CENTRO UNIVERSITÁRIO UNICARIOCA
MESTRADO PROFISSIONAL EM NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Rachel Camara Rodrigues de Melo

USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS COMO ESTRATÉGIA PARA PRODUÇÃO DE GÊNERO TEXTUAL JORNALÍSTICO NO ENSINO FUNDAMENTAL

Rio de Janeiro
2024

Rachel Camara Rodrigues de Melo

Uso de tecnologias digitais como estratégia para produção de gênero textual jornalístico no ensino fundamental.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário UniCarioca como parte dos requisitos necessários para a obtenção do Título de Mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação.

Orientador 1: Profº André Cotelli do Espírito Santo (M. Sc)
Orientador 2: Profº Claudio Marcio do Nascimento Abreu Pereira (D. Sc.)

Rio de Janeiro
2024

M528u Melo, Rachel Camara Rodrigues de

Uso de tecnologias digitais como estratégia para produção de gênero textual jornalístico no ensino fundamental / Rachel Camara Rodrigues de Melo; orientadores, André Cotelli do Espírito Santo e Claudio Marcio do Nascimento Abreu Pereira. - Rio de Janeiro, 2024.

100 f.

Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) – Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2024.

1.Tecnologia. 2.Gênero textual. 3. Produção textual. I. Espírito Santo, André Cotelli do, prof orient. II. Pereira, Claudio Marcio do Nascimento Abreu. prof. orient. III. Título.

CDD 371.344

RACHEL CAMARA RODRIGUES DE MELO

USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS COMO ESTRATÉGIA PARA PRODUÇÃO DE GÊNERO TEXTUAL JORNALÍSTICO NO ENSINO FUNDAMENTAL

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário UniCarioca como parte dos requisitos necessários para a obtenção do Título de Mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação.

O Presidente da Banca, abaixo assinado, atesta que os membros da banca participaram desta defesa de dissertação.

Examinado por:

gov.br Documento assinado digitalmente
ANDRE COTELLI DO ESPIRITO SANTO
Data: 21/10/2024 12:22:52-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

_____

Prof. André Cotelli do Espírito Santo, M. Sc. (UniCarioca)
Presidente da Comissão Examinadora

Prof. Marcos Antonio Silva, M. Sc. (UniCarioca)

Profa. Andréia Mello Lacé, D. Sc. (UnB)

Rio de Janeiro

2024

Dedico este trabalho a Deus, ao meu marido, aos meus filhos e a todos que sonham com a conquista do conhecimento, em especial, à minha mãe que me ensinou a crer na liberdade através do ensino.

AGRADECIMENTOS

A gratidão para muitos é um sentimento, mas depois de tantas experiências de vida, hoje acredito que é um exercício. Exercitar gratidão é, sobretudo, olhar sob perspectiva esperançosa a vida em qualquer circunstância. Definitivamente encontrar-me aqui não requer esforço nenhum para agradecer, pois sonhei por anos com este momento! Sonhei com a entrega do trabalho final, com as partilhas de saberes nas aulas, com os trabalhos e novos amigos. Todavia não sonhei com a falta dos eventos que foram sacrificados, com as noites em claro pensando sobre os trabalhos, com o cansaço nas leituras depois de um dia de trabalho, não sonhei com as atividades domésticas acumuladas. Também não sonhei nem pude imaginar na generosidade da minha família: na paciência dos meus filhos em tolerar minha rispidez pela pressão dos prazos, no cuidado do meu marido em entender minha ansiedade devido aos recursos investidos e na tolerância dos amigos e parentes vendo minha exaustão nos eventos onde eu costumava comparecer e me fazer presente por inteiro! Não pude pensar que Deus, em sua infinita misericórdia, permitiria encontrar e celebrar esse momento que não foi imaginado por inteiro, mas que hoje, é vivido por inteiro.

Obrigada Deus, eu te ofereço a minha gratidão!

Obrigada meu amor e amigo, meu marido que quando estou pela metade segura na minha mão e lembro-me que, juntos, somos INTEIROS.

Obrigada meus filhos: Mateuzinho por ser meu companheiro nos papos intermináveis e cheios de sorrisos e à Ana Luiza, pela força e determinação que me faz perceber que nossa feminilidade é a força que pulsa para a conquista.

Obrigada minha mãe, irmão, irmã e todos aqueles que se tornaram meus, Lili, Samuel, Gabriel, Ramon e Caleb.

Obrigada Pai, Vovô Nelson e Vovó Nietta, sei que não estão aqui, mas se pudessem estariam orgulhosos dessa conquista que ninguém na nossa família conseguiu **ainda**!

Porque o meu desejo é que todos nós (meus parentes e amigos) possam sentir, várias vezes, enquanto vivermos a sensação de conquista que sinto agora.

RESUMO

A constante proximidade dos estudantes com a tecnologia é percebida através do desenvolvimento das habilidades e a forma como está interligada nas suas relações sociais, tanto dentro quanto fora da escola, pelas mídias sociais. A escola, com sua característica universal, assume a função de minimizar o alfabetismo digital através de Políticas de Inclusão Digital. A sequência didática propõe uma metodologia do ensino da Cultura Digital visando utilizar a informática educativa escolar por meio da produção de gêneros textuais jornalísticos no ensino fundamental. A sequência didática, estruturada em etapas, inclui o incentivo aos alunos para pesquisas, a coleta de dados e ações colaborativas. A aplicação prática de conceitos como ética, responsabilidade social, criatividade, pensamento crítico e a habilidade de comunicação dos alunos como um todo.

Palavras-chave: tecnologia, gênero textual, produção textual.

ABSTRACT

The constant proximity of students to technology is evident through the development of their skills and how it is integrated into their social relationships, both inside and outside of school, via social media. The school, with its universal characteristic, plays a role in reducing digital illiteracy through Digital Inclusion Policies. The teaching sequence proposes a methodology for teaching Digital Culture, aiming to use educational computing in schools through the production of journalistic text genres at the elementary level. The structured teaching sequence includes encouraging students to conduct research, collect data, and engage in collaborative activities. It also emphasizes the practical application of concepts such as ethics, social responsibility, creativity, critical thinking, and overall communication skills.

Keywords: technology, textual genre, textual production.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 - Percurso metodológico da pesquisa**……33**
FIGURA 2 - Apresentação geral do Canva**……..34**
FIGURA 3 - Apresentação do modelo pronto do Jornal no Canva**……37**
FIGURA 4 - Apresentação da opção de compartilhar conectada diretamente às redes sociais que facilitam a participação pública**……39**
FIGURA 5 - Apresentação: a capa do E-Book**……42**

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 - A forma de se trabalhar a sequência didática é inédita**……..…..47**
GRÁFICO 2 - As atividades apresentadas e sua articulação com o eixo proposto**…48**
GRÁFICO 3 - As atividades apresentadas, acordadas com os objetivos propostos**.48**
GRÁFICO 4 - A temática abordada na sequência didática contemplando a realidade do educando**……..49**
GRÁFICO 5 - As propostas de atividades utilizadas viabilizam o acesso às variadas fontes informativas**…… 50**
GRÁFICO 6 - A linguagem apresentada e sua adequação ao público-alvo**……50**
GRÁFICO 7 - As atividades apresentadas, seu tempo para execução e a adequação ao público alvo**…….. 51**
GRÁFICO 8 - O recurso digital utilizado na sequência didática proposta e seu potencial para despertar interesse dos alunos nas aulas **……..52**
GRÁFICO 9 - Avaliação do planejamento da sequência didática e sua adequação**. ……52**
GRÁFICO 10 - Sobre as características que o entrevistado considera mais importante na sequência didática**……..53**
GRÁFICO 11 - A sequência didática tem potencial para mudar o conhecimento (ampliando o conceito da escrita de palavras)**……63**
GRÁFICO 12 - As sequências didáticas aplicadas de forma sequencial em aulas de reforço escolar possibilitam ao aluno aprendizado do conteúdo de forma significativa**……64**
GRÁFICO 13 - Sobre as características que o entrevistado considera mais importante na sequência didática**……64**
GRÁFICO 14 - Sobre a facilidade de aplicação da sequência didática**……65**
GRÁFICO 15 - Sobre a sequência didática poder ser facilmente adaptada para diferentes públicos **……66**
GRÁFICO 16 - Sobre a sequência didática poder ser facilmente ajustada para outros conteúdos**……66**
GRÁFICO 17 - Sobre a sequência didática ser utilizada em vários segmentos de ensino**……67**
GRÁFICO 18 - Sobre a sequência didática ser utilizada em qualquer região do Brasil**…… ……67**

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 - Disciplinas que os professores lecionam**..... 45**

QUADRO 2 - Especifica o segmento educacional onde o profissional leciona**..... 47**

QUADRO 3 - Pergunta sobre os pontos positivos e/ou pontos negativos da Sequência Didática**..... 55**

QUADRO 4 - Pergunta sobre sugestões de atividades que poderiam ser implementadas nas Sequências Didáticas**..... 58**

QUADRO 5 - Pergunta sobre o entendimento do conteúdo por parte do aluno é facilitado pelos aplicativos e ferramentas usados nas Sequências Didáticas**..... 60**

QUADRO 6 - Quanto ao uso dos Recursos (Plataformas utilizadas: Google, Canva, Padlet, StopMotion, WordWoll, Mentimeter, Learningapps, Webnode e outros) e sua contribuição para o fomento da aprendizagem**..... 62**

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC - Bases Nacional Comum Curriculares

MEC - Ministério da Educação e Cultura

OMS - Organização Mundial de Saúde

ONU - Organização das Nações Unidas

PCNs - Parâmetros Curriculares Nacionais

PDF - (Portable Document Format)

Proinfo - Programa Nacional de Tecnologia Educacional

RV – Realidade Virtual

RVI – Realidade Virtual Imersiva

RSV - Redes Sociais virtuais

TICs - Tecnologia da Informação e Comunicação

TDs - Tecnologias Digitais

TDIC - Tecnologia Digital da Comunicação e Informação

UNESCO - Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura

2D – Bidimensional

3D – Tridimensional

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO **14**
1.1. Inquietação 14
1.2. Caracterização do Problema 15
1.3. Tecnologia na Educação 17
1.4. Relevância 18
1.5. Objetivos 19
1.5.1. Objetivo Geral 19
1.5.2. Objetivos Específicos 19
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA **20**
3. PERCURSO METODOLÓGICO **33**
4. ETAPAS DO PERCURSO METODOLÓGICO COM A DESCRIÇÃO DOS RESULTADOS **34**
4.1. Tecnologias Digitais da Sequência Didática 35
4.2. Etapas da Sequência Didática 36
4.3. Material Didático 40
4.4. Avaliação do Material Didático 43
▪ 4.4.1 Sobre a coleta de dados apresentamos os resultados parciais 44
5. ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO **69**
6. CONCLUSÃO **73**
● **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS** **80**
● **APÊNDICE A – Framework da Sequência Didática** **53**
● **APÊNDICE B - Modelo do Jornal produzido pelos alunos.** **54**
● **APÊNDICE C – Framework do Material Didático em E-book** **59**
● **APÊNDICE D - Material Didático em E-book** **62**

1. INTRODUÇÃO

1.1. Inquietação

A pandemia da COVID-19 trouxe a implosão de uma cultura digital desenfreada, e imediatamente a informática educativa adquiriu status diferenciado dentro do ambiente escolar. Foi dentro desse contexto que obtive a oportunidade de retornar à sala de aula como Professora de Informática Educativa para o segmento fundamental anos finais, do 6º ao 9º ano. Logo no primeiro momento, para compor meus planejamentos de aula, busquei referências nos sites conhecidos e materiais usados até então. Percebi que os planos de aula disponíveis apontavam para a vivência da informática, enquanto estrutura de máquinas e uso de mídias como powerpoint, word, excel. Todo esse contexto parecia remeter-me àqueles cursinhos de informática nos quais me inscrevi durante a minha adolescência. Concebi a inadequação da proposta, já que eu estava tratando com os nativos digitais, que munidos, não mais de celulares analógicos como eu, dispunham de smartphones de última geração, com recursos infinitos a serem explorados.

Já dentro de sala, foi perceptível a proximidade constante dos estudantes com as tecnologias, o desenvolvimento de suas habilidades e acima de tudo, como as relações sociais (dentro e fora da escola) estavam interligadas pelas mídias. Despertei e questionei se o modelo de aula que tinha disponível para oferecer, realmente atendia ao uso real dessas tecnologias na vida cotidiana do educando. Em nossos diálogos na sala de aula, nas informações trocadas, as fontes de conhecimento mais diversas, estavam sempre atreladas às mídias. Os sites, os aplicativos em geral, eram verdadeiros formadores de opiniões e por vezes sinônimo de “verdades inquestionáveis”, fazendo com que, em alguns momentos, as “*fake news*” entrassem em nossos assuntos, trazendo uma dificuldade para o facilitador/professor fazê-los questionar algumas fontes, por exemplo. Esse universo virtual neste momento, se tornava mais concreto do que imaginei um dia, pois das telas e das postagens, nossas crianças replicavam, compartilhavam e sem critério nenhum, absorvia, copiava e multiplicava!

Depreendi a oportunidade ideal para retomar com meus alunos algumas reflexões sobre a cultura, usando a tecnologia e mudando a posição dos mesmos. Recriando seus espaços, de passivos da informação, para construtores de

conhecimento e informações, fazendo-os pensar na ética e na responsabilidade que devem ser investidos no ato de criar conteúdo, bem como ver de forma prática, apoiada e encorajada pelo facilitador/professor, a amplitude do alcance das informações produzidas transversalmente do meio digital.

Assim, utilizando-me do gênero textual jornalístico e abraçada à interdisciplinaridade, começamos a jornada das aulas, com um jornal produzido pelos próprios alunos para toda escola, comunidade e rede municipal de educação. Este jornal obteve um alcance maravilhoso e foi uma forma prática e fácil de mostrar a aplicação do método que aproveita esses recursos, como uma janela aberta para a melhoria do papel da escola e, portanto, do educador. Porque é urgente erguer a possibilidade de unir uma ferramenta moderna e popular, para encantar, enquanto edificamos as bases fundamentais para o desenvolvimento desse educando. Para mim, enquanto educadora, são as bases que vão permitir que a cultura digital estimule o pensamento crítico sobre os conteúdos oferecidos, bem como, coloque o estudante como protagonista, permitindo que ele não só consuma, mas produza conhecimento de forma autorresponsável e autônoma.

1.2. Caracterização do Problema

De acordo com Oliveira (13ª ed. 2007) apesar de haver um aumento constante no número de matrículas nas escolas brasileiras, bem como a diminuição das taxas de evasão e analfabetismo, ainda percebemos que a qualidade do ensino precisa de mecanismos que ajudem nossos educandos na busca de conhecimento para cidadania, pois a herança excludente do sistema escravagista persiste, trazendo a necessidade constante da reconstrução dos currículos, de avaliação dos planos de cursos, formação profissional e ferramentas didáticas, que estão constantemente prejudicadas por planejadores educacionais com uma visão política fragmentada, bem como a interpretação da tecnologia educacional estreitamente relacionada com o crescimento industrial e o mundo do trabalho (Oliveira, 13º ed. 2007, pág. 7 - 9).

Em conformidade com Alves et al. (2019), o uso de tecnologias digitais no Brasil e seu ensino apresenta dificuldades como todo país denominado em desenvolvimento, sendo um dever, estabelecer condições para que todos os cidadãos sejam capazes de fazer o bom uso do computador ou semelhantes, para estes autores, a inclusão digital tem como objetivo principal beneficiar pessoas que

não possuem acesso às tecnologias no seu cotidiano. Desta forma a escola, com sua característica precípua de universalidade, abraça a função de minimizar o analfabetismo digital através das Políticas de inclusão digital, como o Proinfo (Programa Nacional de Informática na Educação), criado pelo Ministério da Educação, cujo objetivo principal é introduzir o uso de tecnologias de informação e comunicação nas escolas de rede pública. Sobretudo, conforme autores, devemos ampliar este conceito, pois, mais do que apresentar as tecnologias digitais às massas sociais, é necessário o uso de maneira relevante, criativa e que sintetize nas suas experiências em sala de aula, valores e constructos capazes de transformar papeis sociais e individuais, tendo como bases princípios simples como leitura e escrita.

Casagrande (2022) mostra que de maneira geral, nessa geração as informações surgem pelo acesso à web, e assim contribuem à leitura, à escrita e à composição das informações mais diversas, contudo, apenas em um segundo momento, os estudantes buscam informações na forma impressa, seja em livros ou outros periódicos, os autores, inferem que isto parece entediar o aluno dentro do ambiente escolar, pois sugere um modelo de transmissão de conhecimento tradicional, tanto chamado por Paulo Freire (2004) como educação bancária e a respeito dessas transformações ocorridas pelo digital, Freitas (2022) assentam que a linguagem tem sido predominantemente modificada, dentro e fora da escola, concorrendo com a cultura contemporânea, que aventou a cultura digital no papel de agência de socialização, tornando-os também educadores e transmissores de conhecimento. Assim, o desafio mais presente na educação, segundo os autores é fazer a integração dessas culturas, neste caso, a digital, e superá-las trazendo para os estudantes o posicionamento de coautores do conhecimento e da história, onde aqui, incluímos a **sua própria história** (grifo meu), mudando também o papel do educador como mediador desse processo, aumentando a aproximação e vínculo entre si.

Neste contexto o problema da pesquisa é a ausência de uma Informática Educativa que atenda às demandas da Cultura Digital, engajando os alunos de forma crítica e social, desenvolvendo habilidades linguísticas, culturais e de comunicação.

1.3. Tecnologia na Educação

Segundo Souza (2020) o grande assentimento social das ferramentas digitais para a socialização nos últimos anos desperta interesse em diversos setores, mas sobretudo o fenômeno de concentração dos jovens nesses recursos, leva a reflexões sobre a apropriação das Redes Sociais Virtuais (RSV) como Facebook, Instagram, Orkut e Youtube para fins pedagógicos. Se apenas eleger o uso do Smartphone, que muitos possuem, este pode tornar-se como forma de aprendizagem móvel, dinâmica, flexível, interativa. O autor sugere que o uso das ferramentas digitais atrelando cultura digital e ambiente educacional escolar, pode ser analisado sobre 3 aspectos importantes: comunicação individual, interação grupal e material de estudos, cabendo ao profissional de educação observar até onde cada um desses espaços virtuais podem ampliar o espaço e o tempo de aula, bem como recursos a serem utilizados.

Tendo em vista que a comunicação é um processo de extrema importância para compreensão do mundo e sociedade, segundo Moura e Oliveira (2023) as frequentes mudanças nas quais a sociedade está submetida, sejam estas através de mensagens instantâneas, aplicativos e jogos interativos nas práticas sociais, até a propagação de informações possíveis com o uso das TICs, dentro da perspectiva da linguagem, merece ser observada no que diz respeito às novas formas de interação. Assim, o chamado letramento digital, que de acordo com o autor, se caracteriza pelo uso dos dispositivos digitais como apoio em contextos socioculturais, físicos ou não, o autor garante que esta prática é utilizada para escrita e por isso, se apresenta como uma possibilidade de reflexão e percepção das novas nuances da comunicação e seus processos, bem como para a construção do conhecimento na relação educador/ educando.

Rápidas transformações são provocadas pela rede de conexões de computadores, os indicadores sobre o uso de tecnologias digitais da comunicação e informação (TDIC) apontam que estão sendo usadas pelos brasileiros com idade igual ou superior aos 10 anos, mostrando que no ano 2017, 74,9% dos lares brasileiros de acordo com Souza (2020) possuíam condições para acesso à internet por meio de televisores, tablets, computadores e, principalmente, celulares, destacando que o maior uso da internet é para troca de mensagens permeados pelos aplicativos das redes sociais, sendo estes o Facebook, Youtube, Whatsapp e

Instagram os mais usados no Brasil. Estes dados apontam o nível da imersão do universo digital no cotidiano das famílias o que sem dúvida reflete nas demais esferas sociais como a escola (Moreira et al, 2020)

Silva e Serafim (2016, p. 69) acreditam que as redes sociais da internet podem vir a favorecer a interação e socialização dos processos desenvolvidos na escola, além de contribuir significativamente com o trabalho do professor quando utilizadas de forma pedagógica, maximizando possibilidades no ciberespaço para que o processo de ensino e aprendizagem se reconfigure de forma singular, operando os instrumentos variáveis como videoaulas, simulações on-line, transmissões ao vivo, compartilhamento de arquivos, jogos, podcasts e imagens, realizando trabalhos e pesquisas colaborativas em rede ou até mesmo outra função integrada ao cotidiano da criança nativa nesse meio digital.

1.4. Relevância

Darius (2020), reitera que a tecnologia assume um lugar de importância na sociedade, influenciando a vida cotidiana, o olhar sobre o mundo e as interações sociais que o constroem. Segundo o autor, quando falamos em tecnologia no meio educacional, ainda é possível encontrar cenários sucateados e com recursos antiquados, mas em outros lugares, ambientes avançados no seu uso e apesar da ambiguidade, é essa coexistência que também é manifesta no contexto de letramento naturalmente, já que espelham-se ambos os universos, e a maneira pela qual essa integração acontece suscita formatos diferentes nas esferas de aprendizagem.

De acordo com Bazilio et all (2021) o contexto da cultura digital envolve tipos díspares de aprendizagem e são noções basilares das discussões sobre a melhoria do ensino-aprendizagem por meio da incorporação de tecnologias digitais emergentes.

Assim, corrobora Costa (2018) de que a presença corrente dos meios de comunicação na cultura contemporânea, colocados na posição de agência de socialização, faz deles, educadores, funcionando como transmissores de saberes, valores, padronizando inclusive comportamentos, servindo como grupos identitários. As redes sociais, dentro desse espaço, possuem os recursos necessários para reunir muitas dessas possibilidades e, como ambiente interativo, permite atividades

condizentes com a realidade dos alunos nativos da sociedade da informação. Dessa forma, pensam-se as redes sociais virtuais como uma rede de saberes, nas quais as interações abrem espaço para que as habilidades do indivíduo sejam utilizadas em favor do coletivo. A educação, diante desse lugar que favorece a inteligência coletiva, ganha mais um instrumento pedagógico.

