

## Os 3C's no Ensino por Tarefas: Comunicação; Colaboração; Criatividade

---

LÚCIA TARDÃO & MANUELA TEIXEIRA  
*Agrupamento de Escolas Dr. Alberto Iria*

### **Abstract**

Throughout the ages, many have been the pedagogical and methodological tendencies that arise in the scope of foreign language teaching. The Common European Framework of Reference for Languages contains a chapter called «Role of tasks and activities» (p. 147) and in the Portuguese Basic English Program «it is suggested that the organization of learning processes is done through tasks» (p. 62). Not neglecting these two pillars of teaching activity, it is up to the foreign language teacher to understand what it is, how it works, what are the advantages of teaching using tasks in his or her class and, above all, how to articulate these principles with curricular programs. The school should prepare students for real-life situations, not only by teaching them concepts, but also by giving them the tools to learn how to learn, especially in projects that depend on the collaboration of all. At European level, Erasmus projects, the eTwinning and Microsoft Educators Community platforms are an example of good practice and privileged spaces for collaboration and sharing between teachers and students of various nationalities. In this presentation, we intend to demonstrate how these projects promote the application of the principles based on TBLT (Task Based Language Teaching) methodology, more specifically, regarding the articulation and application of the 3C's (Communication, Collaboration and Creativity) through this methodology. We will present examples of projects carried out by the students of the Basic School E.B. 2/3 Dr. Alberto Iria, in articulation with European and International partners.

**Keywords:** Communication; Collaboration; Creativity; Tasks and Projects

### **Introdução**

De acordo com o CEFR, «as tarefas são uma característica da vida cotidiana nos domínios pessoal, público, educacional ou ocupacional». Os projetos a seguir apresentados foram concebidos e foram desenvolvidos tendo em conta este princípio, incluíram também as oito competências da Recomendação 2006/962 / CE do Parlamento Europeu e as competências apresentadas no Quadro Europeu Comum de Referência (QEQR).

O objetivo deste trabalho é provar como essas competências são postas em prática através de projetos europeus e internacionais, dando exemplos de boas práticas. Quisemos também centrar a nossa atenção nos 3Cs apresentados por Bryan Miller: Comunicação; Colaboração; Criatividade.

A Comunicação é um elemento base e óbvio em qualquer sistema de aprendizagem de uma língua, seja ela a comunicação escrita ou oral, é para comunicar que aprendemos qualquer língua estrangeira.

A Colaboração, funcionando como um sistema que se complementa e, simultaneamente, é gerador de novo conhecimento permite a efetividade da comunicação. Comunicamos com e para o outro e desenvolvemos a nossa capacidade comunicativa nesta simbiose.

O trabalho colaborativo é aquele onde, de facto, ocorre um trabalho conjunto, existe uma efetiva partilha de ideias e experiências, uma reflexão profunda sobre a prática e os conhecimentos necessários nesta, perseguindo um objetivo comum.

A Criatividade desloca a prioridade do ensino dos conteúdos para a aquisição e desenvolvimento, nos alunos, de métodos e processos e da passagem de uma aprendizagem por receção para uma aprendizagem por descoberta.

A Colaboração e a Criatividade são competências mobilizadoras de conhecimentos, de capacidades e de atitudes – adequadas aos exigentes desafios destes tempos, que requerem cidadãos educados e socialmente integrados: jovens adultos, capazes de pensar crítica e criativamente, adaptados a uma sociedade das multiliteracias, habilitados para a ação quer autónoma, quer em colaboração com os outros, num mundo global e que se quer sustentável.

## **Os projetos**

### **1. Petall – Pan-European Task-Based Learning**

O primeiro projeto que apresentamos é o PETALL, um projeto Europeu coordenado, de forma brilhante, pelo Professor Dr. António Lopes e que foi galardoado com o Selo Europeu de línguas, pela Agência Nacional Erasmus em 2016. O projeto consistia num consórcio de 10 Universidades e 10 Escolas Básicas e Secundárias e tinha como objetivo desenhar planos de aula/tarefas, aliadas às TIC, que pudessem ser implementadas em qualquer aula de língua estrangeira independentemente das variáveis. O *tandem* português do consórcio era constituído pela Universidade do Algarve, na pessoa da professora Isabel Orega, e pelo Agrupamento de Escolas Dr. Alberto Iria, representado pela docente Lúcia Nassa Tardão, que desenharam as tarefas para serem implementadas na Espanha e Escócia e as tarefas destes países foram implementadas pela docente Lúcia Tardão nas suas aulas.

