

TRILHA DE APRENDIZAGEM

MÍDIAS DIGITAIS E PROCESSOS CRIATIVOS

INTRODUÇÃO

Prezado professor,

Esta Trilha de Aprendizagem tem como objetivo aprofundar e desenvolver os conhecimentos dos estudantes sobre práticas artísticas, recursos criativos, mídias digitais e suas interações na sociedade de forma crítica e responsável.

Por meio da análise de obras de arte, produções audiovisuais, fotografias e textos buscará despertar a sensibilidade, a percepção e promover reflexões éticas e o senso estético dos estudantes, compreendendo como as diferentes linguagens se articulam nas relações entre arte e mídia, sem limitar o que se produz a um único meio ou formato.

Proporcionará vivências em processos de produções individuais e colaborativos, com criações e recriações conectadas ao contexto e estilo de vida dos estudantes e que favoreçam maneiras de se conhecer, se expressar e se conectar com o mundo.

A Trilha está organizada em uma seção temática por trimestre:

- **As linguagens nas mídias digitais:** conhecer e compreender o uso das diferentes linguagens, suas funções e inserções na cultura digital de forma crítica-reflexiva para que os estudantes se tornem leitores/autores. O estudante vai investigar as diferentes plataformas digitais, suas intencionalidades, como também a produção e circulação de informações e ideias nas mídias digitais, articulando com princípios éticos e estéticos.

- **Núcleos de produção e práticas criativas:** promover atividades práticas e oficinas com foco nas linguagens, experimentações realizadas de forma colaborativa na criação de produções que gerem impactos sociais e culturais, a fim de desenvolver o protagonismo do estudante.

- **Estratégias criativas de produção:** por meio da análise e avaliação sobre as possibilidades de empreender em seu próprio contexto, proporcionar e ampliar a participação do estudante na realização de projetos que articulem práticas artísticas criativas, explorando as diferentes linguagens e seus processos de adaptação de discursos.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

Em cada seção temática haverá uma produção como proposta permanente do processo de aprendizagem da Trilha. Ao término do percurso, as produções realizadas durante as seções serão integradas a uma produção final, que nesta Trilha será um **canal da turma em uma plataforma de compartilhamento de vídeos**.

PERCURSO TEMÁTICO

1º TRIMESTRE

AS LINGUAGENS NAS MÍDIAS DIGITAIS

Eixo Estruturante

Investigação Científica

2º TRIMESTRE

NÚCLEOS DE PRODUÇÃO E PRÁTICAS CRIATIVAS

Eixos Estruturantes

Processos Criativos e
Empreendedorismo

3º TRIMESTRE

ESTRATÉGIAS CRIATIVAS DE PRODUÇÃO

Eixos Estruturantes

Empreendedorismo e
Mediação e Intervenção
Sociocultural

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS
CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS

MÍDIAS DIGITAIS

ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

1º

TRIMESTRE

AS LINGUAGENS NAS MÍDIAS DIGITAIS

EIXO ESTRUTURANTE

INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA

(EMIFCG01) Identificar, selecionar, processar e analisar dados, fatos e evidências com curiosidade, atenção, criticidade e ética, inclusive utilizando o apoio de tecnologias digitais.

(EMIFCG02) Posicionar-se com base em critérios científicos, éticos e estéticos, utilizando dados, fatos e evidências para respaldar conclusões, opiniões e argumentos, por meio de afirmações claras, ordenadas, coerentes e compreensíveis, sempre respeitando valores universais, como liberdade, democracia, justiça social, pluralidade, solidariedade e sustentabilidade.

HABILIDADES DA ÁREA

(EMIFLGG01) Investigar e analisar a organização, o funcionamento e/ou os efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados nas diversas línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), situando-os no contexto de um ou mais campos de atuação social e considerando dados e informações disponíveis em diferentes mídias.

(EMIFLGG02) Levantar e testar hipóteses sobre a organização, o funcionamento e/ou os efeitos de sentido de enunciados e discursos materializados nas diversas línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; música; linguagens corporais e do movimento, entre outras), situando-os no contexto de um ou mais campos de atuação

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DO 1º TRIMESTRE

1 Investigar, analisar e organizar discursos nas diversas práticas de linguagem em diferentes mídias digitais, verificando o funcionamento dos efeitos de sentido em seus enunciados.

2 Compreender, interpretar e posicionar-se ante as diversas visões de mundo representadas nas mídias digitais, para intervir de forma ética e responsável em diversos contextos por meio de diferentes linguagens.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS



CONHECIMENTOS PRÉVIOS

- Elementos formais das artes visuais;
- Uso de recursos digitais (programas, aplicativos, plataformas virtuais, jogos, *hardwares* e *softwares*, portais e *sites* da Internet, câmeras, celulares etc.);
- Noções de desenho, pintura, colagem;
- Tipos de pesquisa.

VAMOS CONHECER ESTRATÉGIAS DE ENSINO PARA CADA UM DOS OBJETIVOS

Objetivo de Aprendizagem	Objetos do Conhecimento	Sugestões de Conteúdos
1. Investigar, analisar e organizar discursos nas diversas práticas de linguagem em diferentes mídias digitais, verificando o funcionamento dos efeitos de sentido em seus enunciados.	Arte e Tecnologia. Contextos e práticas. Apreciação (avaliação de aspectos éticos, estéticos e políticos em textos e produções artísticas e culturais etc.); Condições de produção, circulação e recepção de discursos e atos de linguagem multimidiáticos e multissemióticos.	Autorretratos e <i>selfies</i> . Fotomontagens. <i>Ready-mades</i> ; Redes sociais, <i>sites</i> , <i>blogs</i> , aplicativos etc. Recursos e tecnologias digitais. Intencionalidades. Linguagem da Internet.



PROBLEMATIZANDO

Caro professor,

O uso de tecnologias e o acesso às mídias digitais têm alcançado cada dia mais o cotidiano dos estudantes. Faz-se necessário trazer para o ambiente escolar algumas discussões que venham ao encontro desta realidade.

Como o estudante se apresenta no ambiente virtual? Quais são os conteúdos que ele acessa com frequência? Como isto o atinge? De que forma os discursos precisam se adequar a cada ambiente? Quais são os termos específicos da linguagem da Internet? Existe uma consciência dos estudantes sobre o impacto do conteúdo que postam e sobre a qualidade do que acessam? E como seus conhecimentos das linguagens artísticas podem contribuir na análise das interações neste ambiente?

A sala de aula é um bom lugar para refletir sobre os impactos que as mídias digitais geram em nossa autoimagem, comportamento, relacionamentos, consumo etc. Que tal explorar esses temas com uma perspectiva pedagógica?

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS



ESTRATÉGIAS DE ENSINO

Antes de começar, sugere-se a criação de um **drive** de comum acesso ao professor e aos estudantes para o armazenamento de arquivos, vídeos, fotografias e demais produções realizadas pela turma ao longo desta Trilha, assim como, para o compartilhamento de materiais de estudo, tutoriais, filmes e outros recursos para aprofundamento de conhecimentos fora da sala de aula durante o processo.

Nesta primeira seção, o produto será um **blog** (*verifique os links no tópico Recursos de apoio para as estratégias de ensino*) para divulgar os trabalhos que forem selecionados e que contribuíram em uma intervenção social e incentivaram o protagonismo do estudante. Ele será administrado por você, professor e por um estudante que será o social media (responsável pela gestão da rede social para uma determinada atividade).

As atividades feitas manualmente podem ser organizadas em uma pasta individual compondo um portfólio.

AS LINGUAGENS NAS MÍDIAS SOCIAIS

Professor, para iniciar, pergunte aos estudantes quem possui acesso à Internet em casa, além de smartphone, computador, pacote de dados e algum perfil em mídias sociais. Após a contextualização, você pode utilizar a reportagem "**Uso de Internet e celular no Brasil**", do portal IBGE Educa (*verifique o link no tópico Recursos de apoio para as estratégias de ensino*).

A pesquisa de 2019 mostra que a Internet chega a 8 em cada 10 domicílios no Brasil, além de mostrar o percentual de adolescentes e jovens que a utilizam, como também para qual finalidade. Pergunte aos estudantes quais seriam os principais motivos para eles acessarem a rede.

ATIVIDADE 1

Para sondar sobre os perfis e páginas que os estudantes costumam seguir nas mídias sociais, construam uma nuvem de palavras com os assuntos que os interessam. Uma sugestão é utilizar uma plataforma *online* de criação de atividades de interação ou montar um painel no quadro da sala de aula. Podem surgir diversos temas como esportes e vida *fitness*, receitas, tutoriais de moda e maquiagem, notícias, celebridades, artistas, marcas e empresas, memes, jogos, decoração, saúde, entre outros, mas deixe que as ideias partam dos estudantes.

Dentro dos temas que surgirem na nuvem de palavras, peça a eles que os vinculem a exemplos de perfis de pessoas, marcas ou empresas reais. Leve-os a observarem se esses perfis possuem uma identidade visual (estilo - paleta de cores, texturas, símbolos), uma frequência de tempo, postagens orgânicas ou patrocinadas. Quais são as referências dos estudantes e suas principais inspirações? Você pode criar uma página utilizando uma

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

ferramenta *online* para criação de um mural virtual interativo (*verifique uma sugestão no tópico Recursos de apoio para as estratégias de ensino*) ou criar em sala de aula um mural com tarjetas. Questione sobre o que os leva a confiar nos conteúdos publicados por aqueles perfis.

Linguagem da Internet

Like, follow, stalkear, retweetar, hater, crush, entre outros, são termos da linguagem da Internet já incorporados ao vocabulário de muitos estudantes, mas nem todos sabem seus significados.

ATIVIDADE 2

Peça para que os estudantes se dividam em grupos para pesquisar termos utilizados na Internet e seus respectivos significados, a fim de construir um pequeno dicionário desta linguagem específica. Após reunirem as informações coletadas, a apresentação pode ser feita em formato de um quiz, interagindo com toda a turma, utilizando recursos digitais ou não. Selecione um estudante para ser o social media desta atividade, sendo responsável por recolher as informações do dicionário e realizar a postagem no drive e no blog. O dicionário também pode ser feito em formato de cartaz e exposto na própria sala de aula.

ATIVIDADE 3

Neste momento, também em grupos, os estudantes devem selecionar algumas palavras da linguagem da Internet para uma atividade de escrita criativa, onde este vocabulário apareça. O texto pode ser apresentado para a turma oralmente, como leitura ou em um diálogo encenado.

A Linguagem Adequada para cada Plataforma

Existem mídias com diferentes objetivos, é interessante trazer para a sala de aula essa conscientização sobre as intencionalidades de cada plataforma. Investigue entre os estudantes se eles mesmos conhecem páginas ou aplicativos para o compartilhamento do perfil profissional, para se comunicar com os amigos, buscar relacionamentos, divulgar ideias, vender produtos, estudar etc.

ATIVIDADE 4

Para esta atividade os estudantes devem se dividir em grupos para pesquisar sobre as plataformas mais relevantes em seu contexto, cada grupo será responsável por uma. Eles deverão apresentar as principais informações encontradas sobre o surgimento de cada uma delas, o público-alvo, as intencionalidades, as modificações que ocorreram, as linguagens utilizadas, o valor de mercado, os conteúdos encontrados e também escolher um perfil de destaque como exemplo em uma delas. Essas apresentações criativas podem ser feitas utilizando textos, vídeos, blogs, games, apresentação de slides etc. Será necessário identificar

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

o estudante social media desta atividade, responsável pela postagem no drive e no blog da turma.

Autorretratos e Selfies: Sua Imagem nas Redes Sociais

Professor, pergunte aos estudantes “Vocês já ouviram falar de autorretratos?”, deixe que respondam e diga que provavelmente eles já fizeram um, mas chamam de selfie. Hoje em dia esse tipo de fotografia é muito comum, devido à popularização dos smartphones. Existem muitas técnicas para se realizar um autorretrato e com ele é possível mostrar aos outros como a própria pessoa se vê.

Na arte, quando um pintor se apresenta na própria obra, ele produz um autorretrato. Este tipo de obra constitui uma das formas mais pessoais de expressão, geralmente permeadas por intensas emoções, símbolos e significados que podem permanecer ocultos, mas despertam curiosidade em quem vê.

Cada artista realiza autorretratos com características específicas dentro da proposta de seu movimento artístico. A escolha das cores, do fundo, dos efeitos de luz e sombra, a ênfase em algumas linhas ou a ausência delas, alterações nas formas reais, inserção de objetos ou animais, tudo isso reflete as escolhas dos artistas para afirmar sua identidade. Hoje podemos associar essas preferências feitas por eles com os filtros que escolhemos para as fotos postadas nas redes sociais, elas dizem muito sobre a maneira como queremos nos apresentar aos que nos acompanham no mundo digital.

ATIVIDADE 5

Trazendo exemplos utilizando a pintura, mostre aos estudantes os autorretratos de artistas como Rembrandt (1606-1669), Diego Velázquez (1599-1660), Vincent Van Gogh (1853-1890), Pablo Picasso (1881-1973), Francis Bacon (1909-1992), Tarsila do Amaral (1886-1973) e Frida Kahlo (1907-1954). Para que a aula seja mais interativa, a sugestão é que enquanto cada imagem é apresentada, você pergunte aos estudantes se dariam like para aquela foto e para que digam em uma palavra a impressão que eles têm da imagem que o artista gostaria de passar sobre si mesmo. Será que conseguimos captar suas reais intencionalidades por meio da nossa percepção sobre a obra?

Aproveite para questionar e refletir com os estudantes se é possível controlar o que os outros percebem sobre eles pelo que eles postam nas redes sociais. Faça uma associação com as imagens, vídeos e textos publicados ou compartilhados por eles na Internet. Os conteúdos publicados podem dar diferentes impressões sobre nós mesmos, sobre os outros, sobre empresas e produtos.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

A Foto do Perfil

Você pode iniciar falando que nas redes sociais a própria imagem é uma expressão singular ou única. A imagem que alguém escolhe para ser sua foto de perfil em uma plataforma, comunica algo sobre sua identidade, é como se quer que as pessoas o visualizem. Além de um modismo, este fenômeno se refere à necessidade de reafirmação, indagação interior sobre si mesmo e até sobre a questão da comparação social, uma vez que a autoimagem projetada nas redes sociais faz parte de uma espécie de competição permanente (classificada pela quantidade de “curtidas”).

Pergunte aos estudantes o quanto a quantidade de curtidas os afeta. Faça perguntas como “A quantidade de likes influencia suas postagens?”, “Alguma vez já apagou um post porque teve poucas curtidas?”, “O que mais importa, a quantidade de curtidas ou quem curtiu?” Deixe que eles troquem experiências entre si.

ATIVIDADE 6

Peça para que os estudantes façam selfies ou para que um fotografe o outro utilizando seus celulares. Após terem alguns registros, eles devem escolher um para editarem. Se não houver a possibilidade de utilizar câmeras de celular para trabalhar com fotografia, uma alternativa é utilizar o desenho e a pintura.

Relembre os autorretratos dos artistas apresentados na atividade anterior, como cada um inseriu elementos na obra que caracterizavam o movimento artístico aos quais pertenciam e sua própria personalidade.

Nesta atividade os estudantes podem utilizar um aplicativo de edição de fotos para chegarem ao resultado almejado, articulando enquadramento, cores, brilho, saturação, entre outros elementos. Vinculada à imagem, ele deverá escrever em um documento digital ou em uma folha, algumas informações sobre si mesmo como se fosse uma breve biografia. Ela deverá conter o nome, o que faz, onde mora e três coisas que o descrevam. Ao término da produção, as breves biografias e as fotos de perfil editadas, deverão ser postadas no drive, como também podem ser compartilhadas no blog da turma pelo estudante que será o social media desta atividade. No caso dos desenhos e textos, estes devem ser guardados na pasta para compor o portfólio.

Isso É Arte? - A Importância de Questionar

Professor, é preciso sempre incentivar os estudantes a questionarem o conteúdo que acessam no cotidiano nas mídias digitais, tanto sua procedência, como sua credibilidade, intencionalidade e qualidade. Essas reflexões foram promovidas em diversos momentos da História da Arte, quando alguns artistas movimentaram o cenário artístico com obras que trouxeram questionamentos sobre o que é arte.

No início do século XX, o Dadaísmo retirou a ênfase na estética tradicional e promoveu o ilógico. Com o famoso *ready-made*, “A fonte” (1917) de Marcel Duchamp (1887-1968), levantou discussões sobre o que constitui uma obra de arte, seu propósito e valor cultural em uma sociedade materialista, abordando também as noções de valor material.

Aproveite o momento para apresentar aos estudantes outras obras dadaístas e os trabalhos de fotomontagens de Hannah Höch (1889-1978), Raoul Hausmann (1886-1971) e George Grosz (1893-1959), que criavam imagens para criticar a sociedade e os costumes da época, ou seja, vinculadas ao seu contexto e período.

ATIVIDADE 7

Em algumas redes sociais, além da foto de perfil, o usuário escolhe uma foto de capa. Geralmente ela está associada ao que ele gosta de fazer, suas preferências etc. Peça aos estudantes que construam fotomontagens com imagens ligadas à sua personalidade, seu contexto e rotina. Eles devem pensar em suas preferências, hábitos do seu dia a dia, assuntos da nossa cultura etc. Esta atividade pode ser feita em um aplicativo de criação de design (verifique uma sugestão no tópico Recursos de apoio para as estratégias de ensino), como também pode ser realizada por meio de recortes e colagens com os materiais disponíveis em seu contexto escolar.

É importante que esta montagem possua além das fotos, símbolos e desenhos, cores e texturas distribuídos de forma criativa e intencional. Peça para que eles não usem palavras em suas produções, mas que encontrem outra forma de dizer o que querem sem o auxílio da escrita. Ao término da atividade, ela deve ser guardada na pasta para compor o portfólio individual, ou no caso da fotomontagem digital, ela deverá ser postada no drive e no blog da turma pelo estudante social media indicado. Os estudantes podem comentar em grupo o que eles conseguem descobrir sobre os colegas por meio das fotomontagens.

Obs.: Estas estratégias são algumas das possibilidades para esta etapa. Para alcançar o objetivo de aprendizagem da seção, é importante que você, professor considere a sua realidade escolar e opte pelas mais adequadas, diante dos conteúdos sugeridos.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

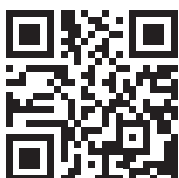
RECURSOS DE APOIO PARA AS ESTRATÉGIAS DE ENSINO

LEITURA



Autorretrato ou *selfies*: imagem para divulgação de si nas redes sociais

<https://shre.ink/mHhD> > Acesso em: 23/08/2022.



Uso de Internet, televisão e celular no Brasil

<https://shre.ink/mG0v> > Acesso em: 23/08/2022.

EXIBIÇÃO DE VÍDEOS



Autorretratos de pintores famosos

<https://www.youtube.com/watch?v=QIBODy4AOXg&t=11s>

Acesso em: 23/08/2022.