Conforme Pimentel (2018) muitas discussões são realizadas em nível Mundial pela UNESCO e também pelo Ministério da Educação do Brasil (MEC), sem diminuir a participação e colaboração das Universidades, Congressos e encontros afins sobre o uso da TIC's no sistema educacional, levantando a premência de diretrizes e políticas públicas para a educação digital, com por exemplo, proventos para infraestrutura, acesso a programas para uso no âmbito escolar ou mesmo para mudanças didáticas, como a formação profissional continuada que fomente o uso em sala de aula, sem esquecer a conscientização da necessidade de incluir definitivamente o uso das tecnologias na promoção das habilidades para lidar com esse uso de forma efetiva e produtiva.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo Geral

Propor uma metodologia de ensino da Cultura Digital, trabalhando a informática educativa escolar no ensino fundamental por meio de uma produção de gênero textual jornalístico. Esses textos visam informar, opinar ou entreter sobre fatos e acontecimentos, sendo caracterizados por clareza, objetividade, linguagem formal e estrutura organizada, como notícias, reportagens e entrevistas.

1.5.2. Objetivos Específicos

- Conceituar o gênero textual jornalístico e reconhecer suas características e aplicações;
- Identificar as principais características da Informática educativa, incorporando a realidade dos alunos atuais, para o ensino da Cultura Digital;
- Desenvolver uma sequência didática, permeada pelas tecnologias digitais, para a produção textual no gênero jornalístico;

- Avaliar a sequência didática com professores dos anos finais do ensino fundamental.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. Produção textual no Ensino Fundamental

A sociedade letrada é marcada por um cotidiano que exige o exercício constante da leitura e da escrita. No entanto, enquanto a leitura é cada vez mais experimentada em sua diversidade, a escrita sofre simplificações cada vez mais significativas, visto que se trata de uma comunicação que requer tempo e reflexão para ser produzida, situação que pode ser agravada pelo uso da tecnologia, que nos condiciona a escrever de forma sucinta e rápida, como afirmam Fernandes e Paula (2012).

Como escritos da esfera científica sobre a produção textual escolar, encontramos muitos frutos, em especial, de acordo com Motta- Roth et al (2022) e Mendonça (2019) definimos: trabalhos da Linguística e da Linguística Aplicada, são atualizados na esfera escolar e, dessa maneira, materializados em livros didáticos, documentos oficiais, manuais de vestibulares e comentários de bancas de avaliação, provas de processos seletivos, videoaulas no YouTube, sites especializados em ensino/aprendizagem de língua portuguesa, matérias jornalísticas produzidas por veículos especializados em ensino/aprendizagem. E a importância de como os escritos se manifestam carregam informações sociais conforme Bakhtin (2003) define:

> "A utilização da língua efetua-se em forma de enunciados (orais e escritos), concretos e únicos, que emanam dos integrantes duma ou doutra esfera da atividade humana. O enunciado reflete as condições específicas e as finalidades de cada uma dessas esferas, não só por seu conteúdo (temático) e por seu estilo verbal, ou seja, pela seleção operada nos recursos da língua [...], mas também, e sobretudo, por sua construção composicional. Estes três elementos (conteúdo temático, estilo e construção composicional) fundem-se indissoluvelmente no todo do enunciado, e todos eles são marcados pela especificidade de uma esfera de comunicação. [...] cada esfera de utilização da língua elabora seus tipos relativamente estáveis de enunciados, sendo isso que denominamos gêneros do

> discurso.[...]. Um enunciado concreto é um elo na cadeia da comunicação verbal de uma dada esfera. [...] O enunciado está repleto dos ecos e lembranças de outros enunciados, aos quais está vinculado no interior de uma esfera comum da comunicação verbal. O enunciado deve ser considerado acima de tudo como uma resposta a enunciados anteriores dentro de uma dada esfera [...]. Não se pode esquecer que o enunciado ocupa uma posição definida numa dada esfera da comunicação verbal relativa a um dado problema, a uma dada questão, etc. Não podemos determinar nossa posição sem correlacioná-la com outras posições. É por esta razão que o enunciado é repleto de reações-respostas a outros enunciados numa dada esfera da comunicação verbal."
>
> (Bakhtin, 2003, p. 280/291/316).

Mendonça (2019) cita o processo de construção da escrita como dialógico, tendo em vista uma cadeia de discursos em que se produz como "elo", como "resposta". É a constituição dialógica do gênero de discurso, com certa estabilidade relativa, em sua totalidade sendo compreendida a partir de aspectos temáticos, estilísticos e composicionais e todos esses aspectos correspondentes à uma determinada esfera ("esfera da atividade humana", "esfera da comunicação"; "esfera da comunicação verbal", "campo de signos", "esfera ideológica"). Assim em conformidade com Bakhtin, sendo a concepção de língua/linguagem sob a perspectiva de uma linguagem se constitui na/pela interação verbal entre sujeitos socialmente situados, cujos enunciados são enformados dialogicamente pelos elementos extralinguísticos, estando ligados a outros enunciados, a outros dizeres, como um elo na cadeia da comunicação discursiva. (Bakhtin, 2003).

E se tanto a escrita quanto discurso são amostragens tangíveis dos aspectos sociais intangíveis, quando observamos estilos empobrecidos ou deficitários, consoante Geraldi (2011), o baixo nível de desempenho linguístico demonstrado por estudantes na utilização da língua, quer na modalidade oral, quer na modalidade escrita, é uma das deficiências apontadas como resultado do sistema educacional brasileiro. Diz-se que a juventude de hoje não consegue expressar seu pensamento e, estando a humanidade na era da comunicação, há incapacidade generalizada de articular um juízo e estruturar linguisticamente uma sentença, citando-se como

exemplo as redações dos vestibulandos. Isto posto, o autor ressalta que a identificação dos procedimentos e recursos linguísticos utilizados pelo estudante é importante, na medida em que ajuda a elucidar as condições de produção da redação escolar. (Geraldi, 2011).

Observamos em Fernandes e Paula (2012), explicitamente nos anos finais do Ensino Fundamental devemos considerar o fato desses alunos serem adolescentes que estão em transição, do universo infantil para o adulto, e apresentarem um desenvolvimento cognitivo em que há ampliação das formas de raciocínio, organização e representação de observações e opiniões na direção de um raciocínio cada vez mais formal. Esses estudantes também estão formando sua identidade, tanto no que diz respeito ao lugar que ocupam na sociedade quanto no que se refere a sua inclusão em grupos específicos de convivência. Nesse sentido, torna-se fundamental trabalhar as formas de organização do discurso, particularmente aquelas manifestadas nos textos escritos, utilizando a linguagem como forma de posicionamento no mundo. Em Costa Val (2006,p.3) a noção de texto é utilizada para definir a concepção de "textualidade". Para a autora, o texto se caracteriza por ser "dotada de unidade sociocomunicativa, semântica e formal", ou seja, o texto pretende comunicar, precisa ser percebido como um todo de significado e para isso, carece daqueles que o constrói, integração, formando uma unidade material. Assim, o texto compreende aspectos pragmáticos quanto ao seu funcionamento, e semânticos quanto a coerência e sentido, sem excluir a formalidade que depende a coesão no que tange a organização do texto que comunica, sendo estes dois últimos, ainda de acordo com Costa Val (2006), os responsáveis pela textualidade, atribuindo ao texto sentido, não reduzindo a sequências frasais, mediante a análise na sua íntegra, relacionando partes buscando atributos como continuidade, progressão, não contradição, articulação, coesão, intencionalidade e aceitabilidade deste discurso.

Bakhtin (2011) afirma que a codificação escrita/leitura expressa uma posição do locutor e pressupõe uma resposta, seja ela imediata ou não. Assim sendo, o interlocutor ocupa uma posição responsiva ativa, pois concorda ou discorda (total ou parcialmente) do discurso do locutor, o completa, o aplica, tem seu comportamento influenciado por ele. De fato, o próprio falante é um respondente, em maior ou menor grau, de discursos anteriores. É por estarmos sempre dialogando com outros discursos que Bakhtin coloca o caráter dialógico como central na sua concepção de linguagem. Como podemos depreender, o texto pode ser definido como forma de

comunicação complexa, abrangendo fenômenos e sentidos, reconhecidos nas relações da textualidade, em consonância com Geraldi (2011, p.165):

> "centrar o ensino na produção de textos é tomar a palavra do aluno como indicador dos caminhos que necessariamente deverão ser trilhados no aprofundamento, quer da compreensão dos próprios fatos sobre os quais se fala, quer dos modos (estratégias) pelos quais se fala". (Geraldi, 2011, p. 165)

De acordo com Jaschefsky (2019), o desempenho linguístico dos estudantes brasileiros na modalidade escrita se mostra deficiente atualmente. E é através da produção de textos escritos (que atendam às exigências socialmente estabelecidas) é um dos aspectos envolvidos na promoção da competência discursiva. Segundo as autoras Fernandes e Paula (2012), todo texto é o registro da leitura de mundo desenvolvida por um sujeito e, no contexto escolar, quando os alunos se mostram contrafeitos à escrita, é sinal de que eles não estão se percebendo naquilo que escrevem ou não percebem que, escrevendo, imprimem sua marca na realidade, fazendo sua inscrição no mundo. Ainda de acordo com as autoras, esses alunos precisam compreender que a língua escrita é um instrumento de poder, capaz de transformar um indivíduo em cidadão por meio desse domínio simbólico que caracteriza a competência linguística. Visando o aprimoramento dessa habilidade, a relação do professor e do aluno diante da produção textual precisa ser remodelada, segundo Führ (2012), o papel do professor deve ser de um leitor legítimo, capaz de atuar como leitor interessado no texto e em sua mensagem. Complementando a questão, a autora aponta que enquanto educadores no ensino da produção textual, precisamos orientar a criação textual fugindo do usual, que prioritariamente, reduz à análise, à correções em conformidade com a gramática tradicional, lendo-os em busca dos erros, sendo neste sentido o texto, mais do que equívocos ortográficos ou gramaticais, mais sim, linguagem e valores da sociedade expressos. Se, em "Cada época e cada grupo social têm seu repertório de formas de discurso na comunicação socioideológica" (Bakhtin, 2010, p. 44), isto é, cada esfera de atividade, de acordo com as condições e as finalidades que lhe são específicas, elabora e emprega determinados gêneros. A estes gêneros correspondem determinados estilos, que são indissociáveis de determinadas unidades temáticas e de determinadas unidades

composicionais, quais sejam, tipo de estruturação e de conclusão do todo, tipo de relação entre o locutor e os outros participantes da comunicação verbal. Ou seja, cada esfera ou domínio discursivo elabora seus respectivos gêneros, que empregamos sempre que nos comunicamos, pois, para cada atividade a ser desenvolvida, cabe um discurso característico, levando à escolha de um gênero.

2.1.1. Gênero Jornalístico

De acordo com Medina (2001), classificar gêneros é uma atividade antiga já na Grécia antiga, onde Platão propôs uma classificação binária, entre gênero sério, que incluía a epopeia e a tragédia, e gênero burlesco, do qual faziam parte a comédia e a sátira. Ainda, segundo o autor, posteriormente, o próprio Platão realizou uma nova classificação, em três modalidades, baseada na variação das relações entre literatura e realidade, à luz do conceito de mimesis, ou seja, da imitação: gênero mimético ou dramático (tragédia e comédia); gênero expositivo ou narrativo (ditirambo, nomo, poesia lírica); e gênero misto, constituído pela associação das duas classificações anteriores (epopeia) culminando, com isso, o fundamento da tripartida dos gêneros literários. Os dicionários apresentam dois significados principais para o discurso: um é de exposição de um determinado assunto, escrito ou proferido em público; o outro é o ato de discorrer, ato de comunicação linguística.

O uso das tecnologias digitais para educação não é novidade, pois a pandemia corroborou a necessidade de atualização e modernização na escola. A partir da nova realidade de isolamento social, aulas síncronas e atividades assíncronas passaram a ser o novo real educacional, o que implica no uso da mediação por computadores ou dispositivos móveis, como tablets e smartphones, com contornos bem específicos, enquanto modalidade de ensino. Neste contexto, sobre o uso de ferramentas digitais para a produção e apresentação de atividades didáticas na disciplina de Língua Portuguesa, de Oliveira (2020) afirma a necessidade de uma reflexão sobre a prática educativa docente, na qual a prevê a remodelação do papel do professor e a participação ativa dos alunos e familiares junto ao uso de Tecnologias Digitais (TDs). O autor completa que as TDs podem se tornar a própria sala de aula, favorecendo a aprendizagem dos alunos e servindo como mediadora do processo de aprender. De modo geral, mediar pressupõe ações

que acontecem por meio da colaboração entre as partes, ou seja, da interação entre os sujeitos e da utilização de instrumentos que contribuam para esse processo.

Ao ensinar a Língua Portuguesa, busca-se, a partir do texto, abordar perspectivas enunciativo-discursivas, embora a BNCC não deixe claro em qual base teórica se ancora, ela parte de uma abordagem dialógica e apresenta "conceitos como interação verbal, dialogismo, gêneros do discurso e cronotopo" que abarcam-se de forma significativa no referido documento normativo (Dantas; Santos, 2020) de modo a relacioná-la a seus contextos de produção e de desenvolvimento de habilidades, no que se refere ao uso da linguagem, contemplando a cultura digital (Brasil, 2017a). Visualizando a compreensão "das práticas de linguagem relacionadas à interação e à autoria (individual ou coletiva) do texto escrito, oral e multissemiótico, com diferentes finalidades e projetos enunciativos" (Brasil, 2017a, p. 76), é que a BNCC orienta abordar a produção textual. Dentre os conteúdos programáticos previstos na educação fundamental em seus anos finais definidos na Matriz Curricular quanto aos gêneros textuais, temos: crônica; esquete; tirinha; charge; memes; reportagem, notícia; biografia; autobiografia; artigo de opinião; texto de divulgação científica; textos publicitários. Nesse contexto, de acordo com Dantas e Santos (2020), quanto ao uso das TDs no ensino, é possível observar potencialidades, como:

> "(1) ter objetivos claros ao utilizar uma ferramenta tecnológica digital; (2) conhecer e dominar o letramento sobre tal instrumento para poder auxiliar os alunos na hora da tarefa e atingir o objetivo inicial da aula; (3) engajar os alunos às tarefas, desenvolvendo um papel mais ativo e significativo; (4) dar feedback em todas as atividades" (Dantas; Santos, 2020, p. 261)

Segundo Oliveira (2020), as atividades de gramática, leitura e interpretação textual, visando a importância deste, para o ensino de escrita e letramento, podem ser mediadas pelas tecnologias digitais e ainda, certamente trazer destaque a importância do veículo (jornal) e do gênero jornalístico para conhecer as diferentes realidades de determinadas regiões geográficas. Buscando enfatizar a importância e relevância da confiabilidade dos fatos noticiados pelo jornal

e os gêneros notícia e reportagem, bem como os elementos que os compõem. (Oliveira, 2020).

O gênero jornalístico ou notícia pode ser definida como um gênero textual que tem como objetivo relatar um fato ou acontecimento, por meio de diferentes plataformas, como por exemplo, a TV, o jornal, o rádio e a internet. De acordo com Lustosa (1996, p.17) “notícia é a técnica de relatar um fato” ou, ainda, “notícia é o relato do fato, não o fato”. Na web, ela ganha mais destaque, pela sua autonomia e facilidade de acesso, já que milhares de pessoas podem acompanhar qualquer notícia em tempo real de qualquer lugar no mundo. Ou seja, aquilo que você está lendo, pode ser interessante, assim como para outro grupo não será relevante. As notícias estão em processo de atualização a cada momento, uma notícia pode ser dada de diferentes formas, em uma única hora, por exemplo.

Como podemos observar, Almeida e Valente (2017) chama atenção para o fato de considerarmos o contexto tanto de produção quanto de circulação do gênero notícia, no sentido de possibilitar ao aluno compreender como esse texto e os fatos narrados e descritos neles fazem sentido a sua vida e ao seu tempo. Assim, o conteúdo gênero notícia para compreensão do funcionamento do gênero, no contexto das práticas digitais e de forma podem se apropriar das TDIC para darem sentidos às suas produções.

2.2. Cultura Digital na Educação

Heinsfeld e Pischetola (2017) buscando compreender o conceito de cultura digital, primordialmente perceberam a necessidade de esclarecer o entendimento do conceito de cultura, que nos últimos anos vem se remodelando através da sociedade de acordo com sua localização geográfica e aspectos sociais históricos. Analisando a partir de Canclini (2005), que apresenta duas vertentes de significação do termo. De um lado, na forma cotidiana da palavra, a cultura é concebida como sinônimo de erudição, informação e educação. Essa distinção entre cultura e civilização tem suas raízes na filosofia idealista e se constrói historicamente como afirmação dos valores e dos gostos ocidentais, em especial dos europeus, em detrimento de outros conhecimentos considerados menos dignos de serem difundidos. Por outro lado, há nas ciências sociais um esforço em definir a cultura como um conceito científico, em contraposição com outros conceitos, primariamente o de natureza e o de sociedade.

A primeira distinção, entre cultura e natureza, serviu historicamente para atenuar o etnocentrismo (e eurocentrismo) e reposicionar o conceito, admitindo que é cultura tudo o que for criado pelos homens em qualquer sociedade, de qualquer momento histórico. Porém, para as autoras Heinsfeld e Pischetola (2017), apesar da importância do ponto de vista filosófico e antropológico, a definição, por sua abrangência, ainda deixa espaço a muitas interpretações subjetivas surgindo então, a reflexão sobre a oposição entre cultura e sociedade, que fundamentalmente (Canclini, 2005, p. 32) define cultura como um "resíduo" das análises das estruturas sociais. Seria esse o valor simbólico dado aos objetos, crenças, princípios e demais experiências, que vai além do seu valor de uso, constituindo assim o fundamento dos rituais que ocorrem em cada sociedade. Em outras palavras, o valor simbólico dos objetos materiais e das ações humanas é criado através dos processos de significação e ressignificação social (Baratto; Crespo, 2013). Nesse sentido, a cultura corresponde a determinado conjunto de condições sociais que (re)produz, transforma e cria sentidos e valores. Em síntese, a cultura se configura como "conjunto de processos sociais de produção, circulação e consumo da significação na vida social" (Canclini, 2005, p. 34). Ou seja, toda ação humana significa algo e participa de alguma forma nas interações sociais: a cultura é parte das práticas sociais, está vinculada à sociedade, mas não equivale à totalidade da sociedade. Essa definição sócio semiótica de cultura é suficientemente operacional do ponto de vista científico e, portanto, compartilhada por autores de várias disciplinas, levando em consideração a dependência dos códigos e linguagens para o desenvolvimento social, assim segundo Heinsfeld e Pischetola (2017) a linguagem é o meio através do qual a dimensão epistemológica se constitui, pois é na linguagem que são determinadas em uma forma específica a classificação dos objetos e posteriormente a atribuição dos significados.

Heinsfeld e Pischetola (2017) consideraram a dimensão substantiva com relação à sociedade vigente e ao panorama da cultura digital, destacando as transformações ocorridas, tanto nas esferas econômica e industrial como na esfera sociocultural oriundos dos novos domínios tecnológicos e a ascensão das tecnologias da informação e da comunicação. Contudo, fica impossível fazer o recorte sobre a Cultura Digital na Educação se ignorarmos a Pandemia Covid 19, assim em conformidade com Brito e Costa (2020) atribuiu o aumento indiscriminado do uso das tecnologias digitais na educação presencial e a distância, em todos os

seus níveis. A partir de 11 de março de 2020, quando a Organização Mundial da Saúde declara o surto de uma pandemia mundial provocada por um vírus. Dos efeitos da referida pandemia foram muitos e ainda continuam, os autores destacaram o fechamento de escolas e universidades em pelo menos 115 países o que afetou em todas as esferas as pessoas envolvidas nas comunidades educacionais.

Assim, ambos autores concordam que as transformações culturais, incluindo as mudanças digitais mais recentes, sofridas, têm como fruto uma força de mudança histórica global, que foca nas transformações culturais do cotidiano, em especial com relação às identidades pessoais e sociais. Desta forma, as instituições de ensino foram orientadas a aproveitarem em ampla escala as ferramentas de tecnologias educacionais e muitas destas encaminharam-se para a ação se colocando numa educação online. Todavia, Brito e Costa (2020) mantém a defesa que que até o momento, diante do caráter emergencial, as instituições não pararam para refletir sobre o que existe em nível de pesquisas sobre as tecnologias na educação ou quais competências e habilidades os professores e alunos devem ter em uma modalidade que pressupõe o uso das tecnologias na Educação interativa ou digital.

2.2.1. Informática Educacional

Segundo Madeira (2002) existem inúmeros benefícios na inserção da informática no seio educacional, sendo de extrema importância que elas integrem, em seus processos, recursos disponibilizados pelos avanços tecnológicos. Visou-se apreender o sentido atribuído à informática-educativa no contexto da prática pedagógica dos próprios professores, adotando como categoria de análise, a teoria das representações sociais. Considera-se a representação social como a "particularização, num objeto, do processo mais amplo de apreensão e de apropriação do real pelo homem, enquanto sujeito agente situado" (Madeira, 1991, p.18). Sabemos que uma representação não se estrutura isoladamente, pelo contrário, se integra o dinamismo pelo qual o real torna-se concreto para o homem que, assim, se define ao defini-lo. É nesta perspectiva que se afirma que as representações se organizam "enquanto sistemas de interpretação que regem nossa relação como mundo e com os outros e organizam as comunicações e as condutas" (JODELET, 1989, p.36). Têm-se, como polo analítico as relações mutuamente constitutivas entre o individual e social consideradas a partir do chamado campo de

representações sociais que atua como um filtro de interpretação que orienta comunicações e condutas. Estas considerações levam a analisar o sentido atribuído à informática-educativa em articulação às práticas cotidianas das escolas dos professores, integrando nessa análise, as informações que circulam, os valores que a classificam hierarquizam no conjunto de outros objetos e os modelos e símbolos que marcam a cultura nestes espaços. Relevante refletir sobre os processos e mecanismos através dos quais ocorre a apropriação desta novidade, ou seja, sua recriação no espaço simbólico pelo qual se concretiza a originalidade de cada um, em sua inserção numa dada totalidade social.