Então como se constrói uma tarefa?

Partindo de um conteúdo do programa, o professor solicita aos alunos que construam um produto final com aplicação prática na vida real. Os alunos devem saber exatamente o que se espera deles. Usando processos de negociação, modificação e cooperação, os alunos mobilizam os conhecimentos adquiridos e a sua experiência de vida para construírem um produto final.

## 1.1. Exemplos de tarefas

### 1.1.1. Vem visitar a minha cidade! – *Come and visit my hometown!*

Tarefa: criar um vídeo promocional sobre a cidade natal.

Os alunos divididos em grupos de três foram convidados a escrever o roteiro de um vídeo. Podiam pesquisar na Internet informações sobre os seguintes tópicos, que eles tinham de mencionar no vídeo.

- Símbolos da cidade; estilos arquitetónicos; monumentos; construções modernas; entretenimentos da cidade; áreas de compras; festividades e festivais; comida (comer fora).
- Depois dos vídeos serem corrigidos e avaliados pelo professor, os colegas podem corrigir e avaliar os vídeos dos seus pares, usando a tabela abaixo.

Video check list

Colleagues' names:

Information:	check
City symbols;	
architectural styles;	
Monuments;	
modern buildings;	
city's entertainments	
shopping areas;	
festivities and festivals;	
food (eating out)	
Mistakes:	Correction:
Evaluation	

**Img. 1** – Tabela criada para a tarefa «Come and visit my town!»  
Projeto PETALL – autoras: Lúcia Tardão e Isabel Orega

Esta tarefa desenvolveu a colaboração, a criatividade, a comunicação e sobretudo a consciência cultural dos alunos. Esta foi uma tarefa desenhada pelo *tandem* português e implementada pelo *tandem* espanhol, numa escola secundária, próxima de Granada. Após a conclusão da produção do vídeo, os alunos consideraram que a tarefa tinha sido difícil, pois implicou muitas horas de estudo, dada a importância e relevo do património histórico e cultural daquela cidade, mas também confessaram que tinha sido recompensador, pois aprenderam muita coisa sobre a cidade de Granada que desconheciam.

### **1.1.2. Era uma vez – *Once upon a time!***

Tarefa: escrever uma história de 6 páginas usando *slides* como dicas e a plataforma Storybird (<https://storybird.com/>), com base no tema «Violência no nosso mundo», usando imagens escolhidas aleatoriamente.

Em grupos de 6, os alunos escolheram uma «arte» (um estilo de desenho) para poderem contar a sua história. A partir das imagens escolhidas pelos colegas do grupo, cada um deles escreve uma página do livro. A colaboração é notória a partir da primeira imagem, como o leque de imagens permitido não é muito vasto, os alunos veem-se obrigados a construir a sua história com uma imagem que lhes é particamente imposta. Assim os alunos iniciam um processo comunicativo, de partilha e negociação, onde a criatividade impera, fruto da colaboração. Apesar de cada página ser da responsabilidade de apenas um aluno, como se trata de um trabalho de grupo, os alunos partilham as suas ideias com vista a um produto final coeso.

Estas e todas as tarefas produzidas pelo consórcio PETALL foram avaliadas por alunos, professores e peritos externos. As tarefas foram traduzidas para todas as línguas do consórcio, e todos os dados relativos às mesmas podem ser consultados em <http://petallproject.eu/petall/index.php/en/>. No *site* <http://luciatardao4.wixsite.com/tblt-and-ict> poderão ter acesso aos produtos finais destas tarefas.

## **2. Digizen – um projeto *etwinnig***

A tarefa: produzir vídeos, animações, panfletos para apresentar numa *workshop* sobre segurança na Internet.