Documentário “O dilema das redes”

Peça aos estudantes que assistam ao documentário e reflitam sobre os prós e contras das redes sociais, seus próprios comportamentos e as mudanças que pretendem fazer a partir das descobertas.

Filme “A rede social”

Solicite aos estudantes que escrevam sobre as principais transformações geradas na sociedade após o surgimento das redes sociais.



Fotomontagem & Dadaísmo

<https://www.youtube.com/watch?v=R6ZXtXtHiX4>>

Acesso em: 23/08/2022.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS
CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS

MÍDIAS DIGITAIS



O *selfie* na história e a história do *selfie*

<https://www.youtube.com/watch?v=RxGXvtIEbkU> >

Acesso em: 23/08/2022.



Pierre Lévy – A internet não é exatamente o que você pensa

<https://www.youtube.com/watch?v=joNIVsMbsKI> >

Acesso em: 23/08/2022.

APLICATIVOS E SITES



Airbrush (edição de fotos para Android)

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.magicv.airbrush&hl=pt_BR&gl=US

Acesso em: 23/08/2022.



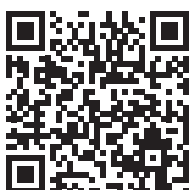
Canva (plataforma de criação de design)

<https://www.canva.com/> > Acesso em: 23/08/2022.



Como usar o Canva

https://www.canva.com/pt_br/aprenda/ > Acesso em: 23/08/2022.



Criar um *blog*

<https://support.google.com/blogger/answer/1623800?hl=pt> >

Acesso em: 23/08/2022.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS
CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS
MÍDIAS DIGITAIS



Google Drive (plataforma de armazenamento de arquivos)

<https://drive.google.com> > Acesso em: 23/08/2022.



Google Forms (criação de formulários *online*)

<https://www.google.com/intl/pt-BR/docs/about/> > Acesso em: 23/08/2022.



Wordpress (plataforma gratuita de *blogs*)

<https://wordpress.com/pt-br/create-blog/> > Acesso em: 23/08/2022.



Mentimeter (plataforma de apresentações interativas)

<https://www.mentimeter.com/pt-BR> > Acesso em: 23/08/2022.



Padlet (plataforma para criação de quadros virtuais)

<https://pt-br.padlet.com/> > Acesso em: 23/08/2022.



Primeiros passos nos *drives* compartilhados

<https://support.google.com/a/users/answer/9310249?hl=pt-BR> >
Acesso em: 23/08/2022.



Sketchbook (software de desenhos e esboços para Android)

<https://shre.ink/m81J> > Acesso em: 23/08/2022.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS
CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS

MÍDIAS DIGITAIS



Tumblr (plataforma gratuita de *blogs*)

https://www.tumblr.com/login?language=pt_BR >

Acesso em: 24/08/2022.

ESTUDANTE EM AÇÃO

- Estudante *social media* (responsável pela gestão do *drive* e do *blog* em determinadas atividades);
- Pesquisa sobre a linguagem da Internet, elaboração de dicionário com o vocabulário encontrado e *quiz* interativo;
- Escrita criativa e apresentação oral utilizando vocabulário da Internet;
- Pesquisa e apresentação sobre as plataformas nas mídias digitais;
- Autorretratos, *selfies* e minibiografias;
- Fotomontagem.



AVALIAÇÃO

Para escolher os instrumentos de avaliação é preciso orientar-se pelos objetivos de aprendizagem que devem ser alcançados pelos estudantes.

Na primeira seção desta Trilha por meio da pesquisa da linguagem da Internet para compor um dicionário, avalie se o estudante investigou termos relevantes utilizados na Internet; se compreendeu o significado e o uso do vocabulário; se apresentou de forma clara.

Quanto à atividade da escrita criativa e apresentação oral utilizando o vocabulário da linguagem da Internet, verifique se o estudante organizou os termos escolhidos com coerência; se a produção textual final atendeu às especificidades do gênero escolhido quanto à estrutura e se comunicou de forma clara e articulada a sua produção.

Com relação à atividade sobre as diferentes plataformas digitais você pode identificar se a pesquisa realizada pelos estudantes foi feita de forma responsável em fontes confiáveis; se para apresentá-la adequadamente ele articulou diferentes recursos, linguagens, mídias e

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

ferramentas digitais de forma colaborativa com seu grupo.

Na atividade da foto do perfil, você pode verificar se houve preocupação com o enquadramento; se o estudante explorou as materialidades ou manipulou os recursos tecnológicos com responsabilidade; se investigou e identificou suas preferências e se explorou sua criatividade. Além de na breve biografia, averiguar se todas as informações solicitadas estão presentes de forma clara e adequada.

Já na fotomontagem para foto de capa, verifique se o estudante identificou e escolheu imagens compreendendo os efeitos de sentido decorrentes dessas escolhas; se articulou de forma adequada suas preferências com os recursos digitais para expressar-se por meio de uma composição criativa e artística.

No desenvolvimento da seção se os estudantes exploraram as funcionalidades das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) de forma criativa, ética e responsável; se houve apropriação e utilização das técnicas com intencionalidade.

É importante separar um momento para a autoavaliação e reflexão dos estudantes sobre sua aprendizagem. Verifique também se as estratégias de ensino trouxeram resultados positivos ou precisam ser repensadas.

Tanto você, quanto os estudantes devem conhecer os critérios de avaliação, então sugerimos um exemplo de rubrica. Ela pode ser utilizada e adaptada de acordo com os instrumentos avaliativos que forem utilizados em seu contexto escolar para contemplar as atividades realizadas e os diferentes níveis de compreensão alcançados pelo estudante.

Atividade	Desenvolvido insatisfatoriamente 1-4	Desenvolvido parcialmente 5-6	Bem desenvolvido 7-8	Integralmente desenvolvido 9-10
Dicionário da linguagem da Internet (pesquisa, compreensão e desenvolvimento da atividade)	Pouco compreendeu a proposta e não finalizou.	Compreendeu a proposta, pesquisou, mas não entregou da forma solicitada.	Realizou a pesquisa, apresentou da forma solicitada, mas poderia ter interagido mais com a turma.	Dedicou-se na pesquisa, apresentou com segurança, riqueza de detalhes e interação

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS
CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS

MÍDIAS DIGITAIS

Escrita criativa (<i>produção textual e apresentação</i>)	Selecionou o vocabulário da Internet, iniciou a produção textual, mas não finalizou.	Finalizou a produção textual, mas não apresentou.	Produziu o texto e apresentou para a turma.	Preparou o texto e realizou a apresentação com segurança, desenvoltura e criatividade.
Pesquisa sobre plataformas digitais e apresentação (<i>explicação sobre as informações coletadas e trabalho colaborativo</i>)	Não pesquisou e não se envolveu no trabalho colaborativo.	Apresentou o trabalho, mas demonstrou insegurança e falta de criatividade no compartilhamento com a turma.	Apresentou bem a pesquisa e trabalhou em equipe.	Explicou o conteúdo com segurança, colaborou com grupo e compartilhou as informações de forma clara.
Foto do perfil e minibiografia (<i>produção personalizada de texto e fotografia</i>)	Iniciou, mas não finalizou a atividade.	Fez foto do perfil, mas não escreveu a minibiografia.	Fez a foto do perfil, editou ou pintou com pouca criatividade e escreveu a minibiografia.	Se destacou na originalidade e no domínio dos recursos escolhidos.

Atividade	Desenvolvido insatisfatoriamente 1-4	Desenvolvido parcialmente 5-6	Bem desenvolvido 7-8	Integralmente desenvolvido 9-10
Fotomontagem (<i>intencionalidade e criatividade nas escolhas das imagens e recursos utilizados</i>)	Não conseguiu selecionar as imagens conforme as orientações.	Selecionou as imagens para a fotomontagem e não obteve um resultado harmonioso.	Selecionou as imagens, fez a fotomontagem e utilizou os recursos escolhidos com intencionalidade.	Apresentou a fotomontagem com excelência e criatividade, demonstrando alto domínio dos recursos selecionados.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS



INTEGRAÇÃO

HABILIDADE DA ÁREA INTEGRADA

(EMIFCHS01) Investigar e analisar situações-problema envolvendo temas e processos de natureza histórica, social, econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional, nacional e/ou global, considerando dados e informações disponíveis em diferentes mídias.

ENCAMINHAMENTOS DO TRABALHO INTEGRADO

Professor, a Área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas integra essa Trilha de Aprendizagem, proporcionando reflexão aos estudantes sobre a preocupação do ser humano com a beleza e a estética ao longo do tempo. Como as mídias sociais impulsionaram essa busca pela perfeição, uma obsessão pelo culto à aparência e a incansável busca por procedimentos estéticos. Uma sugestão é exibir o vídeo do TEDxTalks chamado “**As redes sociais e a saúde mental**”, do palestrante Flávio Milman Shansis (*verifique o link no tópico Aprofundamento para a prática integrada*).

Proponha aos estudantes que elaborem perguntas para realizar uma pesquisa no ambiente escolar sobre questões ligadas aos padrões de beleza impostos pelas redes sociais e as consequências causadas na vida dos jovens em nossa cultura. Eles podem fazer um levantamento sobre as principais plataformas utilizadas pela comunidade escolar, o tempo que gastam diariamente nelas, os impactos positivos e negativos causados por elas etc.

Uma sugestão é unir todas as perguntas em um mesmo formulário *online* para ser disponibilizado para a comunidade escolar e coletar as respostas. Outra possibilidade é realizar entrevistas no ambiente escolar preenchendo um formulário manuscrito.

Professor, após a realização da pesquisa, cabe aos estudantes, sob a sua mediação, analisar os resultados obtidos. Proponha algumas reflexões que tenham vínculo direto com o contexto deles.

Os dados coletados, assim como os principais comentários da turma, devem ser compilados em um arquivo e postados no *drive* pelo estudante *social media* selecionado nesta atividade.

APROFUNDANDO PARA A PRÁTICA INTEGRADA



A difusão das redes sociais digitais e as novas expressões do eu
<http://www.periodicos.ufc.br/psicologiaufc/article/view/19276> >
Acesso em: 23/08/2022

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS
CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS

MÍDIAS DIGITAIS



As redes sociais e a saúde mental | Flavio Milman Shansis | TEDxUnisinos Salon

<https://www.youtube.com/watch?v=FId-rZHdP7s> >

Acesso em: 23/08/2022



Corpo e saúde: reflexões sobre a influência das mídias sociais nos padrões corporais da sociedade

<https://shre.ink/mHht> > Acesso em: 23/08/2022



Da capa de revista às telas de celular: de que forma as mídias sociais impactam a relação das mulheres com a sua aparência?

<https://www.pucrs.br/blog/pressao-estetica-redes-sociais/> >

Acesso em: 23/08/2022

Objetivo de Aprendizagem	Objetos do Conhecimento	Sugestões de Conteúdos
2. Compreender, interpretar e posicionar-se ante as diversas visões de mundo representadas nas mídias digitais, para intervir de forma ética e responsável em diversos contextos por meio de diferentes linguagens.	Arte e Tecnologia. Contextos e Práticas. Condições de produção, circulação e recepção de textos e atos de linguagem no universo digital. Apreciação (avaliação de aspectos éticos, estéticos e políticos em textos e produções artísticas e culturais. Relação entre discursos, atos de linguagem e valores.	Tecnologias digitais na arte; <i>Street Art</i> ; Ética; Intencionalidades; Adequação da linguagem ao público. Composição de imagem pessoal nas redes sociais.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS



PROBLEMATIZANDO

Caro professor,

O acesso às novas tecnologias possibilita conhecer diferentes visões de mundo, inúmeros discursos e opiniões que causam diversos efeitos e influência sobre todos, muitas vezes sem que se perceba. Toda essa quantidade de informação pode ser tóxica e causar mal-estar para quem tem acesso a elas em determinados momentos. Quantas vezes um comentário em uma postagem influencia diretamente alguém?

Em contrapartida, quando se tem conhecimento da diversidade cultural da humanidade, pode-se adquirir uma postura de respeito e empatia com o próximo.

As mídias digitais são uma terra sem lei? Pode-se postar sem ponderar as consequências? Controlar o que circula na Internet é um tipo de censura? É possível expor uma opinião de forma sensata?

Pedagogicamente, como podemos contribuir para que os estudantes assumam estes desafios e se posicionem de forma responsável e ética na sociedade?



ESTRATÉGIAS DE ENSINO

PODCAST: OUVINDO E APRENDENDO JUNTOS

Professor, comece este momento perguntando aos estudantes “Vocês ouvem música todos os dias?”, “Quais aplicativos ou plataformas vocês usam?”, “Quem costuma escutar música brasileira?”, “Vocês sabem o que é MPB?”, “Quais são alguns artistas da música brasileira que vocês conhecem?”, entre outras perguntas.

O ser humano é capaz de mobilizar diferentes linguagens para expressar suas ideias, sentimentos e opiniões. Neste momento, tente descobrir as aptidões musicais dos próprios estudantes, pergunte se há algum compositor, músico ou cantor entre eles.

Artistas brasileiros na segunda metade do século XX usaram a música para abordar temas sociais importantes naquele período, como a desigualdade social, a repressão política e a influência negativa da cultura estrangeira no país, para veicular suas expressões artísticas eles utilizaram as mídias tradicionais mais populares daquele momento, que eram a televisão e o rádio.

A Música Popular Brasileira fervilhava em um clima misto de tensão e criatividade diversificada. A Bossa Nova, Tropicália, Jovem Guarda e a Canção de Protesto, naquele momento eram diferentes formas de expressar as visões de grupos que viviam historicamente o mesmo contexto.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

ATIVIDADE 1

Para que os estudantes aprofundem seus conhecimentos sobre este período de produção artística nacional, peça para que se organizem em grupos e pesquisem na Internet sobre um desses movimentos: Bossa Nova, Tropicália, Canção de Protesto e Jovem Guarda. Eles devem reunir todas as informações que encontrarem (características, influências, temáticas abordadas em seus discursos, os principais artistas, as músicas que melhor representam o movimento etc.). Incentive também aqueles que possuem alguma habilidade musical a fazerem um *cover* (uma releitura) de uma música relacionada ao movimento e inserirem na atividade.

Após isso, devem organizar um roteiro para gravar ou simular um *podcast* de no mínimo 5 e no máximo 10 minutos, que será disponibilizado para toda a turma ouvir e aprender junto. Eles devem escrever pensando no título, uma música de introdução, desenvolvimento e encerramento, além de se dividirem para falar sobre o tema.

Para a gravação, sugere-se o uso de um aplicativo gratuito de captação e edição de áudio (verifique as sugestões nos *links* do tópico **Recursos de apoio para as estratégias de ensino**). Após finalizado o *podcast*, o arquivo deve ser postado no *drive* da turma pelo estudante *social media* selecionado para esta atividade. Outra possibilidade, é que eles realizem a apresentação em formato de *podcast*, mas em sala de aula. Ao término do compartilhamento da atividade, deixe-os comentarem sobre o que aprenderam.

Linguagem Musical e Expressão

Hoje em dia muitos artistas publicam suas composições musicais em vídeos ou áudios nas mídias digitais, ganhando visibilidade e popularidade. Peça aos estudantes que deem exemplos de cantores e bandas que fizeram sucesso pela Internet. Pergunte a eles “Quais artistas atualmente expressam suas opiniões por meio da música?”, “Há algum tipo de norma para disponibilizar uma composição musical autoral na Internet?”, “Existem canções que tenham sido retiradas de alguma plataforma devido ao conteúdo?”, entre outras.

ATIVIDADE 2

Solicite aos estudantes que tragam exemplos de músicas que eles conhecem que tratam de questões como pobreza, guerra, racismo, homofobia, padrões de beleza, machismo etc. Peça para que eles pesquisem canções em que os compositores conseguiram expressar suas opiniões de forma responsável por meio da linguagem musical.

Para apresentar a música para a turma, eles devem criar um videoclipe com imagens que representem bem a letra e transmitam as ideias por meio de desenhos, símbolos, fotografias ou trechos de vídeos, feitos por eles ou encontrados na Internet. Eles podem usar aplicativos

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

gratuitos de edição de vídeos. Ao finalizarem, peça para que organizem um dia de exibição para a turma e que após assistirem possam ter um momento de discussão mediado por você, professor, sobre os temas identificados e a importância de poder expressar sua visão de mundo de forma ética.

O estudante *social media* convidado para esta atividade deve postar no *drive* da turma. Caso não seja possível fazer o videoclipe, peça para que eles criem uma capa para aquele *single* que escolheram, algo que de forma artística, transmita a mensagem da letra, seja visualmente criativo e intencional utilizando as materialidades disponíveis para desenhar, pintar, recortar e colar.

Censura e Mídias Digitais

Professor, pergunte aos estudantes se eles costumam expressar suas opiniões nas redes sociais e de que forma fazem isso (*likes*, comentários, postagens de fotos, vídeos, textos etc.). Quem possui uma conta em rede social pode se expressar publicamente sobre o que desejar. Questione com os estudantes se existe algum tipo de controle sobre o conteúdo que é disponibilizado na Internet. Para abordar o tema com os estudantes, você pode usar a reportagem “**Brasil aparece como um dos dez países que mais censura a internet no mundo**” (*verifique o link no tópico Recursos de apoio para as estratégias de ensino*).

A reportagem de 2019 traz a seguinte informação “Os principais motivos para os pedidos de remoção (no apanhado geral) no Google são: perigo à segurança nacional (29,74%), difamação (17,83%) e regulação da venda de produtos ou serviços (12,72%)”. Pergunte aos estudantes se eles já se depararam com alguma postagem na Internet que consideraram inadequada, perigosa ou tóxica. Chame a atenção para a palavra difamação, explique que este termo se refere a desonrar alguém publicamente e que isto pode ocorrer no ambiente *online*.

Existem alguns comentários que são retirados de postagens por se tratar de crimes contra a reputação de alguém. As próprias redes sociais têm monitorado o conteúdo postado por seus usuários, conforme mostra a reportagem do *site* CNN Brasil: “**Instagram diz que vai esconder comentários considerados ofensivos**” (*verifique o link no tópico Recursos de apoio para as estratégias de ensino*).

Quando postamos algum conteúdo em uma rede social, nos colocamos em posição de vulnerabilidade e exposição. Existem interações que contribuem para o nosso bem-estar e outras que podem fazer o oposto. Pergunte aos estudantes se eles conhecem o termo *cyberbullying*. Esta prática trata-se do *bullying* no ambiente virtual, questione “Quem já foi vítima de *cyberbullying*?”, “Como foi?”, “Em algum momento você já cometeu *cyberbullying*?” e demais perguntas que forem necessárias em seu contexto.

Professor, alguns materiais relacionados ao tema de *cyberbullying* são sugeridos no tópico Recursos de apoio para as estratégias de ensino.