De acordo com Carrão (2005) várias mudanças significativas são necessárias, pois o contínuo desenvolvimento da vida em sociedade exige que todo ser humano, do cidadão comum às pretensas estrelas, descubra-se capazes de fazer ciência, de questionar a vida para viver melhor, não havendo diferenças, neste sentido, quanto à implantação da informática na educação. É preciso que todos os agentes escolares envolvidos assumam uma postura crítica para que possam deliberar o melhor para a escola. Assim sendo, é indubitável a necessidade de acurada análise crítica no processo de implantação da informática nas atividades da educação escolar que não pode ser efetuada de maneira aleatória. Faz-se necessário buscar estabelecer estratégias bem estruturadas para não incorrer em erros vultosos e, infelizmente, comuns como a subutilização de recursos computacionais ou a superestimação desses processos, infelizmente, comuns em nossas escolas nestes tempos de mudança. Os computadores são, sem dúvida alguma, velozes e confiáveis depositários de informações e sucesso mundial já há várias décadas como fator de otimização, eficácia e produtividade. Atualmente se observa que a exploração dos recursos da informática encontra-se sem fronteiras. Em todos os campos de ação humana os computadores avançam, assumindo as mais diversas funções. E, apesar do nosso poder aquisitivo individual, ao primeiro momento assim não nos indicar, até mesmo os computadores podem ser considerados baratos. Com o advento da Internet, tornando insignificante o custo da informação em relação ao “mundo do papel” de apenas alguns anos atrás, a escola e o ensino não podem passar ao largo da realidade. No entanto, para que essas “frutifiquem” em conhecimentos e/ou competências, os computadores precisam ser criteriosamente explorados no ambiente escolar e, é claro, na formação dos

professores. O uso da informática na educação implica inúmeros requisitos como, por exemplo, dispêndios econômicos para aquisição dos equipamentos e programas, assim como para montagem dos laboratórios; capacitação dos professores para o manuseio das máquinas; elaboração de estratégia para utilização dos recursos disponibilizados, dentre outros.

Blanco e Silva (2002) garantem que os recursos de informática devem, efetivamente, ser dispostos no ambiente educacional escolar e usados intensivamente, sendo absolutamente necessário avaliar se esse proceder pode contribuir para a melhoria da qualidade das atividades desenvolvidas na escola e, principalmente, realocar o professor, dentro do processo normal de formação e atualização, levantando a necessidade, as vantagens e desvantagens da inserção da informatização dentro nas salas de aula. Dessa forma, é inquestionável a necessidade de treinamento do uso dos computadores em sala de aula pelos professores, para avaliar se os benefícios resultantes desta prática fazem jus aos esforços exigidos, principalmente quando tratamos de escolas públicas, carentes em todos os aspectos.

Segundo Peruzzo (2000) é importante ressaltar que as possíveis vantagens de uso dos computadores na educação escolar não são garantidas pela simples chegada de máquinas e programas às salas de aula, são frutos da utilização consciente e criteriosa da informática na escola, papel exclusivo do professor, no qual sua participação é imprescindível. Fino (2003), avaliando os critérios de uso e avaliação do software educativo pelo professor, destaca que "...a responsabilidade pela definição desses critérios pertence, em ambiente escolar, ao professor, que decidirá de acordo com a maneira que interpreta o seu papel...". Ressalta, enfaticamente, que ninguém de órgãos de governo deve "... se meter no assunto, impondo critérios e grelhas (fichas) de avaliação, pela via oficial". Desse modo, a adoção dos recursos da informática na prática de sala de aula pode provocar importantes mudanças no processo de educação nas escolas, ao estimular a revisão das ações dos agentes escolares, mas sempre deve passar pelo professor e pela sua constante reciclagem.

Paralelamente Peruzzo (2000) aponta para a busca da informática por compreender os métodos e processo de ensino aprendizagem para melhor servir aos objetivos destes, há uma necessária revisão e avaliação dos embasamentos teórico-práticos que alicerçam as atividades escolares. Dessa revisão e avaliação

surge a proposta da educação integral, que consiste em desenvolver no educando, dentre outras coisas, a criatividade, autonomia, cooperação, criticidade, competências, cidadania, qualidades inerentes ao cidadão consciente e, também, fator de empregabilidade amplamente perseguido pelas melhores empresas – e os melhores salários - nos dias de hoje. Vale ressaltar que, como a necessidade de reconstrução da escola pode ser vislumbrada com base no planejamento acurado de inserção dos computadores em sala de aula, a informática já pode receber o mérito de contribuir, o mínimo que seja, com o desenvolvimento da cidadania e, apesar de o referido vislumbre poder acontecer independentemente da chegada dos recursos informáticos na educação.

2.3. Sequência Didática e as Novas Tecnologias

A prática de ensino, na atualidade, não difere muito das práticas tidas como tradicionais. Não obstante, é possível observar que algumas estratégias de aprendizagem vêm sendo desenvolvidas por educadores e pesquisadores que acreditam na possibilidade de promover mudanças em seu fazer pedagógico. Nesse contexto, o planejamento de atividades por meio da sequência didática surge como estratégia de metodologia inovadora da maneira de ensinar. Trata-se, portanto, de uma metodologia de ensino-aprendizagem centrada no aluno, que surgiu a partir dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) e que vem sendo adotada por professores de várias disciplinas. Por sua vez, a sequência didática pode ser definida como um conjunto de atividades, estruturas e conexões para realizar um objetivo educacional, que tem um início e um fim definido e de conhecimento tanto do professor, quanto do aluno (Almeida e Costa Júnior, 2020).

Mazeti (2017, p. 94), ao concluir a construção e aplicação do produto educacional, observa que a sequência didática foi feita para atender uma grande parte da realidade escolar, tanto da rede pública quanto da rede privada, em um modelo flexível e prático, que possibilita seu uso em qualquer situação de aprendizagem, uma vez que “a variedade de metodologias presentes no trabalho favorece uma participação maior dos alunos e resulta, em geral, em uma aula mais produtiva e prazerosa”.

De acordo com Ugalde e Roweder (2020) na utilização da sequência como metodologia de ensino, são considerados os critérios norteadores propostos

pelos autores referenciados, como a exemplo, a adequação dos conteúdos ao nível de desenvolvimento do aluno, dos gêneros textuais, do tempo e das ferramentas a serem utilizadas, entre outros, tendo em vista que o objetivo da sequência didática é o aprimoramento da atividade pedagógica de modo a contribuir para uma aprendizagem significativa na formação dos discentes.

Conforme Oliveira (2013), uma sequência didática pode seguir algumas etapas, tais como: 1) Definição do tema e análise inicial do conhecimento do aluno; 2) Sugerir um conceito dos alunos sobre o tema abordado; 3) Desenvolvimento teórico sobre o tema; 4) Atividade de fechamento do tema. Sendo a utilização da sequência didática uma metodologia bastante enriquecedora, desde que o modelo esteja alinhado aos conteúdos necessários à formação dos educandos, pois de acordo com Ugalde e Roweder (2020) a sequência didática é uma estratégia pedagógica que visa promover a aprendizagem de forma organizada e progressiva, formatada em uma série de atividades interligadas, planejadas para atingir objetivos específicos de ensino. Sendo os principais elementos de uma sequência didática: Tema ou Conteúdo Central, Objetivos de Aprendizagem, Atividades Sequenciais, Recursos e Materiais e Avaliação e Reflexão.

3. PERCURSO METODOLÓGICO

Para identificar as principais características da Informática educativa dentro da realidade dos alunos atuais, para o ensino da Cultura Digital, foi necessário buscar na literatura através de pesquisa bibliográfica, os dados e informações que apontam como a cultura contemporânea incorporou a mídia digital, fazendo desta primordial para vida. Observando como está sendo natural, considerar que é impossível viver sem ser intermediado pelas tecnologias digitais nos processos relacionais mais intrínsecos. Logo, apontando para a comunicação e seus veículos, já que a socialização depende mutuamente da comunicação entre os pares. A partir dessa lógica, verificar que o trabalho, especialmente o intelectual – e da mesma maneira a formação que antecede este trabalho – está afetado diretamente pelas condições tecnológicas que se impõem.

Posteriormente, foi desenvolvido uma sequência didática, permeada pelas tecnologias digitais, para a produção textual no gênero jornalístico abordando os conhecimentos das seguintes áreas: Linguagens e Língua Portuguesa, Informática Educativa e ainda conhecimentos específicos do contexto jornalístico. Desta forma garantimos a ampliação dos conhecimentos do aluno, bem como de habilidades, visando dilatar as possibilidades de interação com o mundo e com seus saberes prévios.

A produção de gênero textual jornalístico na Educação Fundamental pode ser uma ferramenta para elucidar a forma pertinente de produção de conteúdo, bem como, suportar os educandos de pensamento crítico suficiente e ajustado para proteger-se ou ao menos questionar os conteúdos os quais estão expostos diariamente. Desta forma, propor a prática docente de realização da produção jornalística utilizando-se das ferramentas digitais aos alunos do 6º ao 9º ano, pode nos dar sinais significativos de como podemos melhorar o desempenho acadêmico e social de nossos alunos.

A etapa final é a avaliação da sequência didática com professores dos anos finais do Ensino Fundamental, a fim de verificar o desenvolvimento da mesma entre a comunidade acadêmica. A avaliação de uma sequência didática é fundamental para garantir que os objetivos educacionais sejam alcançados e que os alunos tenham uma experiência significativa de aprendizado.

A figura 1 apresenta o percurso metodológico da pesquisa.

Figura 1 - Percurso Metodológico da pesquisa.

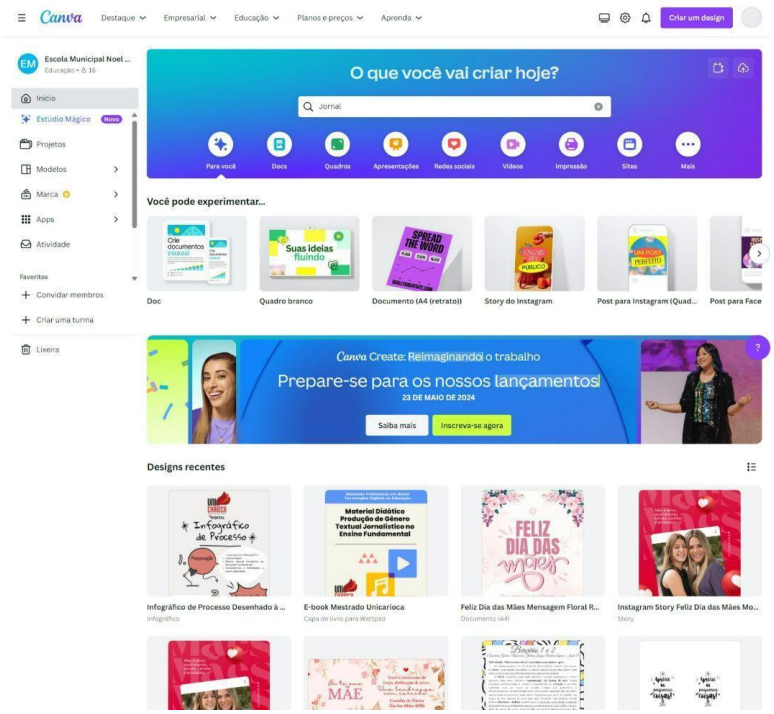


4. ETAPAS DO PERCURSO METODOLÓGICO COM A DESCRIÇÃO DOS RESULTADOS

4.1. Tecnologias Digitais da Sequência Didática

A Tecnologia Digital eleita para a produção do nosso projeto foi o aplicativo **Canva**, demonstrado na figura 2. Este é um aplicativo de design gráfico que combina editor de fotos e vídeos gratuito. Com o Canva, podemos criar postagens em mídias sociais, vídeos, cartões, folhetos, colagens de fotos e muito mais com facilidade. Ele está disponível para Windows desktop, Mac OS, bem como dispositivos iOS e Android. Com o aplicativo desktop do Canva, podemos ainda criar designs e imagens profissionais em instantes, compartilhá-los nas redes sociais ou por e-mail. Baixando o aplicativo desktop do Canva gratuitamente para Windows ou Mac, podemos aproveitar os recursos premium, modelos grátis e tutoriais. Além disso, o Canva oferece milhares de templates grátis e permite que você use o editor com o recurso "arrastar e soltar". Consolidando o uso do mesmo, apresentamos o aplicativo ***Canva*** e criamos o grupo de trabalho, garantindo acesso aos alunos e oferecendo possibilidade de editor do Projeto.

Figura 2 - Apresentação geral do Canva



4.2. Etapas da Sequência Didática

A sequência didática de uma forma geral contém elementos que são balizadores para conduzir o profissional em sua realização. Costuma se apresentar dentro dos seguintes elementos básicos: 1) Apresentação da Proposta aos Alunos: O professor deve explicar aos alunos a proposta da sequência didática e justificar sua importância no processo de ensino e aprendizagem; 2) Alinhamento com os alunos sobre os resultados esperados e explicação de como a estratégia será implementada na turma. 3) Planejamento/execução das Atividades, organizando as mesmas de forma sequencial e articulada, escolhendo um gênero textual (oral ou escrito) ou um conteúdo específico como foco da sequência. Ressaltando que estas atividades podem envolver diferentes componentes curriculares e serem planejadas para atingir um objetivo didático; 4) Execução da Sequência, onde são realizadas as atividades conforme o planejamento, promovendo a construção do conhecimento de maneira significativa para os alunos; e a 5) Avaliação e Reflexão onde são avaliados os impactos da sequência didática no aprendizado dos alunos, refletindo sobre o que funcionou bem e o que pode ser melhorado para futuras sequências.

A sequência didática, apresentada no Apêndice A, é definida como: Sequência Didática desenvolvendo gênero jornalístico com Tecnologia Digital Canva, pois acreditamos que a educação mediada pelas Novas Tecnologias Digitais é um tema relevante e desafiador no contexto educacional. As práticas pedagógicas inovadoras, quando mediadas pela tecnologia, podem transformar o papel do estudante de receptor passivo para construtor ativo do conhecimento.

Definimos enquanto etapa da sequência didática do texto Jornalístico.

1º Etapa

Definida como Tomada de Consciência, onde o aluno é apresentado ao tema, bem como os caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem. Neste caso, mostramos um jornal impresso ou uma versão digital. Podemos perguntar aos alunos se eles conhecem jornais, se eles já manusearam jornais de papel ou se têm o hábito de realizar leituras periódicas nos meios eletrônicos. É interessante esperar e verificar quantos alunos já tiveram contato com o gênero, ainda que minimamente,

e ainda levantar hipóteses sobre o processo de criação do mesmo, permitindo que os alunos respondam ainda que de maneira imaginária como é criar um jornal.

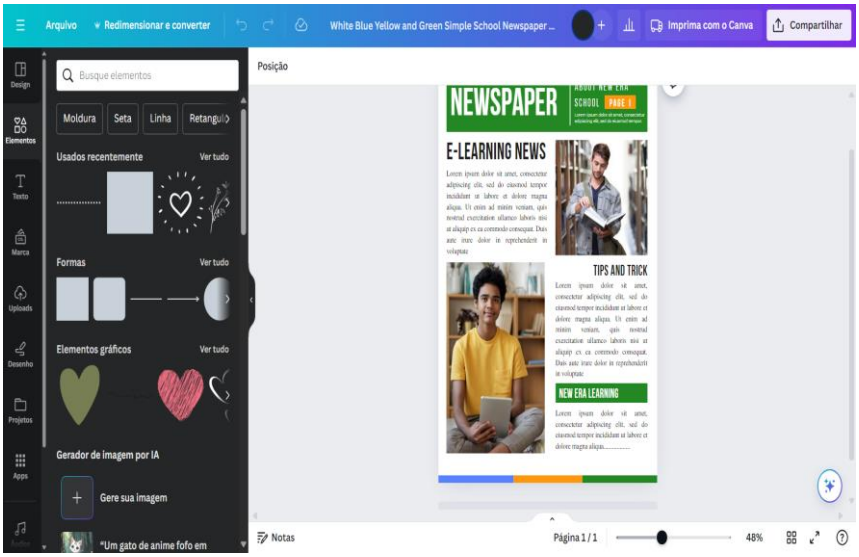
2º Etapa

Chamada de Inserção no mundo Digital, onde através de e-mail ou um endereço eletrônico da turma para garantir acessibilidade ao aplicativo; pode ser aproveitado o endereço eletrônico pessoal do aluno, desde que esteja em ambiente seguro, ou ainda utilizar-se do endereço institucional, como o e-mail de acesso de aluno, caso a Instituição Educacional esteja usando esta ferramenta para plataformas digitais de aprendizagem.

3º Etapa

Apresentar o aplicativo Canva, começamos explicando o propósito do aplicativo, mencionando como ele pode ajudar os alunos em seus estudos, não menos importante é fornecer as principais funcionalidades, destacando alguns dos recursos que serão úteis, além de propor uma experiência de navegação, onde explicamos onde encontrar diferentes seções e como acessar as informações relevantes, posteriormente criar o grupo de trabalho, compartilhando o link, garantindo acesso aos alunos e ofertando possibilidade de edição. O aplicativo oferece um tour de apresentação inicial, também temos muitos vídeos explicativos em redes como Youtube, mas ele possui uma apresentação que permite o uso de forma intuitiva, pois é bem simplificado. Podendo escolher o modelo de design para Jornal, podendo começar do zero ou usar um dos modelos de design pré-existentes, através da busca de modelos de jornal ou ainda usando os modelos prontos que são ótimos para iniciantes, pois já possuem uma estrutura pronta que você pode personalizar, além de permitir que os usuários acrescentem sua forma na estrutura pré-elaborada, personalizando o design, adicionando o texto, imagens, ícones e formas ao seu projeto, representado na figura 3, foi o modelo escolhido para nossas edições, usando as ferramentas de edição para ajustar o tamanho, a cor e a posição dos elementos, que acordam com o tema proposto.

Figura 3 - Apresentação o modelo pronto do Jornal no Canva



4º Etapa

Após um passeio dentro do ambiente virtual que será utilizado, precisamos explicar a importância de um plano de ação e apresentar, contextualizando a turma no tempo e no espaço, colocando as propostas da gestão escolar para o calendário, bem como programações e ainda, assuntos pertinentes naquele momento, no caso, mês, já que a proposta é para um informativo mensal. O informativo exposto no Apêndice B refere-se aos meses de fevereiro/março de 2023, e teve como temática principal a Páscoa e datas comemorativas dos referidos meses. Fazer esta relação com o mês vigente e datas comemorativas pode ser um excelente eixo norteador para compor as pautas e temáticas a serem abordadas.

5º Etapa:

Distribuir assuntos e elencar etapas de produção. Formar a pista inicial, sondagem, apuração e para seleção dos fatos, definir o assunto central do informativo e seus desdobramentos e possíveis apresentações. Apresento aqui brevemente elementos básicos desta etapa:

1. Informação ou Pista Inicial: Nesse primeiro momento, o jornalista toma conhecimento de algum acontecimento relevante. Isso pode ocorrer por meio de denúncias, informações de órgãos ou assessores.
2. Sondagem: Após receber o indício, o jornalista inicia o processo de pesquisa.
3. Apuração: A apuração é uma pesquisa mais aprofundada. O aluno/jornalista confirma com fontes seguras o ocorrido e busca entender todo o contexto. É o momento de procurar os “dois lados” da notícia, ouvir outras pessoas e coletar informações detalhadas.
4. Seleção dos Fatos: Com base nas informações apuradas, o aluno seleciona os fatos relevantes para a matéria.
5. Seleção das Fontes: O profissional identifica as fontes que serão entrevistadas e consultadas para enriquecer a reportagem.

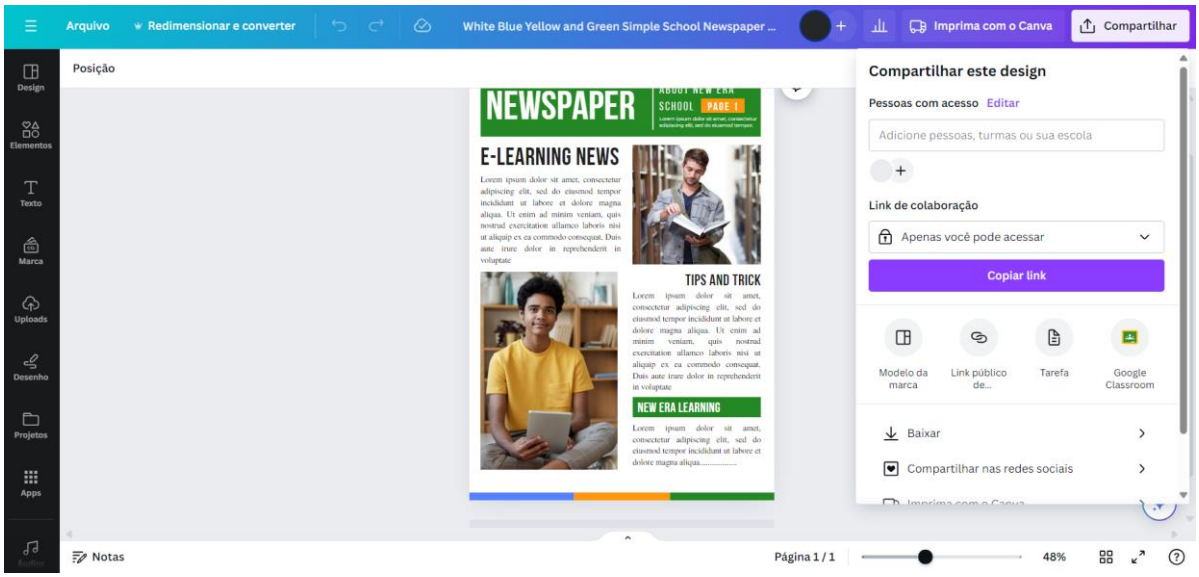
6º Etapa:

Selecionados os fatos e suas fontes, prepara-se a Pauta. Verificar a hipótese de incluir outras turmas da escola, (também podem ser incluídas outras disciplinas - buscando interdisciplinaridade do processo) construindo a pauta do Jornal, suas possíveis subdivisões, para posterior exame dos conteúdos que serão selecionados, bem como a pureza e fidelidade de suas fontes.

