado durante a pesquisa, designado como “Força Nerd”, está disponibilizado no link abaixo:





"WEBQUEST FORÇA NERD"



A WebQuest teve seu surgimento na década de 90. De acordo com Schneider e Oliveira (2015), trata-se de uma pesquisa orientada a respeito de um determinado tema e que se utiliza basicamente de recursos que podem ser encontrados na web. Embora não seja uma ferramenta recente, seu formato, principalmente devido à nova configuração das ferramentas Google, viabiliza a utilização de outras novas tecnologias como QR Code, games interativos e autonomia do aluno em gerenciar o próprio aprendizado.

A ferramenta consiste também, como tem sido observado por alguns estudiosos de tendências inovadoras na educação, em um dos recursos que possibilita o trabalho no modelo de ensino híbrido, com foco no aprendizado e nas necessidades do estudante que tem a opção de realizar a atividade além dos espaços escolares, sendo possível acessar o recurso em outros espaços como a biblioteca, o pátio da escola e em casa, por exemplo. (SCHNEIDER; OLIVEIRA 2015, p. 5)

Por ficar disponível na forma on-line, o recurso possibilita o acesso à informações e recursos ofertados pela internet e conseqüentemente, a realização de atividades em forma de pesquisas, apresenta grande potencial no desenvolvimento da compreensão leitora e produção, destacando-se no auxílio da superação de possíveis dificuldades de aprendizagem (SCHNEIDER; OLIVEIRA, 2015) e além do que foi exposto, também viabiliza a prática da sala de aula invertida, uma metodologia ativa que pode trazer benefícios ao aluno no tocante ao desenvolvimento de sua autonomia e à personalização do ensino. Observando a flexibilidade dessa metodologia, Barros (2005) ressalta se tratar de um meio para a realização de algo inovador para que se obtenha resultados diferentes em relação à aprendizagem dos alunos. Ela destaca ainda, que “as WebQuests oportunizam a produção de materiais de apoio ao ensino de todas as disciplinas, de acordo com as necessidades do professor e seus alunos” (BARROS, 2005, p.4).

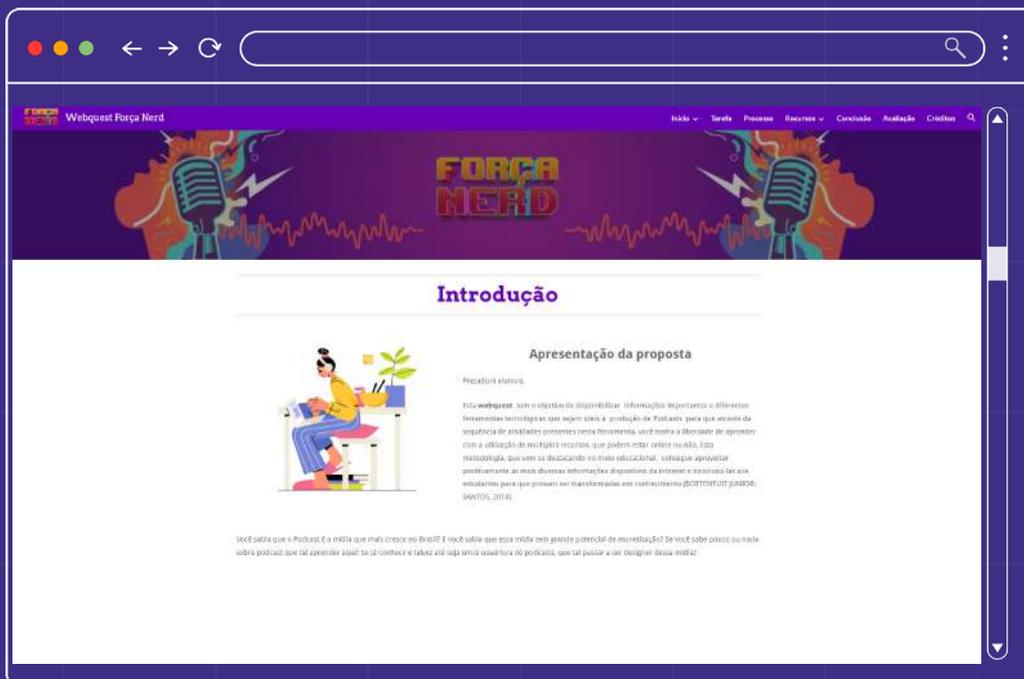


A ferramenta tem como foco, partindo do tema escolhido para a proposta, oferecer um conjunto sequencial de atividades como “[...] metodologia capaz de promover um roteiro, meio, método ou forma para o aprendizado utilizando recursos da Web” (OLIVEIRA; MORAIS, 2016, p. 6). São partes dessa sequência: Introdução, Tarefa, Processo, Recursos, Orientações, Avaliação e Conclusão, a serem seguidas pelo professor e alunos envolvidos na atividade. Dos sete tópicos que fazem parte da estrutura da WebQuest (ABAR, BARBOSA, 2008, p. 21-35), se destacam seis, consideradas como essenciais para o trabalho:

- a) Introdução:** apresenta o assunto de maneira breve e propõe questões que irão fundamentar o processo investigativo. O interessante aqui é despertar o interesse dos alunos em relação ao tema proposto;
- b) Tarefa:** consiste no que é para fazer. Precisa ser clara, além de motivar e desafiar o aluno;
- c) Processo:** descreve como os alunos irão desenvolver a tarefa;
- d) Recursos:** enquanto o processo descreve passo a passo a dinâmica da atividade, os recursos são informações necessárias para a concretização da tarefa;
- e) Avaliação:** apresenta aos alunos como o resultado da tarefa será avaliado e o que será considerado como indicativo de que foi concluída como satisfatória;
- f) Conclusão:** resume o trabalho geral realizado e pode apresentar dicas de como o aluno poderá continuar estudando o tema;
- g) Créditos:** são importantes no sentido de que o interessante é compartilhar as ideias e atividades para que estejam disponíveis para outras turmas e instituições. Assim, pode fazer referências aos autores da WebQuest, instituição onde foi elaborada, nível de escolaridade ou faixa etária a quem se destina, fontes (no caso de figuras e textos), data da elaboração/atualização e demais informações consideradas importantes.

Se apresentam abaixo as descrições das etapas e figuras relacionadas às partes da webquest Força Nerd:

FIGURA I - PÁGINA DE INTRODUÇÃO DA WEBQUEST



Na introdução, após uma breve descrição da ferramenta, o aluno foi convidado a aprender mais sobre a mídia podcast e a também a se tornar um designer de podcasts. Nessa primeira etapa, o aluno deve ser informado sobre o assunto a ser pesquisado (OLIVEIRA; MORAIS, 2016; BOTTENTUIT JUNIOR; COUTINHO, 2014) e é onde também, a temática e a proposta a serem realizadas devem ser identificadas.