Os alunos, portugueses e gregos que participaram no projeto eTwinning Digizen, aprenderam regras de etiqueta e segurança na Internet com o objetivo de produzirem vídeos, animações, apresentações que sensibilizassem colegas que iriam assistir ao *workshop* sobre esta temática. Os alunos trabalharam nas aulas de Educação para a Cidadania, onde estes temas foram largamente debatidos, e fizeram as traduções para inglês na aula de inglês.

Esta tarefa desenvolveu, obviamente, as competências da comunicação, colaboração e criatividade e acima de tudo a consciência da cidadania digital, tendo os alunos produzido trabalhos sobre a partilha de dados, o *cyberbullying* e etiqueta na Internet.

O objetivo da comemoração do Dia Internacional da Internet Segura era encorajar os alunos a marcarem a diferença e se unirem para tornar a Internet um lugar mais seguro e produtivo para

todos, especialmente para as crianças, adolescentes e jovens adultos. No Agrupamento de Escolas Dr. Alberto Iria em Olhão, o objetivo foi atingido através de um *workshop* dinamizado pelos alunos de duas turmas do 8.ºAno (8.º C e 8.º D) envolvidos no projeto eTwinning «Digizen» sobre Cidadania Digital. Este *workshop* envolveu uma palestra dada pelos Agentes da Escola Segura e a apresentação de vários trabalhos elaborados pelos alunos das duas turmas.

Os alunos envolvidos no projeto elaboraram posters em inglês; vídeos em português e em inglês; elaboração de um cartaz para divulgação da palestra.

Houve também atividades interativas através de um jogo online (Kahoot) questionário jogado em equipas em modo de competição, que versava sobre regras de segurança e cuidados a ter para uma internet mais segura.

Foi ainda elaborado pelos alunos um folheto informativo que foi entregue a todos os alunos presentes na palestra e afixados em vários espaços comuns da nossa escola, para consulta de todos os alunos e membros da comunidade escolar.

Com estas atividades os alunos pretenderam chamar a atenção para vários tópicos como o Cyberbullying; Pensar antes de postar; Partilhar Demais; Passwords Seguras; Segurança nas várias Redes Sociais; Regras de Privacidade, Roubo de Identidade e Downloads Ilícitos, Pegada Digital e Netiqueta. Os alunos criaram ainda cartazes com os vários *emojis* que eles mais usam nas redes sociais, que exprimem as emoções mais usadas por estes.

A palestra envolveu cerca de 75 alunos, duas professoras (Manuela Teixeira e Lúcia Tardão) e três Agentes da Escola Segura (Agentes Filipe José; Jorge Romeira e Paulo Gago).

Os alunos das turmas 8.º C e 8.º D levaram a sua campanha a outro nível, neste caso a nível europeu e comemoraram o *Safer internet Day* com os seus parceiros Gregos do projeto eTwinning «Digizen».

Este evento foi comemorado no dia 22 de fevereiro com a parceira grega e os seus alunos via Skype, em que os alunos das duas turmas portuguesas (8.º C e 8.º D ) interagiram com os alunos gregos através de atividades online: um brainstorming sobre o tema Cidadania Digital no Answergarden <https://answergarden.ch/439566> e através de um jogo *online* (Kahoot) em inglês <https://play.kahoot.it/#/k/4633e3c5-2d22-498b-afba-9db08df58d0a>, questionário jogado em equipas em modo de competição, que versava sobre regras de segurança e cuidados a ter para uma internet mais segura «Be the change: Unite for a better Internet».

Para além disso, todos os trabalhos produzidos por ambos os países foram partilhados na página <https://twinspace.etwinning.net/27863/home> e discutidos em sessões Skype entre ambos os países.

Todos os trabalhos foram ainda postados no blog da Biblioteca Escolar <http://biblioai.blogspot.pt/2017/02/projeto-marca-diferenca-unidos-por-uma.html#> e a publicitação da realização das atividades no Jornal *Altamente* no Website da escola [www.agrupalbertoiria.edu.pt/](http://www.agrupalbertoiria.edu.pt/)

### **3. Human Differences – um projeto Microsoft Educators Community**

Tarefa: pProduzir vídeos, animações e cartazes alusivos ao tema «Human Differences».