7º Etapa:

Definição do canal para encaminhar o Jornal. Escolher juntamente com a comunidade escolar, com anuência da Equipe Gestora, uma plataforma pública para a submissão do Jornal que possibilite a submissão aos pares garantindo a interação com os usuários da plataforma, desde que esta, apresente possibilidade de avaliação do trabalho posterior, através da participação pública. Pode ser um Facebook, Instagram ou até uma plataforma interna da comunidade escolar ou mesmo intranet. A plataforma Canva em sua versão já tem um meio de fácil compartilhamento através do botão compartilhar nas redes sociais, conforme demonstrado na figura 5.

Figura 5- Apresentação da opção de compartilhar conectada diretamente às redes sociais que facilitam a participação pública.



8º Etapa:

Avaliação do Jornal quanto aderência pública. Avaliar o engajamento do público com o qual foi compartilhado o jornal. Pode ser quantificado através de compartilhamentos, likes, curtidas, reproduções virtuais e ainda comentários ou feedbacks de maneira pública ou privada em caixas de perguntas, enquetes ou afins.

4.3. Material Didático

Um e-book (ou livro eletrônico) é uma versão digital de um livro impresso. Eles são criados para serem lidos em dispositivos eletrônicos, como tablets, e-readers ou computadores. Escolhemos produzi-lo em formato **PDF (Portable Document Format)** comumente usados pois preserva a formatação original do livro e é amplamente utilizado para manuais, documentos técnicos e materiais educacionais. Carregam entre suas características algumas vantagens como: portabilidade, pois podemos carregar vários e-books em um único dispositivo, bem como a acessibilidade, já que podem ser lidos em qualquer lugar com acesso à internet além

de ser uma fonte de pesquisa rápida, sendo fácil pesquisar palavras-chave e encontrar informações específicas.

Os E-books na Educação são amplamente utilizados nas escolas e universidades para fornecer materiais didáticos, pois permitem atualizações rápidas e economia de custos em comparação com livros impressos. Assim acreditamos que um e-book de trabalho em sequência didática é uma ferramenta educacional que oferece orientações detalhadas para o planejamento, desenvolvimento e execução de atividades pedagógicas em sala de aula.

A proposta do E-book é fornecer material de apoio seguro para aqueles profissionais de educação, sejam estes formais ou não, que desejam conhecer a história da informática educacional nas políticas públicas educacionais brasileiras, bem como saber usá-las de maneira didática e simplificada. Neste material está exposto um breve histórico da informática educativa no Brasil e suas políticas de implantação e recursos, apresenta possibilidade de trabalho usando as tecnologias de informação e comunicação aplicando sua constituição multidisciplinar e ainda interdisciplinar dentro do ambiente educacional. Sobre este caráter Complexo e Transdisciplinar, destacamos que a Informática na Educação é transdisciplinar, envolvendo conhecimentos de diversas áreas, como pedagogia, tecnologia, psicologia e sociologia, buscando refletir criticamente sobre sua história no Brasil para identificar pontos críticos e entender os agentes envolvidos no processo de implementação, trazendo evolução do trabalho ao longo das décadas, mesmo com desafios, mas acima de tudo, contribuindo para aprimorar a educação por meio da tecnologia, isso sem dúvidas, oferece oportunidades para inovação e melhoria contínua no ambiente educacional.

O Material também aborda a importância das tecnologias para o trabalho do Gênero Textual Jornalístico, uma vez que, grande parte dos alunos em nossas escolas muitas vezes não tiveram nenhum contato com o Jornal impresso ou afins, por se tratar de nativos digitais. Reduzindo os veículos de comunicação às suas redes sociais que não tem a pretensão primeira de informar, mas sim gerar conteúdos de promoção social e diversão em sua grande maioria.

Quando observamos a motivação inicial da produção de conteúdo virtual, vislumbramos que a produção textual jornalística é uma ferramenta poderosa para desenvolver a criticidade dos estudantes em relação às notícias falsas (fake news). Com essa abordagem trabalhamos habilidades como: contextualização e Sensibilização, com a apresentação do conceito de fake news e sua relevância atualmente e mostrando exemplos de notícias falsas que circularam nas redes sociais e seus impactos negativos. Isso é um exercício de análise Crítica de Fontes, onde os alunos começam a avaliar a credibilidade das fontes de informação e posteriormente questioná-las, podendo verificar informações em sites de checagem de fatos.

Sobre a produção do Gênero Textual Jornalístico, o e-book apresenta como introduzir os gêneros jornalísticos, como notícia, reportagem e editorial e sugere aos educandos que possam experimentar escrever notícias sobre temas relevantes para a sua comunidade escolar, praticando a escrita e edição, assim os alunos podem criar um jornal escolar, com seções como “Notícias da Escola”, “Opinião” e “Curiosidades”, aplicando técnicas de redação jornalística, como pista inicial e pautas.

As orientações práticas contidas neste material, visa desenvolver o trabalho com a promoção de debates e discussões, com a proposta de temas da realidade da comunidade escolar para motivar os alunos na prática da escrita editorial defendendo diferentes pontos de vista, incentivando a pesquisa e a argumentação embasada em fatos. Todo o trabalho envolve compromisso dos alunos com a ética e responsabilidade de informar e comunicar com responsabilidade na verificação das informações antes de publicá-las, e ainda a ética da divulgação de notícias além da importância de não contribuir para a disseminação de fake news.

A figura 6 apresenta o E-book produzido

Figura 6- Apresentação a Capa do E-book



O E-book, Apêndice C, pode ser consultado e baixado livremente através do link:https://www.canva.com/design/DAFSZo0QEJo/oRtq0-I5nIny3muMrUYaFw/view?utm_content=DAFSZo0QEJo&utm_campaign=share_your_design&utm_medium=link&utm_source=shareyourdesignpanel.

4.4. Avaliação do Material Didático

A avaliação do material didático é essencial no processo educacional, porque se constitui a base do processo Ensino-Aprendizagem, ainda que estejamos falando da formação continuada do corpo docente. No caso do e-book é preciso que este sirva como base para o processo da sequência didática apresentada, fornecendo informações confiáveis e estruturadas para os usuários, seus conteúdos devem estar alinhados com uma estratégia pedagógica proposta, facilitando o trabalho dos professores e o desenvolvimento dos alunos em questão. É necessário que este facilite o planejamento dos professores, articulando como um guia, trazendo eficácia, promovendo a assimilação e fixação dos conhecimentos, permitindo que os docentes atuem com autonomia, adaptando os conteúdos conforme necessário, esta

autonomia leva ao desenvolvimento de competências que cooperam para a progressão profissional e acadêmica, estimulando autonomia, criatividade, pensamento crítico e raciocínio lógico. Resumidamente, na avaliação buscamos verificar se o material didático construído é completo e atualizado, além de avaliar os impactos significativos nos resultados da aprendizagem e sua contribuição para o engajamento tanto dos professores quanto dos alunos

A Avaliação foi realizada através do formulário disponível no Google forms, que poderá ser acessado no APENDICE D. Este é composto de 25 perguntas, entre abertas e fechadas, e foi aplicado on-line após os participantes serem submetidos à apreciação da sequência didática, do material didático construído para apoio, o e-book.

5. ANÁLISE DOS DADOS E DISCUSSÃO

Em consonância com os resultados apurados, concluímos que as sequências didáticas apresentadas podem desempenhar um papel fundamental no processo de ensino-aprendizagem no ensino fundamental, oferecendo uma estrutura organizada e coerente para a abordagem dos conteúdos propostos. Essa sequência permite que os objetivos educacionais sejam alcançados de maneira sistemática, promovendo um aprendizado significativo para as crianças. A organização e a progressão planejadas das atividades facilitam a construção gradual de conhecimentos e habilidades, adequando-se às necessidades e ao ritmo dos alunos. Além disso, a utilização destas sequências didáticas contribui para o desenvolvimento da capacidade crítica e analítica dos estudantes, uma vez que estimulam a reflexão e a aplicação dos conceitos aprendidos em contextos variados.

A sequência didática é um conjunto estruturado de atividades e conexões destinadas a alcançar um objetivo educacional específico, com início e fim bem delineados e conhecidos tanto pelo professor quanto pelo aluno (Almeida e Costa Júnior, 2020). Mazeti (2017, p. 94) destaca que a sequência didática foi desenvolvida para atender uma ampla gama de contextos escolares, tanto na rede pública quanto na privada, oferecendo um modelo flexível e prático. Segundo ele, “a variedade de metodologias presentes no trabalho favorece uma participação maior dos alunos e resulta, em geral, em uma aula mais produtiva e prazerosa”. E essa perspectiva

educacional atual, reforça a importância de metodologias ativas e centradas no aluno, como a sequência didática, que incentivam a participação ativa e crítica dos estudantes.

No contexto atual, a integração de tecnologias digitais nas sequências didáticas oferece novas oportunidades para o aprimoramento do ensino e da aprendizagem. A inclusão das ferramentas digitais escolhidas nesta sequência didática, de acordo com os entrevistados, auxilia no desenvolvimento da escrita dos alunos, na realização de pesquisas e na promoção da autonomia na produção de textos, principalmente no gênero textual. Especificamente, no que tange à construção do gênero textual jornalístico, as tecnologias digitais relatadas, proporcionam recursos que enriquecem a experiência educacional, permitindo que os alunos explorem e produzam conteúdos de forma mais interativa e dinâmica. Dessa forma, a sequência didática estabelecida, ao incorporar recursos tecnológicos, não apenas facilitam o trabalho do professor, mas também incentivam o engajamento dos alunos e a ampliação de suas habilidades no contexto moderno.

A prática educacional contemporânea mantém muitas semelhanças com as abordagens tradicionais de ensino. No entanto, é perceptível que educadores e pesquisadores têm desenvolvido estratégias de aprendizagem inovadoras, acreditando na possibilidade de promover mudanças significativas em suas práticas pedagógicas. Dentro desse contexto, o planejamento de atividades através da sequência didática se apresenta como uma metodologia inovadora e eficaz. Esta metodologia de ensino-aprendizagem, centrada no aluno, é derivada dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) e tem sido adotada por docentes de diversas disciplinas e pelas escolas em geral a despeito dos desafios de inclusão tecnológica que podem surgir em um campo social tão vasto como o Brasil.

Além disso, Ugalde e Roweder (2020) destacam que na aplicação da sequência didática como metodologia de ensino, diversos critérios são considerados. Entre eles, a adequação dos conteúdos ao nível de desenvolvimento dos alunos, a escolha dos gêneros textuais, o gerenciamento do tempo e a seleção das ferramentas a serem utilizadas. O objetivo principal da sequência didática é aprimorar a atividade pedagógica, contribuindo para uma aprendizagem significativa na formação dos discentes. Paulo Freire enfatiza a importância de uma educação

dialógica e crítica. Ele afirma que "a educação não transforma o mundo. Educação muda as pessoas. Pessoas transformam o mundo" (Freire, 2001). Essa perspectiva freireana reforça a importância de metodologias ativas e centradas no aluno, como a sequência didática, que incentivam a participação ativa e crítica dos estudantes.

De acordo com Carrão (2005), várias mudanças significativas são necessárias no ambiente educacional, pois o contínuo desenvolvimento da sociedade exige que todos os indivíduos, desde o cidadão comum até figuras de destaque, se descubram capazes de fazer ciência e questionar a vida para viver melhor. Nesse contexto, a implantação da informática na educação é crucial e não deve haver distinções quanto à sua importância. É imperativo que todos os agentes escolares envolvidos adotem uma postura crítica para deliberar o melhor para a escola, com a implantação da informática nas atividades educacionais que deve ser acompanhada de uma análise crítica acurada e não pode ser realizada de forma aleatória.

Estratégias bem estruturadas são essenciais para evitar erros comuns, como a subutilização dos recursos computacionais ou a superestimação desses processos, frequentemente observados em nossas escolas em tempos de mudança. Os computadores são, sem dúvida, ferramentas rápidas e confiáveis, que há décadas otimizam a eficácia e produtividade. Atualmente, a exploração dos recursos da informática não encontra fronteiras, permeando todos os campos da ação humana. A utilização da Internet e seu advento na sociedade moderna, o custo da informação tornou-se insignificante em comparação com o “mundo do papel” de anos atrás, e a escola e o ensino não podem ignorar essa realidade, contudo, para que essas tecnologias resultam em conhecimentos e competências, os computadores devem ser criteriosamente explorados no ambiente escolar e, é claro, na formação dos professores.

A utilização da informática na educação implica vários requisitos, como dispêndios econômicos para a aquisição de equipamentos e programas, montagem de laboratórios, capacitação dos professores e elaboração de estratégias para utilização dos recursos disponibilizados. Nesse contexto, a sequência didática surge como uma metodologia inovadora e eficaz, fundamental para a educação moderna. Derivada dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) e referenciada na Base

Nacional Comum Curricular (BNCC) do Ministério da Educação (MEC), essa metodologia é centrada no aluno e tem sido amplamente adotada por docentes de diversas disciplinas. A BNCC enfatiza a importância de uma educação que desenvolva competências e habilidades essenciais para a vida em sociedade, o que reforça a relevância da sequência didática na promoção de uma aprendizagem significativa e contextualizada (Brasil, 2017).

No ensino da produção textual, especialmente no gênero jornalístico, o uso das tecnologias digitais é imprescindível. Ferramentas digitais proporcionam novos meios de interação e expressão, facilitando o desenvolvimento de habilidades essenciais para a produção textual. A utilização dessas tecnologias permite que os alunos tenham acesso a uma gama diversificada de recursos, ampliando suas capacidades de pesquisa, criação e compartilhamento de textos. Assim, a sequência didática, quando combinada com o uso adequado de tecnologias digitais, não apenas moderniza o processo de ensino-aprendizagem, mas também prepara os alunos para enfrentar os desafios de uma sociedade cada vez mais digitalizada e interconectada. Assim, a sequência didática, quando combinada com o uso adequado de tecnologias digitais, não apenas moderniza o processo de ensino-aprendizagem, mas também prepara os alunos para enfrentar os desafios de uma sociedade cada vez mais digitalizada e interconectada.

6. CONCLUSÃO

O trabalho propôs através de uma metodologia definida como Sequência Didática, para o ensino da Cultura Digital no ensino fundamental envolvendo a integração de práticas de informática educativa escolar com a produção de gêneros textuais jornalísticos, objetivou desenvolver habilidades digitais, críticas e de letramento midiático nos alunos, preparando-os para a participação ativa e consciente na sociedade digital.

A sequência escrita em etapas inclui desenvolvimento de habilidades importantes como: o incentivo aos alunos em realizar pesquisas para construção dos textos, coleta de dados e redação com construção colaborativa, permitindo a aplicação prática de conceitos de ética, verificação de informações e responsabilidade social. Além disso, destacamos que a produção de conteúdos jornalísticos estimula a criatividade, o pensamento crítico e a habilidade de comunicação como um todo.

Ressaltamos que identificar as principais características da Informática Educativa para o ensino da Cultura Digital, envolve considerar a realidade dos alunos atuais. Assim, é essencial integrar tecnologias interativas e conectadas, para a promoção do uso crítico e responsável das ferramentas digitais. Além de incluir o desenvolvimento de competências digitais, a sequência didática para a produção do gênero textual com o uso de novas tecnologias digitais, desenvolve a alfabetização midiática, a colaboração online através do aplicativo proposto, bem como a resolução de possíveis problemas do mau uso dos recursos tecnológicos, como o descompromisso com os dados publicados e replicados.

Com uma abordagem interdisciplinar, a sequência didática construída, busca conectar as práticas digitais aos conteúdos de diferentes disciplinas, o que pode ser observado através dos dados dos entrevistados, já que havia professores das mais diversas formações e funções dentro do ambiente escolar. Este formato transdisciplinar, promove um aprendizado mais significativo e contextualizado, visando preparar os estudantes para os desafios do mundo digital contemporâneo, desenvolvendo competências essenciais para a cidadania digital e a compreensão crítica dos meios de comunicação, usando as ferramentas tecnológicas e

plataformas digitais para a criação de notícias, reportagens, entrevistas e outros formatos jornalísticos, ampliando o uso para aplicativos, redes sociais, sites ou também impressos como folhetos, post, stories, infográficos, cartazes, relatórios, planejadores e etc.

A proposta também contempla a formação de professores, fornecendo-lhes recursos materiais e estratégias para integrar efetivamente a Cultura Digital no currículo escolar, sem descartar possíveis adaptações ao público, de acordo com a faixa etária, experiência tecnológica prévia, domínio textual e autonomia de uso e práticas digitais aos conteúdos de diferentes disciplinas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, M. R. F. et al.; Análise do Projeto de Extensão de Inclusão Digital e Informática Educativa no Ensino Fundamental da Rede Pública. ***In*: WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA (WIE)**, 25. , 2019, Brasília. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2019. p. 1214-1218. DOI: https://doi.org/10.5753/cbie.wie.2019.1214.

ALMEIDA, S.; COSTA JÚNIOR, J. Sequência Didática no Contexto Educacional. **Revista de Educação**, 2020.

ALMEIDA, W. D. M.; COSTA JUNIOR, A. de O. A Aplicação de uma Sequência Didática no Processo de Desenvolvimento do Pensamento Computacional com Alunos do 4º Ano do Ensino Fundamental I. *In*: **WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA (WIE)**, 26. , 2020, Evento Online. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2020. p. 11-20. DOI: https://doi.org/10.5753/cbie.wie.2020.11.

BAZILIO, A. P. M.; CULTRI, C. do N.; GOMES, V. de S.; MILL, D. R. S. Letramentos e a educação CTS (ciência, tecnologia e sociedade): reflexões sobre a formação de cidadãos críticos na cultura digital. **Informação & Informação,** [S. l.], v. 26, n. 1, p. 186–205, 2021. DOI: 10.5433/1981-8920.2021v26n1p186. Disponível em: https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/38954. Acesso em: 18 abr. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. 2017.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 13 jul. 2023.

BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais: língua portuguesa. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, Brasília: MEC/SEF, 1997. BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Programa de Formação de Professores Alfabetizadores: guia do formador. Módulo I. Brasília, DF, 2001. 221 p. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Profa/guia_for_1.pdf. Acesso em: 19 jul. 2023.

BAKHTIN, M. M., 1895-1975. Estética da criação verbal / Mikhail Bakhtin [tradução feita a partir do francês por Maria Emsantina Galvão G. Pereira revisão da tradução Marina Appenzellerl. — 2’ cd. — São Paulo Martins Fontes, 1997.— (Coleção Ensino Superior)

BATISTA, R. da C; OLIVEIRA, J. de; RODRIGUES, S. de F. P. (2016) Sequência didática-ponderações teórico-metodológicas. In: **XVIII ENDIPE: Didática e Prática de Ensino no contexto político contemporâneo: cenas da Educação Brasileira**, Universidade Federal do Mato Grosso, Cuiabá.

CASAGRANDE, L.S. et al. Quer aprender na escola: impactos do ensino à distância sobre os estudantes. **Rev. Tecnol. Soc.,** Curitiba, v. 18, n. 54, p. 187-206, out./dez., 2022. Disponível em: https://periodicos.utfpr.edu.br/rts/article/view/14942. Acesso em: 17. abr. 2024.

CARRÃO, J. Mudanças na Educação e a Informática. **Revista de Tecnologia Educacional**, 2005.

COSTA VAL, M. G. Redação e textualidade. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

COSTA, S. O. da. Produção midiática no espaço educativo formal; análise de projetos autorais desenvolvidos sob a perspectiva da educomunicação em unidades de ensino do Alto Tiete. Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo- São Paulo,2018.

DOS SANTOS, V. A. et al. O uso das ferramentas digitais no ensino remoto acadêmico: desafios e oportunidades na perspectiva docente. In: **Proceedings of the VII Congresso Nacional, de Educacao, Conedu, Edição Online**. 2020. p. 15-17.

DARIUS, R. P. P.. Alfabetização e tecnologia: uma análise na perspectiva da Pedagogia Histórico-Crítica. São Paulo-SP: UNESP, 2020.

FERNANDES, A. C.; PAULA, A. B. Compreensão e produção de textos em língua materna e língua estrangeira. Curitiba: InterSaberes, 2012

FREITAS, L.B. Quer aprender na escola; impactos do ensino à distancia sobre os estudantes, **Revista Tecnologia e Sociedade**. Curitiba, v. 18, n. 54, p. 187-206, out./dez., 2022. Disponível em: https://periodicos.utfpr.edu.br/rts/article/view/14942. Acesso em: 17. abr. 2024.

FINO, C; Avaliar o software “educativo”. Anais do CHALLENGES 2003 - **III Conferência Internacional sobre Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação**. Braga: Centro de Competência do Projeto Nónio da Universidade do Minho, 2003.

GERALDI, L. M. A. e BIZELLI, J. L. (2015) “Tecnologias da informação e comunicação na educação: conceitos e definições”, **Revista online de Política e Gestão Educacional**, n. 18.