ATIVIDADE 3

Oriente os estudantes a autoavaliarem sua postura nas redes sociais. Peça para que eles escrevam individualmente em uma folha para terem tempo de refletir de forma pessoal, sem se influenciarem pelas respostas dos colegas. Algumas sugestões de perguntas são “Você costuma postar elogios para as pessoas na Internet?”, “Já fez algum comentário, se arrependeu e apagou?”, “Alguma vez já entrou em discussões nas redes sociais?”, entre outras. Após finalizarem, peça aos que se sentirem à vontade, que compartilhem as respostas oralmente com a turma.

Conteúdo Tóxico X Perfil Inspirador

Existem diversos perfis nas redes sociais que são utilizados para inspirar quem os acessa, alguns deles trata-se de depoimentos de pessoas reais. Em vídeos curtos ou breves textos, elas contam como encontraram soluções para problemas da comunidade, superaram traumas e dificuldades, ou conquistaram sonhos que pareciam inalcançáveis. Pergunte aos estudantes “Vocês conhecem perfis nas redes sociais que produzem conteúdos inspiradores?”, “Alguma vez já se emocionaram ou se identificaram com alguma história compartilhada em rede social?”, “Já ajudaram alguém por meio de alguma postagem que encontraram?” etc.

ATIVIDADE 4

Oriente os estudantes na formação de pequenos grupos e encontrarem entre eles, na comunidade escolar, entre seus amigos ou familiares, depoimentos reais e inspiradores de histórias de superação sobre *bullying* e *cyberbullying*. Os estudantes podem exercer diferentes funções no grupo, como redator, fotógrafo, revisor, *social media* etc.

Os registros podem ser feitos em vídeo ou áudio, como também podem ser anotados em uma folha. O importante é que os depoimentos sejam transcritos para serem postados no *blog* da turma ou serem entregues a você, professor. É interessante que os estudantes deem um título ao texto e, se possível, anexem uma foto do interlocutor, seus principais dados e as informações sobre os integrantes do grupo.

Street Art Inspiradora

Inicie com os estudantes perguntando se eles já se sentiram inspirados por alguma obra de arte, seja cinematográfica, musical, uma pintura, uma obra literária etc. O artista brasileiro Eduardo Kobra (1975-) é um dos principais muralistas da atualidade. Além de produzir grafites inspiradores de grandes dimensões em várias cidades do mundo, ele também costuma postar sua arte em páginas nas redes sociais, ampliando seu alcance. Sua obra possui uma identidade visual tão original que o público com mínimo conhecimento de seu trabalho, é capaz de reconhecê-la antes mesmo de ver sua assinatura.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

Obs.: Professor, você e os estudantes podem acessar o site oficial do artista Eduardo Kobra por meio do link no tópico Recursos de apoio para as estratégias de ensino.

Apresente aos estudantes alguns trabalhos do Kobra, como “Coexistência”, “Ellis Island”, “Tolerância” e “Martin Luther King”, você pode dar ênfase à obra “Olhar de paz”. Todas elas são obras que têm por objetivo transmitir uma mensagem de paz e não-violência, mas nessa, especificamente, ele retrata personalidades históricas que lutaram contra a violência.

ATIVIDADE 5

Peça para que os estudantes pensem em como transmitir uma mensagem para combater o *bullying* e o *cyberbullying* por meio de um desenho feito por eles digitalmente ou manualmente em uma folha ou suporte outro suporte. Se possível, a atividade deve ser digitalizada em um formato para um *post* no *blog* da turma, feito pelo estudante *social media* responsável por esta atividade. Os trabalhos também podem ser expostos no ambiente escolar. Deixe-os trabalhar em duplas para trocarem ideias e para que um auxilie o outro com suas habilidades.

Obs.: Estas estratégias são algumas das possibilidades para esta etapa. Para alcançar o objetivo de aprendizagem da seção, é importante que você, professor, considere a sua realidade escolar e opte pelas opções mais adequadas, diante dos conteúdos sugeridos

RECURSOS DE APOIO PARA AS ESTRATÉGIAS DE ENSINO

LEITURA



Brasil aparece como um dos dez países que mais censura a internet no mundo

<https://shre.ink/mkZu> > Acesso em: 23/08/2022.



Bullying e cyberbullying nas escolas: ação, consequências, reflexão e prevenção

<https://shre.ink/mT4q> > Acesso em: 23/08/2022.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS
CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS

MÍDIAS DIGITAIS



Censura política à música popular brasileira: as ações da censura na ditadura civil-militar à MPB

<https://www.cp2.g12.br/ojs/index.php/encontros/article/view/656/556>>

Acesso em: 23/08/2022.



Cyberbullying

<https://brasilecola.uol.com.br/sociologia/cyberbullying.htm> >

Acesso em: 23/08/2022.



Eduardo Kobra

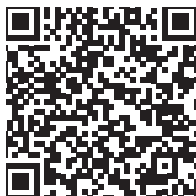
<https://www.eduardokobra.com/> > Acesso em: 23/08/2022.



Instagram diz que vai esconder comentários considerados ofensivos

<https://shre.ink/mTYY> > Acesso em: 23/08/2022.

EXIBIÇÃO DE VÍDEOS



Podcast: o que é e como fazer um de qualidade em 5 passos

<https://resultadosdigitais.com.br/marketing/como-criar-um-podcast/> >

Acesso em: 23/08/2022.



Histórias de terapia

<https://www.youtube.com/c/terapiahistorias> >

Acesso em: 23/08/2022.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS
CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS
MÍDIAS DIGITAIS

APLICATIVOS E SITES



Audacity (editor de áudio para PC)

<https://www.audacityteam.org/download/> > Acesso em: 23/08/2022.



CapCut (editor de vídeo para Android)

<https://shre.ink/m8yw> > Acesso em: 23/08/2022.



Dia da Internet segura

<https://www.safernet.org.br/site/sid2022/recursos>>

Acesso em: 23/08/2022.



Dolby On (editor de áudio para Android)

<https://shre.ink/m8yX> > Acesso em: 23/08/2022.



nShot (editor de vídeo para Android)

<https://inshot.com/> > Acesso em: 23/08/2022.



Internet segura

<https://internetsegura.br/> > Acesso em: 23/08/2022.



ShotCut (editor de vídeo para PC)

<https://shotcut.org/> > Acesso em: 23/08/2022.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

ESTUDANTE EM AÇÃO

- *Podcast* sobre os movimentos da Música Brasileira;
- Videoclipe ou capa de single de música com temas relevantes;
- Autoavaliação da postura nas redes sociais;
- Transcrição de depoimentos sobre *bullying* ou *cyberbullying*;
- Desenho comunicando o combate ao *cyberbullying*.



AVALIAÇÃO

Professor, lembre-se sempre de que você pode variar os instrumentos de avaliação, desde que eles foquem nos objetivos de aprendizagem. Para o segundo objetivo, conforme no primeiro, as atividades sugeridas nas estratégias de ensino podem ser utilizadas como instrumentos avaliativos.

Com o podcast, primeiro verifique se os grupos apresentaram as informações encontradas de forma clara e objetiva; se utilizaram na gravação elementos importantes em sua comunicação, como entonação, articulação, dicção, ritmo, volume de voz etc.; se houve domínio do tema pesquisado; adequação do discurso ao público alvo; se o uso da linguagem e a estrutura foram apropriados para um *podcast* de 5 a 10 minutos; se a edição e originalidade do trabalho finalizado foram atrativas a fim de despertar o interesse do público alvo.

Na atividade do videoclipe ou capa de single, observar se o estudante pesquisou e optou por uma música com um tema importante para a sociedade; se identificou este tema e o interpretou por meio da letra; se selecionou intencionalmente imagens que se conectassem à letra da música; se manipulou e articulou os recursos escolhidos de forma criativa e original.

Na transcrição do depoimento sobre bullying e cyberbullying, você pode avaliar se o estudante escreveu a história construindo uma narrativa coerente e adequada; se adaptou o depoimento oral para a linguagem escrita e se exerceu uma função no grupo de forma colaborativa.

Já no desenho ou pintura de combate ao bullying e cyberbullying, verificar se o estudante se comunicou por meio de uma linguagem não-verbal; se articulou seus conhecimentos prévios com os recursos disponíveis para realizar uma produção esteticamente compreensível e criativa; se houve preocupação em tratar o tema de forma ética e responsável; se a produção poderia ser adaptada para se tornar um post em rede social.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

É importante separar um momento para a autoavaliação e reflexão sobre o que foi aprendido pelos estudantes e o que foi aplicado, por você, professor, se as estratégias de ensino funcionaram ou precisam ser repensadas.

No desenvolvimento da seção se os estudantes exploraram as funcionalidades das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) de forma criativa, ética e responsável; se houve apropriação e utilização das técnicas com intencionalidade.

Tanto você, professor, quanto os estudantes devem saber os critérios que serão avaliados, então sugerimos um exemplo de rubrica a seguir.

Esta rubrica pode ser utilizada e adaptada de acordo com os instrumentos avaliativos que forem utilizados em seu contexto escolar para contemplar as atividades realizadas e os diferentes níveis de compreensão alcançados pelo estudante.

Atividade	Desenvolvido	Desenvolvido parcialmente 5-6	Bem desenvolvido 7- 8	Integralmente desenvolvido 9-10
Podcast (pesquisa, roteiro e gravação ou apresentação)	Apenas realizou a pesquisa.	Escreveu o roteiro, mas não realizou a gravação/apresentação.	Escreveu o roteiro e realizou a gravação/apresentação de forma adequada.	Produziu um podcast editado de forma criativa e interessante com conteúdo bem elaborado.
Videoclipe ou capa de single (articulação entre música e imagens)	Trouxe apenas a sugestão de uma música, mas não deu continuidade à atividade.	Escolheu a música, mas as imagens não são relacionadas à letra.	Vinculou letra de música e imagens e apresentou de maneira apropriada e intencional.	A articulação entre letra de música e imagens foi realizada de forma clara, criativa e excelente.
Depoimento sobre bullying ou cyberbullying (transcrever uma história)	Não apresentou os depoimentos.	Encontrou depoimentos, mas não transcreveu.	Selecionou os depoimentos e transcreveu a história.	Transcreveu a história de forma criativa e cativante.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

Combate ao bullying e cyberbullying <i>(intencionalidade e criatividade em produção autoral de desenho)</i>	Sugeriu um tema para retratar e esboçou.	Entregou o desenho sem finalizar.	Finalizou a atividade articulando elementos das artes visuais com a mensagem escolhida.	Transmitiu a mensagem por meio do desenho de forma criativa e inovadora.
---	--	-----------------------------------	---	--



INTEGRAÇÃO

HABILIDADE DA ÁREA INTEGRADA

(EMIFCHS02) Levantar e testar hipóteses sobre temas e processos de natureza histórica, social, econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional, nacional e/ou global, contextualizando os conhecimentos em sua realidade local e utilizando procedimentos e linguagens adequados à investigação científica.

ENCAMINHAMENTOS DO TRABALHO INTEGRADO

A Área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas integra essa Trilha de Aprendizagem, trabalhando com os estudantes a percepção sobre a ocupação do espaço urbano pela arte.

A reportagem de 2017 do site da BBC “**De crime a arte: a história do grafite nas ruas de São Paulo**” (*verifique o link no tópico Aprofundamento para a prática integrada*), traz um anúncio feito pelo então prefeito da cidade, de que um grafite seria apagado como parte de um programa chamado “São Paulo Cidade Linda”. A notícia também relata que ele afirmou que assim como a arte fica nos museus, o grafite também deve ficar em “lugares adequados”.

Em contrapartida, a reportagem de 2020 da revista Projeto “**Festival de realidade aumentada resgata obras apagadas em São Paulo**” (*verifique o link no tópico Aprofundamento para a prática integrada*), fala sobre a primeira edição de um festival chamado “Fest.AR – Graffitis Apagados de São Paulo”.

Durante o festival, o público interessado baixava um aplicativo gratuito que indicava locais de antigos grafites na cidade de São Paulo e com o direcionamento do aparelho para o local era possível visualizar a obra que um dia esteve ali. Além disso, pelo aplicativo era possível fotografar, filmar e colocar-se no cenário antigo.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

Pergunte aos estudantes se eles acham que a arte possui espaços delimitados ou se ela pode ocupar qualquer espaço. Se eles concordam que existem lugares adequados. E tendo em vista o próprio nome do projeto “São Paulo Cidade Linda”, citado na primeira reportagem, o que seria uma cidade linda?

Proponha aos estudantes que se organizem em grupos que representem os artistas, os governantes, parte da comunidade que é a favor da arte ter espaços delimitados na cidade e a parte da comunidade que defende a liberação dos espaços para a arte. Em um debate com apresentações criativas utilizando recursos digitais, cada um deve defender seus pontos de vista com seus argumentos.

Durante o festival, o público interessado baixava um aplicativo gratuito que indicava locais de antigos grafites na cidade de São Paulo e com o direcionamento do aparelho para o local era possível visualizar a obra que um dia esteve ali. Além disso, pelo aplicativo era possível fotografar, filmar e colocar-se no cenário antigo.

Pergunte aos estudantes se eles acham que a arte possui espaços delimitados ou se ela pode ocupar qualquer espaço. Se eles concordam que existem lugares adequados. E tendo em vista o próprio nome do projeto “São Paulo Cidade Linda”, citado na primeira reportagem, o que seria uma cidade linda?

Proponha aos estudantes que se organizem em grupos que representem os artistas, os governantes, parte da comunidade que é a favor da arte ter espaços delimitados na cidade e a parte da comunidade que defende a liberação dos espaços para a arte. Em um debate com apresentações criativas utilizando recursos digitais, cada um deve defender seus pontos de vista com seus argumentos.

Após a realização desta atividade, peça para que os estudantes investiguem sobre o próprio ambiente escolar. Onde a arte é permitida na escola? Onde ocorrem exposições, apresentações, grafites, intervenções e instalações? Eles podem consultar a equipe diretiva e registrar as informações levantadas em uma folha ou documento digital. O estudante social media selecionado deve postar o documento no drive da turma.

APROFUNDAMENTO PARA A PRÁTICA INTEGRADA



Artigo - Graffiti: Uma etnografia dos atores da escrita urbana de Curitiba

<https://shre.ink/mYRt>. Acesso em 05/08/2022.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS
CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS
MÍDIAS DIGITAIS



Artigo - A rua respira arte!: uma antropologia do graffiti
<https://shre.ink/mYRp>. Acesso em 05/08/2022.



Artigo - Nas tramas das artes urbanas: uma pesquisa etnográfica com praticantes do grafite na cidade de Porto Alegre/RS
<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/189127>. Acesso em 05/08/2022.



Reportagem - De crime a arte: a história do grafite nas ruas de São Paulo
<https://www.bbc.com/portuguese/internacional-38766202>.
Acesso em 08/08/2022.



Reportagem - Festival de realidade aumentada resgata obras apagadas em São Paulo
<https://shre.ink/mYvL>. Acesso em 08/08/2022.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS
CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS
MÍDIAS DIGITAIS

ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

2º

TRIMESTRE

NÚCLEOS DE PRODUÇÃO E PRÁTICAS CRIATIVAS

EIXO ESTRUTURANTE

PROCESSOS CRIATIVOS

(EMIFCG06) Difundir novas ideias, propostas, obras ou soluções por meio de diferentes linguagens, mídias e plataformas, analógicas e digitais, com confiança e coragem, assegurando que alcancem os interlocutores pretendidos.

HABILIDADE DA ÁREA

(EMIFLGG06) Propor e testar soluções éticas, estéticas, criativas e inovadoras para problemas reais, utilizando as diversas línguas e linguagens (imagens estáticas e em movimento; línguas; linguagens corporais e do movimento, entre outras), em um ou mais campos de atuação social, combatendo a estereotipia, o lugar-comum e o clichê.

EIXO ESTRUTURANTE

EMPREENDEDORISMO

(EMIFCG10) Reconhecer e utilizar qualidades e fragilidades pessoais com confiança para superar desafios e alcançar objetivos pessoais e profissionais, agindo de forma proativa e empreendedora e perseverando em situações de estresse, frustração, fracasso e adversidade.

HABILIDADE DA ÁREA

(EMIFLGG10) Avaliar como oportunidades, conhecimentos e recursos relacionados às várias linguagens podem ser utilizados na concretização de projetos pessoais ou produtivos, considerando as diversas tecnologias disponíveis e os impactos socioambientais.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DO 2º TRIMESTRE

1 Vivenciar e propor processos de criação autorais, individuais e coletivos em diferentes mídias digitais, utilizando as linguagens (artísticas, corporais, verbais, entre outras), para interagir no contexto das redes

2 Avaliar oportunidades disponíveis nas mídias digitais e sua utilização na concretização de projetos pessoais e/ou profissionais de modo estratégico.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS



CONHECIMENTOS PRÉVIOS

- Noções de movimento corporal (espaço, tempo, peso e fluência)
- Experiência de criação coreográfica; improvisação e jogos teatrais;
- Conhecimentos de fotografia, gravação e edição de áudio e vídeo;
- Tecnologias digitais (aplicativos, *sites* de busca, editor de texto, criador/editor de apresentações/*slides*)
- Produção e edição de textos escritos e multissemióticos.

Objetivo de Aprendizagem	Objetos do Conhecimento	Sugestões de Conteúdos
1. Vivenciar e propor processos de criação autorais, individuais e coletivos em diferentes mídias digitais, utilizando as linguagens (artísticas, corporais, verbais, entre outras), para interagir no contexto das redes sociais.	Elementos das Linguagens Artísticas. Processos de Criação. Contextos e práticas. Arte e Tecnologia. Prática de oralidade: Planejamento, produção e edição de textos escritos e multissemióticos.	Improvisação artística individual e coletiva. Fotorrealismo e Hiper-realismo. Desenho, pintura, vídeo, fotografia etc. Recursos e tecnologias digitais. Situação de interação social do texto oral. Estratégias de engajamento em redes sociais.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS



PROBLEMATIZANDO

Caro professor,

O processo criativo é repleto de vivências e experimentações para descobrir modos de fazer, transformando as ideias em práticas. Nem todas são as mais apropriadas para atingir nossos objetivos. É preciso explorar possibilidades para selecionar as que melhor se alinham a nossa intencionalidade.

De que maneira as linguagens artísticas têm sido utilizadas nas redes sociais? Como usar a arte para proporcionar espaço para o desenvolvimento da imaginação? De que forma pode-se construir um repertório artístico para ser original e inovar? É possível unir práticas de diferentes linguagens na elaboração de produções para expressar ideias?

A prática pedagógica pode auxiliar o estudante a construir um repertório artístico e cultural. Para inovar, primeiro é preciso conhecer e assim ter referências e selecionar. É necessário orientar os estudantes em um raciocínio criativo, para desenvolverem a autonomia na elaboração de soluções e expressões de ideias artísticas como prática social.



ESTRATÉGIAS DE ENSINO

Nesta segunda seção, o produto será um perfil da turma em uma **rede social online de compartilhamento de fotos e vídeos** (*verifique a sugestão no tópico Recursos de apoio para as estratégias de ensino*) para divulgar os trabalhos que forem indicados, que contribuíram em uma intervenção social e incentivaram o protagonismo do estudante. Ele será administrado por você, professor e por um estudante que será o social media (responsável pela gestão da rede social para uma determinada atividade).