FIGURA 2 - PÁGINA DE TAREFA DA WEBQUEST



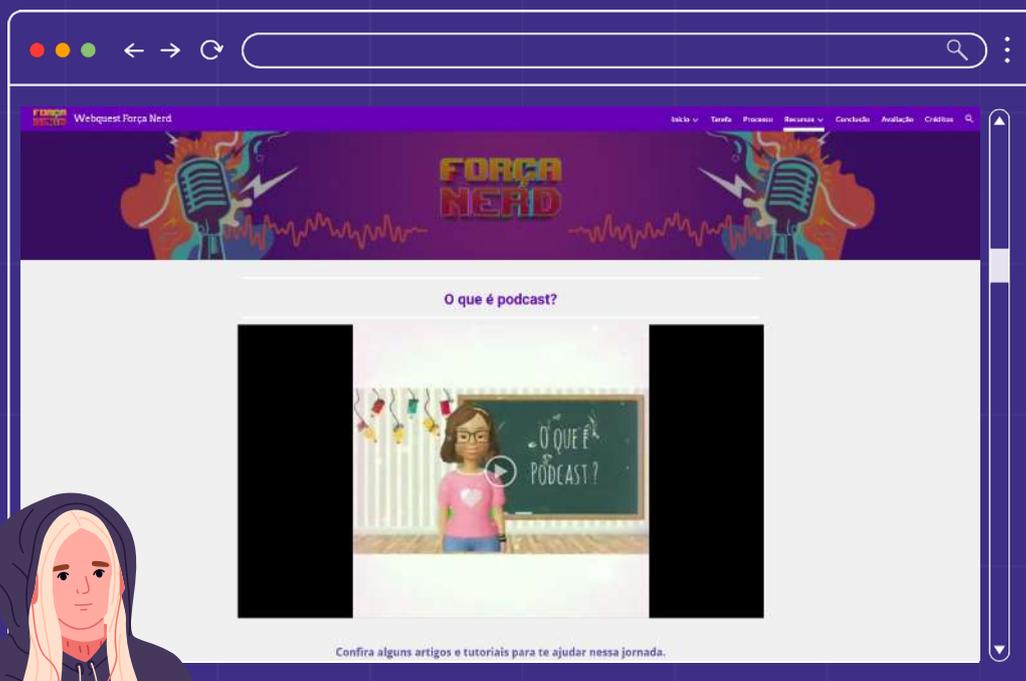
Na página Tarefa, buscando esclarecer a proposta e o objetivo a atingir (BOTTENTUIT JUNIOR; COUTINHO, 2014), foram descritos os procedimentos necessários para a realização dos trabalhos em grupo, onde e como as pesquisas poderiam ser feitas e os recursos tecnológicos encontrados e utilizados. Os alunos foram informados também, sobre a proposta cujo objetivo seria lhes propiciar uma participação mais efetiva e crítica nas práticas contemporâneas de linguagem.

FIGURA 3 - PÁGINA DE PROCESSO DA WEBQUEST



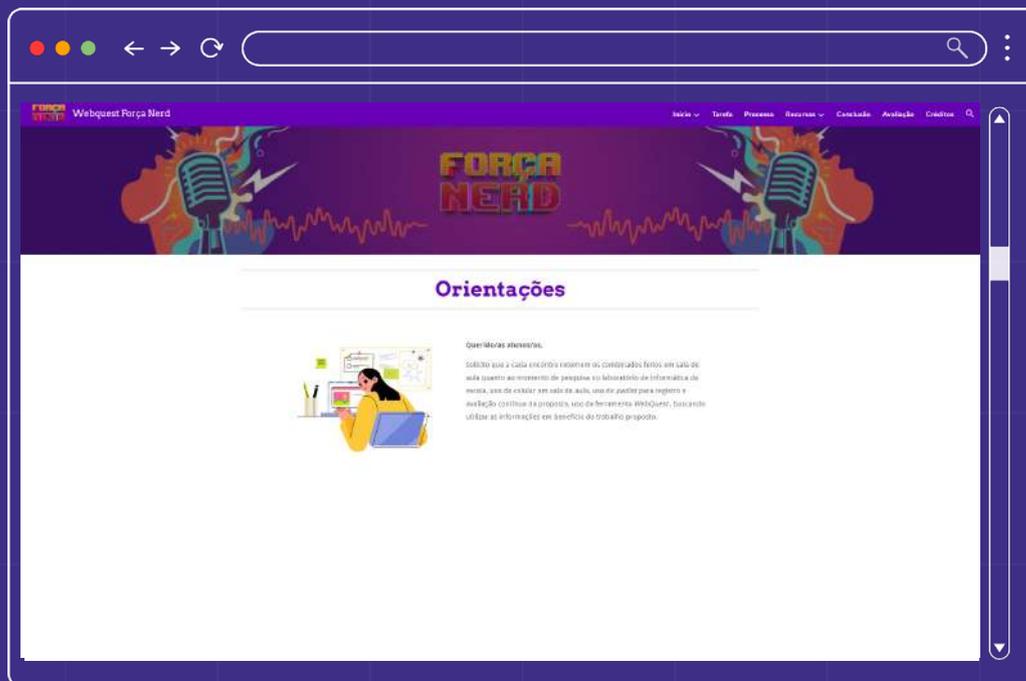
Na página “Processo”, foram apresentadas as atividades realizadas e o que deveria ser feito nessa sequência, sendo dada a importância da elaboração e observância do roteiro de criação do podcast, assim como do trabalho em equipe para a conquista de resultados positivos.

FIGURA 4 - PÁGINA DE RECURSOS DA WEBQUEST



Em Recursos, etapa posterior à fase de processo, foram disponibilizadas informações contidas na internet que foram previamente e criteriosamente selecionadas para a realização da atividade (BOTTENTUIT JUNIOR; SANTOS, 2014) como links de fontes de pesquisas de conteúdos de Língua Portuguesa e informações sobre ferramentas necessárias à produção de podcasts em textos, áudios e vídeos.

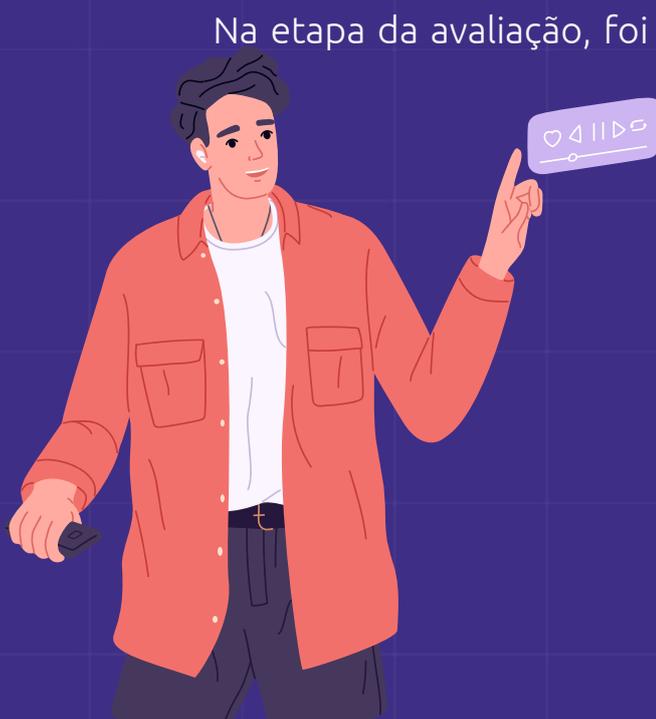
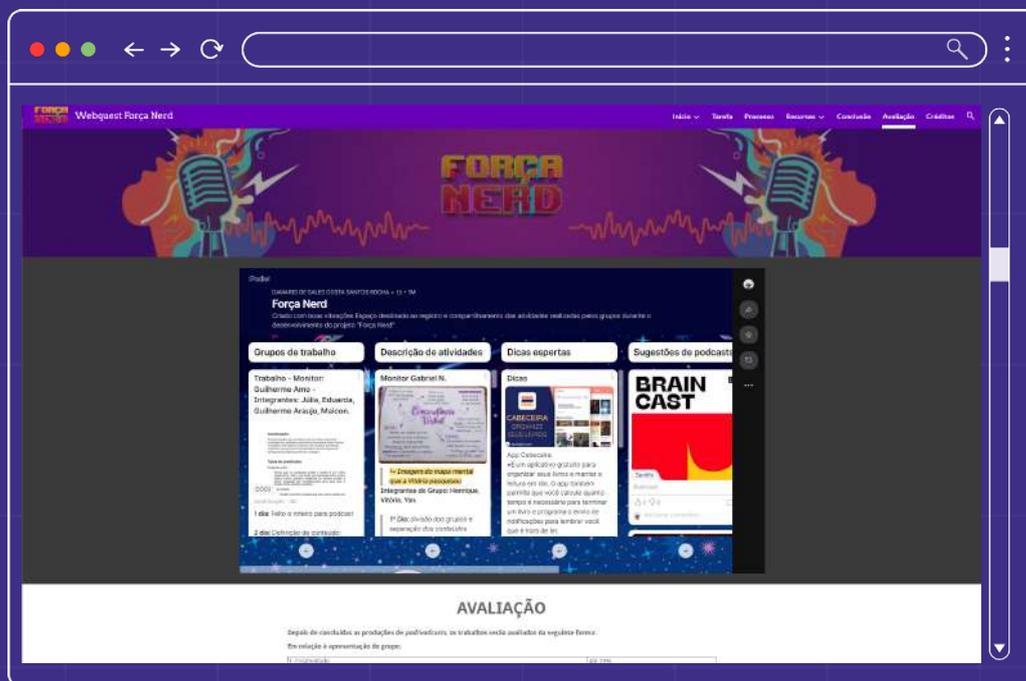
FIGURA 5 - PÁGINA DE ORIENTAÇÕES DA WEBQUEST



Em Orientações, fase em que se apontam os caminhos para que a WebQuest transcorra de forma positiva, bem como se delimitam os espaços a serem percorridos (BARROS, 2005), foram retomados combinados já feitos em horário normal de aula sobre as pesquisas (laboratório de informática da escola, celular, livros, etc), uso de padlet para registro e avaliação contínua da proposta, uso da ferramenta WebQuest e das ferramentas nela mencionadas, responsabilidades individuais e de grupo, e estímulo à participação de todos.