VELOSO, B.; MILL, D. Institucionalização da Educação a distância pública enquanto fenômeno essencialmente dialético. **Educação em Revista**, v. 38, 2022.

MARINHO; M. da G. C. V. - Belo Horizonte: Ceale, 2006.

MAZETI, A. A Prática da Sequência Didática. Educação em Foco, 2017.

MENDONÇA, M. C. A produção textual na esfera escolar: considerações sobre a "escrita como trabalho". **Diálogo das Letras,** *[S. l.]*, v. 8, n. 1, p. 3–15, 2019.

Disponível em: https://periodicos.apps.uern.br/index.php/DDL/article/view/549. Acesso em: 16 abr. 2024.

MOREIRA, L. E. et al. Mulheres em tempo de Pandemia: em ensaio teórico-político sobre a casa e a guerra. Psicologia & Sociedade, v. 32, 2020.

MOURA, A. B.; OLIVEIRA, N. S. Letramento digital no curso técnico em Guia de turismo: reflexões a partir de uma proposta de intervenção pedagógica. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 23, nº 6, 14 de fevereiro de 2023. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/23/6/letramento-digital-no-curso-tecnico-em-guia-de-turismo-reflexoes-a-partir-de-uma-proposta-de-intervencao-pedagogica.

MOTTA-ROTH, D.; SCHERER, A. S.; SCHMIDT, A. P. C.; SELBACH, H. V.; PRETTO, A. de M. Letramentos acadêmicos em comunidades de prática: culturas disciplinares. Letras, [S. l.], n. 52, p. 111, 2016. DOI: 10.5902/2176148525326. Disponível em: https://periodicos.ufsm.br/letras/article/view/25326. Acesso em: 16 abr. 2024.

OLIVEIRA, R. Informática Educativa: Dos planos e discursos à sala de aula. Campinas-SP: Papirus, 1997. 13ª ed. 2007 Disponível em: https://books.google.com.br/books?id=0DiVkSXHZ4YC&lpg=PA9&ots=t6CKeub7yU&dq=inform%C3%A1tica%20educativa%20ensino%20fundamental&lr&hl=pt-BR&pg=PA4#v=onepage&q=inform%C3%A1tica%20educativa%20ensino%20fundamental&f=false.

OLIVEIRA, S. M. P. "Sequência didática: o desafio desta prática pedagógica para o ensino médio noturno." *Consultado em: 12 abr. 2024.* 30 (2013).

PERUZZO, C. M. K. Comunicação comunitária e educação para a cidadania. Comunicação e Sociedade, *[S. l.]*, v. 2, p. 651–668, 2000. DOI: 10.17231/comsoc.2(2000).1427. Disponível em: https://revistacomsoc.pt/index.php/revistacomsoc/article/view/939. Acesso em: 16 abr. 2024.

FREIRE, P. Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa. 38ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

FREIRE, P. – Pedagogia do Oprimido. São Paulo: Paz e Terra. 1996

SILVA, F. S. da S.; SERAFIM, M. L. Redes sociais no processo de ensino e aprendizagem: com a palavra o adolescente. In: SOUSA, Robson Pequeno de; BEZERRA, Carolina Cavalcanti; SILVA, Eliane de Moura; MOITA, Filomena Maria Gonçalves da Silva (Orgs.). Teorias e práticas em tecnologias educacionais. Campina Grande: EDUEPB, 2016. p. 67-98. Disponível em: http://books.scielo.org/id/fp86k/pdf/sousa-9788578793265-04.pdf. Acesso em: 15 ago. 2019.

SOUSA, R. R. R. M. B. de. Potencialidades educacionais do ciberespaço: uma reflexão sobre a utilização das redes sociais virtuais em práticas de ensino. **Revista**

Educação Pública, v. 20, nº 45, 24 de novembro de 2020. Disponível em: https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/45/potencialidades-educacionais-do-ciberespaco-uma-reflexao-sobre-a-utilizacao-das-redes-sociais-virtuais-em-praticas-de-ensino. Acesso em: 04 de fev. 2024.

UGALDE, M. C. P.; ROWEDER, C. Sequência didática: uma proposta metodológica de ensino-aprendizagem. Educitec - **Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico**, Manaus, Brasil, v. 6, n. ed.especial, p. e99220, 2020. DOI: 10.31417/educitec.v6ied.especial.992. Disponível em: https://sistemascmc.ifam.edu.br/educitec/index.php/educitec/article/view/992. Acesso em: 16 abr. 2024.

APÊNDICES E ANEXOS
APÊNDICE A – Framework da Sequência Didática

Título: Gênero Jornalístico com uso de Tic's

Título em inglês: Journalistic Genre with the use of ICTs

Descrição do Material Didático e de sua finalidade: O framework desta sequência didática é organizado para instrumentalizar o profissional de educação, estruturando de forma pré-definida o uso das ferramentas para o desenvolvimento do gênero textual jornalístico com o uso de software ou a organização de projetos similares e ou adaptados. Um esqueleto ou molde que facilita a construção do Gênero Jornalístico entre alunos do ensino fundamental circulando nas mais diversas disciplinas como Informática Educativa, Português entre outros.

Natureza: Digital (E-book Online) ou impressa

Finalidade: Finalidade do material didático. **Máximo 50 palavras**.

Demanda:

(X) Externa
( ) Edital
( ) Interna

Avanços tecnológicos/grau de novidade:

( ) Produção com alto teor inovativo: desenvolvimento com base em conhecimento inédito;
(x) Produção com médio teor inovativo: combinação de conhecimentos pré-estabelecidos;
( ) Produção com baixo teor inovativo: adaptação de conhecimento existente;
( ) Produção sem inovação aparente: produção técnica.

Descrição da Abrangência realizada: Com o framework oferecemos padrões estruturais e funcionalidades comuns já implementadas, o que permite que os desenvolvedores se concentrem na lógica específica do seu projeto, aumentando a produtividade, dentro da sala de aula com os educandos do ensino fundamental dos anos finais.

Descrição da Abrangência potencial: O material pode ser aplicado nas mais diversas instituições de educação formais e informais, com projetos tanto em instâncias públicas quanto privadas, em todo o território brasileiro ou em outros

países. Trazer uma releitura dos gêneros textuais jornalísticos para jovens nativos digitais é reescrever a habilidade crítica frente a notícia.

Descrição da Replicabilidade: O material pode ser replicado, bem como ser usado para muitos conteúdos realizando a interface com várias disciplinas em um mesmo projeto ou instituições.

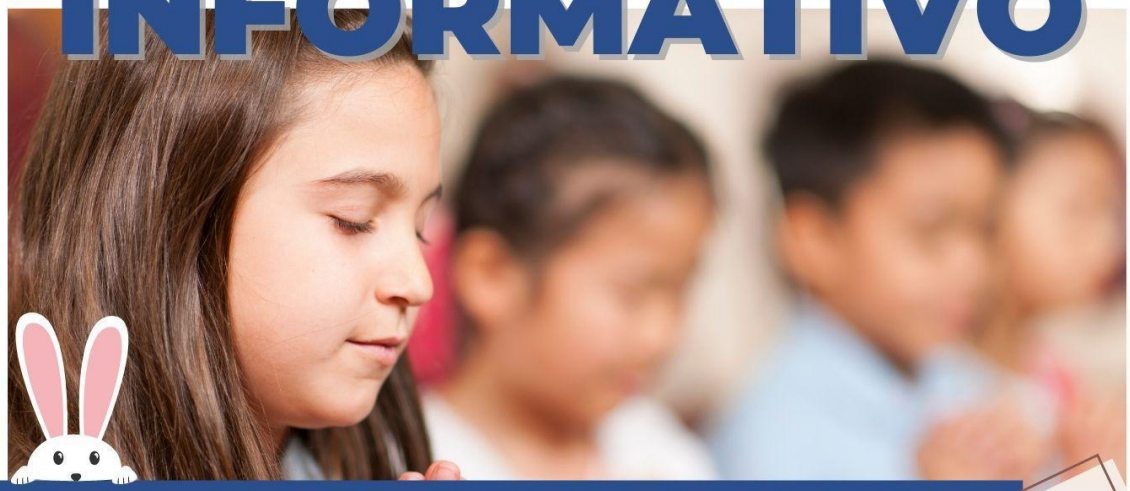
APÊNDICE B - Modelo do Jornal produzido pelos alunos.

PREFEITURA RESENDE



ESCOLA MUNICIPAL NOEL DE CARVALHO
RESENDE
1962

INFORMATIVO



E. M. NOEL DE CARVALHO

Vamos Refletir!

Páscoa é a maior festa cristã. Antes de Cristo, a Páscoa representava a passagem da escravidão para a libertação, a passagem do povo de Deus pela abertura do mar Vermelho. Com a chegada de Jesus, Páscoa marca a vitória de Jesus sobre a morte. "Jesus venceu a morte!" Ele ressuscitou! "Quem crer em mim, não morrerá, mas viverá para sempre." Portanto, viver a Páscoa é celebrar todo dia a Vida e reconhecê-la como Dom de Deus: sinal de esperança e alegria para nós. Saibamos reconhecer que a vida vale a pena e que a vida é bonita demais. Feliz Páscoa!!!

FELIZ Páscoa



Foto: Emily de Oliveira - Turma 604

Texto: Professor Paulo Braga

EDIÇÃO VOLTA ÀS AULAS E PÁSCOA
E. M. NOEL DE CARVALHO: HÁ 60 ANOS
PREPARANDO CIDADÃOS E FAZENDO HISTÓRIA.

Nº.05 /FEV/MAR 2023
rachelcamar@gmail.com
24-992914841

24.03.2023 I SEXTA-FEIRA

INFORMATIVO

PÁG. 2

INFORMATIVO MENSAL

Jornal Escolar, Tiragem Mensal, Edição Volta às aula, Páscoa e Novidades 2023.

VAMOS FALAR DE PÁSCOA ?



A Páscoa é uma importante celebração da Igreja Cristã em homenagem a ressurreição de Cristo. Se origina da palavra em Latim ***Pascha***, derivada do hebraico ***Pessach / Pesach,*** que significa ***passagem.*** Essa passagem está escrita no Antigo Testamento como a liberação do povo Israelita da escravidão no Egito. A Páscoa era celebrada pelos Judeus para comemorar a liberdade conquistada pelo seu povo. Essa foi conhecida a 1ª Pascoa!

Texto: Pesquisa: Luis Miguel e Pedro Henrique - Turma 703

Os 4 reflexões possíveis sobre a Páscoa.

1. **Páscoa Comercial**

Marcado pela troca de ovos de páscoa e chocolate. As famílias se reúnem em torno do feriado para festividades e trocar presentes. Sobre os símbolos: Coelho: Símbolo da fertilidade e Ovo: uma nova vida. Ovos de chocolate e são escondidos para que as crianças possam procurá-los. Existem muitas teorias a respeito da origem do coelho da Páscoa, algumas afirmam que a associação do coelho com a Páscoa tem origens pagãs, enquanto outras teorias sustentam que o coelho, desde a Idade Média, já possuía uma relação direta com o Cristianismo. De fato, neste momento, é impossível sustentar qual das duas teorias é a correta, mas, de toda forma, elas nos fornecem elementos para pensarmos sobre o assunto. Primeiramente, a consolidação do coelho como símbolo da Páscoa (e da maneira como comemoramos essa festa) aconteceu por volta do século XIX e está diretamente relacionada com a transformação da forma como o mundo ocidental enxergava as crianças. A partir do século XVII, tal forma transformou-se radicalmente, e a infância começou a ser vista como um momento preparatório para a vida adulta.

2. **Páscoa Judaica**

Cordeiro: Moisés sacrificou um cordeiro em homenagem e agradecimento à Deus pela libertação dos hebreus da escravidão no Egito. Também simboliza, do ponto de vista cristão, Jesus Cristo, que foi crucificado para libertar os homens de seus pecados. Baseada nas seguintes passagem do livro Judeu (Torá) - Êxodo 12:3-14 . Destaque para o versículo 14 diz: "E este dia vos será por memória, e celebrá-lo-eis por festa ao SENHOR; nas vossas gerações o celebrareis por estatuto perpétuo." Assim os judeus até hoje no ano 5.784 (2.023), já que o calendário que eles usam exclui o nascimento de Jesus Cristo que dividiu o calendário cristão ou gregoriano.

3. **Páscoa da Ressurreição de Jesus.**

Descrita no livro cristão - Bíblia, composto por livros entre Velho e Novo Testamentos. Seguem alguns textos: João 1:11-13 – "Veio para o que era seu, e os seus não o receberam. Mas, a todos quantos o receberam, deu-lhes o poder de serem feitos filhos de Deus, aos que creem no seu nome; Os quais não nasceram do sangue, nem da vontade da carne, nem da vontade do homem, mas de Deus." ou João 1:29 29 – "No dia seguinte João viu a Jesus, que vinha para ele, e disse: Eis o Cordeiro de Deus, que tira o pecado do mundo."

4. **Páscoa do renascimento pessoal.**

Também marcada pela espiritualidade e com base em textos Cristãos. Muitos não possuem uma religião confessional, mas utilizam da data para reflexão pessoal e evolução individual.

Alguns textos do Evangelho podem trazer uma mensagem que aponta para tal reflexão como: "João 3:4-6. "Disse-lhe Nicodemos: Como pode um homem nascer, sendo velho? Pode, porventura, tornar a entrar no ventre de sua mãe, e nascer? Jesus respondeu: Na verdade, na verdade te digo que aquele que não nascer da água e do Espírito, não pode entrar no reino de Deus. O que é nascido da carne é carne, e o que é nascido do Espírito é espírito." ou mesmo a Carta Paulina aos Gálatas 2:20: "Já estou crucificado com Cristo; e vivo, não mais eu, mas Cristo vive em mim; e a vida que agora vivo na carne, vivo-a na fé do Filho de Deus, o qual me amou, e se entregou a si mesmo por mim."

Texto: Pesquisa: Lucas Paiva e liderando a Turma 605

NEW!
24.03.2023 I SEXTA-FEIRA
Nº.05/ FEV E MAR 2023
PÁG. 3

NOVIDADES NA ESCOLA 2023

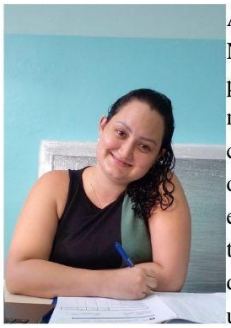
O momento de volta às aulas é marcado por ansiedade e expectativas por parte dos alunos, porque todo ano já podemos esperar mudanças.. Podem ser os novos alunos, salas e prédios diferentes ou novos colaboradores. Esse ano reparamos várias figuras novas em nossa escola, então preparamos uma entrevista para que possamos conhecê-los.



que atuam na escola em várias funções diferentes. Vamos conhecer alguns destes?

O professor novidade de 2023 é o Professor de História Brenno Rocha. Ele tem 32 anos, casado, possui 10 gatos e é colecionador de discos de vinil. Tem título de Mestre em História, nasceu em Resende e em feito as aulas bem diferentes e muito divertidas!

Foto e Texto: Giovanna Peleteiro e Rafaela Rocha - T 701



Apresentamos Catharine Tavares Nogueira, 25 anos, casada, pedagoga. Há uma semana em nossa escola, trabalha de manhã como Professora de AEE, na sala de recursos recebendo os alunos especiais (inclusão) e no turno da tarde como Professora Regente do 3° na turma 302. Desejamos um ano de sucesso!

Foto e Texto: Luana Mello e Micaelen Moura - T 705



Na foto ao lado temos a nossa coordenadora e Professora Fernanda Pisaneski. Ela é casada, tem 58 anos, tem uma longa história na Escola Noel de Carvalho onde já atuou como Professora, Orientadora e até Diretora. Tia Fernanda é muito querida na comunidade escolar.

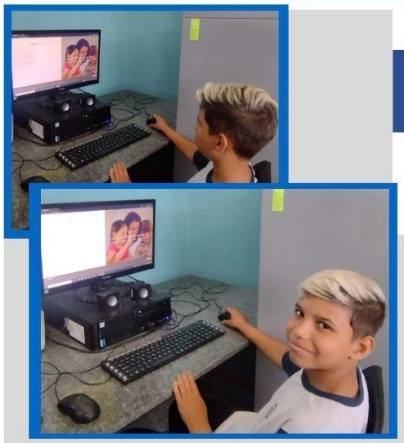
Foto e Texto: Evellyn Nogueira Flecher e Mª Luiza - T 704



Essa é a Valéria Ribeiro, ela tem 60 anos de idade, divorciada e nasceu em Brasilia. Atualmente ela está estudando, cursando o 5º período de pedagogia. Atua na função de Agente Socio Educativo e está gostanto muito da nossa escola. Esperamos que seja um ano produtivo!!!

Foto e Texto: Matheus Henrique dos Santos - T 704

Você me conhece?



Aluno João Gabriel Jung de Azevedo - Turma 604

Foto e entrevista: Emily de Oliveira e Yasmin Garcia, Beatriz Carvalho, Maria Luiza Martins e Daniel Henrique Carvalho, Bruno Vidal e Emanuelle Flecher.- Turma 604

Apresentamos João Gabriel, ele tem 10 anos, matriculado no 6º ano, da turma 604, estuda na Escola Municipal Noel de Carvalho desde o 2º ano, lembra com carinho da primeira professora Tia Viviane. Segundo João, suas notas são sempre acima da média, apesar de quando perguntado sobre gostar de estudar, disse que "gosta mais ou menos". Sua matéria predileta é Ciências, mas também disse que gosta muito das aulas de informática educativa. Nas horas vagas, João declara que ama os jogos, seus preferidos são: dama, "roblox" e videogame. Para o futuro João Gabriel pretende continuar estudando e ser Cadete da AMAN. Se sente inspirado pelo seu Tio Rui que é Coronel do Exército.

24.03.2023 I SEXTA-FEIRA JORNAL ESCOLAR, TIRAGEM MENSAL, EDIÇÃO COMEMORATIVA VOLTA ÀS AULA PÁG. 4

março



DIA DA MULHER - 8 DE MARÇO

A ideia de uma comemoração anual surgiu depois que o Partido Socialista da América organizou o Dia das Mulheres, em 20 de fevereiro de 1909, em Nova York — uma jornada de manifestação pela igualdade de direitos civis e em favor do voto feminino. A origem da luta se deu por uma tragédia causada pelas péssimas condições do trabalho feminino. Um incêndio numa fábrica de roupas em Nova York, no 25 de março de 1911, matando 146 trabalhadores, sendo a maioria de mulheres. As vítimas eram imigrantes e, algumas, de apenas 12 anos de idade. Ao lado a publicidade da Prefeitura de Resende com a representação das mulheres da nossa escola.

Foto PMR e Texto: Matheus Henrique dos Santos - T 704

DIA DA ESCOLA - 15 DE MARÇO



Foto e Texto: Luana Melo - T 705 e Natanael Souza- T 701

Para o Dia da escola, preparamos um acróstico para ilustrar qual é o dia a dia do ambiente escolar na vida de nossos alunos. Ao lado segue o texto preparado com muito carinho pelo aluno Natanael da Turma 701.

Encontramos amigos;
Superamos limites;
Crescemos como cidadãos;
Orgulhamos a todos;
Levamos nossas dúvidas;
Aprendemos ainda mais;

VEM AÍ... abril

DIA DA MENTIRA

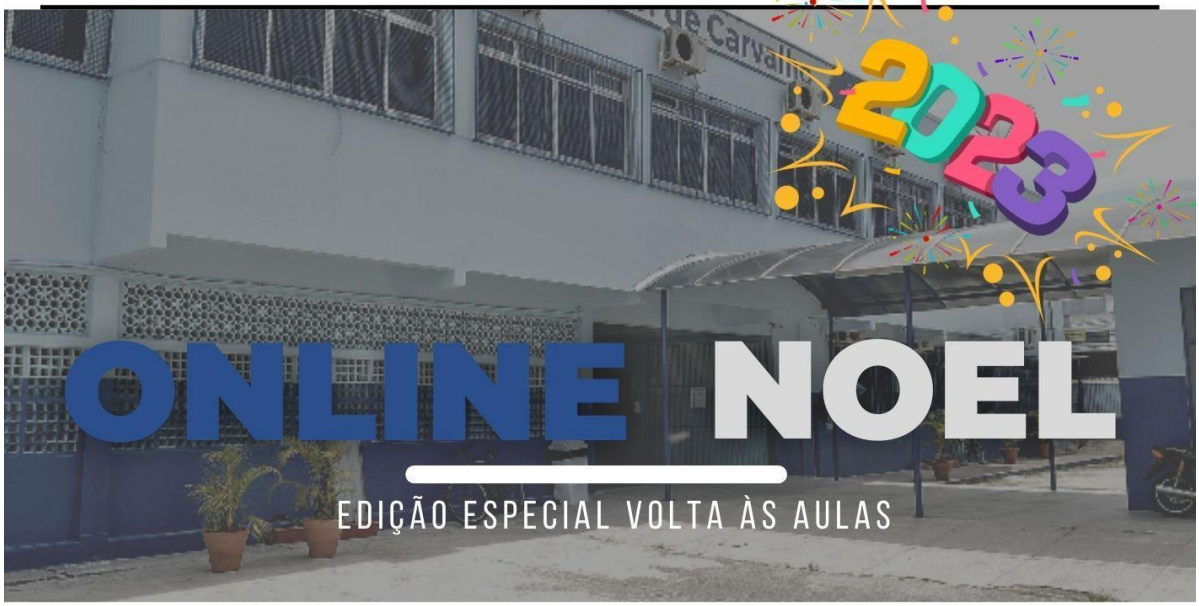
O dia da mentira é bom para que possamos fazer brincadeiras, sorrir e se divertir. Trolar as pessoas faz a alegria de todos! Os vídeos nas redes sociais são prova disso. Mas o Dia da mentira tem uma história, vamos conhecer? No Brasil o primeiro dia de Abril é popularmente conhecido como DIA DA MENTIRA também chamado de DIA DOS BOBOS em outros países, como os ESTADOS UNIDOS. Nesta data as pessoas costumam contar MENTIRA ou PREGAR PEÇAS . A tradição foi introduzida em 1828, com o noticiário impresso mineiro "A Mentira", que trazia em sua primeira edição a morte de Dom Pedro I na capa e foi publicado justamente em 1º de abril.