As atividades feitas manualmente podem continuar sendo organizadas em uma pasta individual compondo um portfólio.

TEATRO DE IMPROVISÇÃO E CRIATIVIDADE

Professor, inicie perguntando aos estudantes “Quem se considera criativo?” e “Do que você precisa para criar?”. A improvisação pode ser um estímulo para a criatividade dos artistas, seja no desenho, na dança, na música ou no teatro. Em se tratando da história do teatro, ela começa a ser utilizada como técnica de criação no século XVI, por meio da *Commedia dell’arte*, onde os roteiros continham o básico sobre as ações das personagens, mas os atores e atrizes improvisavam diálogos e movimentações em cena.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

Exercícios de improvisação auxiliam a criar repertório, explorar a criatividade e a tomar decisões. É preciso estar disponível e atento para reagir aos estímulos e referências propostos nas atividades.

Nas mídias sociais um tipo de vídeo que se popularizou é o *unboxing*. Trata-se de uma estratégia de *marketing* onde o dono de um perfil na rede social se filma desembalando um produto recebido. Esse tipo de conteúdo, geralmente é patrocinado, mas deseja passar ao público uma ideia de surpresa e improvisado.

ATIVIDADE 1

Para esta atividade, você pode aproveitar a ideia do *unboxing*, preparando uma caixa com vários objetos diferentes (materiais escolares, utensílios de praia, acessórios, itens esportivos, de cozinha, de higiene pessoal etc.) que serão utilizados em uma atividade de improvisação para contar histórias. Os próprios estudantes podem colaborar trazendo os objetos para a caixa.

Com todos sentados em círculo, você começa a contar uma história e o estudante que está ao lado, continua. Ele receberá a caixa com os objetos e o primeiro que ele retirar dela deverá ser inserido na história que está sendo contada, de forma criativa e inusitada. A caixa deve passar pelos estudantes, um por um para que lidem com o improvisado do *unboxing*.

A Linguagem Teatral Na Internet

Professor, pergunte aos estudantes “Quem já foi ao teatro?”, “Quem já assistiu a uma peça teatral na rua ou na escola?”, “Quem já atuou em uma peça teatral?”, entre outras. Fale um pouco sobre a origem do teatro na Grécia Antiga como uma das primeiras manifestações artísticas da humanidade. As encenações funcionam como uma espécie de espelho para a sociedade, proporcionando tanto entretenimento, como reflexão sobre experiências sociais e culturais. Aborde sobre as contribuições do teatro para quem atua e para quem assiste, o desenvolvimento do lado lúdico, da imaginação e da criatividade.

Auxilie os estudantes a perceberem que atualmente diferentes plataformas na Internet têm usuários que utilizam essa linguagem artística para interpretar temas diversos, dublar áudios e criar histórias de ficção expondo suas performances. Vários perfis geram conteúdo para o entretenimento e reflexão de quem os acessa. Os estudantes podem sugerir exemplos de perfis ou canais que eles conhecem, que produzem conteúdo utilizando a linguagem teatral (*Verifique a sugestão de reportagem sobre o tema no tópico Recursos de apoio para as estratégias de ensino.*)

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

ATIVIDADE 2

Para esta atividade peça aos estudantes que selecionem previamente trechos curtos de filmes, desenhos ou séries para serem exibidos sem áudio para a turma. De acordo com a quantidade de personagens que aparecem na cena, escolha os estudantes para participarem. Eles devem criar os diálogos oralmente entre as personagens de forma improvisada. É possível sugerir temas ou deixar que surjam espontaneamente.

ATIVIDADE 3

Com os estudantes divididos em grupos, faça uma proposta para que contêm uma história simples com três imagens corporais em pausa, ou seja, poses congeladas que poderiam ser fotos. Fale com eles sobre a linguagem das HQ's e tirinhas de jornal, onde com apenas três quadrinhos é possível contar uma história com começo, meio e fim. A regra é que além de não poderem se mexer na pose, eles não devem usar a linguagem oral e nem a escrita, apenas a linguagem corporal para contar a história.

Durante a apresentação de cada grupo, os estudantes que estão assistindo, devem fechar os olhos entre cada pose e abrir apenas quando o grupo já houver se organizado para cada uma. Caso seja viável, o estudante *social media* da atividade deve registrar com a câmera de um *smartphone* as três imagens de cada grupo para postar no *drive* e no perfil da turma. Após as apresentações, os outros estudantes devem contar o que conseguiram entender de cada história e sugerir um título para ser postado junto às fotos.

Realidades Questionáveis

Comente com os estudantes sobre as mídias sociais serem um território onde se postam imagens e vídeos que podem ter diferentes interpretações ou conter alterações e edições realizadas pelo próprio autor das imagens ou por outros, produzindo realidades questionáveis.

Mostre a obra “A traição das imagens” (1929), do artista surrealista René Magritte (1898-1967), que traz a famosa imagem de um cachimbo com uma legenda que diz “*Ceci n’est pas une pipe*”, traduzida como “Isto não é um cachimbo”. Esta pintura possibilita inúmeras reflexões, como o fato daquele realmente não ser um cachimbo em si, mas a representação de um.

No início do século XX, o Surrealismo surgiu como forma dos artistas buscarem uma arte que fugisse do controle do consciente. O trabalho de Magritte utilizava técnicas de pintura para desafiar a lógica em obras inesperadas e por vezes, perturbadoras. Apresente aos estudantes outras obras do artista belga, como “A condição humana” (1933), “Não deve ser reproduzido” (1937) e “O espelho falso” (1928), deixe que os estudantes apreciem e falem sobre suas percepções.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

ATIVIDADE 4

Peça para que os estudantes pensem em um sonho que eles tenham, que seja considerado impossível para a realidade local, algo que eles desejariam que acontecesse, mas que de fato, parece surreal demais. Eles devem pesquisar imagens em diferentes fontes (livros, revistas, catálogos, jornais, fotografias etc.) para realizar uma composição por meio do recorte e da colagem, como também pode ser uma arte digital por meio de um aplicativo de criação de desenho ou *design*.

Caso deseje, esta atividade pode ser inspirada nas obras do Magritte, como trabalhos de releitura. Cada um deve dar um título à sua produção e uma breve descrição de um parágrafo para ser postada pelo estudante *social media* desta atividade no perfil e no *drive* da turma junto ao trabalho. Se for realizada manualmente, ela pode ser exposta no ambiente escolar para a apreciação de toda a escola e depois, guardada no portfólio do estudante.



ESTRATÉGIAS DE ENSINO

EXPOSIÇÃO DA REALIDADE

Professor, pergunte aos estudantes se eles costumam registrar os eventos que acontecem com eles para postar vídeos e fotos na Internet. As redes sociais são uma forma de dar voz às pessoas comuns, tornando o que ocorre em suas rotinas objetos de exposição. Na arte, existem artistas que tentam capturar o momento e “congelar” a realidade sendo fiéis ao que veem. Alguns deles trabalham com fotorrealismo e hiper-realismo. Em 2019 O CCBB do Rio de Janeiro recebeu a exposição “**50 anos de realismo - do fotorrealismo à realidade virtual**” (verifique o *link* no tópico **Recursos de apoio para as estratégias de ensino**).

Aproveite para perguntar aos estudantes “Quais fotos vocês escolhem para postar?”, “Vocês costumam registrar eventos especiais e acontecimentos do dia a dia?”, “É possível capturar os momentos como eles de fato ocorreram?” etc. Às vezes o que se almeja é mostrar a realidade, mas alguns conteúdos publicados despertam a imaginação de quem vê, gerando especulações sobre a vida de quem postou.

ATIVIDADE 5

Solicite aos estudantes que tragam para a sala de aula alguma foto de seu acervo pessoal em que apareça pelo menos uma pessoa e que possa despertar a curiosidade de quem vê. Em seguida, escolha junto a eles, algumas fotos e apresente-as para toda a turma. Nesta atividade de escrita criativa, cada um deve escrever uma história breve em uma folha ou documento digital sobre o que supostamente teria ocorrido antes daquela foto. O importante

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

é deixar a imaginação e a criatividade fluírem, fazendo uma conexão da história criada até o momento da foto. Após finalizarem a escrita, oriente os estudantes a formarem duplas ou trios para compartilharem as histórias que inventaram. O estudante *social media* deve postar as fotos e os textos no *drive* da turma, em outros casos, os textos devem ser guardados no portfólio do estudante.

Ficção X Realidade

Aproveite o momento para refletir com a turma sobre a veracidade dos perfis nas redes sociais, questionando “Vocês já postaram uma foto na Internet que disfarçava suas reais emoções?”, “O que as pessoas publicam no mundo virtual é sempre real?”, entre outras.

Nas artes cênicas, o trabalho do ator pode ser tão primoroso, que o público não consegue diferenciar a vida ficcional da real. Peça para que os estudantes compartilhem oralmente sobre atores e personagens marcantes em obras que conheçam (filmes, séries, peças, novelas etc.).

Uma sugestão é trabalhar com o trailer ou trechos do documentário de 2007 “**Jogo de Cena**” (*verifique o link no tópico Recursos de apoio para as estratégias de ensino*), dirigido pelo cineasta brasileiro Eduardo Coutinho (1933-2014).

O filme contém o depoimento de várias mulheres (atrizes ou não) em primeira pessoa sobre temas diversos. Uma curiosidade é que algumas contam suas próprias vivências, já outras interpretam a história de outra mulher. Por meio da edição, o diretor deixa a dúvida para o público sobre o que é realidade ou fantasia. Ao final dialogue com os estudantes sobre suas percepções.

ATIVIDADE 6

Oriente os estudantes a se dividirem em trios para compartilhar oralmente entre eles sobre um dia extraordinário de suas vidas, em que tenha acontecido uma situação engraçada, uma viagem a um lugar diferente, uma surpresa boa ou ruim, desde que seja algo marcante vivenciado em sua própria história.

Em um segundo momento, eles devem escrever o que contaram em um documento digital ou em uma folha. Dois estudantes devem trocar de história um com o outro para memorizar e contar em um vídeo como se fosse a própria, ou seja, em primeira pessoa. O outro estudante gravará a própria história. Ao contá-la, todos devem tentar passar veracidade e convencer o público de que aquela narrativa o pertence. Os vídeos e textos devem ser postados pelo estudante *social media* desta atividade no *drive*. Caso não seja possível realizar as gravações, a atividade pode ser feita em sala de aula e os textos guardados no portfólio individual do estudante.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

ATIVIDADE 7

Peça aos estudantes que criem um pôster para cada história contada e coloquem um título. Este pôster pode ser feito digitalmente por meio de aplicativos de design ou por meio de um desenho compondo o portfólio do estudante.

O estudante social media desta atividade deve armazenar os pôsteres e os vídeos no drive, como também é possível fazer publicações no perfil da turma, inclusive realizando enquetes para a interação dos seguidores. Professor, você e os estudantes podem organizar uma forma de exibi-los à turma e após assisti-los, deixe que tentem adivinhar quem é o único de cada trio que está contando a própria história.

Obs.: Estas estratégias são algumas das possibilidades para esta etapa. Para alcançar o objetivo de aprendizagem da seção, é importante que você, professor, considere a sua realidade escolar e opte pelas opções mais adequadas, diante dos conteúdos sugeridos.

RECURSOS DE APOIO PARA AS ESTRATÉGIAS DE ENSINO

EXIBIÇÃO DE VÍDEOS



Eduardo Coutinho | Sangue Latino

<https://www.youtube.com/watch?v=IOL4T06kQ-g> >

Acesso em: 24/08/2022.



O que o René Magritte (não) quis mostrar

<https://www.youtube.com/watch?v=0YqHHf7t8RE> >

Acesso em: 24/08/2022.



Trailer "Jogo de cena"

<https://www.youtube.com/watch?v=i2UbAt6ITL8> >

Acesso em: 24/08/2022.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS
CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS
MÍDIAS DIGITAIS

PODCAST



O trabalho do ator sobre si mesmo

<https://www.youtube.com/watch?v=YiGbOsBGWXU> >

Acesso em: 24/08/2022.

RECURSOS DE APOIO PARA AS ESTRATÉGIAS DE ENSINO

LEITURA



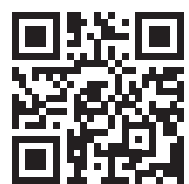
10 obras para compreender René Magritte

<https://www.culturagenial.com/obras-magritte/>. Acesso em: 01/08/2022.



50 anos de Realismo - do fotorrealismo à realidade virtual | CCBB RJ

<https://shre.ink/m4Ow>. Acesso em: 15/08/2022.



Dos vídeos como professora às telas da Globo: Saiba quem é o influenciador Diego Cruz

<https://shre.ink/m5v0>. Acesso em: 15/08/2022.



Isto não é um cachimbo: Como o surrealista belga Magritte nos fez repensar a realidade

<https://arteref.com/arte-no-mundo/este-nao-e-um-cachimbo-como-o-surrealista-belga-magritte-nos-fez-repensar-a-realidade/>

Acesso em: 01/08/2022.



Quem são o Pierrô, o Arlequim e a Colombina?

<https://shre.ink/m4V4>. Acesso em: 15/08/2022.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

APLICATIVOS E SITES



Instagram (rede social de compartilhamento de fotos e vídeos)
<https://www.instagram.com>. Acesso em: 15/08/2022.

ESTUDANTE EM AÇÃO

- Estudante *social media* (responsável pela gestão do *drive* e do *blog* em determinadas atividades);
- Exercício de improvisação (*unboxing*);
- Dublagem de vídeos de filmes, desenhos e séries;
- História em três poses congeladas;
- Arte em colagem sobre sonho impossível/surreal;
- Escrita criativa de história prévia para uma foto;
- Troca de histórias sobre um dia extraordinário;
- Pôster de divulgação da história de um dia extraordinário.



AVALIAÇÃO

Caro professor, você pode escolher os instrumentos de avaliação que forem mais apropriados em seu contexto e que enfatizem o objetivo de aprendizagem. Nesta segunda seção, para o primeiro objetivo sugerem-se atividades realizadas nas estratégias de ensino.

No exercício de improvisação do unboxing para contar uma história, verifique se o estudante identificou soluções para adequar o objeto à história; se progrediu na temática da história; se expressou-se utilizando a linguagem oral e gestual com desenvoltura e fluência; se improvisou e fez uso da criatividade.

Na atividade de dublagem de filmes, desenhos ou séries, observe se o estudante colaborou com a equipe; se improvisou articulando informações e conhecimentos; se interpretou e colocou entonação nas falas; se difundiu suas ideias com clareza e se respeitou o tempo do vídeo adequando ao tempo das falas.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

Com a história contada em três poses congeladas, averigüe se o estudante expressou-se utilizando a linguagem corporal; se construiu uma história com começo, meio e fim; se colaborou e trabalhou em equipe; se apresentou-se com desenvoltura e intencionalidade.

Na produção da colagem sobre um sonho impossível/surreal, verifique se o estudante selecionou uma temática do seu contexto; se transmitiu e valorizou sua ideia por meio da linguagem das artes visuais; se utilizou com criatividade e responsabilidade as materialidades escolhidas; se pesquisou e experimentou diferentes materialidades; se expressou-se e criou com autonomia e originalidade; se foi cuidadoso com as etapas do processo criativo.

Na prática de escrita criativa de uma história prévia para uma foto; observe se o estudante contribuiu compartilhando uma foto de seu arquivo pessoal; se elaborou um texto original que se conectou à foto; se construiu uma narrativa que despertou o interesse do leitor; se criou individualmente valorizando suas próprias ideias e imaginação.

Na atividade em trios sobre o dia extraordinário averigüe se o estudante compartilhou sua história de forma colaborativa com os colegas; se utilizou uma narrativa coerente em sua escrita e fala; se captou o interesse do público com recursos expressivos; se manteve contato visual com a câmera na gravação do vídeo; se utilizou um tom de voz audível; se falou com naturalidade e utilizou linguagem gestual para expressar-se; se criou um pôster articulando diferentes elementos das linguagens para passar sua ideia com intencionalidade; se foram utilizadas ferramentas digitais na produção e apresentação da atividade.

No desenvolvimento da seção, veja se os estudantes exploraram as funcionalidades das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) de forma criativa, ética e responsável; se houve apropriação e utilização das técnicas com intencionalidade.

Professor, lembre-se de dedicar um momento para a autoavaliação, assim será possível refletir sobre as estratégias adotadas por você e sobre o que foi aprendido pelos estudantes. Sempre deixe claro os critérios de avaliação, a seguir sugerimos uma rubrica.

Esta rubrica é uma sugestão que pode ser aplicada e adaptada de acordo com as necessidades dos estudantes na realidade da sua escola.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS
CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS

MÍDIAS DIGITAIS

Atividade	Desenvolvido	Desenvolvido parcialmente 5-6	Bem desenvolvido 7-8	Integralmente desenvolvido 9-10
Unboxing para contar uma história <i>(participação e interação)</i>	Apenas assistiu outros colegas, mas não participou na história.	Participou contando a história, mas não conseguiu inserir o objeto da caixa na narrativa.	Envolveu-se na atividade, mas teve dificuldade em manter a atenção do público.	Entrou na história com criatividade, contemplou o uso do objeto na narrativa mantendo o público atento e curioso.
Dublagem de filmes, desenhos ou séries <i>(improvisação e desenvoltura)</i>	Apenas selecionou os vídeos.	Participou da atividade, mas não com a intencionalidade apropriada.	Criou os diálogos de forma improvisada com pouca desenvoltura.	Se destacou na originalidade e segurança em sua capacidade de improvisar.
Três poses congeladas <i>(narrativa por meio de expressão corporal)</i>	Teve dificuldade na escolha da história e não conseguiu apresentar a atividade finalizada.	Escolheu a história, mas não se restringiu à linguagem corporal para apresentá-la.	Compreendeu a proposta e apresentou de forma adequada.	Apresentou-se com dedicação, criatividade e originalidade junto ao grupo.
Arte do sonho impossível <i>(produção, criatividade e intencionalidade)</i>	Realizou apenas o esboço da atividade.	Escolheu as imagens, mas não conseguiu finalizar a colagem.	Criou a colagem, expressou suas ideias com as imagens, o título e o parágrafo descritivo.	Dedicou-se na produção da colagem demonstrando interesse e dedicando-se ao acabamento e finalização.
História prévia para uma foto <i>(escrita criativa)</i>	Trouxe uma foto, mas não participou do restante da atividade.	Criou uma história que não se conectou à foto no final.	Escreveu uma história que se finalizava na foto.	Demonstrou originalidade e imaginação na criação da história prévia para a foto.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

Dia extraordinário (apresentação e utilização de diferentes linguagens)	Compartilhou com o trio oralmente sobre um dia extraordinário de sua vida.	Escreveu sobre seu dia, compartilhou com o trio, mas não finalizou o pôster e o vídeo.	Colaborou com o grupo, apresentou a história, o vídeo e o pôster foram finalizados.	Apresentou o vídeo e o pôster, demonstrando domínio dos recursos escolhidos.
---	--	--	---	--



INTEGRAÇÃO

HABILIDADE DA ÁREA INTEGRADA

(EMIFCHS04) Reconhecer produtos e/ou processos criativos por meio de fruição, vivências e reflexão crítica sobre temas e processos de natureza histórica, social, econômica, filosófica, política e/ou cultural, em âmbito local, regional, nacional e/ou global.