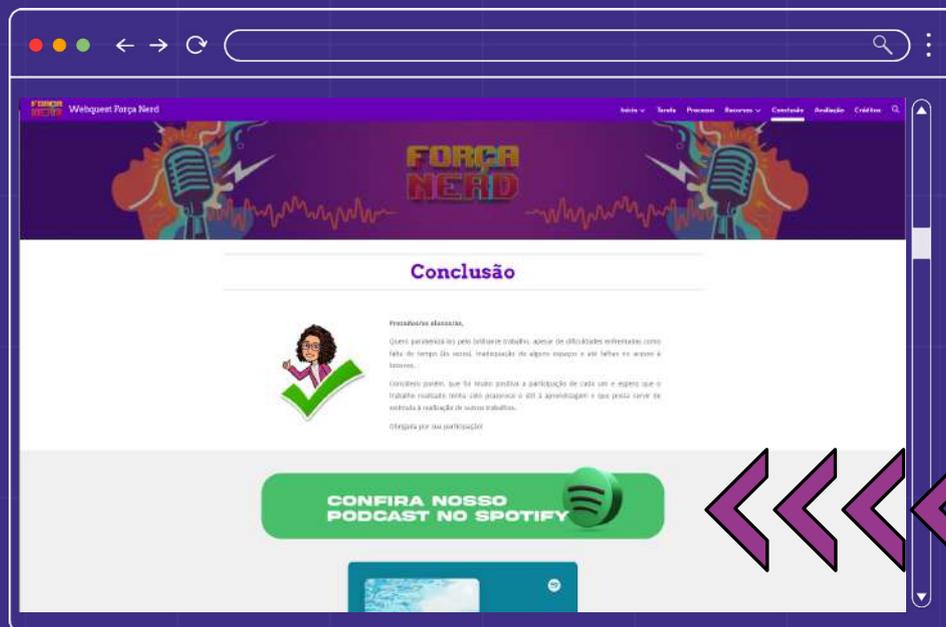


FIGURA 6 - PÁGINA DE AVALIAÇÃO DA WEBQUEST



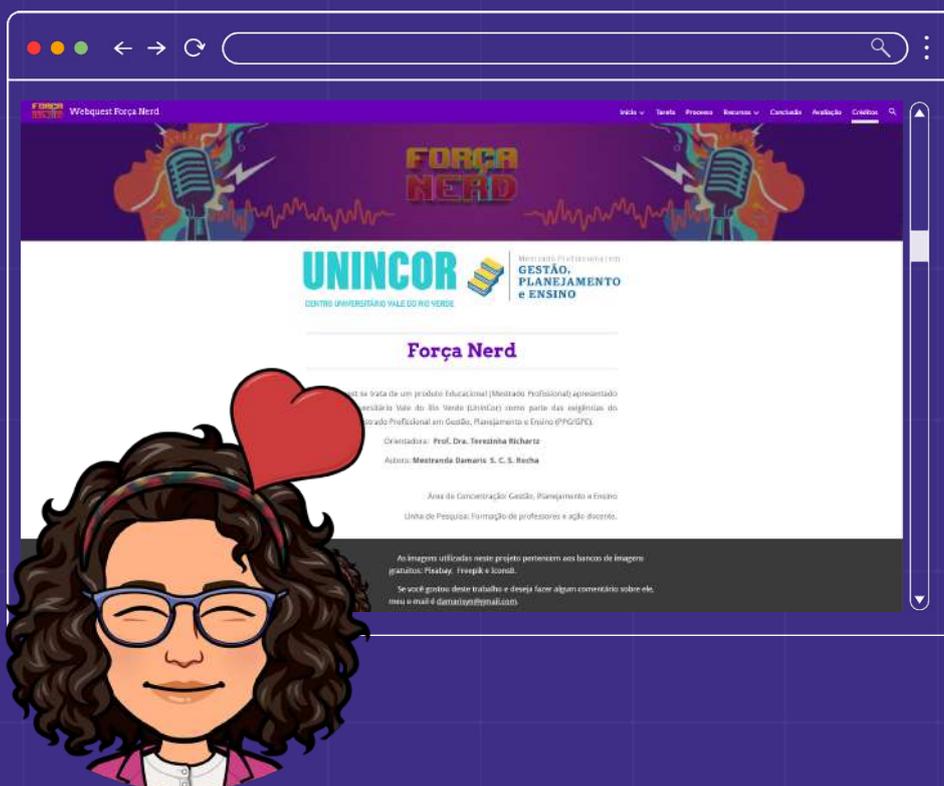
Na etapa da avaliação, foi disponibilizada a rubrica de avaliação da proposta para que os trabalhos pudessem ser avaliados e melhorados, conduzindo a uma aprendizagem efetiva, uma vez que, de acordo com Bottentuit Junior e Santos (2014, p.10), “[...] é na avaliação que os alunos conhecem os critérios, quantitativos e/ou qualitativos que serão levados em consideração durante a execução da atividade”.

FIGURA 7 - PÁGINA DE CONCLUSÃO DA WEBQUEST



Na Conclusão, foram conhecidos os resultados dos trabalhos realizados e considerada a participação de todos. Embora se possa concluir que a incidência de elementos dificultadores tais como entendimento parcial da proposta, exiguidade de tempo, inadequação de alguns espaços e, por vezes, deficiência de acesso à internet, a aderência e envolvimento dos alunos na proposta a valida e justifica que o trabalho realizado seja aprofundado e aprimorado em um outro momento (BARROS, 2005).

FIGURA 8 - PÁGINA DE CRÉDITOS DA WEBQUEST



As imagens utilizadas neste projeto pertencem aos bancos de imagens gratuitos: Pixabay, Freepik e Icons8.