Pelo mundo, vemos que o dia está ligado ao Cristianismo, Páscoa e a história. A tradição de 1º de abril remonta à Instituição do Calendário Gregoriano, que substituiu o Calendário Juliano por determinação do Concílio de Trento (conselho ecumênico da Igreja Católica). O Calendário Gregoriano divide o ano em quatro estações distribuídas ao longo de 12 meses, ou 365 dias, de acordo com o movimento da Terra em relação ao Sol e estabelece o primeiro dia do ano em 1º de janeiro. Esse é o calendário usado pelos Cristãos, conforme texto sobre a Páscoa (pág.2). Com a instituição do novo calendário pelo papa Gregório XIII, em 1582, historiadores contam que parte da população francesa se revoltou contra a medida e se recusou a adotar o 1º de janeiro como início do ano. Zombados pelo resto da população, os resistentes às mudanças eram convidados para festas e comemorações inexistentes no 1º de abril. Nascia assim a tradição de zombaria e de pregação de peças.

TEXTO E PESQUISA: PABLO TEIXEIRA E DANILO GOMES - TURMA 705

24.03.2023 I SEXTA-FEIRA

Nº.05/ FEV E MAR 2023







PARTICIPE DO NOSSO INFORMATIVO!

Entre em contato através do *whatsapp* com a Professora de Informática Educativa Rachel Camara

Nesta edição, revisão de conteúdo com os educadores: Profº Paulo Braga.

24- 992914841

APÊNDICE C – Material Didático em E-book

Título: Produção de Gênero Textual Jornalístico no Ensino Fundamental
Título em inglês: Production of Journalistic Textual Genre in Elementary School
Natureza: Digital (E-book Online)
Finalidade: Quanto a finalidade do material didático para professores, destacamos o aprimoramento das Práticas Pedagógicas, com a finalidade de amparar um objetivo, além de ajudar os professores na evolução de suas práticas, fornecendo o apoio, atualização, oferecendo recursos atualizados e relevantes para atender a essas necessidades. Em um segundo momento ele atua na identificação de Dificuldades de Aprendizagem e como suporte e ferramenta de aprendizagem, permitindo a criação de estratégias mais eficazes para superar esses desafios que podem surgir.

Demanda:

(X) Externa
( ) Edital
( ) Interna

Avanços tecnológicos/grau de novidade:

( ) Produção com alto teor inovativo: desenvolvimento com base em conhecimento inédito;
(X) Produção com médio teor inovativo: combinação de conhecimentos pré-estabelecidos;
( ) Produção com baixo teor inovativo: adaptação de conhecimento existente;
( ) Produção sem inovação aparente: produção técnica.

Descrição da Abrangência realizada: O material foi disponibilizado é aplicado a um grupo de profissionais de educação com 25 candidatos e estes estiveram disponíveis para responder sobre a avaliação do material.
Descrição da Abrangência potencial: O material certamente tem grande abrangência, já que consideramos que este recurso pode promover ganhos na interpretação não apenas textual, mas de “mundo”, já que os recursos digitais estão engendrando todas as relações nesta geração.

Descrição da Replicabilidade: O material poderá ser utilizado em instituições educacionais, públicas ou privadas, formais ou informais, em âmbito nacional e internacional, desde que no ato de sua replicabilidade sejam oferecidos os recursos mínimos necessários, já descritos. Consideramos que as disciplinas que ocupam o eixo de linguagem são as mais adequadas para o uso, mas não se limitam a isto.

APÊNDICE D: Material Didático

Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação

Material Didático Produção de Gênero Textual Jornalístico no Ensino Fundamental

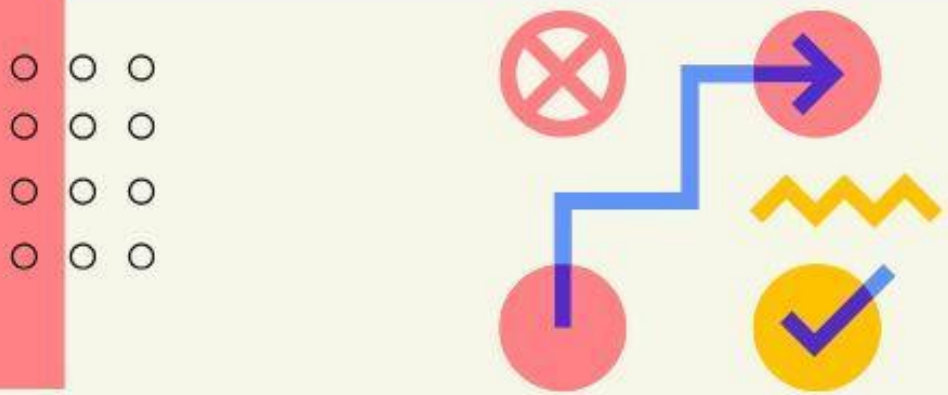


UNICARIOCA Centro Universitário +DIGITAL

Autores:
Rachel Camara R. de Melo
André Cotelli do E. Santo
Victor Gonçalves G. Freitas

Material Didático Produção de Gênero Textual Jornalístico no Ensino Fundamental

R. C. R. de MELO



DE MELO, Rachel

Produção Editorial na educação fundamental: A produção editorial com uso de tecnologias digitais como estratégia para produção textual com alunos do 6° ao 9° fundamental./ Rachel C.R. de Melo- Rio de Janeiro, UniCarioca, 2022. Recurso digital; 26 p.

Orientador: Victor Gonçalves Gloria Freitas
Ebook (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2022.

M.P.N.T.D.E

Sumários

Introdução 05

Breve histórico da Informática Educativa no Brasil. 08

Algumas ações desde primeiros passos às ultimas reformulações propostas pela Base Nacional Curricular em 2022.

Informática educativa e o trabalho interdisciplinar. 11

Como a informática pode interagir com as demais disciplinas de maneira relevante no contexto escolar.

Uso das novas tecnologias digitais na educação nas aulas de informática educativa para produção editorial 14

Os recursos para uso da tecnologia digital para qualquer tipo de escola.

Fazendo produção textual jornalística na escola como ferramenta de desenvolvimento de criticidade frente à Fakenews. 18

Produção de conteúdo jornalístico e o desenvolvimento de habilidades cognitivas para a vida.

Sequência Didática 18

sequência didática enquanto estratégia educacional para trabalhar gênero textual jornalístico utilizando a Tecnologia Digital. Passo a passo para construir e executar essa sistemática no espaço escolar.

Material Didático Produção de Gênero Textual Jornalístico no Ensino Fundamental

R. C. R. de MELO

Reitor
Celso Niskier

Diretor de Pesquisa & Inovação
Antônio Carlos de Abreu Mól

Coordenadora do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação
Ana Paula Legey

Coordenadores do Laboratório de Tecnologia Aplicada
André Cotelli do Espírito Santo
Gabriel Mello dos Santos Abreu Mol

Secretária do Mestrado
Elizabeth Jeane Bento Cavalcante Garcia

Coordenadora da Biblioteca da UniCarioca
Rachel Louredo

Editores
Prof. Rachel Camara Rodrigues de Melo
Prof. André Cotelli do Espírito Santo, MSc.
Prof. Victor Gonçalves Gloria Freitas , D. Sc



UNI CARIOCA Centro Universitário +DIGITAL

Capítulo 1

Introdução

Capítulo 1

Introdução

A pandemia COVID-19 trouxe a implosão de uma cultura digital desenfreada, e imediatamente a informática educativa adquiriu status diferenciado dentro do ambiente escolar. Foi dentro desse contexto que obtive a oportunidade de retornar à sala de aula como Professora de Informática Educativa para o segmento fundamental anos finais, do 6º ao 9º ano. Logo no primeiro momento, para compor meus planejamentos de aula, busquei referências nos sites conhecidos e materiais usados até então. Percebi que os planos de aula disponíveis apontavam para a vivência da informática, enquanto estrutura de máquinas e uso de mídias como powerpoint, word, excel. Todo esse contexto que parecia me remeter àqueles cursinhos de informática nos quais me inscrevi durante a minha adolescência. Concebi a inadequação da proposta, já que eu estava tratando com os nativos digitais, que munidos, não mais de celulares analógicos como eu, dispunham de smartphones de última geração, com recursos infinitos a serem explorados.

Já dentro de sala, foi perceptível a proximidade constante dos estudantes com as tecnologias, o desenvolvimento de suas habilidades e acima de tudo, como as relações sociais (dentro e fora da escola) estavam interligadas pelas mídias. Despertei e questionei se o modelo de aula que tinha disponível para oferecer, realmente atendia ao uso real dessas tecnologias na vida cotidiana do educando. Em nossos diálogos na sala de aula, nas informações trocadas, as fontes de conhecimento mais diversas, estavam sempre atreladas às mídias. Os sites, os aplicativos em geral, eram verdadeiros formadores de opiniões e por vezes sinônimo de "verdades inquestionáveis", fazendo com que, em alguns momentos, as "Fake News" entrassem em nossos assuntos, trazendo uma dificuldade para o facilitador fazê-los questionar algumas fontes, por exemplo. Esse universo virtual neste momento, se tornava mais concreto do que imaginei um dia, pois das telas e das postagens, nossas crianças replicavam, compartilhavam e sem critério nenhum, absorvia, copiava e multiplicava!

Depreendi a oportunidade ideal para retomar com meus alunos algumas reflexões sobre a cultura, usando a tecnologia e mudando a posição dos mesmos. Recriando seus espaços, de passivos da informação, para construtores de

conhecimento e informações, fazendo-os pensar na ética e na responsabilidade que devem ser investidos no ato de criar conteúdo, bem como ver de forma prática, apoiada e encorajada pelo facilitador/professor, a amplitude do alcance das informações produzidas transversalmente do meio digital.

Assim, utilizando-me do gênero textual jornalístico e abraçada à interdisciplinaridade, começamos a jornada das aulas, com um jornal produzido pelos próprios alunos para toda escola, comunidade e rede municipal de educação. Este jornal obteve um alcance maravilhoso e foi uma forma prática e fácil de mostrar a aplicação do método que aproveita esses recursos, como uma janela aberta para a melhoria do papel da escola e, portanto, do educador. Porque é urgente erguer a possibilidade de unir uma ferramenta moderna e popular, para encantar, enquanto edificamos as bases fundamentais para o desenvolvimento desse educando. Para mim, enquanto educadora, são as bases que vão permitir que a cultura digital estimule o pensamento crítico sobre os conteúdos oferecidos, bem como, coloque o estudante como protagonista, permitindo que ele não só consuma, mas produza conhecimento de forma auto responsável e autônoma.

Capítulo 2

Breve histórico da Informática Educativa no Brasil

Capítulo 2

Informática Educativa no Brasil

Algumas ações desde primeiros passos às ultimas reformulações propostas pela Base Nacional Curricular em 2022.

SOBRE O INÍCIO

Sabemos que a escola possui o papel de transformar a realidade de vida dos alunos, com o uso planejado do ensino e aprendizagem.

Com o uso das tecnologias digitais, as escolas vão disponibilizar aos alunos novas habilidades e conhecimentos para ter uma vida pessoal e profissional expressiva para a si e para a sociedade.

"O Brasil deu os primeiros passos, no caminho da informática educativa, em 1971, de acordo com o livro Projeto Educom, quando, pela primeira vez, se discutiu o uso de computadores no ensino". (Nascimento,2009).

Segundo Nascimento (2009), a partir de 1977, o projeto passou a envolver crianças sob a coordenação de dois mestrandos em computação, as ações ainda que pequenas diante do terrotório brasileiro, firmaram um marco e foram importantes como ponto de partida.

De acordo com Nascimento (2009) o passo mais importante foi instituir o Núcleo Interdisciplinar de Informática Aplicada à Educação (Nied) da Unicamp, já com o apoio do MEC, tendo o Projeto Logo como o referencial maior de sua pesquisa, durante vários anos". Delinearemos melhor esse Projeto a seguir.

No final da década de 70, um grupo de pesquisadores da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRS), liderados pela professora Léa Fagundes, começaram a utilizar a linguagem LOGO com o intuito de verificar as dificuldades de aprendizagem de Matemática apresentadas por adolescentes e crianças das escolas públicas.

A linguagem LOGO foi elaborada por Papert e seu uso passou a ser disseminado após sua visita ao Brasil em 1975.

Passando para a década de 80, bem no seu início, a UNICAMP (Universidade Estadual de Campinas) incorporou junto aos seus programas de pesquisa e pós-graduação várias propostas e recursos produzidos pelo grupo de Papert, resultando, nos anos seguintes, no surgimento de métodos, técnicas e software educacionais voltados à realidade nacional que utilizavam tais contribuições.

Nas décadas de 80 e 90, o Ministério da Educação e Cultura (MEC) começa também a se preocupar com o uso de programas que associassem educação e informática. Nesse contexto, cita-se um evento importante que foi realizado em 1987 na Universidade de Brasília, o I Seminário Nacional de Informática na Educação) que contou com a participação de especialistas nacionais e internacionais, constituindo-se no primeiro fórum a pesquisar o uso do computador como ferramenta auxiliar do processo de ensino-aprendizagem.

Outros programas de governo surgem para estabelecer relação entre a educação e a informática, como: Programa Nacional de Informática na Educação (PRONINFE-1990). Outros programas surgem nesse histórico: Programa de Informática na Educação (ProInfo-1997) e o e-Proinfo (1997).

Ainda nos anos 80, desenvolve-se a Internet e a World Wide Web, fato marcante na aplicação de meios telemáticos à educação em virtude da facilidade de acesso a informação, o que não significa necessariamente acesso ao conhecimento e à aprendizagem.

Hoje, as tecnologias digitais continuam se propagando nas escolas públicas e em termos de políticas públicas existe a preocupação com a inclusão digital das classes menos favorecidas. O governo tem implantado, nas escolas públicas, Núcleos de Tecnologia Educativa (NTE), contudo após a pandemia do COVID-19, o uso de tecnologias digitais passaram para status de instrumento necessário para aprendizagem e condição primeira de interação e troca de informação.

EDUCAÇÃO PÓS PANDEMIA

A transferência para o ensino remoto aconteceu de forma repentina em decorrência da pandemia do novo coronavirus. A prática fez com que as escolas adotassem imediatamente o uso das tecnologias para dar suporte à aprendizagem. Porém, esse movimento já passou, o desafio agora é repensar a nova sala de aula, com os alunos voltando de forma gradativa às dependências da escola. Mas, seja com o ensino a distância ou presencial, a tecnologia é um recurso que pode auxiliar o dia-a-dia escolar em diversos aspectos, não apenas o pedagógico, mas também a gestão da sala de aula e o relacionamento com os alunos e pais.

Ensino presencial e interação digital

Existem diversas formas que auxiliam o professor a proporcionar interação entre os alunos e, ainda, possibilitar que tenham acesso aos conteúdos, mesmo fora de sala de aula.
Como por exemplo um ambiente virtual de aprendizagem, em que é possível compartilhar materiais extras, criar fóruns de discussão, atividades, dentre outras possibilidades. Isso promove uma maior interatividades com os estudantes, devido as funcionalidades que a tecnologia oferece.

Além do compartilhamento, a tecnologia facilita na gestão do ensino, com a organização de arquivos, administração da sala de aula, agendamento de tarefas, até mesmo a preparação de conteúdos e provas.
Mesmo sendo comum no ensino a distância, o uso de ferramentas de gestão da sala de aula são de grande utilidade para as aulas presenciais. Pois elas possibilitam o acesso a dados educacionais pelos professores e gestores, o que pode gerar maior personalização do ensino, o acompanhamento dos responsáveis em relação à rotina escolar dos filhos e dos gestores em relação às atividades propostas pelos professores.

Comunicação é tudo

E se o objetivo é colocar o estudante como protagonista do processo pedagógico, o ideal seria falar uma língua em que eles estão acostumados. Uma solução é trazer a tecnologia e as ferramentas que eles utilizam diariamente para a educação, aproximando a escola de forma natural nas atividades diárias dos alunos.
Sabendo que as redes sociais já fazem parte do cotidiano dos alunos, o uso desta ferramenta ára a comunicação e interatividade na comunidade escolar. Uma comunidade online educacional, viabilizaria a interação por meio do uso pedagógico controlado de funcionalidades tipicas de redes digitais.

Pais ainda mais próximos

A comunicação com os responsáveis também é de suma importância para o progresso do ensino. Com ajuda da tecnologia a comunicação entre pais e os docentes pode ser mais frequente e direta. Isso permite à família acompanhar a rotina e desenvolvimento dos estudantes.

A tecnologia na gestão da sala de aula

Sabemos que manter-se inteirado das atividades realizadas pelos alunos, aplicar e gerenciar as avaliações, identificar as dificuldades da turma e planejar a melhor maneira de solucioná-las são só alguns dos desafios encarados pelos professores diariamente. Atividades burocráticas, mas essenciais para o bom funcionamento da escola. Com a tecnologia aplicada na organização e execução de tais tarefas, pouparia tempo que poderá ser dedicado em atividades estratégicas.

Além da otimização do tempo, a tecnologia na escola também pode melhorar a interação e fluxo de informações entre setores da escola e auxiliar no armazenamento de dados, atuando na segurança dos alunos. Em geral a preocupação com a implantação e estruturação da informática nas escolas continua tendo a atenção do MEC como uma forma de fazer a inclusão digital dos cidadãos na sociedade contemporânea.

. O Ministério da Educação homologou o Parecer CNE/CEB 2/2022, que contém o projeto de Resolução, sobre as normas que definem o ensino de computação na educação básica de todo o país. A normatização, elaborada pelo Conselho Nacional de Educação (CNE), atende ao art.22 da Resolução CNE nº 2, de 22 de dezembro de 2017, que instituiu e orientou a implantação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). O texto foi publicado no Diário Oficial da União dia 3 de outubro de 2022.

Somada à necessidade do uso evidente da tecnologia e inclusão digital de estudantes da educação infantil, dos ensinos fundamental e médio, a medida define normas sobre computação na educação básica em complemento à BNCC. Cabe aos estados, aos municípios e ao Distrito Federal iniciar a implementação dessa diretriz até um ano após a homologação.

Ainda de acordo com o normativo, caberá ao Ministério da Educação definir políticas para a formação de docentes, apoio ao desenvolvimento de currículos e de recursos didáticos compatíveis com as competências e habilidades. Além disso, o Órgão será responsável por definir a política de avaliação para o ensino de computação na educação básica e o assessoramento aos sistemas e redes de ensino para implementação e continuidade do ensino.

A computação permite explorar e vivenciar experiências, sempre movidas pela ludicidade por meio da interação com seus pares. Segundo estabelecido pela nova norma de complementação à BNCC, as escolas devem atender a algumas premissas. Uma delas a ser considerada na educação infantil é a de criar e testar algoritmos brincando com objetos do ambiente e com movimentos do corpo de maneira individual ou em grupo.

No ensino fundamental, há de se destacar o atendimento à diretriz de compreender a computação como uma área de conhecimento que contribui para explicar o mundo atual e ser um agente ativo e consciente de transformação capaz de analisar criticamente seus impactos sociais, ambientais, culturais, econômicos, científicos, tecnológicos, legais e éticos.

Já no ensino médio, uma das premissas diz respeito ao desenvolvimento de projetos para investigar desafios do mundo contemporâneo, construir soluções e tomar decisões éticas, democráticas e socialmente responsáveis, articulando conceitos, procedimentos e linguagens próprias da computação preferencialmente de maneira colaborativa.

Capítulo 3

Informática Educativa e o trabalho interdisciplinar.

Capítulo 3

Informática Educativa e o trabalho interdisciplinar

Como a informática pode interagir com as demais disciplinas de maneira relevante no contexto escolar.

Como e por que fazer a inserção da informática na educação? Como trabalhar com a interdisciplinaridade nesse processo? Para Fazenda (2008), pensar a interdisciplinaridade apenas como junção de disciplinas, limitaria a pensar o currículo apenas como formatação de sua grade. No entanto, se definirmos a interdisciplinaridade como uma atitude de ousar na busca frente ao conhecimento, é importante pensar nos aspectos que envolvam a cultura do lugar onde acontece a formação dos professores. Nessa perspectiva, a autora defende a ideia de que o debate sobre a interdisciplinaridade, como uma atitude de ousadia na busca do conhecimento, deve-se iniciar na universidade e ampliar-se às preocupações das diversas esferas da sociedade (FAZENDA, 2008, p.20). Ou seja, é preciso que haja uma união entre a teoria, àquelas apreendidas na universidade, e a prática, a aplicação dessa teoria nos contextos sociais em que as propostas teóricas se inserem. Buscando, com essa união entre teoria e prática, senão sanar as necessidades e mazelas no sistema de ensino, ao menos amenizar e criar novas possibilidades para mudanças. Seguindo essa linha de raciocínio, em que ao se pensar a interdicipli-

naridade na inserção da informática na educação, esse trabalho está dividido em duas partes: a primeira comporta a parte teórica dessa discussão, sobre a inserção da informática na educação e sobre a interdisciplinaridade como uma metodologia nesse processo; a segunda apresenta uma discussão sobre a prática da interdisciplinaridade em aulas ministradas em um laboratório de informática de uma escola pública de Resende-RJ. Procura-se com este trabalho contribuir com as discussões contemporâneas sobre a inserção da informática na educação e sobre a interdisciplinaridade propiciada nesse processo, usando da produção editorial como ferramenta de base para compor o desenvolvimento integral do aluno. Desta forma, o computador pode ser utilizado tanto para transmitir a informação ao aluno, como também dar condições para que ele construa seu próprio conhecimento e informação que deseja partilhar.