ENCAMINHAMENTOS DO TRABALHO INTEGRADO

Sugere-se trabalhar com o “**Mito da Caverna**”, história narrada por Platão em “A república” e fazer uma contextualização para os dias atuais. O ser humano, muitas vezes aceita uma realidade distorcida, digna de desconfiança e comporta-se como prisioneiro de *fake news*, sem checar a veracidade das informações e a credibilidade das fontes. Como também, as redes sociais mostram vidas felizes e vivências superficiais, focando na aparência e não na essência das coisas para além do visto.

Discuta com os estudantes quem seriam na atualidade os prisioneiros, a caverna, as sombras e os ecos. O que significa sair da caverna e enxergar a luz do sol? Quais são os problemas encontrados em nosso contexto que se relacionam ao “Mito da Caverna”? O que as mídias sociais te fazem acreditar que você precisa ou que você é? Quais são as verdades questionáveis que as redes impõem?

Os estudantes podem criar uma narração encenada da história, filmá-la e editá-la. O estudante *social media* desta atividade pode postá-la no drive e no perfil da turma para o acesso da comunidade escolar. O vídeo pode ser utilizado para trazer debates relevantes sobre o comportamento das pessoas na nossa sociedade atual.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

APROFUNDAMENTO PARA A PRÁTICA INTEGRADA



A conexão entre o mito da caverna e sua configuração na atualidade
<https://shre.ink/m9rm>. Acesso em: 24/08/2022.



O Mito da Caverna de Platão
<https://www.youtube.com/watch?v=tswloAV-BH0>.
Acesso em: 24/08/2022.

Objetivo De Aprendizagem	Objetos Do Conhecimento	Sugestões De Conteúdos
2. Avaliar oportunidades disponíveis nas mídias digitais e sua utilização na concretização de projetos pessoais e/ou profissionais de modo estratégico.	Contextos e práticas. Arte e Tecnologia. Processos de criação. Práticas discursivas de compreensão e produção oral/escrita: Processos de autoria coletiva de produções textuais orais contemporâneas, com estratégias de remediação, multimídia e transmídia.	Projeção, obras digitais. Estratégias de engajamento Experimentação artística individual e coletiva. Gestão de redes sociais Relação entre ideias e construção de sentido: coerência sintática e estilística. Adequação de gênero ao suporte e aos recursos de transmídia e/ou multimídia. Prospecção de público-alvo.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS



PROBLEMATIZANDO

Caro professor,

As mídias digitais disponibilizam várias oportunidades para quem as utiliza. As linguagens artísticas têm se apropriado desses recursos para se reinventar. É possível que os estudantes se apropriem com responsabilidade dos recursos e benefícios proporcionados por elas, a fim de visualizarem possibilidades estratégicas que se alinhem à seus projetos de vida.

Como as mídias digitais podem ser aliadas para solucionar problemas? Quais produções podem ser impulsionadas por meio delas? De que maneira utilizar os recursos digitais disponíveis na realização de projetos pessoais e/ou profissionais?

No ambiente escolar as tecnologias podem ser aliadas tanto para a aprendizagem, quanto para o desenvolvimento do protagonismo do estudante. Quanto mais se amplia o conhecimento sobre as mídias digitais, mais assertivas podem ser as práticas envolvendo-as.

Ao mesmo tempo, as mídias sociais vêm sendo cada vez mais importantes na divulgação de projetos pessoais e profissionais. Para que estas ferramentas cumpram o seu papel na divulgação de ideias, cabe apresentar aos estudantes estratégias e técnicas de engajamento nas redes sociais. Neste sentido, aspectos como o *Personal Branding*, ou seja, a forma como construímos a imagem pessoal nas redes sociais, bem como de que maneira é constituída a ideia acerca de uma marca ou produto são temas relevantes de branding, é necessário que os estudantes dominem as estratégias de comunicação e engajamento adequadas para cada uma das redes sociais.

Estas estratégias incluem, saber como diferentes redes funcionam, que público as acessa com maior frequência e quais os melhores dias e horários para produzir conteúdo. Reconhecer as formas de linguagem que predominam em cada uma das redes trabalhadas e como utilizá-las em seu favor também é um dos focos de atenção.

Assim, temas como de que forma otimizar o conteúdo para o público-alvo, o uso de palavras chaves marcam este processo, como estabelecer um cronograma de postagens e fidelizar a sua audiência. É importante que o estudante também domine o uso de ferramentas de análise oferecidas pelas plataformas, para compreender como, a partir destas ele pode ter um retorno sobre como seus esforços estão (ou não) atingindo seu público alvo.

LUGARES REAIS NA ARTE

Professor, as redes sociais oferecem a possibilidade de que seus usuários conheçam lugares nunca visitados ou que revisitem locais já conhecidos, funcionando como espécie de vitrine. Pergunte aos estudantes “Vocês seguem perfis de viagens?”, “Já quiseram conhecer algum lugar porque viram algum post?”, “O que faz um lugar chamar a sua atenção?”, “Você já viu algum quadro ou algum filme e desejou estar dentro dele?”, entre outras. Diferentes produções artísticas se inspiram em lugares reais e aproximam o público deles, despertando seu olhar e por vezes, mudando sua percepção.

No Impressionismo e no Pós-impressionismo, muitas vezes os pintores produziam suas obras em ambientes externos, com suas pinceladas rápidas aproveitavam o efeito da luz sobre os elementos presentes naquele espaço. Apresente aos estudantes algumas obras do pintor Vincent Van Gogh (1853-1890), como “Terraço do café à noite” (1888), “Campo de trigo com corvos” (1890), “A ponte Langlois em Arles” (1888) e “A igreja em Auvers” (1890). Você pode utilizar a reportagem **“13 pinturas famosas que foram inspiradas em lugares reais”** (verifique o link no tópico *Recursos de apoio para as estratégias de ensino*).

ATIVIDADE 1

Na região onde moram e estudam, solicite aos estudantes que fotografem os locais que contribuem para que o lugar seja atrativo de forma positiva para quem não conhece. Podem ser locais simples, mas que sejam marcantes para seu contexto e que de alguma forma, tenham vínculo com sua identidade. Caso não seja possível fotografar, eles podem fazer um desenho ou pintura do lugar.

Os registros devem ser compartilhados com a turma e alguns podem ser selecionados para compor uma lista, que pode ser chamada de “Lugares que você precisa valorizar”. Além das imagens, os estudantes devem escrever um breve texto explicando um pouco sobre o porquê daquele determinado local ser valorizado, algo convidativo e que desperte a curiosidade de quem não conhece a região. Todo o material deve ser postado no *drive* da turma pelo estudante *social media* da atividade, como também organizado para um post no perfil da turma. Uma outra possibilidade é organizar uma exposição no espaço escolar e depois cada estudante guardar sua produção em seu portfólio individual.

ATIVIDADE 2

Utilizando os registros feitos pelos estudantes na atividade anterior, oriente-os para que se dividam em grupos e elaborem uma *playlist* pensando em relacionar cada local da lista com uma música. Eles podem criar a *playlist* diretamente em uma plataforma de *streaming* de música ou escrevê-la em uma folha.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

Intervenção Artística

A intervenção é uma manifestação de arte na atualidade que pode ser híbrida, mesclando diversas linguagens artísticas (artes visuais, artes cênicas, música etc.). Esse tipo de produção artística dialoga com o espaço e possui caráter efêmero, ou seja, temporário. Há uma aproximação da arte com a vida comum, abrindo a possibilidade de mudar a percepção de quem passa por um determinado local.

Atualmente, muitos usuários de redes sociais gravam vídeos de dança para serem publicados em seus perfis, às vezes como uma brincadeira ou uma espécie de *challenge* (desafio). Pergunte aos estudantes: “Vocês já assistiram vídeos de dança na Internet?”, “Já copiaram alguma coreografia que viram em uma rede social?”, “Alguém já gravou e publicou um vídeo em que apareça dançando?”, “É possível utilizar a dança para transformar a percepção de alguém que passa por um espaço?”.

ATIVIDADE 3

Professor, oriente os estudantes a organizarem grupos para escolher um espaço da escola e uma música. Eles devem criar uma pequena coreografia de um minuto onde trabalhem com movimentos do seu cotidiano, explorando ações comuns do dia a dia em sua expressão corporal. As movimentações devem de alguma forma interagir com o ambiente escolhido, além de articularem fatores do movimento (espaço, peso, tempo e fluência). Quando as coreografias estiverem finalizadas, organize com os estudantes pequenas apresentações no ambiente escolar, previamente combinadas com a equipe diretiva, mas que terão como objetivo surpreender a rotina comum. Promova as condições para que as apresentações sejam filmadas e postadas no Instagram e no drive da turma pelo estudante *social media* desta atividade.

Arte “Instagramável”

As mídias sociais provocaram impactos no meio artístico. Alguns artistas têm produzido obras cada vez mais “instagramáveis”, ou seja, que são propositalmente pensadas para que o público interaja de alguma forma, fotografe e poste em suas redes sociais. Fotografar obras de arte, algo que antes era proibido, passou a ser permitido e até incentivado nos ambientes dos museus. A arte tem se adaptado à linguagem da Internet, fomentando novas discussões e proporcionando uma maior visibilidade para as obras por meio do espaço digital. Uma sugestão para abordar o tema é utilizar a reportagem **“Arte mediada por telas: mídias sociais impactam a experiência em museus?”** (*verifique o link no tópico Recursos de apoio para as estratégias de ensino*).

Pergunte aos estudantes se eles já fizeram algum registro de obras de arte em espaços públicos ou privados. Quadros, esculturas, instalações ou grafites. Peça para que eles

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

compartilhem seus registros com a turma. Professor, você também pode compartilhar suas vivências com eles.

ATIVIDADE 4

Nesta atividade pergunte aos estudantes quais seriam alguns elogios que eles gostariam de ouvir sobre eles mesmos no ambiente escolar, vindos de outros colegas, dos professores e funcionários. Eles devem escrever em um mural físico ou digital utilizando um quadro interativo *online*, frases ou palavras que destaquem suas qualidades e habilidades, que os incentivem na concretização de seus projetos futuros.

Deixe que eles selecionem as frases e palavras que mais os motivarem, para a partir delas criarem um ou vários ambientes/murais “instagramáveis” na escola, que podem ser provisórios ou fixos (dependendo das possibilidades). Eles podem utilizar diferentes técnicas e materialidades para produzi-los com frases, desenhos, cores, formas, técnicas de *lettering* etc. mas devem ter a intenção de permitir que o público interaja com a obra.

Os estudantes também devem pensar em uma *hashtag* para ser postada junto às fotos de quem fizer os registros para as redes sociais.

Obs.: Hashtags são palavras chaves utilizadas na Internet para associar uma postagem a um determinado tópico. A palavra ou frase sempre deve estar acompanhada do símbolo cerquilha (ex.: #arte).

Engajamento Nas Redes Sociais

ATIVIDADE 5

Como atividade, pode ser proposta uma competição entre os estudantes, para que, a partir de um tema em comum, diferentes grupos da sala pesquisem e desenvolvam uma estratégia de engajamento em uma rede social de escolha.

Quais conteúdos e horários geram maior engajamento? Qual a rede mais adequada para aquela informação, considerando os recursos disponíveis e o público-alvo?

O resultado final pode ser medido por meio dos relatórios de engajamento ofertados pelas próprias redes. A análise em conjunto destes resultados pela turma irá auxiliar aos estudantes observarem seus pontos fortes e aspectos que merecem maior atenção, além de oferecer insights sobre o funcionamento das redes sociais e do comportamento dos indivíduos em relação às mesmas.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

Projeções Artísticas E Exposições Imersivas

Professor, pergunte aos estudantes “Quem costuma jogar *online*?”, “Já se imaginaram dentro de algum game?”, “Alguém já teve a experiência de assistir a um filme em 3D ou até mesmo 6D?” e “Você sabe o que significa tecnologia imersiva?”. ganhando popularidade no meio artístico, exposições utilizam projetores para criar uma nova relação entre público e arte. Se possível, mostre aos estudantes o vídeo “**Exposições imersivas: a tecnologia que te leva para dentro do quadro**” (verifique o link no tópico *Recursos de apoio para as estratégias de ensino*).

A experiência de imersão em uma exposição artística pode ser divertida, inovadora e proporcionar a aproximação de quem visita, às obras não tão acessíveis, encurtando distâncias.

ATIVIDADE 6

Pensando na ideia de estar em uma realidade desejada, mas que ainda não é real. Peça para que os estudantes escrevam um texto em uma folha ou documento digital, sobre onde se veem daqui há 10 anos com base em seus projetos de vida, reunindo sonhos pessoais e profissionais. O texto pode conter alguns passos que eles precisarão dar para alcançarem estes objetivos. Solicite a eles que compartilhem oralmente com todos. Os textos devem ser postados pelo estudante *social media* no *drive* da turma, como também podem ser guardados no portfólio individual.

ATIVIDADE 7

Em seguida, utilizando os textos escritos pelos próprios estudantes na atividade anterior, oriente-os para que organizem uma exposição imersiva na sala de aula chamada “Sala dos sonhos”. A ideia é produzir desenhos, pinturas, vídeos e montagens que tenham relação com os textos sobre seus projetos de vida, reunindo-os em uma única sala imersiva. Se possível, utilizando projeções, áudios e o que mais a criatividade permitir. Os estudantes devem se dividir em diferentes funções e podem utilizar os recursos que tiverem mais afinidade.

A exposição da “Sala dos sonhos” pode ser organizada para ser visitada por toda a comunidade escolar. Após o término, os estudantes podem participar de uma roda de conversa com os visitantes para falar sobre seus sonhos e projetos. Além disso, o estudante *social media* desta atividade, pode transmitir sua abertura em uma *live* no perfil da turma.

Obs.: Estas estratégias são algumas das possibilidades para esta etapa. Para alcançar o objetivo de aprendizagem da seção, é importante que você, professor, considere a sua realidade escolar e escolha as opções mais adequadas, diante dos conteúdos sugeridos.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS
CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS

MÍDIAS DIGITAIS

RECURSOS DE APOIO PARA AS ESTRATÉGIAS DE ENSINO

APLICATIVOS E SITES



Jamboard (quadro interativo *online*)

<https://jamboard.google.com>. Acesso em: 24/08/2022.



Spotify (*streaming* de música para criar *playlist*)

<https://www.spotify.com>. Acesso em: 24/08/2022.

EXIBIÇÃO DE VÍDEOS



Núcleo Luz na Luz #4 | Intervenção de Dança | 2017

<https://www.youtube.com/watch?v=2HVT2sGVNiw>.

Acesso em: 24/08/2022.



Ambientes instagramáveis: onde o marketing e a arte se encontram

<https://www.youtube.com/watch?v=um2x5NsEAfM>.

Acesso em: 24/08/2022.



Exposições imersivas: a tecnologia que te leva para dentro do quadro

<https://www.youtube.com/watch?v=SLX5ulvbl-M&t=6s>.

Acesso em: 24/08/2022.



Lettering para iniciantes

<https://www.youtube.com/watch?v=91FDYcMJG3M>.

Acesso em: 24/08/2022.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS
CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS
MÍDIAS DIGITAIS



Monetizar no TikTok

https://support.tiktok.com/pt_BR/business-and-creator



Google AdSense

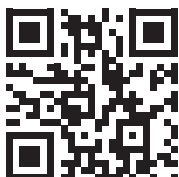
https://www.google.com/intl/pt-BR_br/adsense/start/



Política de Monetização - YouTube

https://www.youtube.com/intl/ALL_br/howyoutubeworks/policies/monetization-policies/

LEITURA



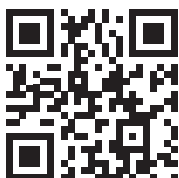
Elementos do movimento na dança

<https://shre.ink/m32c>. Acesso em: 24/08/2022.



13 pinturas famosas que foram inspiradas em lugares reais

<https://shre.ink/m459>. Acesso em: 24/08/2022.



Arte mediada por telas: mídias sociais impactam a experiência em museus?

<https://shre.ink/m4CD>. Acesso em: 24/08/2022.



Exposições imersivas: a tecnologia que te leva para dentro do quadro

<https://shre.ink/m3Xp>. Acesso em: 24/08/2022.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

ESTUDANTE EM AÇÃO

- Estudante *social media* (responsável pela gestão do *drive* e do *blog* em determinadas atividades);
- Fotografias ou desenhos da região onde mora - “Lugares que você precisa valorizar”;
- Criação de *playlist* em plataforma de *streaming*;
- Filmagem de apresentação artística e divulgação em rede social;
- Produção de ambiente “instagramável”;
- Texto e produção artística para exposição imersiva “Sala dos sonhos”.



AVALIAÇÃO

Caro professor, para escolher os instrumentos de avaliação é sempre necessário orientar-se pelos objetivos de aprendizagem que devem ser alcançados pelos estudantes. Para o segundo objetivo da segunda seção, sugerem-se algumas atividades realizadas nas estratégias de ensino.

Na segunda seção desta Trilha com a atividade das fotografias ou desenhos dos “Lugares que você precisa valorizar”, verifique se o estudante pesquisou, identificou e selecionou espaços que valorizam seu contexto; se fotografou ou desenhou locais reais; se identificou e manipulou recursos digitais ou materiais com responsabilidade e criatividade para executar a atividade; se expressou-se por meio da linguagem escrita sobre seu vínculo com o local; se experimentou o uso da música para construir um ambiente de apreciação ao local e se criou uma *playlist* manipulando os recursos tecnológicos disponíveis.

Por meio da coreografia para intervenção artística com dança no ambiente escolar, observe se o estudante construiu um vocabulário de dança com gestos do seu cotidiano; se explorou e interagiu com o ambiente escolar para a construção coreográfica; se interpretou seu papel coreográfico e interagiu com seu grupo; se adequou os movimentos à estrutura rítmica da música; se identificou e utilizou os recursos tecnológicos disponíveis para gravação e publicação de vídeos.

Na produção do ambiente “instagramável”, veja se o estudante analisou e explorou elementos constitutivos das linguagens artísticas para desenvolver seu projeto; se refletiu, examinou e selecionou as frases e elogios que o incentivam; se mobilizou os recursos disponíveis para realizar a atividade; se ressignificou espaços da escola no âmbito da arte; se viabilizou formas do público interagir com a obra e possibilitou sua divulgação nas mídias sociais.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

Com a exposição imersiva para a “Sala dos sonhos”, verifique se o estudante construiu um texto de forma individual sobre o tema; se pesquisou e explorou elementos constitutivos das artes para desenvolver projeções; se identificou e selecionou maneiras criativas de aguçar a sensibilidade dos visitantes por meio de sua produção artística; se investigou e se expressou artisticamente mobilizando recursos materiais e tecnológicos e se reconfigurou o espaço escolar.