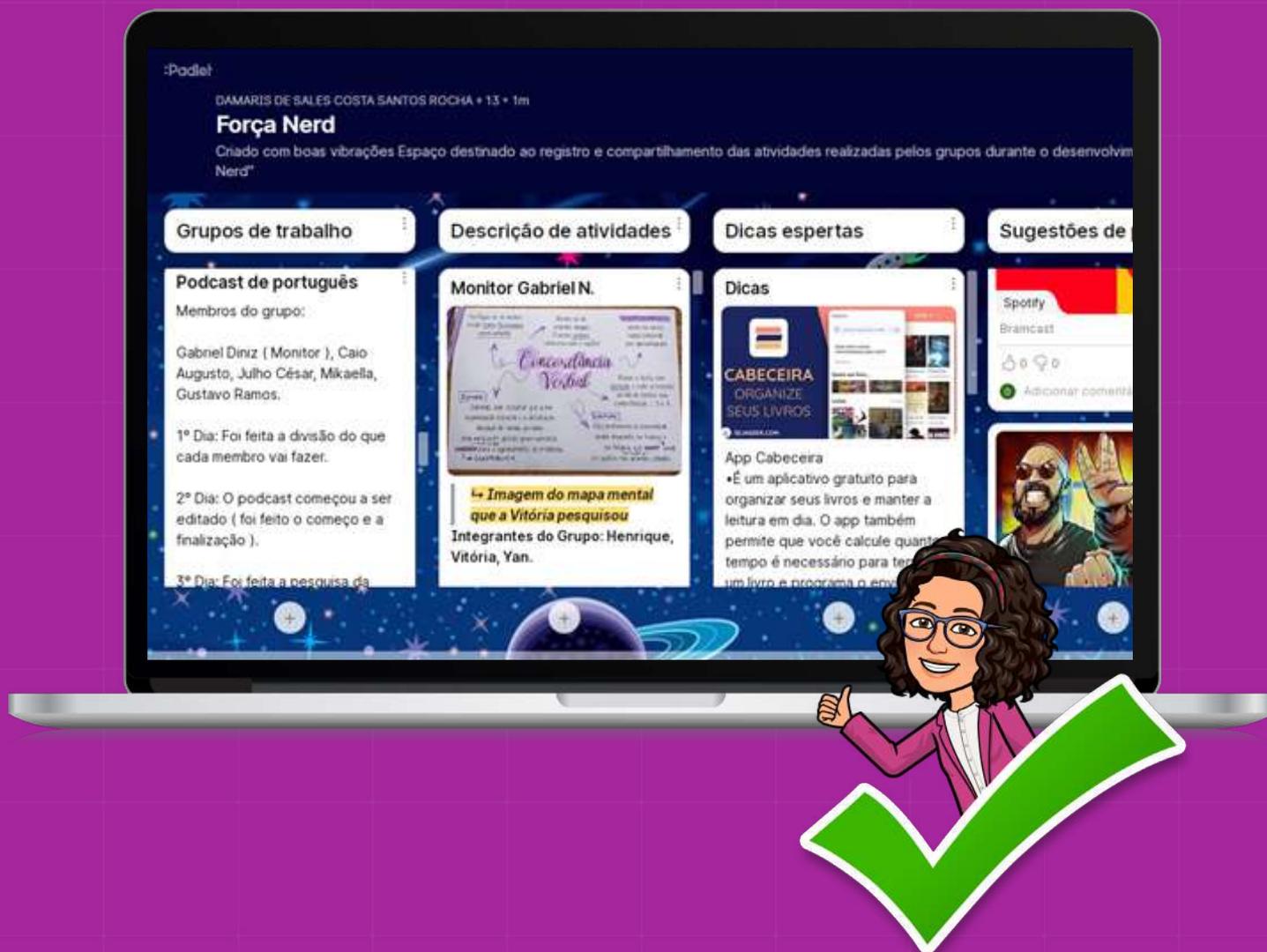
Se você gostou deste trabalho e deseja fazer algum comentário sobre ele, meu e-mail é damarisyn@gmail.com.

Agradecemos a todos que contribuíram direta ou indiretamente para o sucesso desta empreitada.

FERRAMENTA PADLET

A ferramenta Padlet que também foi utilizada em determinado momento da proposta, consiste em um mural virtual no qual todos os alunos poderiam colaborar inserindo textos, imagens e vídeos, trabalhando de forma colaborativa para um objetivo comum. O objetivo da página foi possibilitar a interação e inserção de comentários durante o trabalho realizado.

PÁGINA DO PADLET EXIBIDO NA WEBQUEST



PODCAST – MÍDIA E GÊNERO DISCURSIVO

O Podcast se trata de uma mídia relativamente nova, semelhante a programas de rádio, porém, seu conteúdo pode versar sobre os mais diferentes assuntos, é disponibilizado em formato de episódios e o consumidor pode ouvi-lo on-line ou baixá-lo para escutar quando lhe convier. De acordo com Bottentuit Junior e Coutinho (2007), existem termos específicos que se relacionam ao conceito de Podcast. O termo “podcast”, por exemplo, pode se referir tanto ao arquivo em áudio como à própria página ou site onde arquivos estão armazenados e disponíveis para serem baixados. “Podcasting” refere-se ao processo de gravação e publicação dos arquivos na web e a forma “podcaster” designa o indivíduo que produz, ou seja, quem cria e grava os arquivos em áudio. Quanto ao formato, a ferramenta é bem versátil:

Os podcasts podem ser áudio, vídeo e a combinação de imagem com locução, que Salmon e Edirisingha (2008) designam por enhanced podcast. O podcast em vídeo é designado por vodcast (Salmon & Edirisingha, 2008) ou vidcast (Newbutt et al, 2008), incluindo ainda a possibilidade de captação do ecrã com locução, neste caso referido como screencast. (CARVALHO; AGUIAR; MACIEL, 2011, p. 98)



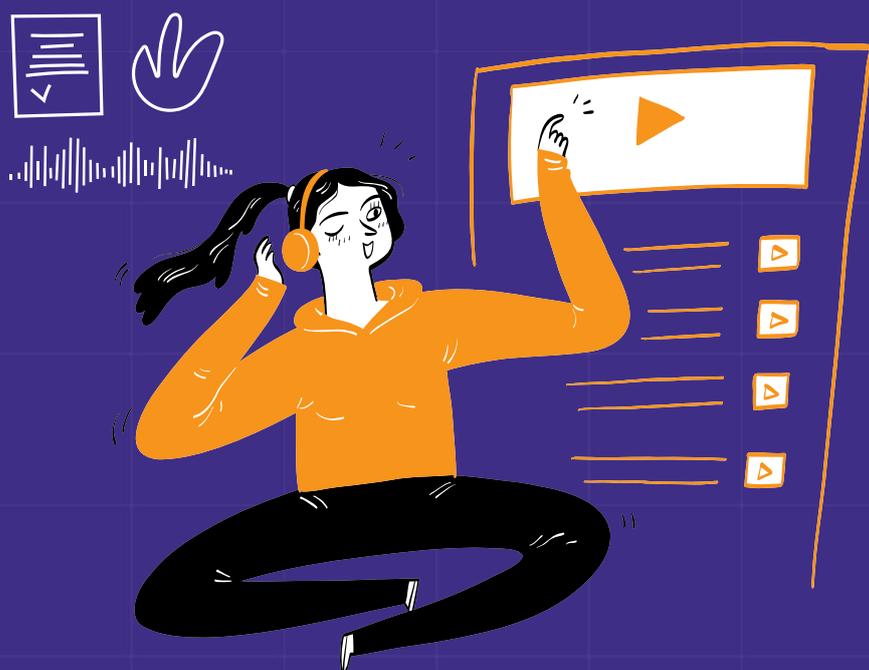
Para Lia Raquel Oliveira (2010), as inovações tecnológicas que se relacionam à comunicação interessam particularmente à educação, que termina por incorporá-las em benefício da melhoria do ensino e da aprendizagem. O podcast enquanto

gênero discursivo oral, por seu caráter dialógico, representa um meio para a valorização da oralidade, além da possibilidade de trabalho com diversos gêneros textuais/discursivos, assim como previsto na BNCC (BRASIL, 2018). Para Villarta-Neder:

O que sinaliza a complexidade e a riqueza desse gênero discursivo oral não está nele mesmo, mas no diálogo que estabelece com outros gêneros e com a concretude dos acontecimentos da vida. E, embora possa parecer que ouvir uma gravação em áudio e/ou vídeo seja monológico, principalmente se for de uma palestra ou aula, cabe-nos lembrar que o diálogo está nesse circuito com o que antecede e com o que sucede cada enunciado. E é nesse diálogo que o posicionamento de cada sujeito sobre o que diz, como diz e para quem diz vai constituir seu tom. (2020, p. 48).