Este projeto resultou numa colaboração global entre 37 Países envolvendo 51 Escolas de 6 continentes, de acordo com os seguintes objetivos:

- Desenvolver as Competências de Aprendizagem para o século XXI; Colaboração; Aquisição de Novos Conhecimentos; Aprendizagem de novas ferramentas TIC; Resolução de Problemas do Mundo Real; Autorregulação.

Durante esse projeto, procurou-se abordar os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) emanados pela ONU, mais concretamente:

- Igualdade de Género (ODS 5);
- Reduzir as Desigualdades (ODS 10);
- Paz, Justiça e Instituições Eficazes (ODS 16).

Desta colaboração internacional resultaram inúmeros trabalhos em que os alunos tiveram que pesquisar; refletir e elaborar vídeos; Sways (ferramenta *online* de apresentações); cartazes; Kahoots (jogo online criado pelos alunos) sobre as diferenças culturais; religiosas; linguísticas, que nos separam, mas também que nos unem.

O principal objetivo deste trabalho colaborativo foi contribuir para um maior entendimento; respeito e tolerância pelas diferentes culturas e tradições de cada país envolvido no projeto, tentando procurar soluções a nível local e global para a criação de pontes e não muros que nos separem, procurando marcar a diferença nas suas comunidades, no que concerne às Desigualdades e Oportunidades a que estamos expostos.

Para finalizar o projeto, a última semana foi dedicada a várias sessões de Skype entre os parceiros, de forma a haver uma verdadeira partilha de experiências e saberes.

Para mais exemplos de trabalhos no âmbito deste projeto, consultar:

[www.humandifferences.com](http://www.humandifferences.com);

<https://education.microsoft.com/humandifferences>

<https://education.microsoft.com/Story/Lesson?token=baXLS>

### **Conclusão**

Tomando como referência o *Perfil dos alunos à saída da escolaridade básica obrigatória* os docentes são como que impelidos a recorrer ao trabalho de projeto como a metodologia de excelência para uma educação de base humanista, que visa a cidadania participativa virada para a inovação. Os 3C's preconizados por Brian Miller, e desenvolvidos já para os 6 C's da educação, corroboram os princípios, visão, valores e competências chave explanadas no *Perfil dos alunos*. O trabalho de projeto visa contribuir para a disseminação da aprendizagem colaborativa em contexto de sala de aula, proporcionando oportunidades de desenvolvimento de práticas de ensino e de aprendizagem colaborativas em contextos reais, permitindo descobrir o que potencia este tipo de trabalho e quais as aprendizagens realizadas.

De facto, a comunicação, colaboração e criatividade, aliadas à consciência cultural, pensamento crítico e conectividade, incrementam o desenvolvimento dos alunos através da implementação de projetos, onde se visa potenciar a consciência de cidadania global dos nossos alunos.

### **Referências bibliográficas:**

- Ellis, R. (2003). *Task-based language learning and teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- González-Lloret, M. & Ortega, L (2014) Towards technology-mediated TBLT: An introduction. In M. González-Lloret & L. Ortega (Eds) *Technology-mediated TBLT Researching Technology and tasks*. (pp. 1-22). Amsterdam, John Benjamins Publishing Company.
- Martins, G. (coord.). (2017). *Perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória*. Lisboa: Ministério da Educação, disponível em [https://dge.mec.pt/sites/default/files/Noticias\\_Imagens/perfil\\_do\\_aluno.pdf](https://dge.mec.pt/sites/default/files/Noticias_Imagens/perfil_do_aluno.pdf) (26/1/2018)
- Miller, B. (2011). *The Three C's*. Pasadena: Miller Educational Services. Disponível em <http://smarterteacher.blogspot.com/search?q=The+3+C%27s+of+Education> (26/1/2018)
- Nunan, D. (2004). *Task-based language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press. doi:10.1017/CBO9780511667336
- Thomas, M., & Reinders, H. (Eds). (2010). *Task-based language learning and teaching with technology*. New York: Continuum.