No desenvolvimento da seção se os estudantes exploraram as funcionalidades das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) de forma criativa, ética e responsável; se houve apropriação e utilização das técnicas, incluindo as de engajamento, com intencionalidade.

Professor, reserve um momento para realizar uma autoavaliação e refletir sobre as estratégias adotadas por você e promover um espaço para que o estudante verifique o que foi aprendido. É importante deixar claro os critérios de avaliação, a seguir sugerimos uma rubrica.

A rubrica a seguir é uma possibilidade a ser utilizada para verificar os diferentes níveis de compreensão alcançados pelos estudantes, como também pode ser adaptada de acordo com seu contexto escolar. Os instrumentos avaliativos também podem variar.

Atividade	Desenvolvido	Desenvolvido parcialmente 5-6	Bem desenvolvido 7- 8	Integralmente desenvolvido 9-10
Lugares que você precisa valorizar (<i>fotografia ou desenho e criação de playlist</i>)	Sugeriu lugares de seu contexto, mas não registrou em foto ou desenho.	Fez a fotografia ou desenho, mas não deu continuidade à atividade.	Juntamente à fotografia ou ao desenho, apresentou o texto, mas não elaborou a playlist.	Compreendeu e finalizou a atividade com dedicação.
Intervenção artística (<i>criação coreográfica coletiva</i>)	Iniciou o processo criativo coletivo, mas não finalizou a atividade.	Participou da criação coreográfica, mas não apresentou.	Apresentou a criação coreográfica, mas poderia ter mais criatividade na interação com o espaço escolar.	Utilizou vários fatores do movimento na criação coreográfica, articulando com criatividade gestos do cotidiano.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS
CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS

MÍDIAS DIGITAIS

Ambiente “instagramável” (<i>criação e produção</i>)	Escreveu os elogios e palavras que gostaria de ouvir.	Iniciou a produção da instalação, mas não finalizou.	Compreendeu a atividade e fez a produção de um mural “instagramável”.	Criou e produziu um ambiente “instagramável” criativo e inovador.
“Sala dos sonhos” (<i>exposição imersiva e projeção</i>)	Escreveu o texto sobre seus sonhos e projetos.	Iniciou a produção artística sobre seu texto, mas não terminou.	Realizou uma produção artística para o seu texto.	Utilizou com excelência os recursos disponíveis para realizar sua produção.



INTEGRAÇÃO

HABILIDADE DA ÁREA INTEGRADA

(EMIFCHS10) Avaliar como oportunidades, conhecimentos e recursos relacionados às Ciências Humanas e Sociais Aplicadas podem ser utilizadas na concretização de projetos pessoais ou produtivos, em âmbito local, regional, nacional e/ou global, considerando as diversas tecnologias disponíveis, os impactos socioambientais, os direitos humanos e a promoção da cidadania.

ENCAMINHAMENTOS DO TRABALHO INTEGRADO

Professor, a Área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas integra essa Trilha de Aprendizagem com a proposta de investigar como é a vida *offline* em uma geração que já nasceu conectada. Questione com os estudantes se eles conseguem imaginar como as pessoas viviam antes da popularização do acesso à Internet e como este fator transformou a vida nos últimos anos.

Você pode utilizar a reportagem em vídeo “**Caminhos da reportagem | A vida offline**” (*verifique o link no tópico Aprofundamento para a prática integrada*). Pergunte aos estudantes “Quanto tempo vocês passam *online*?”, “Ao acordar você já verifica as notificações do celular?”, “Quantos dias vocês conseguiriam ficar sem acesso à Internet?”, “Quais atividades *offline* vocês costumam fazer?”, entre outras.

Alguns serviços ou atividades ficaram obsoletas com os avanços tecnológicos, como alguns exemplos presentes na reportagem “**Dez coisas que fazíamos antes da Internet**”

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

existir” (verifique o link no tópico *Aprofundamento para a prática integrada*). Converse com os estudantes para que eles reflitam o que fariam com o tempo deles se eles passassem mais tempo desconectados. Será que conseguiriam investir em atividades que contribuíssem para o desenvolvimento de seus projetos pessoais ou para o seu próprio bem-estar ou da sociedade?

Proponha aos estudantes um desafio *offline*, onde eles tentarão passar 24 horas sem acessar a Internet. Durante este dia eles deverão escrever em uma folha, como se fosse um diário relatando tudo o que fizeram e o que sentiram. Eles também podem escrever sobre quantas vezes pensaram em estar conectados ou até mesmo, se não conseguiram cumprir o desafio. Depois, peça para que os estudantes compartilhem com a turma como foram suas experiências.

Após o compartilhamento eles devem criar um infográfico digital com sugestões de atividades para realizar *offline*. Eles podem utilizar um aplicativo de criação de *design* ou utilizar os recursos disponíveis para criar cartazes. O material produzido pode ser utilizado no ambiente escolar e postado pelo estudante *social media* no perfil e no *drive* da turma.

APROFUNDAMENTO PARA A PRÁTICA INTEGRADA



Caminhos da reportagem | A vida *offline*

<https://tvbrasil.ebc.com.br/caminhos-da-reportagem/2019/12/vida-offline>.

Acesso em: 30/08/2022.



Dez coisas que fazíamos antes da Internet existir

<https://vejasp.abril.com.br/coluna/memoria/dez-coisas-que-faziamos-antes-da-internet-existir/>. Acesso em: 30/08/2022.



QualityTime (aplicativo que calcula o tempo gasto no *smartphone*)

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.zerodesktop.appdetox.qualitytime&hl=pt_BR&gl=US

Acesso em: 30/08/2022.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS
CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS
MÍDIAS DIGITAIS

ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

3º

TRIMESTRE

ESTRATÉGIAS CRIATIVAS DE PRODUÇÃO

**EIXO ESTRUTURANTE
EMPREENDEDORISMO**

(EMIFCG12) Refletir continuamente sobre seu próprio desenvolvimento e sobre seus objetivos presentes e futuros, identificando aspirações e oportunidades, inclusive relacionadas ao mundo do trabalho, que orientem escolhas, esforços e ações em relação à sua vida pessoal, profissional e cidadã.

HABILIDADE DA ÁREA

(EMIFLGG12) Desenvolver projetos pessoais ou produtivos, utilizando as práticas de linguagens socialmente relevantes, em diferentes campos de atuação, para formular propostas concretas, articuladas com o projeto de vida.

**EIXO ESTRUTURANTE
MEDIÇÃO E INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL**

(EMIFCG09) Participar ativamente da proposição, implementação e avaliação de solução para problemas socioculturais e/ou ambientais em nível local, regional, nacional e/ou global, corresponsabilizando-se pela realização de ações e projetos voltados ao bem comum.

HABILIDADE DA ÁREA

(EMIFLGG09) Propor e testar estratégias de mediação e intervenção sociocultural e ambiental, selecionando adequadamente elementos das diferentes linguagens.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DO 3º TRIMESTRE

1 Desenvolver projetos relevantes para atuar de forma criativa, consciente e autônoma no cotidiano utilizando os recursos das mídias digitais.

2 Aplicar recursos criativos produzidos em mídias digitais para solucionar problemas socioculturais e/ou ambientais em âmbito local, regional e global.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS



CONHECIMENTOS PRÉVIOS

- Expressão corporal;
- Noções de desenho e pintura;
- Planejamento de produção e revisão de textos;
- Linguagem audiovisual;
- Noções do uso e acesso às redes sociais, *sites* e aplicativos.

Objetivo de Aprendizagem	Objetos do Conhecimento	Sugestões de Conteúdos
1. Desenvolver projetos relevantes para atuar de forma criativa, consciente e autônoma no cotidiano utilizando os recursos das mídias digitais.	Contextos e Práticas. Arte e Tecnologia. Processos de Criação. Práticas discursivas de leitura, produção oral e escrita: Condições de produção, circulação e recepção de discursos e atos de linguagem.	Cinema. Cinema de animação. Experimentação artística coletiva. Recursos e tecnologias digitais. Contexto de produção, recepção e circulação. Condições do contexto: histórico, social, político, cultural, econômico, etc. Gestão das redes sociais Estratégias de engajamento e de monetização.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS



PROBLEMATIZANDO

Caro professor,

Algumas tecnologias têm se tornado cada vez mais populares. Os registros dos acontecimentos e o compartilhamento deles de forma rápida e ampla têm sido parte da rotina de muitas pessoas. Recursos digitais de gravações e edições de vídeo possuem muito potencial para serem usados de forma crítica e criativa.

Como conhecer melhor as tecnologias disponíveis para utilizar de forma responsável? De que forma articular as diferentes linguagens em projetos que expressem as necessidades de determinado contexto? De que maneira inserir as mídias digitais em produções que se conectem ao desenvolvimento de projetos individuais ou coletivos? É possível estimular os estudantes a utilizarem com autonomia os recursos tecnológicos de forma consciente?

O desafio da prática pedagógica consiste em favorecer um ambiente propício para atuação crítica e criativa dos estudantes no desenvolvimento de projetos relevantes que envolvam suas habilidades e conhecimentos.

ESTRATÉGIAS DE ENSINO

Ao término desta Trilha, o produto final será um **canal da turma em uma plataforma de compartilhamento de vídeos** (*verifique a sugestão no tópico Recursos de apoio para as estratégias de ensino*) para divulgar os vídeos que forem produzidos, que contribuam em uma intervenção social e incentivem o protagonismo do estudante. Ele será administrado por você, professor e por um estudante que será o *social media* (responsável pela gestão da rede social para uma determinada atividade).

As atividades feitas manualmente podem continuar sendo organizadas em uma pasta individual compondo um portfólio.

Obs.: É imprescindível orientar os estudantes a anexarem um documento de autorização de uso de imagem e voz a ser assinado por todos que forem ser filmados nas atividades. Este documento deve ter os dados de quem autoriza (nome completo, RG, nacionalidade, estado civil e profissão), em seguida um texto que declara a autorização do uso da imagem e voz, para qual finalidade e embaixo a cidade, a data da gravação e a assinatura. Professor, você pode construir com os estudantes, um documento padrão que será utilizado por todos os grupos. Existem vários modelos disponíveis na Internet. Certifique-se de postar imagens somente de pessoas que autorizaram seu uso para os respectivos fins.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

A Linguagem Cinematográfica

Professor, você pode iniciar esta seção conversando com os estudantes sobre cinema e sobre as plataformas ou *sites* que eles utilizam para assistir filmes. Pergunte “Quem gosta de assistir filmes?”, “Você costuma ir ao cinema?”, “Quais plataformas ou *sites* vocês utilizam para assistir a filmes?”, “Quais gêneros cinematográficos vocês mais gostam (comédia, drama, aventura, ação, romance, ficção científica, suspense etc.)?”, “Vocês acham que os filmes são apenas uma forma de entretenimento ou eles podem ter uma função social?”, entre outras.

O cinema combina diferentes linguagens artísticas, como a música, o teatro, as artes visuais, a literatura e a dança. Seja no circuito comercial ou nas produções independentes, essa linguagem dialoga com o dia a dia das pessoas de forma sensível e possibilita expressar visões de mundo.

ATIVIDADE 1

Em duplas, peça para que os estudantes elaborem uma lista (em uma folha ou documento digital) de dez filmes que marcaram e inspiraram suas vidas. Para cada um deles, eles devem escrever pelo menos um parágrafo que justifique a escolha, argumentando sobre alguma lição que tenham aprendido, algo significativo na história ou que tenha tornado aquele filme inesquecível. Após compartilharem com os colegas, auxilie-os a sintetizarem uma lista única da turma.

Eles podem unir as sugestões para compor uma lista de recomendações cinematográficas da turma e produzir um vídeo onde eles mesmos comentem e recomendem os filmes. Após editado pelo estudante *social media*, o vídeo pode ser postado no canal.

O Início Do Cinema

Desperte a curiosidade dos estudantes perguntando “Como eram os primeiros filmes?”, “Será que há muitas diferenças entre eles e os que vocês assistem hoje?”, “Quais gêneros cinematográficos vocês mais gostam (comédia, drama, aventura, ação, romance, ficção científica, suspense etc.)?” O marco inicial da história do cinema é o ano de 1895, quando os irmãos Auguste e Louis Lumière começaram a filmar e projetar imagens em movimento, os primeiros registros em vídeo. Se possível, mostre aos estudantes alguns filmes curtos produzidos por eles, “**A saída dos operários da fábrica**” e “**A chegada do trem à estação**” (verifique os links no tópico Recursos de apoio para as estratégias de ensino).

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

ATIVIDADE 2

Oriente os estudantes a construírem dois quadros comparando as características dos primeiros filmes com os que eles assistem atualmente. Os quadros podem ser físicos ou digitais (*verifique sugestões no tópico Recursos de apoio para as estratégias de ensino*). Eles devem incluir os comentários que tiverem sobre o áudio, a imagem, as cores, o movimento, a edição etc.

Caso não apareça nos quadros construídos pela turma, não deixe de destacar que os filmes dos irmãos Lumière exibem situações do cotidiano e portanto, o primeiro gênero cinematográfico foi o documentário, que é não-ficcional.

As Transformações Do Cinema

Pergunte aos estudantes se “Alguma vez eles já usaram filtro em aplicativos de edição de vídeos ou fotos para deixar a imagem em escala de cinza, ou seja, preta e branca?”, “Qual é a sensação que se tem ao ver um filme ou uma foto sem cores?”, “Vocês já assistiram um filme mudo?”, “Nas redes sociais, vocês já viram vídeos que mostram ações de forma acelerada e sem o áudio original?”, entre outras. Você pode exibir para a turma o *trailer* do filme de 2012, “**O artista**” (*veja o link no tópico Recursos de apoio para as estratégias de ensino*), que fala um pouco sobre as mudanças na indústria cinematográfica ocasionadas pelos avanços tecnológicos na captação das imagens e sons.

Na época do cinema mudo, o corpo dos atores e seu repertório gestual eram os principais responsáveis por desenrolar as ações da trama. A expressão corporal possui seus sentidos coletivos em cada cultura, sendo a linguagem corporal muito importante para quem produz vídeos com diferentes intencionalidades nas mídias sociais.

ATIVIDADE 3

Para iniciar a atividade você pode exibir o *trailer* do filme “**Tempos modernos**” (*veja o link no tópico Recursos de apoio para as estratégias de ensino*), que mostra o dia a dia de um operário no período da Revolução Industrial. Peça para que os estudantes se dividam em grupos e compartilhem com os colegas sobre as profissões que almejam seguir. Nos próprios grupos, eles devem pensar em como comunicar quais seriam essas profissões por meio da mímica, sem utilizar palavras ou sons, como em um filme de cinema mudo. Após isso, um gravará o outro em ação.

Será necessário um estudante *social media* para colocar um filtro preto e branco em cada vídeo (*veja a sugestão no tópico Recursos de apoio para as estratégias de ensino*) e depois postá-los no *drive*. Se possível, todas as gravações podem ser compiladas em um único vídeo para ser compartilhado no canal da turma. Na impossibilidade das gravações,

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

podem ser realizadas apresentações na própria sala de aula. É importante proporcionar um momento para que eles possam assistir uns aos outros e tentar descobrir qual é a profissão escolhida por cada um.

O Cinema De Animação

O gênero de animação em seu início tinha como foco o público infantil, mas isso mudou. Pergunte aos estudantes quais os filmes ou curtas de animação eles mais gostam, se existe algum canal em algum *site* de compartilhamento de vídeos por onde tenham acesso ou algum aplicativo.

Apresente aos estudantes o curta-metragem “**Fantasmagorie**” (*verifique o link no tópico Recursos de apoio para as estratégias de ensino*), o filme de 1908 é considerado a primeira animação da história feita para projeção. Quase 30 anos depois, os estúdios Walt Disney lançaram o primeiro longa metragem deste gênero, o famoso “**A Branca de Neve e os sete anões**” (*verifique o link do trailer no tópico Recursos de apoio para as estratégias de ensino*).

Obs.: Professor, você pode pedir aos estudantes que sugiram curta-metragens ou filmes de animação para que vocês assistam trechos e comentem em sala de aula.

ATIVIDADE 4

Para que os estudantes compreendam a ideia de movimento por meio de uma sequência de imagens estáticas, você pode orientar a criação de um *flip-book*. O tema pode ser alcançar um sonho ou objetivo pessoal. Eles devem fazer a representação utilizando símbolos, desenhos e palavras que comuniquem sua ideia.

Flip-book é um livro de pequenas dimensões, desenhado no canto de cada folha em um conjunto de imagens sequenciais que vão mudando de página para página. Quando as folhas são passadas rapidamente, as imagens parecem animadas. (*verifique uma sugestão de tutorial no tópico Recursos de apoio para as estratégias de ensino*).

Quando finalizada a proposta, o estudante *social media* desta atividade deve filmar os *flip-books* para realizar a postagem dos vídeos no *drive* e no canal da turma. Após serem vistos e manuseados pelos colegas, o estudante pode guardá-lo no portfólio individual.

O Audiovisual Nas Redes Sociais

Professor, pergunte aos estudantes: “Você já ouviu o termo *live*?”, “O que ele significa?”, “Quem já assistiu alguma *live* em redes sociais?”, “Qual era o conteúdo dessas transmissões?”, “O que é preciso saber para produzir este tipo de vídeo para a Internet?”, entre outras.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

Uma transmissão em áudio e vídeo ao vivo feita pela Internet é conhecida pelo nome de *live*. Este tipo de tecnologia se popularizou no período de pandemia da COVID-19 e muitos artistas utilizaram este recurso para levar entretenimento ao público isolado, porém existem outros temas e finalidades para estas produções. Investigue com os próprios estudantes quais seriam eles, deixe que compartilhem oralmente. Podem surgir temas como educação, atividades físicas, receitas, saúde mental, campanhas para arrecadação de recursos, divulgação de produtos etc.

ATIVIDADE 5

Pensando nas profissões apontadas pelos estudantes nesta seção temática, oriente-os a se dividirem em grupos. Eles devem sugerir nomes de pessoas da própria comunidade, da família ou amigos, que atuem nas respectivas profissões e que possam ser entrevistados por eles para a transmissão de uma *live* (ou várias) no canal da turma. Se a *live* não for possível, podem-se organizar entrevistas ou rodas de conversa no ambiente escolar.

Cada grupo deve conseguir um entrevistado e após isso, escrever as perguntas ou tópicos que serão abordados em uma folha ou documento digital que deverá ser aprovado por você, professor. É preciso garantir uma boa Internet para a transmissão, pensar no ambiente e nos equipamentos, as funções de cada estudante, o objetivo e o público-alvo da entrevista e elaborar um material de divulgação para a comunidade escolar e para as redes sociais.