O uso desse equipamento possibilita novas técnicas de ensino, pois, diferente de uma aula tradicional, onde se abordaria apenas um único conceito sobre determinado tema, a tecnologia proporciona aos professores e alunos variados conteúdos, teorias, imagens, vídeos e etc., facilitando a contextualização do assunto e também a interdisciplinaridade, propiciando um aprendizado mais amplo (SANTANA , 2010).

Através do uso da internet o computador transmite informações ao aluno, para que este crie, a partir delas, seu próprio conhecimento. De acordo com Débora Marques José Demísio, coordenador de graduação da Faculdade IBTA: "O papel da escola deixa de ser apenas o de provedora de conhecimento. O próprio aluno traz informações para dentro da sala de aula. O educador deve incentivar o estudante a buscar informações, mas deve ser acima de tudo um orientador do conteúdo e das fontes de referência" DEMÍSIO (2007, p.19) Por isso é importante a frisar que inserir essa tecnologia em uma escola, e utilizar a informática no ensino, não significa apenas implantar computadores em uma sala e deixar que os alunos o utilizem sem uma devida orientação educacional, pois nesse processo a orientação do professor é crucial para guiar o aluno na busca do conhecimento. Assim sendo, para que a escola o inclua como um recurso didático é necessário que os professores estejam devidamente capacitados para utilizar de forma eficaz a nova tecnologia. Nesse sentido, Pais, enfatiza que a disponibilidade física dos recursos tecnológicos, no meio escolar, por si mesma, não traz nenhuma garantia de ocorrer transformações significativas na Educação. Todo entendimento nesse sentido deve ser corrigido para não reduzir a importância do trabalho docente (PAIS, 2008, pág. 10).

Capítulo 4

Uso das novas tecnologias digitais na educação nas aulas de informática educativa para produção de Gênero Textual Jornalístico

Capítulo 4

O uso das novas tecnologias digitais da educação nas aulas de informática educativa para produção de Gênero Textual Jornalístico

Os recursos para uso da tecnologia digital para qualquer tipo de escola.

Recursos digitais em sala de aula

Podemos desenvolver diversos projetos com os estudantes para apoiar o processo de construção do conhecimento e autoria. Os alunos podem utilizar tecnologias móveis, como celulares e tablets, como aliados na construção da mídia – para acessar e pesquisas conteúdos, gravar áudio, produzir imagem, vídeo e texto. Os estudantes serão capazes de criar vídeos e podcasts para postar nas redes, chegando a projetos como mostras virtuais de imagens.

Os benefícios são muitos para a aprendizagem. Os alunos exercitam a leitura, a compreensão textual, trabalham com diferentes gêneros textuais e ainda diversas formas de comunicação verbal, não verbal e textos multimodais. Eles desenvolvem seu senso crítico em entrevistas e podem conectar as informações com o mundo a partir de suas visões ao criar pautas e trabalhar com temais atuais.

Com ferramentas digitais, os estudantes podem recorrer a editores de áudio, de vídeo como VSDC ou OpenShot, de imagem GIMP, diagramadores para editoração de jornal ou revista Scribus ou Publisher, produção de história em quadrinhos Hagaquê e de criação de vídeo de animação Muan. São aplicativos gratuitos que podem transformar as aulas em um centro de produção de mídia.

No trabalho produzido como objeto de pesquisa na formação de Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais da Educação o aplicativo de base é o *Canva*. **Canva** é uma plataforma de design gráfico que permite aos usuários criar informativos, apresentações, infográficos, pósteres e outros conteúdos editoriais. Está disponível online e em dispositivos móveis e integra milhões de projetos. Segue abaixo algumas das ferramentas dispostas no aplicativo escolhido, que revertem o que outrora, exigia conhecimento técnico especifico, também era necessário investimento de recursos financeiros para a produção e que se resolvem apenas com o aplicativo e um smartfone.

1. Transformar os designs em sites responsivos

Imprimir para entregar em mãos ou compartilhar nas redes sociais ainda são meios de interação com leitores, divulgar uma campanha, ambas são formas de produção editorial disponíveis nesta TIC. Depois de concluir a produção de um projeto no Canva, é possível compartilhá-la através de um link, que direcionará os visitantes para uma página interativa e com o visual planejado. Para tanto, é só clicar em **Publicar** e depois em **Website**. Esta opção demonstra técnica e organização. Todas as atualizações ocorrem automaticamente, sem a necessidade de gerar um novo link.

2. Inserir o design em um blog ou site utilizando código HTML

Trabalhar com blogs e sites na última década, era uma tarefa era complicada e nada econômica. Havia a necessidade de comprar softwares de edição de imagens para produzir as artes e depois hospedá-las em serviços pouco acessíveis. No final, você ainda precisava dominar a linguagem HTML e transferir todo o código para o ambiente de hospedagem.

No Canva isso tudo se abrevia em pré projetos disponíveis para criações de um site, blog ou até ambientes Medium e WordPress.

Resolvido em passos simples como na dica anterior, clique em Publicar e, em seguida, no botão Incorporar. Seu código HTML fica disponível instantaneamente. Ao criar e manter seus designs no Canva, adquirimos agilidade e praticidade , sem a necessidade de uma formação técnica em programação ou tecnologias para a produção, facilitando a experiência tanto para o educador quanto para o educando. Todos os procedimentos são dispostos de forma intuitiva e de fácil compreensão.

3. Formar uma equipe para trabalhar de maneira colaborativa e à distância

Colaborar na criação do informativo é facilitado pelo Canva. Com a Tecnologia os turnos de edição enviados por e-mail são solucionados com a criação do grupo de trabalho dando acesso de acordo com a necessidade do Líder do projeto editorial.

No Canva, temos acesso aos recursos completos de colaboração. É possível unir o grupo de alunos de forma virtual para criar a arte ideal para sua necessidade da informação — cada um em seu dispositivo. Como o ambiente de edição é online, é possível produzir designs com pessoas de qualquer lugar do mundo!
Para tal é necessário compartilhar seu trabalho com a pessoa desejada e atribuir a permissão de edição.
Além disso, os usuários do Canva Pro ainda podem criar pastas de colaboração, configurar modelos com a identidade visual da escola ou grupo de trabalho ou projeto.

4. Encontrar um modelo de design com a temática certa usando o recurso Explorar Templates.

O canva dispões de modelos de informativo ou outros editoriais que desejar. Desde um papel timbrado para sua escolca, seja qual for a necessidade de templates gráficos, o aplicativo permite tanto criar do zero, com um plano branco, como buscar um modelo de acordo com a temática que deseja. O recurso Explorar Templates permite navegar por uma variedade de tipos de documentos e designs e milhares de modelos personalizáveis. Ao escolher a categoria, automaticamente o Canva o direcionado para a plataforma de edição onde é possível rolar a barra para visualizar templates com diferentes paletas, estilos, composições, fontes para atender a demanda do grupo ou turma.
Quanto ao tratamento das imagens o aplicativo também dispoe de ferramentas para nos ajudar.

5. Editar suas fotos online

Além de editar, é possível dar acabamento melhor para a foto, assim o o Canva disponibiliza um editor de fotos profissional para que possam ser utilizados filtros, redimensionando imagens e incluir vários efeitos nas fotografias a serem utilizadas, trazendo acabamento profissional com recursos simples tal qual os filtros das redes sociais mais populares e comumente usadas pelos nossos alunos. Os recursos são completos e totalmente intuitivos não exige um designer ou fotógrafo para deixar imagens com um acabamento perfeito.

6. Escolher suas fotos no banco de imagens de alta qualidade

O sucesso do informativo depende da qualidade dos elementos visuais aplicados, especialmente em um editorial. Dessa maneira, da biblioteca de imagens do Canva, é possível acessar um acervo de fotos gratuitas e premium no banco de imagens do Canva. São milhões de opções fotos nas mais variadas categorias. Explorar e excluir imagens desfocadas dos mecanismos de busca, será um motivador para que os educandos se sintam ainda mais implicados no processo.

Capítulo 5

Era da produção de conteúdo: fazendo produção de gênero textual jornalístico na escola como ferramenta de desenvolvimento de criticidade.

Capítulo 5

Fazendo produção de gênero textual jornalístico na escola como ferramenta de desenvolvimento de criticidade frente à Fakenews.

Produção de conteúdo jornalístico e o desenvolvimento de criticidade.

Devemos definir o conceito de produção editorial, segundo a Universidade Federal de Santa Maria, através da Revista Experimental do Curso de de Produção Editorial, como conjunto de atividades envolvidas na edição e na publicação de obras impressas ou eletrônicas, assim o editor coordena a produção de livros e jornais ou iformativos em geral como, catálogos, folhetos, websites, CD-ROMs e produtos interativos. É ele quem seleciona os títulos a ser publicados e define com o autor o conteúdo e a forma da obra. Determina o tipo e o tamanho das letras, o papel e as cores, a paginação e as fotos ou ilustrações.

Das habilidades requeridas é proposto: Fazer uso correto do idioma nacional e das estruturas de linguagem adequadas aos veículos em que atuar; Dominar os processos de edição de texto, áudio e imagem (estática e em movimento), em todos os meios, organizando-os no sentido de conferir clareza e eficiência aos produtos de comunicação; Exercer a crítica de produtos culturais, baseando-se em sólido conhecimento da história das manifestações estéticas e dos meios de comunicação; Planejar e executar, em seus aspectos criativos, técnicos e mercadológicos, ações de desenvolvimento editorial e de produção de bens de informação.

O editor deve tem um senso crítico apuradíssimo, pois sabe quando e para quem preparar um lançamento. Ele coordena a composição e edição de qualquer publicação impressa, de CDs, obras audiovisuais, etc. Ele seleciona o título, define a forma e o conteúdo, além da fiscalização da qualidade do produto que está em desenvolvimento. Acompanha toda a produção artística, gráfica.
No caso de um jornal ou informativo, orienta desde a preparação do texto, sobre a tipologia, a ilustração, cores, até a capa. Para isso, precisa ter noções de estética e gosto refinado. Também está em seu poder a decisão da melhor época para um lançamento, a tiragem, a periodicidade e a distribuição. Na pós modernidade, as redes sociais e as tecnologias fazem parte do dia a dia, e na escola, não há mais como viver como universo separado do resto do mundo. Assim, trazer a produção de conteúdo para o contexto escolar é mais que necessário, sabendo que os conteúdos digitais estão engendrados nos valores e hábitos dessa geração. Assim o trabalho editorial acrescenta na formação do aluno para a vida.

De acordo com a última nota do MEC sobre a informática educativa, espera-se que haja o desenvolvimento de algumas destas habilidades já no 5° ano do ensino fundamental, que são estas descriminadas abaixo elencado nas habilidades:

Segurança e responsabilidade no uso da tecnologia elencados na BNCC

- (EF05CO08) Acessar as informações na Internet de forma crítica para distinguir os conteúdos confiáveis de não confiáveis.
- (EF05CO09) Usar informações considerando aplicações e limites dos direitos autorais em diferentes mídias digitais. Uso de tecnologias computacionais
- (EF05CO10) Expressar-se crítica e criativamente na compreensão das mudanças tecnológicas no mundo do trabalho e sobre a evolução da sociedade.
- (EF05CO011) Identificar a adequação de diferentes tecnologias computacionais na resolução de problemas

E se estamos diante da era de produção de conteúdo, com tanto materiais disponíveis literalmente na "palma da mão", saber como se portar e selecionar aquilo que deveras importante, é fator imprescindível para os educando do 6° ao 9° ano, sendo ratificado pela quantidade de mudanças sociais baseadas nas culturas das redes sociais. Contudo, nosso trabalho vai se limitar ao universo das fakenews.

O que são Fake News?
Fake News são notícias falsas divulgadas principalmente nas redes sociais. Os boatos têm informações irreais que apelam para o emocional do leitor/espectador.

"Fake News são notícias falsas publicadas por veículos de comunicação como se fossem informações reais. Esse tipo de texto, em sua maior parte, é feito e divulgado com o objetivo de legitimar um ponto de vista ou prejudicar uma pessoa ou grupo (geralmente figuras públicas). As Fake News têm um grande poder viral, isto é, espalham-se rapidamente. As informações falsas apelam para o emocional do leitor/espectador, fazendo com que as pessoas consumam o material "noticioso" sem confirmar se é verdade seu conteúdo.

Como surgiu o termo Fake News?

O termo Fake News ganhou força mundialmente em 2016, com a corrida presidencial dos Estados Unidos, época em que conteúdos falsos sobre a candidata Hillary Clinton foram compartilhados de forma intensa pelos eleitores de Donald Trump. "O poder de persuasão das Fake News é maior em populações com menor escolaridade e que dependem das redes sociais para obter informações. No entanto, as notícias falsas também podem alcançar pessoas com mais estudo, já que o conteúdo está comumente ligado ao viés político."

"Apesar do recente uso do termo Fake News, o conceito desse tipo de conteúdo falso vem de séculos passados e não há uma data oficial de origem. A palavra "fake" também é relativamente nova no vocabulário, como afirma o Dicionário Merriam-Webster. Até o século XIX, os países de língua inglesa utilizavam o termo "false news" para denominar os boatos de grande circulação. As Fakes News sempre estiveram presentes ao longo da história, o que mudou foi a nomenclatura, o meio utilizado para divulgação e o potencial de persuasão que o material falso adquiriu nos últimos anos.

Muito antes de o Jornalismo ser prejudicado pelas Fake News, escritores já propagavam falsas informações sobre seus desafetos por meio de comunicados e obras. Anos mais tarde, a propaganda tornou-se o veículo utilizado para espalhar dados distorcidos para a população, o que ganhou força no século XX, disse Eugênio Bucci, professor o jornalista e professor da ECA-USP (Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo). Com a experiência na construção na notícia ou da produção do texto ou afins que serão compartilhados, poderão ser discutidas as formas, engajamentos, ética e distribuição do produto, buscando a experiência técnica e criticidade.

Ampliando o conhecimento para a produção de conteúdo.

Já na prática Inclusão Digital como Inovação para Combater o Déficit de Leitura, Produção e Sistematização, o destaque está no uso das TDICs como meio para a promoção de aprendizagem sobre outro objeto de conhecimento. Como objetivo de aprendizagem em si e, ainda, como fator motivacional para engajar e envolver os estudantes no tema. De acordo com CAMARGO E DAROS, pela prática afirma: "Destacar o uso das TICs como um dos pontos positivos do projeto, pois gera maior interatividade durante as aulas e, consequentemente, maior interesse e facilidade na compreensão dos componentes curriculares." Significa que incorporar as TICs nas práticas pedagógicas e no currículo como objeto de aprendizagem requer atenção especial e não pode mais ser um fator negligenciado pelas escolas. É preciso repensar os projetos pedagógicos com o olhar de utilização das tecnologias e recursos digitais tanto como meio, ou seja, como apoio e suporte à implementação de metodologias ativas e à promoção de aprendizagens significativas, quanto como um fim, promovendo a democratização ao acesso e incluindo os estudantes no mundo digital. Para isso, é preciso fundamentalmente revisitar a proposta pedagógica da escola e investir na formação continuada de professores.

Além do uso das tecnologias para apoio à prática do ensino, como apresentações digitais, mostras de vídeos etc., e para o desenvolvimento de pesquisas, alguns relatos propõem o uso das TDICs para promover a criação de conteúdos digitais, que é o destaque deste trabalho. Uma possibilidade para isso é o uso de softwares para a elaboração de histórias em quadrinhos (HQs).

Outra possibilidade está na criação de conteúdos midiáticos ou multimidiáticos. Com o uso de ferramentas simples e acessíveis, os alunos podem criar áudios e vídeos para compartilhar as aprendizagens de uma aula ou sequência didática A Educomunicação, como já é chamada, possibilita ampliar o diálogo, a participação e a criatividade em espaços formais e informais de aprendizagem. Dentro do ambiente escolar, suas ações ampliam capacidade de expressão dos estudantes e também estimulam o pensamento crítico sobre as informações que eles consomem diariamente nos veículos de comunicação. Além disso, as crianças e adolescentes também podem ser protagonistas na produção dos seus próprios conteúdos.

Benefícios da Educomunicação na aprendizagem

Para levar a Educomunicação para a sala de aula, o professor Carlos Alberto Lima fala sobre o trabalho realizado na Rede Municipal de Ensino de São Paulo.

O trabalho do professor Carlos tem foco nas ações destinadas a criar e desenvolver ecossistemas comunicativos, abertos e criativos, em espaços educativos mediados pelas linguagens e processos da comunicação, garantindo aprendizagens e a liberdade de expressão, pautando na Lei 13.941/2004 – Programa Educom – Educomunicação pelas Ondas do Rádio "A sala de aula é um espaço para as relações humanas", diz o professor Carlos Alberto Lima. "É também um território dedicado à apropriação, construção e produção de conhecimento". A proposta da Educomunicação para as aulas é exatamente alinhar relações humanas e aprendizagem. As linguagens de comunicação e as tecnologias midiáticas têm papel fundamental nos processos educomunicativos. "São meios para que os estudantes possam expressar a sua criatividade, desenvolver a comunicação, engajar-se coletivamente e integrar suas impressões e pontos de vistas no processo de construção do conhecimento e autoria", diz Carlos.

Educomunicação na prática

A produção audiovisual, jornalística e fotográfica são propostas que geram participação e processos balizados pela pedagogia de projetos. O estudante "se sente protagonista" ao mesmo tempo que entende o valor da sua colaboração e do colega no planejamento e produção da atividade.

Na sala de aula, muitas atividades podem ser desenvolvidas com os estudantes, desde a criação de uma rádio, de um jornal interativo, passando por "*podcasts*" com entrevistas, usando recursos gratuitos como ***Anchor***, blogs e recursos como o celular, aos quais o estudante pode recorrer.

Como a aprendizagem criativa pode alavancar o processo de ensino e aprendizagem.

Enfatizar que é preciso criar ambiência na sala de aula que propicie o diálogo e a interação entre estudantes e dos estudantes com o professor. A participação do professor como mediador do processo é fundamental para a fruição da proposta nas aulas. A Educomunicação cria oportunidades de integrar conteúdos curriculares com as percepções de mundo dos estudantes. Os alunos podem aproveitar a oportunidade para desenvolver intervenções sociais na comunidade por meio da produção de vídeos, programa de rádio, jornal estudantil, jornal comunitário, postagem de matérias jornalística nas redes sociais da escola, realização de mostras fotográficas e realização de cineclubes para atender a comunidade escolar. Acompanhe algumas edições realizadas na Escola Municipal Noel de Carvalho em Resende.

Capítulo 6

Sequência Didática

Capítulo 6

Sequência Didática: Passo a passo para construir e executar essa sistemática no espaço escolar.

Estratégia educacional para trabalhar gênero textual jornalístico utilizando a Tecnologia Digital.

O que de fato significa o termo sequência didática? Uma sequência didática é uma estratégia educacional que visa ajudar os alunos a resolverem dificuldades reais sobre um tema específico. Ela envolve a construção e acumulação de conhecimento ao longo de um período de tempo, por meio de várias atividades que se relacionam entre si.

O objetivo é dar mais sentido ao processo de ensino e aumentar o engajamento dos alunos nas atividades pedagógicas, promovendo seu aprendizado.

Aqui estão os passos para desenvolver uma sequência didática padrão:

Etapas gerais da Sequência Didática

- Apresentação da Proposta aos Alunos:
  - O professor deve explicar aos alunos a proposta da sequência didática e justificar sua importância no processo de ensino e aprendizagem.
  - Alinhe com os alunos os resultados esperados e explique como a estratégia será implementada na turma.
  - Lembre-se de que essa etapa já faz parte da estratégia e deve ser bem planejada antes da execução.
- Planejamento/ execução das Atividades:

- Organize as atividades de forma sequencial e articulada.
- Escolha um gênero textual (oral ou escrito) ou um conteúdo específico como foco da sequência.
- As atividades devem envolver diferentes componentes curriculares e serem planejadas para atingir um objetivo didático.

- Execução da Sequência:
  - Realize as atividades conforme o planejamento.
  - Promova a construção do conhecimento de maneira significativa para os alunos.

- Avaliação e Reflexão:
  - Avalie o impacto da sequência didática no aprendizado dos alunos.
  - Reflita sobre o que funcionou bem e o que pode ser melhorado para futuras sequências.

A Sequência Didática desenvolvendo gênero jornalístico com Tecnologia Digital Canva.

A educação mediada pelas Novas Tecnologias Digitais é um tema relevante e desafiador no contexto educacional. As práticas pedagógicas inovadoras, quando mediadas pela tecnologia, podem transformar o papel do estudante de receptor passivo para construtor ativo do conhecimento.

Eixo Temático:
Linguagens – Competências de Língua Portuguesa – Campo Jornalístico/Midiático.

Competência Específica de Linguagem de acordo com BNCC:

- Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos.

Competência Específica de Língua Portuguesa de acordo com BNCC:

- Mobilizar práticas da cultura digital, diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais para expandir as formas de produzir sentidos (nos processos de compreensão e produção), aprender e refletir sobre o mundo e realizar diferentes projetos autorais.

Passo a Passo da SD de desenvolvimento de texto Jornalístico.

1° Etapa: Tomada de Consciência
Apresentação do tema e dos caminhos que serão percorridos para essa nova aprendizagem. Neste caso, mostramos um jornal impresso ou uma versão digital.

Pergunte aos alunos se eles conhecem jornais, se eles já manusearam jornais de papel ou se tem o hábito de realizar leituras periódicas nos meios eletrônicos. É interessante esperar e verificar quantos alunos já tiveram contato com o gênero, ainda que minimamente. Levante hipóteses sobre o processo de criação do mesmo e permita que os alunos respondam ainda que de maneira imaginária como é criar um jornal.

2° Etapa: Inserção no mundo Digital através de e-mail.

Criar um endereço eletrônico da turma para garantir acessibilidade ao aplicativo; Pode ser aproveitado o endereço eletrônico pessoal do aluno, desde que esteja em ambiente seguro, ou ainda utilizar-se do endereço institucional, como o e-mail de acesso de aluno, caso a Instituição Educacional esteja usando esta ferramenta para plataformas digitais de aprendizagem.