Sendo assim, este trabalho de pesquisa através de WebQuest e de apropriação de diferentes ferramentas tecnológicas para produção de Podcasts na aprendizagem de Língua Portuguesa visou contribuir para ampliação dos letramentos e fomentar uma participação mais efetiva e crítica nas práticas contemporâneas de linguagem permeadas e constituídas pela oralidade, considerando as dimensões ética,

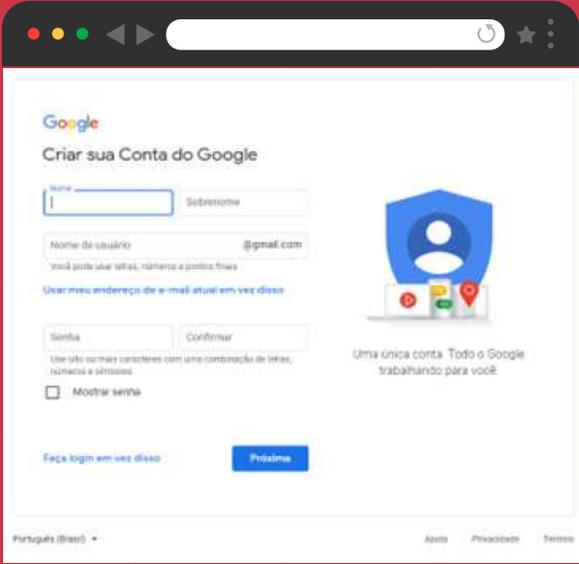
estética e política do uso de conteúdo da web pelos estudantes, procurando permitir, também, sua passagem de usuários a designers da língua/linguagens, potencializando sua criatividade para mesclar, remixar, transformar, redistribuir e produzir novos sentidos.



COMO CRIAR UMA WEBQUEST NO GOOGLE SITES?

Lembre-se que as etapas essenciais de uma webquest são: **introdução, tarefa, processo e recursos, avaliação e conclusão.**

PASSO 1



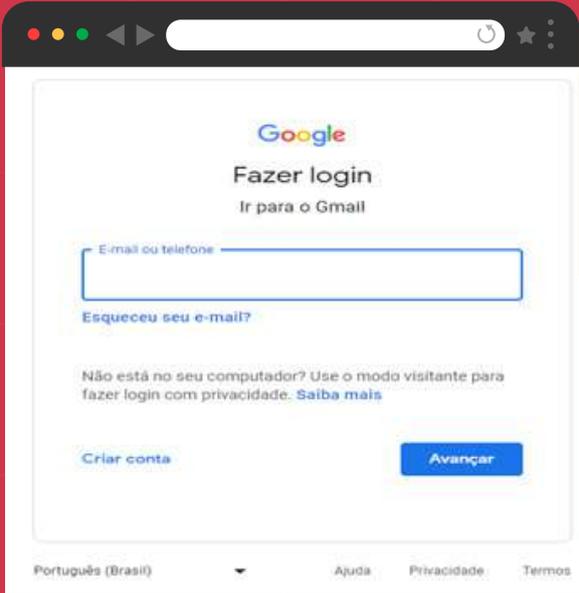
A captura de tela mostra a interface de criação de uma conta do Google. No topo, há o logotipo do Google e o título "Criar sua Conta do Google". Abaixo, há campos para "Nome", "Sobrenome", "Nome de usuário" (com sugestão "@gmail.com") e "Senha" (com opção de "Mostrar senha"). Um botão "Próximo" está visível no canto inferior direito da seção de formulário. À direita, há uma ilustração de uma conta Google e o texto "Uma única conta. Todo o Google trabalhando para você."

Antes de mais nada, é necessário possuir uma conta do Google. Caso ainda não tenha, basta acessar o link abaixo e seguir os comandos para criação da conta:

[CLIQUE AQUI](#)

Quadro 4 - Fonte: Página inicial do Google Sites (captura de tela pela autora)

PASSO 2



A captura de tela mostra a interface de login do Gmail. No topo, há o logotipo do Google e o título "Fazer login". Abaixo, há um campo de entrada para "E-mail ou telefone" e um botão "Avançar". Links para "Esqueceu seu e-mail?" e "Não está no seu computador? Use o modo visitante para fazer login com privacidade. Saiba mais" estão visíveis. No canto inferior esquerdo, há um link para "Criar conta".

Faça login com as credenciais de e-mail, no Gmail e em seguida acesse o site:

[CLIQUE AQUI](#)

Quadro 5 - Fonte: Caixa de entrada do gmail (captura de tela pela autora)

PASSO 3

Você será direcionado/a para a página de criação de sites, clique então no modelo **“em branco”**.

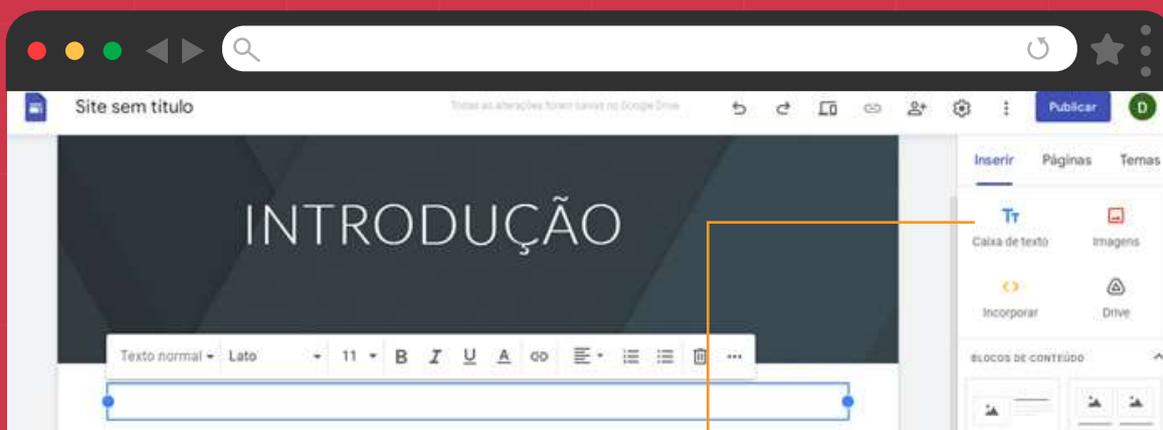


PASSO 4

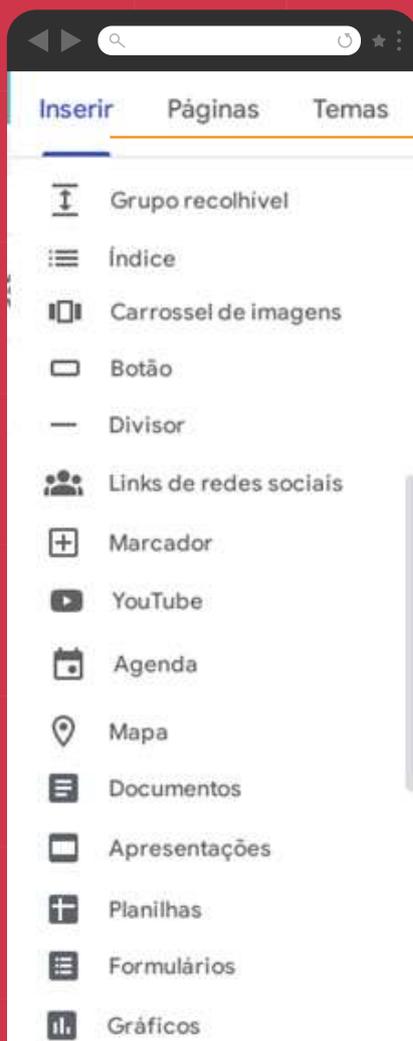
Nesta etapa, o título deve ser definido, imagens podem ser adicionadas, dados sobre o tema e as páginas de sua webquest podem ser criadas e editadas. Para adicioná-las, clique na opção **“Páginas”**, no lado direito da tela e depois clique no **botão +**. Lembre-se que as etapas essenciais de uma webquest são: introdução, tarefa, processo e recursos, avaliação e conclusão. Defina os nomes para as páginas e eles serão automaticamente exibidos no menu de navegação, na parte superior da página.



PASSO 5



Na página introdutória, clique em **caixa de texto** e utilizando os recursos de edição de texto oferecidos na página, faça uma apresentação clara e sucinta a respeito de sua webquest. Se desejar, poderá inserir imagens e/ou trechos de vídeos para esse primeiro contato.



PASSO 6

Clicando em **Inserir**, à direita da tela, além de caixas de textos, imagens, links e arquivos diretamente de seu Drive. Dentre os recursos disponíveis, você poderá acrescentar diferentes recursos à página em edição como vídeos do YouTube, apresentações, planilhas, formulários, etc.