Obs.: Estas estratégias são algumas das possibilidades para esta etapa. Para alcançar o objetivo de aprendizagem da seção, é importante que você, professor, considere a sua realidade escolar e escolha as opções mais adequadas, diante dos conteúdos sugeridos.

RECURSOS DE APOIO PARA AS ESTRATÉGIAS DE ENSINO

LEITURA



Cinema de animação: Uma trajetória marcada por inovações
<https://shre.ink/mpH0>. Acesso em: 24/08/2022.



6 dicas de como organizar uma *live* de qualidade
<https://okaycoworking.com.br/6-dicas-como-organizar-uma-live-de-qualidade/>
Acesso em: 24/08/2022.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS
CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS
MÍDIAS DIGITAIS



Audiovisual nas redes sociais: transformações da produção popular
<http://www.rascunho.uff.br/ojs/index.php/rascunho/article/viewFile/160/124>.
Acesso em: 24/08/2022.



A era das *lives*: pandemia e alternativas de comunicação
<https://agenciasalt.com.br/a-era-das-lives/>. Acesso em: 24/08/2022.



Exemplo de termo de autorização de uso de imagem para ser adaptado
<https://shre.ink/mNCd>. Acesso em: 24/08/2022.

EXIBIÇÃO DE VÍDEOS



A saída dos operários da fábrica
https://www.youtube.com/watch?v=3Kjq_SfRvyQ.
Acesso em: 22/07/2022.



A chegada do trem à estação
<https://www.youtube.com/watch?v=CUgvS7i4TDg>.
Acesso em: 22/07/2022.



Trailer do filme “O artista”
<https://www.youtube.com/watch?v=gkmMTspxJSk>.
Acesso em: 24/08/2022.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS
CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS

MÍDIAS DIGITAIS



Trailer do filme “Tempos modernos”

<https://www.youtube.com/watch?v=GLeDdzGUTq0>.

Acesso em: 24/08/2022.



Trailer do filme “Branca de Neve e os sete anões”

<https://www.youtube.com/watch?v=ms4KeWQ24EE>.

Acesso em: 24/08/2022.



Fantasmagorie - O primeiro desenho animado da História (1908)

<https://www.youtube.com/watch?v=b48dcFOv-ak>.

Acesso em: 24/08/2022.



Flipbook - Aprenda a fazer de uma forma fácil

<https://www.youtube.com/watch?v=D6H0Yrj9WUc>.

Acesso em: 24/08/2022.

EXIBIÇÃO DE VÍDEOS

Série “Filmes que marcaram época” (2020)

Recomende aos estudantes que assistam aos episódios da série e conheçam mais sobre os bastidores de grandes produções cinematográficas. Eles podem fazer anotações sobre as dificuldades encontradas pelos diretores e produtores, as limitações e as soluções criativas que foram encontradas.

Filme “A invenção de Hugo Cabret” (2011)

Outra sugestão para os estudantes conhecerem um pouco mais sobre a história do cinema e o trabalho do cineasta Georges Méliès.

APLICATIVOS E SITES

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS



YouTube (plataforma de compartilhamento de vídeos)
<https://www.youtube.com/>. Acesso em: 24/08/2022.



CapCut (editor de vídeo para Android)
<https://shre.ink/m8yw>. Acesso em: 23/08/2022.

ESTUDANTE EM AÇÃO

- Estudante *social media* (responsável pela gestão do *drive* e do *blog* em determinadas atividades);
- Produção de vídeo de lista de recomendações cinematográficas;
- Construção de quadro comparativo;
- Gravação e edição de vídeo sobre profissões com características do cinema mudo;
- Criação de *flip-book* sobre alcançar um sonho ou objetivo;
- Transmissão de entrevista com profissionais em *live* no canal da turma.



AVALIAÇÃO

Caro professor, para selecionar os instrumentos de avaliação é preciso sempre se nortear pelos objetivos de aprendizagem que devem ser alcançados pelos estudantes. Para o primeiro objetivo da terceira seção, sugerem-se algumas atividades realizadas nas estratégias de ensino.

Na terceira seção desta Trilha com o vídeo em preto e branco verifique se o estudante investigou e identificou uma profissão alinhada ao seu projeto de vida; se compartilhou sua escolha com o grupo para o trabalho colaborativo; se desenvolveu estratégias para comunicar-se de forma clara utilizando a linguagem corporal e se apropriou-se e utilizou recursos digitais de forma criativa na produção do vídeo.

Com a criação do flip-book observe se o estudante reconheceu e utilizou o gênero

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

animação para expressar-se; se mobilizou estratégias utilizando os recursos disponíveis para comunicar sua ideia com autonomia; se criou por meio do desenho uma sequência de imagens estáticas para gerar a ideia de movimento; se formulou uma proposta coerente com o tema e se explorou e selecionou tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) no projeto autoral.

Na produção da *live com profissionais* veja se o estudante identificou e mobilizou profissionais para a entrevista; se criou tópicos e perguntas para aprofundar os conhecimentos sobre a área; se elaborou e desenvolveu ideias para atender às intencionalidades da atividade; se atuou com responsabilidade no trabalho colaborativo; se reconheceu e utilizou adequadamente os recursos disponíveis em ambientes digitais.

Professor, separe uma ocasião para realizar uma autoavaliação e refletir sobre as estratégias escolhidas por você e da mesma forma propiciar um momento para que o estudante identifique o que foi assimilado. Sempre deixe claro os critérios de avaliação, em seguida sugerimos uma rubrica.

Esta rubrica é uma possibilidade para verificar os diferentes níveis de compreensão alcançados pelos estudantes, assim como, pode ser adaptada conforme seu contexto escolar. Os instrumentos avaliativos podem igualmente variar.

Atividade	Desenvolvido	Desenvolvido parcialmente 5-6	Bem desenvolvido 7- 8	Integralmente desenvolvido 9-10
Vídeo em preto e branco (<i>mímica e gravação/edição de vídeo</i>)	Escolheu uma profissão, mas não conseguiu expressar-se com mímica.	Utilizou a linguagem corporal de forma ineficaz para comunicar a mensagem.	Expressou-se por meio da linguagem corporal e gravou o vídeo.	Apresentou o vídeo com várias características do cinema mudo.
Flip-book (<i>elaboração com criatividade e intencionalidade</i>)	Confeccionou o suporte para o flip-book, mas não desenhou.	Não relacionou os desenhos ao tema.	Criou uma animação intencional, mas curta.	Apresentou um flip-book criativo relacionado ao tema.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

Live com profissionais (entrevista com transmissão ao vivo)	Localizou profissionais, mas não agendou a entrevista.	Elaborou o roteiro da entrevista, mas não realizou.	Entrevistou o profissional, mas não se preocupou com figurino, ambiente etc.	Realizou a entrevista com ética e responsabilidade, proporcionando ao entrevistado oportunidade para aprofundar o tema.
---	--	---	--	---

INTEGRAÇÃO

HABILIDADE DA ÁREA INTEGRADA

(EMIFCHS12) Desenvolver projetos pessoais ou produtivos, utilizando as Ciências Humanas e Sociais Aplicadas para formular propostas concretas, articuladas com o projeto de vida, em âmbito local, regional, nacional e/ou global.

ENCAMINHAMENTOS DO TRABALHO INTEGRADO

Caro professor, a Área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas integra essa Trilha de Aprendizagem desenvolvendo uma proposta para auxiliar o estudante a compreender as relações de poder presentes no mercado de trabalho na cultura atual. Permitindo que eles visualizem possibilidades de se colocarem no caminho para a emancipação alinhada a seu projeto de vida.

Investigue entre os estudantes quem já está atuando no mercado de trabalho e quem deseja se inserir. Aproveite para conhecer sobre seus sonhos e ambições profissionais e pergunte “O que é um currículo profissional?”, “Você já escreveu um?”, “Qual a importância de elaborar um bom currículo?”, “Você acha que o currículo pode ajudar em sua carreira?” etc. Funcionando como uma carta de apresentação profissional, ele deve conter dados pessoais, objetivos, experiências, formações etc.

Oriente os estudantes a escreverem no quadro as informações que um bom currículo precisa ter. É importante auxiliá-los a entrar em um acordo coletivo sobre os itens necessários. Logo após, cada um deve elaborar um currículo em forma de roteiro para gravar um vídeo currículo (*verifique o material sugerido no tópico Aprofundamento para a prática integrada*) de no máximo três minutos.

Eles podem trocar ideias em grupo para pensar no ambiente, na roupa, na linguagem, na apresentação e na finalização do vídeo, que não precisa ser editado. Após finalizados, o estudante social media desta atividade deve postar os vídeos no *drive*, como forma de organizar o material para a exibição e comentários mediados em sala de aula por você, professor. No

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

caso da impossibilidade da gravação, podem ser feitas apresentações orais em sala de aula. Investigue com a turma se os vídeos deixam claras as intencionalidades do candidato à vaga no mercado de trabalho.

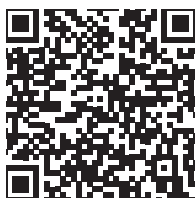
APROFUNDAMENTO PARA A PRÁTICA INTEGRADA



Como elaborar um currículo

https://www.udesc.br/arquivos/cct/id_cpmenu/411/elaborar_curriculo_15155228333289_411.pdf

Acesso em: 24/08/2022.



Currículo e educação: conceito e questões no contexto educacional

https://lagarto.ufs.br/uploads/content_attach/path/11339/curriculo_e_educacao_0.pdf

Acesso em: 23/08/2022.



Vídeo currículo: 12 dicas para aprender a fazer o seu

<https://folhadirigida.com.br/blog/video-curriculo-como-fazer/>

Acesso em: 23/08/2022.

Objetivo de Aprendizagem	Objetos do Conhecimento	Sugestões de Conteúdos
1. Aplicar recursos criativos produzidos em mídias digitais para solucionar problemas socioculturais e/ou ambientais em âmbito local, regional e global.	Contextos e Práticas. Arte e Tecnologia. Processos de Criação. Práticas discursivas de compreensão e produção oral: Adequação e inadequação. inteligibilidade.	Arte contemporânea. Mídias sociais na arte. Culturas digitais. Experimentação artística individual e coletiva. Adequação de gênero ao suporte e aos recursos de transmídia e/ou multimídia. Estratégias de monetização.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS



PROBLEMATIZANDO

Caro professor,

A arte pode proporcionar respeito à diversidade, liberdade de expressão, incentivar a participação dos estudantes e cooperação com o grupo, sendo uma forma de socialização e humanização. As linguagens combinadas às mídias digitais reforçam o desenvolvimento de propostas que contribuem com a comunidade local, regional e global.

É possível fazer com que os estudantes se percebam como protagonistas em suas casas, na escola e na comunidade? De que maneira mobilizar os recursos disponíveis para que identifiquem e desenvolvam suas habilidades? Como produzir formas de contribuir com boas práticas de intervenção social? As mídias digitais podem auxiliar a impulsionar o alcance de suas produções?

Para desenvolver projetos que envolvam as potencialidades dos estudantes, é preciso contribuir para sua afirmação social com relação a seus conhecimentos e habilidades. As práticas pedagógicas podem auxiliá-los a se perceberem capazes de assumir papéis e ter iniciativa, aplicando os recursos disponíveis e técnicas já experimentadas em soluções criativas para problemas do próprio contexto.

ESTRATÉGIAS DE ENSINO

Caro professor, como produto final desta Trilha, teremos um canal da turma em uma plataforma de compartilhamento de vídeos. Apesar da possibilidade de postar conteúdos diversos, o maior foco será produzir vídeos tutoriais, nos quais os estudantes compartilhem seus saberes com a comunidade.

Arte E As Marcas Da Identidade

Professor, inicie perguntando aos estudantes “Quem se considera um artista?”, “Algum trabalho ou atividade que você fez poderia ser chamada de arte?”, “Você se imagina apresentando em algum teatro?”, “Alguém já pensou em ter uma obra autoral exposta em um museu?”, assim por diante. O artista carioca Maxwell Alexandre (1990-) utiliza as redes sociais para divulgar seu trabalho e se aproximar do público, mas as suas obras também conquistaram espaço nos museus do Brasil e do mundo. Ele cresceu na comunidade da Rocinha, na cidade do Rio de Janeiro e suas origens são retratadas em suas telas.

Em 2019 o Museu de Arte do Rio (MAR) abrigou a exposição chamada “**Pardo é papel**” (*verifique os links no tópico Recursos de apoio para as estratégias de ensino*). A exposição é composta de pinturas em papel pardo que formam murais de grandes dimensões com

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

temáticas da realidade do dia a dia de Maxwell, além de trazer reflexões sobre questões raciais. Por outro lado, trata-se da inserção de um jovem negro no cenário da arte contemporânea brasileira em um espaço considerado elitista utilizando recursos materiais simples com uma técnica e identidade visual singulares.

É interessante que os estudantes percebam que cada um tem suas particularidades e seu espaço no mundo. Na própria sala de aula eles têm seu papel e relevância, podendo contribuir de muitas formas.

ATIVIDADE 1

Verifique se na escola há papel *kraft* disponível para a atividade. Cada estudante deverá ficar com um pedaço do papel que seja da altura de todo o seu corpo, ou pelo menos da cintura até a cabeça. Oriente para que se dividam em duplas, um deve se deitar sobre o seu pedaço de papel, enquanto o outro desenha o seu contorno com um lápis. Após isso, cada um terá um papel pardo com o contorno de seu corpo para iniciar a segunda parte da atividade.

Cada estudante deve refletir sobre quem ele é na turma. Quais são as habilidades que o diferenciam, as preferências que têm, alguns objetos que possui, acessórios que utiliza, talentos e coisas que sabe fazer, ou seja, quais são as marcas da identidade dele no grupo. A partir destas informações, cada um deve fazer uma pintura dentro do contorno do seu corpo que está no papel utilizando as materialidades disponíveis na escola (lápis, canetas, tintas, pincéis, esponjas etc.). Quando finalizadas, as pinturas irão ser utilizadas para compor um grande mural que se tornará o cenário da gravação de vídeos tutoriais elaborados para o canal da turma ou podem ser organizadas em uma exposição no espaço escolar para promover a valorização das individualidades, o respeito às diferenças, entre outras reflexões (caso haja a possibilidade pode ser aberta à comunidade).

Todo o processo pode ser filmado pelo estudante *social media* para depois ser postado no *drive* e no canal da turma como um vídeo sobre os bastidores da produção. Além da possibilidade de ser exibido no espaço escolar na abertura da exposição.

A Arte Online

Atualmente é comum as pessoas recorrerem à Internet para aprender a fazer algo. Pergunte aos estudantes “De que forma você aprende melhor?”, “Quando vocês precisam aprender algo, já buscaram vídeos na Internet?”, “Quais *sites* ou aplicativos vocês conhecem para esta finalidade?”, “Vocês já imaginaram aprender dança *online*?” etc.

O Grupo Corpo, companhia mineira de dança contemporânea criada em 1975, já costumava usar as mídias digitais para compartilhar seus espetáculos e os bastidores de suas produções no seu canal oficial em uma plataforma de compartilhamento de vídeos (*verifique*

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

os vídeos sugeridos no tópico *Recursos de apoio para as estratégias de ensino*).

Em 2020, o grupo iniciou um trabalho chamado “Grupo Corpo de Plantão”, para auxiliar profissionais da saúde a aliviarem as tensões durante o enfrentamento da pandemia da Covid-19. Após isso, o projeto se ampliou e com o objetivo de proporcionar bem-estar físico e mental para um grande público em isolamento, a companhia iniciou *workshops* por meio de uma plataforma *online*, alcançando mais de seis mil pessoas (*veja os links no tópico Recursos de apoio para as estratégias de ensino*).

ATIVIDADE 2

Incentive os estudantes a compartilharem sobre saberes que eles tenham adquirido ou aprimorado por meio de vídeos na Internet. Podem ser de temas variados, como por exemplo, alguma atividade física, receita, algo relacionado à tecnologia etc. Depois peça para que selecionem e escrevam no quadro, alguns temas que seriam úteis e possíveis de serem aprendidos pelos colegas da própria turma. Auxilie-os a escolherem os temas que estiverem mais de acordo com os interesses do seu contexto, para que depois, em grupos, eles pesquisem bons vídeos tutoriais na Internet.

Após ajudá-los na seleção dos vídeos, oriente-os a organizar momentos de *workshops online* para a turma. Vocês podem usar a sala de aula e os recursos digitais disponíveis para que todos aprendam algo juntos. Caso não seja possível, peça a alguns dos estudantes que ensinem algo que tenham aprendido *online*, como uma dobradura, uma técnica de desenho, uma coreografia, algo possível de ser feito na estrutura da sala de aula.

ATIVIDADE 3

Nesta atividade investigue com os estudantes sobre o que eles sabem fazer, habilidades e talentos que tenham aprendido em casa, na escola ou no próprio mercado de trabalho. Podem ser relacionadas à culinária, costura, consertos, recursos tecnológicos, artes, esportes, mecânica, plantas etc. Deixe que falem sobre o que gostam de fazer, suas afinidades e sobre aquilo que consideram aptidões.

Peça para que eles criem um mapa mental de toda a turma com as habilidades e os nomes de cada um, ele pode ser feito no próprio quadro da sala de aula com os recursos disponíveis ou pode ser com ferramentas digitais (*verifique a sugestão no tópico Recursos de apoio para as estratégias de ensino*). Converse com os estudantes para que eles se percebam como pessoas capazes de ensinar algo aos outros, contribuindo assim para o bem comum da comunidade.

A partir das habilidades dos próprios estudantes, ajude-os a identificar quais destes saberes podem ser compartilhados em vídeos tutoriais para o canal da turma ou para

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

organizarem um dia de oficinas ofertadas para a comunidade.

Elementos Que Fazem A Diferença

Em várias linguagens artísticas existem elementos que contribuem para contar uma história. Na dança, no cinema e no teatro, por exemplo, a combinação de som, luz e cenário pode fazer toda a diferença. Pergunte aos estudantes “Alguém já parou de assistir um vídeo porque o som estava baixo ou alto demais?”, “Alguma vez já deixou de postar uma gravação porque a iluminação não era boa o suficiente?”, “Você acha que o cenário faz diferença para que alguém preste atenção em um vídeo?” etc.

Para gravar um bom vídeo e construir uma narrativa é preciso articular vários elementos. O enquadramento e os movimentos da câmera ajudam a contar uma história e a conduzir o olhar e as sensações de quem assiste. Utilizando termos da linguagem cinematográfica e para simplificar o trabalho em sala de aula, sugere-se os três tipos de enquadramento a seguir:

- Plano Geral - localiza o ator e o ambiente de forma ampla;
- Plano Americano - o ator é filmado do joelho para cima;
- Primeiro Plano - o ator é filmado da altura dos ombros até o alto da cabeça.

Já alguns tipos de movimentos de câmera são:

- Panorâmica - a câmera se movimenta na horizontal, da direita para a esquerda ou da esquerda para a direita;
- *Tilt* - a câmera se movimenta na vertical, de baixo para cima ou de cima para baixo;
- *Travelling* - quando se desloca a câmera pelo espaço, distanciando, aproximando ou acompanhando personagens.

É bem comum realizar filmagens na altura do olhar do operador de câmera, porém existem outras possibilidades, como:

- Câmera baixa - filmado de baixo para cima;
- Câmera alta - filmado de cima para baixo.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

ATIVIDADE 4

Para verificar se os estudantes compreenderam o que é enquadramento e a diferença dos três planos, peça para que se organizem em duplas ou trios. Utilizando os próprios celulares, eles devem realizar fotografias uns dos outros para exemplificar os três planos: Plano Geral, Plano Americano e Primeiro Plano. Estes registros devem ser postados no *drive* pelo estudante *social media* selecionado e organizados para serem exibidos e analisados com toda a turma. Na impossibilidade de utilizar celulares, eles podem realizar desenhos para demonstrar o que aprenderam.

Ainda em duplas ou trios, os estudantes devem se filmar em ações que façam no dia a dia dentro da rotina escolar e utilizar os movimentos de câmera estudados (*panorâmica*, *tilt* e *travelling*). O estudante *social media* da atividade deve postar os vídeos no *drive* da turma, depois devem ser visualizados e comentados em sala de aula.

ATIVIDADE 5

Inicie a produção dos vídeos tutoriais da turma. Primeiro é preciso definir quais serão os temas e quem serão os estudantes responsáveis por ensiná-los no vídeo, se trabalharão em duplas, trios ou grupos. Antes de gravar, é preciso organizar. Eles deverão escrever em uma folha ou documento digital todo o seu planejamento. Além da ficha técnica, deve haver um roteiro que contemple os principais pontos para que o estudante não se esqueça do que precisa ser falado, definições sobre a sonoplastia (como será a captação do áudio, se haverá trilha sonora e narração), a cenografia (se será em ambiente interno ou externo, se utilizarão as pinturas produzidas na atividade 1), quais equipamentos utilizarão, como ocorrerá a operação da câmera (enquadramento, planos e movimentos de câmera) etc.

Após a gravação e edição dos vídeos eles devem ser armazenados pelo estudante *social media* no *drive* da turma.

Agora é preciso organizar um material de divulgação para o lançamento destes vídeos no canal da turma. Cartazes físicos ou digitais. Após a divulgação para a comunidade, o estudante *social media* realiza a postagem dos vídeos no canal da turma.

Outra possibilidade é realizar toda esta atividade ligada aos tutoriais em formato de oficinas presenciais para a comunidade local. Os estudantes ministrarão os *workshops*, mas precisarão organizar fichas de inscrição, data, horário, espaço físico, recursos necessários, público-alvo etc. Poderão oferecer uma forma de ofertar seus saberes de forma a intervir socialmente em seu contexto. Os combinados precisam ser feitos com a equipe pedagógica e diretiva, como também é necessário realizar uma divulgação criativa e intencional por meios físicos ou digitais.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

Obs.: Estas estratégias são algumas das possibilidades para esta etapa. Para alcançar o objetivo de aprendizagem da seção, é importante que você, professor, considere a sua realidade escolar e escolha as opções mais adequadas, diante dos conteúdos sugeridos.

ATIVIDADE 6

Para compreender o processo de monetização das redes, oriente os estudantes a elaborarem uma projeção para as redes sociais de um indivíduo ou empresa (real ou fictício).

Dentre os aspectos a serem considerados estão qual o público-alvo, como gerar engajamento, qual o tipo de conteúdo a ser produzido, quando realizar as postagens e como definir o valor deste trabalho.

RECURSOS DE APOIO PARA AS ESTRATÉGIAS DE ENSINO

APLICATIVOS E SITES



Crie um mapa mental

<https://miro.com/pt/signup/> > Acesso em: 26/08/2022.



Movavi (software de edição de vídeo para PC)

<https://shre.ink/mUHc>. Acesso em: 27/08/2022.

EXIBIÇÃO DE VÍDEOS



Percursos Mediados - Pardo é Papel | EP 1 - Apresentação

<https://www.youtube.com/watch?v=NsykdNJxyY4>. Acesso em: 26/08/2022.



Percursos Mediados - Pardo é Papel | EP 2 - Cotidianos

<https://www.youtube.com/watch?v=xYbpo-8VNPk>. Acesso em: 26/08/2022.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS
CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS
MÍDIAS DIGITAIS



Maxwell Alexandre - Exposição “Pardo É Papel”

https://www.youtube.com/watch?v=rghR_bIAMtY. Acesso em: 26/08/2022.



Grupo Corpo Oficial

<https://www.youtube.com/user/GrupoCorpoOficial>. Acesso em: 26/08/2022.

LEITURA



Pardo é papel

<https://museudeartedorio.org.br/programacao/pardo-e-papel/>.

Acesso em: 26/08/2022.



Grupo Corpo oferece *workshop* de dança *online* e gratuito

<https://shre.ink/mUHt>. Acesso em: 26/08/2022.



Workshop online gratuito

<https://grupocorpo.com.br/workshop-online-gratuito/>.

Acesso em: 26/08/2022.

ESTUDANTE EM AÇÃO

- Estudante *social media* (responsável pela gestão do *drive* e do canal da turma em determinadas atividades);
- Pintura em painel de papel *kraft*;
- Elaboração de mapa mental sobre habilidades;
- Fotografias com três planos de enquadramento;

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

- Vídeos com diferentes movimentos de câmera;
- Tutoriais para compartilhar saberes (vídeos ou oficinas presenciais).



AVALIAÇÃO

Caro professor, para selecionar os instrumentos de avaliação é preciso sempre se guiar pelos objetivos de aprendizagem que devem ser alcançados pelos estudantes. Para o segundo objetivo da terceira seção, sugerem-se algumas atividades realizadas nas estratégias de ensino.

Na terceira seção desta Trilha com a pintura em papel kraft, verifique se o estudante explorou os elementos das artes visuais selecionando criticamente para sua pintura; se identificou e transferiu características da sua personalidade com expressividade e imaginação utilizando diferentes linguagens; se expressou-se em uma criação individual recorrendo à referências estéticas e culturais e se investigou e experimentou diferentes recursos em sua composição.

Na atividade das fotografias sobre enquadramento e vídeos dos movimentos de câmera, veja se o estudante identificou e manipulou diferentes recursos digitais para registrar as imagens; se diferenciou os tipos de plano; se explorou as diferentes possibilidades de movimentação de câmera e se colaborou de forma ética e responsável com sua equipe de trabalho.

Com os tutoriais para compartilhar saberes (vídeos ou oficinas presenciais), observe se o estudante analisou e identificou suas habilidades; se compreendeu os processos de produção e elaboração de tutoriais e oficinas; se expressou-se e atuou no processo de criação coletivo; se construiu uma narrativa eficaz para compartilhar o conhecimento com o público alvo; se explorou diferentes recursos digitais; se identificou e manipulou diferentes recursos e tecnologias para compartilhar práticas de modo reflexivo, ético e responsável em sua comunidade.

Professor, separe uma ocasião para realizar uma autoavaliação e refletir sobre as estratégias escolhidas por você e da mesma forma propiciar um momento para que o estudante identifique o que foi assimilado. Sempre deixe claro os critérios de avaliação, em seguida sugerimos uma rubrica.

Esta rubrica é uma das formas para verificar os diferentes níveis de compreensão alcançados pelos estudantes, assim como, pode variar e ser adaptada conforme seu contexto escolar. Os instrumentos avaliativos podem ser adequados.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS
CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS
MÍDIAS DIGITAIS

Atividade	Desenvolvido	Desenvolvido parcialmente 5-6	Bem desenvolvido 7-8	Integralmente desenvolvido 9-10
Pintura em papel kraft (produção e criação)	Iniciou o desenho do contorno do corpo sobre o papel, mas não continuou a atividade.	Selecionou os elementos que se relacionavam à sua personalidade e esboçou no papel.	Realizou a pintura, mas precisou da ajuda de outros.	Compreendeu e finalizou a atividade com autonomia e criatividade.
Fotografias sobre e vídeos (enquadramento e movimentos de câmera)	Realizou apenas as fotografias ou apenas os vídeos.	Nas fotografias e nos vídeos apresentados não foi possível diferenciar enquadramentos e movimentos de câmera.	Apresentou as fotografias e os vídeos mostrando os diferentes enquadramentos e movimentos de câmera;	Exemplificou os diferentes enquadramentos e movimentos de câmera demonstrando alto domínio dos recursos digitais.
Tutoriais ou oficinas (compartilhamento de saberes)	Identificou suas habilidades, mas não se prontificou a ensinar um tutorial ou oficina.	Elaborou o planejamento do tutorial ou oficina, mas não concretizou a proposta.	Realizou o tutorial ou oficina conforme o planejamento.	Colaborou com a equipe e o tutorial ou oficina foi intencional e criativo.



INTEGRAÇÃO

HABILIDADE DA ÁREA INTEGRADA

(EMIFCHS07) Identificar e explicar situações em que ocorram conflitos, desequilíbrios e ameaças a grupos sociais, à diversidade de modos de vida, às diferentes identidades culturais e ao meio ambiente, em âmbito local, regional, nacional e/ou global, com base em fenômenos relacionados às Ciências Humanas e Sociais Aplicadas.

ENCAMINHAMENTOS DO TRABALHO INTEGRADO

Professor, a Área de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas integra essa Trilha de Aprendizagem auxiliando o estudante a perceberem em sua comunidade escolar os fatores que viabilizam ou inviabilizam a realização de seus projetos de vida.

Sugere-se a exibição de trechos ou do *trailer* do documentário de 2017 chamado “**Nunca me sonharam**” (verifique o link disponível no tópico *Aprofundamento para a prática*

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS

integrada). O documentário mostra problemas enfrentados por estudantes do Ensino Médio de escolas públicas do Brasil na busca da realização dos seus sonhos. Você também pode usar o texto “**Nunca Me Sonharam’ mostra as realidades dos jovens do Ensino Médio no Brasil**”, de Thaís Paiva (*verifique o link no tópico Aprofundamento para a prática integrada*), que fala um pouco mais sobre a proposta do filme.

Peça para que cada estudante escreva em uma folha ou documento digital um breve depoimento a partir de duas perguntas “Qual a importância da escola em sua vida?” e “O que a escola pode melhorar para colaborar com seu projeto de vida?” O estudante *social media* desta atividade pode reunir todos os textos da turma em arquivo digital, que pode ser transformado em *e-book* (*verifique uma sugestão no tópico Aprofundamento para a prática integrada*) e disponibilizado no ambiente virtual. Como também pode ser impresso, lido pela turma e disponibilizado na biblioteca da escola.

APROFUNDAMENTO PARA A PRÁTICA INTEGRADA



Nunca Me Sonharam’ mostra as realidades dos jovens do Ensino Médio no Brasil.

<https://shre.ink/mhBf>. Acesso em 29 set. 2022



Trailer “Nunca me sonharam”.

<https://www.youtube.com/watch?v=KB-GVV68U5s&t=2s>.

Acesso em 29 set. 2022



Crie um e-book de qualidade profissional online com o Canva

https://www.canva.com/pt_br/criar/ebooks/. Acesso em 29 set. 2022

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS MÍDIAS DIGITAIS



REFERÊNCIAS

ANDRADE, L. A.; BASTOS, C. R. de C. Recursos criativos, mídia locativa e arte urbana: experienciando o lugar durante o processo de aprendizagem. **Interfaces Científicas – Educação**, Aracaju, v.6, n.1, p. 201-212, out. 2017. Disponível em: <https://periodicos.set.edu.br/educacao/article/view/4849/2433>. Acesso em: 09 ago. 2022.

AZEVEDO, Sônia Machado de. **O papel do corpo no corpo do ator**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

BACICH, L.; NETO, A. T.; DE MELLO, F.T.(Orgs). **Ensino Híbrido**: personalização e tecnologia na educação. Porto Alegre: Penso, 2015.

BARROS, Diana Luz Pessoa de. A complexidade discursiva na Internet. **CASA**: Cadernos de Semiótica Aplicada, Araraquara, v.13, n.2, p.13-31, 2015. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/casa/article/view/8028>. Acesso em: 09 ago. 2022.

BRASIL. **Portaria 1.432, 28 de dezembro de 2018**. Estabelece os referenciais para elaboração dos itinerários formativos conforme preveem as Diretrizes Nacionais do Ensino Médio. Ministério da Educação (MEC). [2019]. Disponível em: https://www.in.gov.br/materia/-/asset_publisher/Kujrw0TZC2Mb/content/id/70268199. Acesso em: 17 ago. 2022.

CALAZANS, Janaina de Holanda Costa; LIMA, Cecília Almeida Rodrigues. Sociabilidades virtuais: do nascimento da Internet à popularização dos sites de redes sociais online. In: Encontro Nacional de História da Mídia, 9., 2013, Ouro Preto. **Anais [...]**, Ouro Preto: Alcar: 2013. [s.p.]. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/9o-encontro-2013/artigos/gt-historia-da-midia-digital/sociabilidades-virtuais-do-nascimento-da-internet-a-popularizacao-dos-sites-de-redes-sociais-online>. Acesso em: 26 jul. 2022.

COSTA, Nicole Nunes Costa; CARVALHO, Rodrigo Lelis de; PEREIRA, Taynara Gomes. **Corpo e saúde**: Reflexões sobre a influência das mídias sociais nos padrões corporais da sociedade. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) – UNIVALE: Governador Valadares – MG, 2018. Disponível em: <https://www.univale.br/corpo-e-saude-reflexoes-sobre-a-influencia-das-midias-sociais-nos-padroes-corporais-da-sociedade/>. Acesso em: 09 ago. 2022.

FARTHING, Stephen. **Tudo sobre arte**. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

FEIJÓ, Cláudio. **Linguagem fotográfica**. Disponível em: <http://www.uel.br/pos/fotografia/wp-content/uploads/downs-uteis-linguagem-fotografica.pdf>. Acesso em: 09 ago. 2022.

FILHO, Celso de Melo; RODRIGUES, Gerson; FILGUEIRAS, Isabel; ANDRADE, Silvia de. LIMA, Simone. FIGUEIREDO, Valeska. **Práticas de linguagens**: projetos de vida e sociedade. Saraiva: São Paulo, 2020.

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS
CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS
MÍDIAS DIGITAIS

_____ **Práticas de linguagens: perspectivas multiculturais.** Saraiva: São Paulo, 2020.

FRANCO, Claudia Neves; VENEZA, Jackelyne Corrêa. A arte contemporânea e a cultura visual no processo de construção da identidade na adolescência. In: PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. **Os Desafios da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor PDE, 2013.** Curitiba: SEED/PR., 2016. V.1. (Cadernos PDE). Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_embap_arte_artigo_claudia_neves_franco.pdf. Acesso em: 26/08/2022.

FREITAG, Maria Beatriz. **Audiovisual nas redes sociais: transformações da produção popular.** 2016. Monografia (Bacharelado em Cinema e Audiovisual) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2016. Disponível em: <http://www.rascunho.uff.br/ojs/index.php/rascunho/article/viewFile/160/124>. Acesso em: 26 ago. 2022.

FOSSATTI, Carolina Lanner. Cinema de animação: Uma trajetória marcada por inovações. In: Encontro Nacional de História da Mídia, 7., 2009, Fortaleza. **Anais [...].** Ouro Preto: Alcar, 2009. [s.p.]. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/7o-encontro-2009-1/CINEMA%20DE%20ANIMACaO%20Uma%20trajetoria%20marcada%20por%20inovacoes.pdf>. Acesso em: 26 ago. 2022.

GERMANO, Idilva Maria Pires. NOGUEIRA, Maria Camila Gabriele Moura. A difusão das redes sociais e as novas expressões do eu. **Revista da Psicologia**, Fortaleza, v. 8, n. 2, p. 53-62, jul.- dez. 2017. Disponível em: <http://www.periodicos.ufc.br/psicologiaufc/article/view/19276>. Acesso em: 26 ago. 2022.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade.** 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2011.

HENESSY, Brittany. **Influencer: construindo sua marca pessoal na era das mídias sociais.** Cascavel: Editora AlfaCon, 2019.

HERNANDES, Roberta; BARRETO, Ricardo Gonçalves. **Da escola para o mundo: Projetos integradores: Linguagens e suas tecnologias, volume único.** Ática: São Paulo, 2020.

HOLANDA, Ana. **Como se encontrar na escrita: o caminho para despertar a escrita afetuosa em você.** Rio de Janeiro: Bicicleta Amarela, 2018.

MANCUSO, Bruno Freddi. **Minha vila filme eu - Ensinando cinema na escola: manual para o professor.** Curitiba: Imagens da Terra Editora, 2012.

MORAN, José. **Metodologias ativas de bolso: como alunos podem aprender de forma ativa, simplificada e profunda.** São Paulo: Editora do Brasil, 2019.

NASCIMENTO, Denise do Rocio. Autorretrato ou selfies: imagem para divulgação de si nas

LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS
CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS
MÍDIAS DIGITAIS

redes sociais (PDE). In: PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. **Os Desafios da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor PDE**: Produção Didático-pedagógica, 2014. Curitiba: SEED/PR., 2016. V.2. (Cadernos PDE). Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_unespar-curitibaii_arte_pdp_denise_do_rocio_nascimento.pdf. Acesso em: 26 jul. 2022.

NACHMANOVITCH, Stephen. **Ser criativo**: o poder da improvisação na vida e na arte. São Paulo: Summus, 1993.

PARANÁ. **Referencial Curricular para o Novo Ensino Médio do Paraná**. Curitiba: SEED, 2021.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto Inacabado**: processo de criação artística. São Paulo: Annablume, 2004.

SIBILA, Paula. **O show do eu**: a intimidade como espetáculo. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016.

SILVA, Eliana Rodrigues. **Dança e pós-modernidade**. EUFBA: Salvador, 2005.

STRICKLAND, Carol. **Arte comentada**: da pré-história ao pós-moderno. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

TEIXEIRA, Lucia. Contribuições da semiótica para a análise de discursos na internet. Fortaleza: **Entrepalavras**, Fortaleza, ano 10, v. 10, n. 8 especial, p. 27-39, maio 2020. Disponível em: <http://www.entrepalavras.ufc.br/revista/index.php/Revista/article/view/1801/680>. Acesso em: 09 ago. 2022.

PEREZL, Clotilde; SATOOL, Silvio; POMPEULLL, Bruno; ORLNDINIL, Rafael. Os sentidos das lives no contexto da pandemia: do escapismo e da filantropia às lógicas identitárias. **Galáxia**. [online], v. 47, p. e55576, 2022. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/gal/a/48dQ8C6mXXn6CtRbHnjFQTD/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 26 ago. 2022.

WIGGINS, Grant. MCTIGHE, Jay. **Planejamento para a compreensão**. Penso: Porto Alegre, 2019.