PASSO 7



Sendo considerada o ponto principal da WebQuest, a **TAREFA** deve conduzir os alunos à pesquisa e ser de fácil execução. Portanto, nessa página, as instruções devem ser claras e o papel dos envolvidos bem definido.

PASSO 8



A página **Processo** deve delinear bem o passo a passo da proposta feita. Em Recursos, se evidencia a necessidade de curadoria dos recursos a serem oferecidos ao aluno, por parte do docente. A escolha apurada de bons sites de pesquisa que disponibilizem material para a pesquisa em questão com linguagem acessível ao aluno, é imprescindível para que realmente se promova novas aprendizagens e não a repetição mecânica de conhecimentos estudados. É possível adicionar uma **subpágina**, caso se considere o espaço insuficiente.

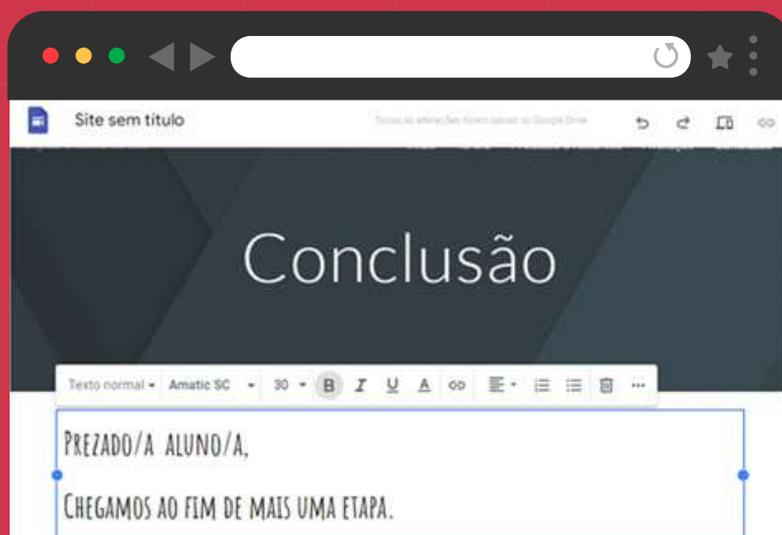
PASSO 9



Na página AVALIAÇÃO, é importante que se faça a descrição de critérios para avaliar a realização da tarefa e para acompanhamento da aprendizagem, de forma que o aluno mesmo possa refletir sobre sua participação durante o processo. É possível também, inserir na página uma rubrica de avaliação, um link que conduza diretamente a um padlet ou formulário Google com a mesma finalidade.

PASSO IO

Na **conclusão**, é importante observar e valorizar os aprendizados realizados, estimulando os alunos a novos desafios.



PASSO II

Após a conclusão, pode-se adicionar uma nova página com os **CRÉDITOS**, colocando-se as referências utilizadas para criação da WebQuest.



É possível elaborar uma webquest de outras formas também, confira abaixo:

PASSO 12

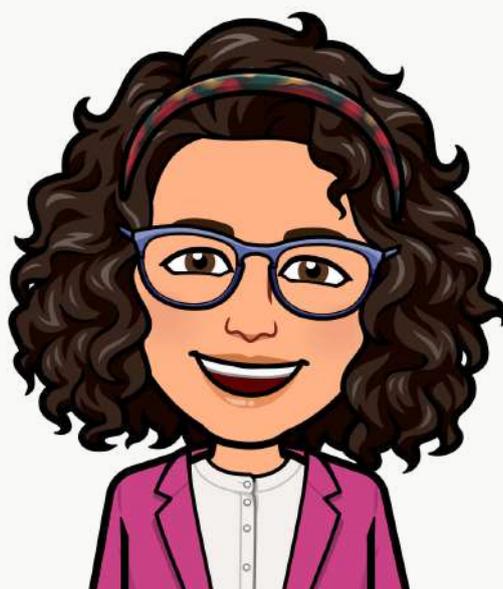
Para construir sua webquest, você pode usar outros recursos. Vejam algumas dicas:

- ▶ Use um mural do Padlet no formato de prateleiras para postar suas etapas e peça que os grupos, nos comentários, postem as respostas da etapa Processo.
- ▶ Crie um Sway e organize os passos da Webquest em uma estrutura de storytelling.
- ▶ Use um Powerpoint com links, salve em pdf e compartilhe por Email ou WhatsApp com seus alunos.

Fonte: Bacich (2020)



CONCLUSÃO



Levando em conta que o Mestrado Profissional propõe atender às demandas do mercado de trabalho e a orientação de que o trabalho final do curso deva estar vinculado a problemas reais da área de atuação do profissional-aluno, estando de acordo com a natureza da área e a finalidade do curso, a ferramenta webquest foi escolhida para criação do produto educacional por sua versatilidade e distintas possibilidades que oferece, entre elas, a de se tratar de um ambiente virtual, onde os recursos selecionados para a proposta ficam à disposição do aluno, que pode acessá-los em aula ou em outro momento e dar prosseguimento à atividade.

Tendo como desafios propor práticas de oralidade de forma relacionada à necessidade do aluno e também ao contexto social de sua vivência, oportunizar a aprendizagem de conteúdos não explorados suficientemente durante o período de distanciamento social, devido

à pandemia por Covid-19, o que se buscou nesta proposta, conforme apontado por Rosa e Locatelli (2018), foi unir os conteúdos selecionados como objeto de ensino e as demandas de aprendizagem dos estudantes que foram observadas, tendo como foco principal proporcionar uma aprendizagem significativa para o aluno contribuindo assim para uma possível melhoria da qualidade do processo educacional.

A tarefa definida na webquest “Força Nerd” foi a produção de podcasts de conteúdos disciplinares de Língua Portuguesa. O podcast, uma mídia também muito versátil e de uso crescente, entre os mais jovens, representa um importante meio para a prática de oralidade e se trata de um gênero oral de caráter dialógico que ao conversar com outros gêneros, oportuniza não somente a proficiência discursiva, mas contribui para a construção do conhecimento. O podcasting, que se refere ao trabalho de produção, edição e publicação dos podcasts, na perspectiva maker, por sua vez, possibilita o desenvolvimento das competências gerais, as específicas de Língua Portuguesa e também as socioemocionais, fundamentais ao desenvolvimento pleno do aluno

Atentando para a necessidade de atualização curricular e de uso das tecnologias de comunicação e informação na educação básica, conforme Moreira e Nardi (2009), a aplicação do produto educacional que se trata de um ambiente virtual, foi disponibilizado para ser explorado durante a pesquisa a que se vincula, cujos resultados estão descritos no trabalho de conclusão de curso, se dispõe doravante, à apreciação, análise e possível utilização por outros professores e alunos.

REFERÊNCIAS

ABAR, Celina A. A. P.; BARBOSA, Lisbete Madsen. **Webquest um desafio para o professor**: uma solução inteligente para o uso da internet. São Paulo: Avercamp, 2008.

BACICH, Lilian. **WebQuest**: como organizar uma atividade significativa de pesquisa - inovação na educação. São Paulo, 22 de março de 2020. Disponível em: <https://lilianbacich.com/2020/03/22/webquest-como-organizar-uma-atividade-significativa-de-pesquisa/> Acesso em: 07 set. 2022.

BARROS. G. C. **Webquest**: metodologia que ultrapassa os limites do ciberespaço. Paraná: Escola de Software livre, 2005.

BARROS, G. C.; MENTA, E. Podcast: produções de áudio para educação de forma crítica, criativa e cidadã. **Revista de Economía Política de las Tecnologías de la Información y Comunicación**, v.. IX, n. 1, jan./ abr. /2007.

BRASIL. Ministério da Educação, Resolução **CNE/CP nº 2, de 20 de dezembro de 2019**. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação Inicial de Professores para a Educação Básica e institui a Base Nacional Comum para a Formação Inicial de Professores da Educação Básica (BNC-Formação). Brasília: MEC, 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**: BNCC, versão aprovada pelo CNE, novembro de 2017. Brasília: Ministério da Educação, 2018.

BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista; SANTOS, Camila Gonçalves Santos do. Revisão Sistemática da Literatura de Dissertações Sobre a Metodologia WebQuest. **Revista Educaonline**, v. 8, p. 1-42, 2014.

DODGE, Bernie. **WebQuests: A Technique for Internet – Based Learning**. The Distance Educator, v.1, n 2, 1995.

CAPES. **Mestrado Profissional**: o que é? 2014. Disponível em: <http://www.capes.gov.br/avaliacao/sobre-a-avaliacao/mestrado-profissional-o-que-e>. Acesso em: 07 set. 2022.

CARVALHO, A. A.; AGUIAR, C.; MACIEL, R. Taxonomia de podcasts: da criação à utilização em contexto educativo, In CARVALHO, A. A. (Org.). **Actas do Encontro sobre Podcasts**. Braga: Universidade do Minho. Centro de Investigação em Educação, 2009. p. 96-109.

MOREIRA, Marco Antonio; NARDI, Roberto. O mestrado profissional na área de Ensino de Ciências e Matemática: alguns esclarecimentos. **Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia**, Ponta Grossa, 2009, v.2, n.3,

OLIVEIRA, Gregory. Acacio. Seibert.; MORAIS, Giovane de . Ensino e Aprendizagem Utilizando Metodologia WebQuest Baseada em Conceitos da Semiótica.: **Anais do Simpósio de Excelência em Gestão e Tecnologia**, v. 8, 2016.

OLIVEIRA, L. R. Podcasting: vídeo para aprender e para pensar a identidade. In: CARVALHO, A. A. A. (Org.) **Podcasts para ensinar e aprender em contexto**. Santo Tirso: De Facto Editores, 2010.

ROSA, Cleci Cleci T. Werner da; LOCATELI, Aline. Produtos educacionais: diálogo entre universidade e escola. **Revista ENCITEC**, v. 8, n. 2, p. 26-39, 2018.

VILLARTA-NEDER, Marco Antonio; FERREIRA, Helena Maria. **O podcast como gênero discursivo**: oralidade e multissêmico aquém e além da sala de aula. Letras 1. 2020. p. 35-55.

Licença Creative Commons

Webquest Força Nerd de Damaris de Sales Costa Santos Rocha está licenciado com uma Licença Creative Commons - Atribuição-NãoComercial 4.0 Internacional.

**FICHA DE VALIDAÇÃO DE PRODUTO EDUCACIONAL****IDENTIFICAÇÃO DO PTT****Dados básicos**

Nome do(a) Mestrando(a): DAMARIS DE SALES COSTA SANTOS ROCHA

Título do Produto Técnico/Tecnológico (PTT): WEBQUEST FORÇA NERD

Título da Dissertação: APRENDIZAGEM COLABORATIVA EM REDE: o conceito Maker aplicado à Língua Portuguesa na produção de Podcasts e Vodcasts

Data da banca: 09/09/2022

Possui autorização do Comitê de ética (CEP)? (X) Sim () Não

Público destinado

(X) Professores da educação básica

(X) Estudantes do ensino fundamental

() Estudantes do ensino médio

() Gestores escolares

() Gestores municipais de educação

Tipo de produto educacional

() Sequência didática

() Material didático

() Vídeos

() Páginas na internet

() Jogos pedagógicos digitais

() Processos de gestão escolar

() Processos de gestão de pessoas nas escolas

() Projetos de gestão para a escola e/ou para escola/comunidade

(X) Outros - Descrever: Material didática: Podcasts e Vodcasts.

Possui URL?

(X) Sim () Não

Se sim, qual: <https://sites.google.com/edusjc.sp.gov.br/forca-nerd/in%C3%ADcio>
<https://spotifyanchor-web.app.link/e/xDKPE5EJ1sb>

Vincula-se à temática da dissertação?

(X) Sim () Não

Vincula-se ao projeto de pesquisa e à linha de pesquisa?

(X) Sim () Não

Elementos constitutivos do PTT

a. Possui sumário? (X) Sim () Não

b. Possui orientações ao professor? (X) Sim () Não

c. Possui orientações ao estudante? (X) Sim () Não

d. Possui objetivos/finalidades claros? (X) Sim () Não

e. Possui metodologia específica do PTT? (X) Sim () Não

f. Possui referências? (X) Sim () Não

g. Possui layout adequado à solução do problema da dissertação? (X) Sim () Não

h. Possui ilustrações adequadas? () Sim (X) Não

Aplicação do PTT

a. Foi aplicado? (X) Sim () Não

Se sim, onde? _EMEF Prof. Jacyra Vieira Baracho_

b. Pode ser aplicado em outros contextos de ensino? (X) Sim () Não

c. O produto foi aplicado em que condição?

Foi aplicado de forma presencial.

d. A aplicação do produto envolveu:

(X) Alunos do ensino fundamental

() Alunos do ensino médio

(X) Professores do ensino básico

() Professores do ensino superior

() Diretores de escola

() Coordenadores pedagógicos

() Outros membros da comunidade escolar

() Gestão escolar municipal

MEMBROS DA BANCA

Presidente: Terezinha Richartz (UninCor).

Membro 01: Jocyra Cristina Pereira de Souza (UninCor).

Membro 02: Cristiano José Pereira (Professor da Rede Municipal de São José dos Campos).

O produto educacional foi considerado:

(X) Aprovado

() Aprovado com modificações

() Reprovado

Nota atribuída pela banca ao PTT*: 28 _____

Classificação do PTT no Qualis Edu 1 _____

*Atribuição da nota, vide ficha em anexo neste mesmo documento

Três Corações, 09 de setembro de 2022.

Presidente

Membro da banca

Membro da banca

ANEXO 1: FICHA DE AVALIAÇÃO DE PRODUTO TÉCNICO/TECNOLOGICO

IES: Centro Universitário Vale do Rio Verde (UninCor).
 Discente: DAMARIS DE SALES COSTA SANTOS ROCHA
 Título da Dissertação/Tese: APRENDIZAGEM COLABORATIVA EM REDE: o conceito Maker aplicado à Língua Portuguesa na produção de Podcasts e Vodcasts
 Título do Produto Técnico/Tecnológico_ WEBQUEST FORÇA NERD
 Orientador: Dra. Terezinha Richartz
 Coorientador (se houver): _____

FICHA DE VALIDAÇÃO DE PRODUTO/PROCESSO EDUCACIONAL (PTT)

Critério 1- Ter URL própria <https://sites.google.com/edusjc.sp.gov.br/forca-nerd/in%C3%ADcio>
<https://spotifyanchor-web.app.link/e/xDKPE5EJ1sb>

DIMENSÕES AVALIADAS	CRITÉRIOS DO QUALIS EDU	NOTAS POSSÍVEIS	NOTA MÁXIMA	NOTA FINAL DO PTT
Complexidade - compreende-se como uma propriedade do PE relacionada às etapas de elaboração, desenvolvimento e/ou validação do Produto Educacional. *Mais de um item pode ser marcado. Registro: O produto possui registro para acesso público?	(X) O PE é concebido a partir da observação e/ou da prática do profissional e está atrelado à questão de pesquisa da dissertação ou tese. (X) A metodologia apresenta clara e objetivamente a forma de aplicação e análise do PE. (X) Há uma reflexão sobre o PE com base nos referenciais teóricos e teórico-metodológicos empregados na respectiva dissertação ou tese. () Há apontamentos sobre os limites de utilização do PE.	DESENVOLVIMENTO 1: baixa complexidade (apenas 1 item marcado pela banca de defesa); 2 pontos: média complexidade (apenas 2 itens marcados pela banca de defesa); 3 pontos: alta complexidade (3 ou mais itens marcados pela banca de defesa)	1, 2 ou 3	3
	(X) Há uma reflexão sobre o PE com base nos referenciais teóricos e teórico-metodológicos empregados na respectiva dissertação ou tese. () Há apontamentos sobre os limites de utilização do PE.	VALIDAÇÃO 0 pontos: não validado; 1 ponto: validado por comitê ad hoc; 2 pontos: validado por órgão de fomento; 4 pontos: validado por banca de dissertação/tese;	0, 1, 2 ou 4	4
(X) sim () não	REGISTRO 0 pontos: sem registro; 2 pontos: com registro em sistema de informações em âmbito nacional ou internacional.	0 ou 2	2	2

UNIVERSIDADE VALE DO RIO VERDE

Três Corações: Av. Castelo Branco, 82 - Chácara das Rosas - Três Corações/MG / CEP: 37417-150 - (35) 3239-1000
Belo Horizonte: Av. Amazonas, 3.200 - Prado - Belo Horizonte/MG / CEP: 30411-186 - (31) 3064-6333
Betim: Rua Santa Cruz, 750 - Centro - Betim/MG / CEP: 32600-028 - (31) 3514-2500
Caxambu: Rua Dr. Viotti, 134 - Centro - Caxambu/MG / CEP: 37440-000 - (35) 3341-3288
Pará de Minas: R. José Bahia Capanema, 440 - João Paulo II - Pará de Minas/MG / CEP: 35661-060 - (37) 3232-2089

		Exemplos: Creative Commons, ISBN, ISSN, ANCINE, Registro de software, Registro de Domínio, Certificado de Registro Autoral, Registro ou Averbção na Biblioteca Nacional, registros de patentes e marcas submetidos ao INPI, outros.			
Impacto – considera-se a forma como o PE foi utilizado e/ou aplicado nos sistemas educacionais, culturais, de saúde ou CT&I. É importante destacar se a demanda foi espontânea ou contratada.	() Protótipo/Piloto não utilizado no sistema relacionado à prática profissional do discente. (X) Protótipo/Piloto com aplicação no sistema Educacional no Sistema relacionado à prática profissional do discente.	UTILIZAÇÃO/APLICAÇÃO NO SISTEMA (educação/ saúde/cultura/ CT&I) 0 pontos: quando não utilizado (protótipo, por exemplo); 3 pontos: com aplicação no sistema local, municipal, estadual, nacional ou internacional.	0 ou 3	3	3
Aplicabilidade – relaciona-se ao potencial de facilidade de acesso e compartilhamento que o PTT possui, para que seja acessado e utilizado de forma integral e/ou parcial em diferentes sistemas.	() PE tem características de aplicabilidade a partir de protótipo/piloto, mas não foi aplicado durante a pesquisa. () PE tem características de aplicabilidade a partir de protótipo/piloto e foi aplicado durante a pesquisa, exigível para o doutorado. (X) PE foi aplicado em diferentes ambientes/momentos e tem potencial de replicabilidade face à possibilidade de acesso e descrição.	APLICABILIDADE 1 ponto: aplicável; 3 pontos: aplicável e aplicado; 5 pontos: aplicável, aplicado e replicável	1, 3 ou 5	5	5
Acesso – relaciona-se à forma de acesso do PTT.	() PE sem acesso. () PE com acesso via rede fechada. () PE com acesso público e gratuito. (X) PE com acesso público e gratuito pela página do Programa. () PE com acesso por Repositório institucional - nacional ou	ACESSO 0 pontos: sem acesso; 1 ponto: acesso via rede fechada; 3 pontos: acesso por Portal nacional ou internacional, Youtube, Vimeo e outros com acesso público e gratuito; 4 pontos: acesso pela página do programa com acesso público e gratuito; 6 pontos:	0, 1, 3, 4 ou 6	6	4

UNIVERSIDADE VALE DO RIO VERDE

Três Corações: Av. Castelo Branco, 82 - Chácara das Rosas - Três Corações/MG / CEP: 37417-150 - (35) 3239-1000
Belo Horizonte: Av. Amazonas, 3.200 - Prado - Belo Horizonte/MG / CEP: 30411-186 - (31) 3064-6333
Betim: Rua Santa Cruz, 750 - Centro - Betim/MG / CEP: 32600-028 - (31) 3514-2500
Caxambu: Rua Dr. Viotti, 134 - Centro - Caxambu/MG / CEP: 37440-000 - (35) 3341-3288
Pará de Minas: R. José Bahia Capanema, 440 - João Paulo II - Pará de Minas/MG / CEP: 35661-060 - (37) 3232-2089



	internacional - com acesso público e gratuito.	acesso em repositório institucional, nacional ou internacional, com acesso público e gratuito (ex. Educapes)			
Aderência – compreende-se como a origem do PTT apresenta origens nas atividades oriundas das linhas e projetos de pesquisas do PPG em avaliação.	() Sem clara aderência às linhas de pesquisa ou projetos de pesquisa do PPG stricto sensu ao qual está filiado. (X) Com clara aderência às linhas de pesquisa ou projetos de pesquisa do PPG stricto sensu ao qual está filiado.	ADERÊNCIA 0 pontos = sem aderência às linhas e projetos de pesquisa do programa stricto sensu; 2 pontos = com aderência às linhas e projetos de pesquisa do programa stricto sensu	0 ou 2	2	__2__
Inovação – considera-se que o PTT é/foi criado a partir de algo novo ou da reflexão e modificação de algo já existente revisitado de forma inovadora e original.	(X) PE de alto teor inovador (desenvolvimento com base em conhecimento inédito). () PE com médio teor inovador (combinação e/ou compilação de conhecimentos pré-estabelecidos). () PE com baixo teor inovador (adaptação de conhecimento(s) existente(s)).	INOVAÇÃO 1 ponto: baixo teor inovador; 3 pontos: médio teor inovador; 5 pontos: alto teor inovador	1, 3 ou 5	5	__5__

Pontuação total do PTT (0-30 pontos) 28

Extratos e tabela de conversão

Edu1	200	27 – 30	Avaliação de PTT – Edu 28
Edu2	120	23 – 26	
Edu3	80	15 – 22	
Edu4	40	5 – 14	
Edu5	10	1 – 4	
EduNC	----	-----	

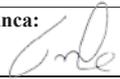
Breve relato sobre a abrangência e/ou a replicabilidade do PE) Tem condições de ser replicado em outros contextos sem nenhum custo. Por isso, é abrangente.

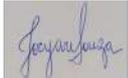
UNIVERSIDADE VALE DO RIO VERDE

Três Corações: Av. Castelo Branco, 82 - Chácara das Rosas - Três Corações/MG / CEP: 37417-150 - (35) 3239-1000
Belo Horizonte: Av. Amazonas, 3.200 - Prado - Belo Horizonte/MG / CEP: 30411-186 - (31) 3064-6333
Betim: Rua Santa Cruz, 750 - Centro - Betim/MG / CEP: 32600-028 - (31) 3514-2500
Caxambu: Rua Dr. Viotti, 134 - Centro - Caxambu/MG / CEP: 37440-000 - (35) 3341-3288
Pará de Minas: R. José Bahia Capanema, 440 - João Paulo II - Pará de Minas/MG / CEP: 35661-060 - (37) 3232-2089



Assinatura dos membros da banca:

Presidente da banca: 
Terezinha Richartz

Membros internos: 
Jocyare Cristina Pereira de Souza

Membro externo: 
Cristiano José Pereira

Data da defesa: 09 de setembro de 2022.

UNIVERSIDADE VALE DO RIO VERDE

Três Corações: Av. Castelo Branco, 82 - Chácara das Rosas - Três Corações/MG / CEP: 37417-150 - (35) 3239-1000
Belo Horizonte: Av. Amazonas, 3.200 - Prado - Belo Horizonte/MG / CEP: 30411-186 - (31) 3064-6333
Betim: Rua Santa Cruz, 750 - Centro - Betim/MG / CEP: 32600-028 - (31) 3514-2500
Caxambu: Rua Dr. Viotti, 134 - Centro - Caxambu/MG / CEP: 37440-000 - (35) 3341-3288
Pará de Minas: R. José Bahia Capanema, 440 - João Paulo II - Pará de Minas/MG / CEP: 35661-060 - (37) 3232-2089

OBG!



FORÇA NEARO



Mestrado Profissional em
**GESTÃO,
PLANEJAMENTO
e ENSINO**

UNINCOR

CENTRO UNIVERSITÁRIO VALE DO RIO VERDE