3° Etapa: Apresentar o aplicativo Canva.

Apresentar o aplicativo Canva e criar o grupo de trabalho, compartilhando o link, garantindo acesso aos alunos e ofertando possibilidade de editor.

4° Etapa: Apresentar o Plano de ação do projeto.

Contextualizar a turma no tempo e no espaço, colocando as propostas da gestão escolar para o calendário, bem como programações e ainda assuntos pertinentes naquele momento, no caso, mês, já que a proposta, desta sequência didática, é para um informativo mensal.

5° Etapa: Distribuir assuntos e elencar etapas de produção.

Formar a pista inicial, sondagem, apuração e para seleção dos fatos, definir o assunto central do informativo e seus desdobramentos e possíveis apresentações.

6° Etapa: Selecionados os fatos e também suas fontes, prepara-se a Pauta.

Verificar a hipótese de incluir outras turmas da escola, (também podem ser incluídas outras disciplinas - buscando interdisciplinaridade do processo) construindo a pauta do Jornal, suas possíveis subdivisões, para posterior exame dos conteúdos que serão selecionados, bem como a pureza e fidelidade de suas fontes.

7° Etapa: Definição do canal para encaminhar o Jornal.

Escolher juntamente com a comunidade escolar, com anuência da Equipe Gestora, uma plataforma pública para a submissão do Jornal que possibilite a submissão aos pares garantindo a interação com os usuários da plataforma, desde que esta, apresente possibilidade de

avaliação do trabalho posterior, através da participação pública. Pode ser um Facebook, Instagram ou até uma plataforma interna da comunidade escolar ou mesmo intranet.

8º Etapa: Avaliação do Jornal quanto aderência pública.

Avaliar o engajamento do público com o qual foi compartilhado o jornal. Pode ser quantificado através de compartilhamentos, likes, curtidas, reproduções virtuais e ainda comentários ou feedbacks de maneira pública ou privada em caixas de perguntas, enquetes ou afins.

Algumas formas de organizar de maneira simples e visual produção textual do Gênero Jornalístico:

ESTRUTURA DA PAUTA JORNALÍSTICA

www.ojornalistico.com

1. CABEÇALHO

Data da pauta (em que foi redigida)
Nome do pauteiro e do repórter
Tema da pauta
Nome do veículo que publicará a matéria

2. AGENDAMENTOS

Data da entrevista
Local ou meio de contato
Horário
Nome completo do entrevistado
Profissão e cargo que ocupa
Forma de contato

3. DESCRIÇÃO DA PROPOSTA

Cumprimento inicial
Tema da pauta
Gancho selecionado
Objetivo da matéria
Dados (levantados durante a pesquisa e apuração)
Resumo das ideias dos entrevistados e motivo da seleção
Sugestões de perguntas e de fotos

Fonte: www.ojornalistico.com

Abaixo segue infográfico contendo de forma simplificada o trabalho da sequência didática proposta aqui:



MODELO DE SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais

UNICARIOCA DIGITAL

Instituição:	**Data:**
Educador Autor(a): Rachel Camara Rodrigues de Melo	**E-mail:** rachelcamar@gmail.com

Eixo Temático: Linguagens – Competências de Língua Portuguesa – Campo Jornalístico/Midiático

Competência Específica de Linguagem de acordo com BNCC: Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos.

Competência Específica de Língua Portuguesa de acordo com BNCC: Mobilizar práticas da cultura digital, diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais para expandir as formas de produzir sentidos (nos processos de compreensão e produção), aprender e refletir sobre o mundo e realizar diferentes projetos autorais.

Conteúdo: (EF69LP16); (EF02LP16); (EF69LP46); (EF69LP20); (EF06LP08); (EF67LP28); (EF69LPS1); (EF69LP36); (EF67LP09); (EF67LP01); (EF67LP02); (EF67LP03); (EF67LP05); (EF67LP06); (EF67LP07); (EF67LP08); (EF67LP09); (EF67LP10); (EF67LP11); (EF67LP12); (EF67LP13); (EF67LP14).

Locais que serão utilizados: ☒ Sala de Aula ☐ Pátio ☐ Outros

Objetivos esperados	Propor uma metodologia de ensino da Cultura Digital, trabalhando a informática educativa escolar por meio de uma produção de gênero textual jornalístico no ensino fundamental.

1ª Etapa: Tomada de Consciência: (EF69LP16) consiste em: Analisar e utilizar as formas de composição dos gêneros jornalísticos da ordem do relatar, tais como notícias (pirâmide invertida no impresso X blocos noticiosos hipertextuais e hiper midiáticos no digital, que também pode contar com imagens de vários tipos, vídeos, gravações de áudio;

- Pergunte aos alunos se eles conhecem um texto jornalístico, se já tiveram contato com este, seja nas versões digitais ou impressas. Apresente um modelo de Jornal de grande audiência e posteriormente pergunte o que mais chama a atenção de cada aluno enquanto leitor e qual é a maior importância deste veículo de comunicação.
- Apresente a importância de produzir um Jornal com a finalidade de garantir a comunicação, a liberdade de expressão e promoção das informações na comunidade escolar, bem como contribuir para a consolidação das aprendizagens e protagonismo do estudante.

2ª Etapa:	Crie um e-mail para cada aluno envolvido no projeto. O endereço eletrônico garante acessibilidade ao aplicativo; pode ser aproveitado o endereço eletrônico pessoal do aluno, desde que esteja em ambiente seguro, ou ainda utilizar-se do endereço institucional, como o e-mail de acesso do aluno, caso a Instituição Educacional esteja usando esta ferramenta para plataformas digitais de aprendizagem. Observe o gmail: (Abaixo ofereço o hiper link para criação) Para se inscrever no Gmail, crie uma Conta Google. Pode utilizar o nome de utilizador e a palavra-passe para iniciar sessão no Gmail e noutros produtos Google, como o YouTube, o Google Play e o Google Drive. Inscreva-se numa Conta do Gmail 1. Aceda à página de início de sessão da Conta Google. 2. Clique em **Criar conta**. 3. Siga os passos no ecrã para configurar a sua conta. 4. Utilize a conta que criou para iniciar sessão no Gmail. Criar conta
Habilidades	**(EF02LP16)** Identificar e reproduzir, em bilhetes, recados, avisos, cartas, e-mails, receitas (modo de fazer), relatos (digitais ou impressos), a formatação e diagramação específica de cada um desses gêneros. **(EF67LP01)** Analisar a estrutura e funcionamento dos hiperlinks em textos noticiosos publicados na Web e vislumbrar possibilidades de uma escrita hipertextual.
3ª Etapa:	Apresentar o aplicativo ***Canva*** e criar o grupo de trabalho, garantindo acesso aos alunos e ofertando possibilidade de editor. Observe: Aqui estão algumas dicas e tutoriais para você começar a usar o Canva: 1. **Crie uma conta gratuita**: o Acesse o site do Canva e crie uma conta gratuita. o Isso permitirá que você salve seus projetos e acesse-os de qualquer dispositivo. 2. **Escolha um tipo de design, neste caso Jornal**: o No Canva, você pode escolher entre vários tipos de design.

Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais

	○ Selecione o tipo de projeto que deseja criar. 3. **Escolha um modelo de design para Jornal**: ○ Você pode começar do zero ou usar um dos modelos de design pré-existentes. ○ Os modelos são ótimos para iniciantes, pois já possuem uma estrutura pronta que você pode personalizar. 4. **Personalize o design**: ○ Adicione texto, imagens, ícones e formas ao seu projeto. ○ Use as ferramentas de edição para ajustar o tamanho, a cor e a posição dos elementos. 5. **Explore a biblioteca de recursos**: ○ O Canva oferece uma vasta biblioteca de imagens, ícones, fontes e elementos gráficos. ○ Use esses recursos para tornar seu design mais interessante e profissional. 6. **Salve e compartilhe seu projeto**: ○ Quando estiver satisfeito com o design, clique em "Baixar" para salvar o arquivo em seu computador e no caso de construção coletiva, pode compartilhar o projeto diretamente nas redes sociais ou por e-mail.
Habilidades	**(EF69LP46)** Participar de práticas de compartilhamento de leitura/recepção de obras literárias/ manifestações artísticas, como rodas de leitura, clubes de leitura, eventos de contação de histórias, de leituras dramáticas, de apresentações teatrais, musicais e de filmes, cineclubes; **(EF67LP07)** Identificar o uso de recursos persuasivos em textos argumentativos diversos (como a elaboração do título, escolhas lexicais, construções metafóricas, a explicitação ou a ocultação de fontes de informação) e perceber seus efeitos de sentido. **(EF67LP12)** Produzir resenhas críticas, vlogs, vídeos, podcasts variados e produções e gêneros próprios das culturas juvenis (algumas possibilidades: fanzines, fanclipes, e-zines, gameplay, detonado etc.), que apresentem/descrevam e/ou avaliem produções culturais (livro, filme, série, game, canção, disco, videoclipe etc.) ou evento (show, sarau, slam etc.), tendo em vista o contexto de produção dado, as características do gênero, os recursos das mídias envolvidas e a textualização adequada dos textos e/ou produções.
4ª Etapa:	Contextualizar a turma no tempo e no espaço, colocando as propostas da gestão escolar para o calendário, bem como programações e ainda, assuntos pertinentes naquele momento, no caso, mês, já que a proposta é para um informativo mensal. O informativo no exemplo a seguir refere-se aos meses de outubro/novembro de 2022, e teve como temática principal a Consciência Negra e datas comemorativas dos referidos meses. Fazer esta relação com o mês vigente e datas comemorativas pode ser um excelente eixo norteador para compor as pautas e temáticas a serem abordadas.
Habilidades	**(EF69LP20)** Identificar, tendo em vista o contexto de produção, a forma de organização dos textos normativos e legais, a lógica de hierarquização de seus itens e subitens e suas partes: parte inicial (título – nome e data – e ementa), blocos de artigos (parte, livro, capítulo, seção, subseção); **(EF67LP06)** Identificar os efeitos de sentido provocados pela seleção lexical, topicalização de elementos e seleção e hierarquização de informações, uso de 3ª pessoa etc. **(EF67LP11)** Planejar resenhas, vlogs, vídeos e podcasts variados, e textos e vídeos de apresentação e apreciação próprios das culturas juvenis (algumas possibilidades: fanzines, fanclipes, e-zines, gameplay, detonado etc.), dentre outros, tendo em vista as condições de produção do texto – objetivo, leitores/espectadores, veículos e mídia de circulação etc. –, a partir da escolha de uma produção ou evento cultural para analisar – livro, filme, série, game, canção, videoclipe, fanclipe, show, saraus, slams etc. – da busca de informação sobre a produção ou evento escolhido, da síntese de informações sobre a obra/evento e do elenco/seleção de aspectos, elementos ou recursos que possam ser destacados positiva ou negativamente ou da roteirização do passo a passo do game para posterior gravação dos vídeos.
5ª Etapa:	A partir do mês em questão, levantamos o tema principal (neste caso Consciência Negra) e depois de formar a pista inicial, fazer a sondagem de como falar sobre o tema escolhido, apurar fatos relevantes, para fazer a seleção destes (sempre preocupados com a fonte), definido o assunto central do informativo procuramos seus desdobramentos estéticos como cores e possíveis apresentações de imagens e fotos.

Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais

Habilidades	**(EF06LP08)** Identificar, em texto ou sequência textual, orações como unidades constituídas em torno de um núcleo verbal e períodos como conjunto de orações conectadas. **(EF67LP28)** ler, de forma autônoma, e compreender – selecionando procedimentos e estratégias de leitura adequados a diferentes objetivos e levando em conta características dos gêneros e suportes –, romances infanto-juvenis, contos populares, contos de terror, lendas brasileiras, indígenas e africanas, entre outras narrativas; **(EF67LP08)** identificar os efeitos de sentido devidos à escolha de imagens estáticas, sequenciação ou sobreposição de imagens, definição de figura/fundo, ângulo, profundidade e foco, cores/tonalidades, relação com o escrito (relações de reiteração, complementação ou oposição) etc. em notícias, reportagens, fotorreportagens, foto-denúncias, memes, gifs, anúncios publicitários e propagandas publicados em jornais, revistas, sites na internet etc. **(EF67LP10)** Produzir notícia impressa tendo em vista características do gênero – título ou manchete com verbo no tempo presente, linha fina (opcional), lide, progressão dada pela ordem decrescente de importância dos fatos, uso de 3ª pessoa, de palavras que indicam precisão –, e o estabelecimento adequado de coesão e produzir notícia para TV, rádio e internet, tendo em vista, além das características do gênero, os recursos de mídias disponíveis e o manejo de recursos de captação e edição de áudio e imagem. **(EF67LP13)** Produzir, revisar e editar textos publicitários, levando em conta o contexto de produção dado, explorando recursos multissemióticos, relacionando elementos verbais e visuais, utilizando adequadamente estratégias discursivas de persuasão e/ou convencimento e criando título ou slogan que façam o leitor motivar-se a interagir com o texto produzido e se sinta atraído pelo serviço, ideia ou produto em questão.
6ª Etapa:	Incluir as outras turmas da escola, (também podem ser incluídas outras disciplinas - buscando interdisciplinaridade do processo através do ícone **compartilhar** na lateral direita do seu projeto no Canva) construindo a pauta do Jornal, suas possíveis subdivisões, para posterior exame dos conteúdos que serão selecionados, bem como a pureza e fidelidade de suas fontes (sites comprometidos com a verdade, livros ou revistas digitais de pesquisa).
Habilidades	**(EF69LP51)** consiste em: Engajar-se ativamente nos processos de planejamento, textualização, revisão/edição e reescrita, tendo em vista as restrições temáticas, composicionais e estilísticas dos textos pretendidos e as configurações da situação de produção – o leitor pretendido, o suporte; **(EF69LP36)** consiste em: Produzir, revisar e editar textos voltados para a divulgação do conhecimento e de dados e resultados de pesquisas, tais como artigos de divulgação científica, verbete de enciclopédia, infográfico, infográfico animado, podcast ou vlog científico, relato de experimento, relatório; **(EF67LP03)** Comparar informações sobre um mesmo fato divulgadas em diferentes veículos e mídias, analisando e avaliando a confiabilidade. **(EF67LP14)** Definir o contexto de produção da entrevista (objetivos, o que se pretende conseguir, porque aquele entrevistado etc.), levantar informações sobre o entrevistado e sobre o acontecimento ou tema em questão, preparar o roteiro de perguntar e realizar entrevista oral com envolvidos ou especialistas relacionados com o fato noticiado ou com o tema em pauta, usando roteiro previamente elaborado e formulando outras perguntas a partir das respostas dadas e, quando for o caso, selecionar partes, transcrever e proceder a uma edição escrita do texto, adequando-o a seu contexto de publicação, à construção composicional do gênero e garantindo a relevância das informações mantidas e a continuidade temática.
7ª Etapa:	Escolher juntamente com a comunidade escolar, uma plataforma pública para a submissão do Jornal, garantindo a interação com os usuários da plataforma, desde que esta, apresente a possibilidade de avaliação do trabalho posteriormente, através da participação pública. Pode ser um Facebook, Instagram ou até uma plataforma interna da comunidade escolar ou mesmo intranet.
Habilidades	**(EF67LP09)** consiste em: Planejar notícia impressa e para circulação em outras mídias (rádio ou TV/vídeo), tendo em vista as condições de produção, do texto – objetivo, leitores/espectadores, veículos e mídia de circulação etc.; **(EF67LP09)** Planejar notícia impressa e para circulação em outras mídias (rádio ou TV/vídeo), tendo em vista as condições de produção, do texto – objetivo, leitores/espectadores, veículos e mídia de circulação etc. –, a partir da escolha do fato a ser noticiado (de relevância para a turma, escola ou comunidade), do levantamento de dados e informações sobre o fato – que pode envolver entrevistas com envolvidos ou com especialistas, consultas a fontes, análise de documentos, cobertura de eventos

Sequência Didática Mediada pelas Novas Tecnologias Digitais

	etc.–, do registro dessas informações e dados, da escolha de fotos ou imagens a produzir ou a utilizar etc. e a previsão de uma estrutura hipertextual (no caso de publicação em sites ou blogs noticiosos).
8ª Etapa:	Avaliar o engajamento do público com o qual foi compartilhado o jornal. Pode ser quantificado através de compartilhamentos, likes, curtidas, reproduções virtuais e ainda comentários ou feedbacks de maneira pública ou privada em caixas de perguntas, enquetes ou afins.
Habilidades	**(EF67LP02)** Explorar o espaço reservado ao leitor nos jornais, revistas, impressos e on-line, sites noticiosos etc., destacando notícias, fotorreportagens, entrevistas, charges, assuntos, temas, debates em foco, posicionando-se de maneira ética e respeitosa frente a esses textos e opiniões a eles relacionadas, e publicar notícias, notas jornalísticas, fotorreportagem de interesse geral nesses espaços do leitor. **(EF67LP05)** Identificar e avaliar teses/opiniões/posicionamentos explícitos e argumentos em textos argumentativos (carta de leitor, comentário, artigo de opinião, resenha crítica etc.), manifestando concordância ou discordância.
Recursos Digitais	Tablet´s, Smartphones, Desktops ou Laptops. Rede wifi ou cabeada para acesso à internet.
Observações: Os tópicos **Recursos analógicos** e **Atividades para o caderno digital** não foram necessárias neste trabalho. Os trabalhos ainda podem ser compartilhados de formas diversas: • Links: https://www.canva.com/design/DAFIvdT4VeE/uHrUFXDLfY7gI4QbkISDJg/view?utm_content=DAFIvdT4VeE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor • QR CODE • SITE PESSOAL • Ou diretamente nas redes sociais mais usadas, todas essas disponíveis na abar COMPARTILHAR.	

Anexos:
INFORMATIVO ESCOLAR MÊS DE OUTUBRO/NOVEMBRO
Páginas: 1, 2, 3 e 4


07/10/2022 | SEXTA-FEIRA

PREFEITURA RESENDE

RESENDE

ACONTECIMENTOS | SOCIAL | NOTÍCIAS

INFORMATIVO

Consciência negra e o "arco-íris" que importa!

E. M. NOEL DE CARVALHO

O texto abaixo é uma construção coletiva feita pela turma 704 e após levantamento estatístico e analítico sobre a identidade única dos estudantes da Escola Municipal Noel de Carvalho, demonstrado: Racismo estrutural no Brasil.

"De maneira geral, o racismo representa uma visão de que uma raça (negra ou branca) é superior à outra raça por suas características corporais. Sendo assim, o racismo estabelece uma hierarquia entre raças, resultando na desvantagem de um grupo. O passado colonial baseado na escravidão gerou uma herança racista na sociedade atual. Mesmo com a libertação dos escravos no século XIX, os negros não receberam nenhum apoio da sociedade e continuaram a ser excluídos.

Continua na página seguinte...

EDITOR DIRETOR, DONAS DONA AGRADECE AO DIA DA CONSCIÊNCIA NEGRA, E. M. NOEL DE CARVALHO SUA CASA DE ENSINO PREPARANDO CIDADÃOS E FAZENDO HISTÓRIA


07/10/2022 | SEXTA-FEIRA

INFORMATIVO MENSAL PAG. 2

INFORMATIVO Consciencia negra

O racismo estrutural é algo mais discreto e mais difícil de perceber e combater. A não integração histórica dos negros na sociedade gera uma discriminação camuflada, representando a realidade de que alguns grupos étnicos possuem maiores vantagens em relação a outros grupos. É manifestação do racismo estrutural a pouca quantidade de negros ocupando um cargo importante em seus locais de trabalho, e também na diferença de salário entre pessoas negras e brancas, tendo os negros ganhando em média menos que os brancos. Este modelo de racismo pode ser manifestado de maneira consciente ou inconscientemente nas pessoas, o que foi possível observar na pesquisa realizada.

Podemos citar ainda a violência contra os negros. De acordo com o Mapa da Violência, 77% dos jovens mortos no Brasil são negros, mostrando na morte de um jovem negro a cada 23 minutos no país. Sua cultura também é alvo do racismo e continua sendo atacada e vista de forma negativa, a exemplo de suas religiões, que são percebidas como algo do mal.

Mas como mudar? Abrir o currículo nas universidades, espaços públicos e outros espaços, para a população negra, diminuindo assim as desigualdades históricas.

Ainda há muito o que combater em relação ao racismo estrutural e muitas outras coisas devem ser feitas, para o fim desse modelo de preconceito demorará tempo. Porém, se tomadas as decisões certas, o seu combate será sucesso.

"A cultura dos povos africanos no Brasil é vista no esporte, na música, na dança e outras formas de manifestação social. A escravização dos negros e sua exploração, mesmo após o término da escravização, deixou sequelas muito negativas para a sociedade como um todo.

Muitos lutam pela igualdade e oportunidade diariamente, na escola, no trabalho e etc.. Mas alguns não referência na luta política por direitos, quem nunca ouviu falar de Martin Luther King (1929-1968), Milton Santos (1926-2001), ou Nelson Mandela (1918-2013)? Existem outras pessoas existem que lutaram e ainda lutam para mostrar que as qualidades de uma pessoa não tem relação alguma com a cor de sua pele."


07/10/2022 | SEXTA-FEIRA

INFORMATIVO MENSAL PAG. 3

INFORMATIVO

VEM AÍ... DIA DO DIRETOR

O Dia do Professor, que é comemorado em 15 de outubro, todo mundo conhece, certo? Mas e o Dia do Diretor Escolar? Pois é... 12 de novembro é o dia desse profissional, que tem uma importância para a educação como os próprios professores. Aquele(a) pessoa responsável por gerir a escola, garantindo seu bom funcionamento nos âmbitos administrativo e educacional, e cumprindo com todas as normas existentes, como a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB).

Em nossa escola temos 03 professores nessa situação: 01 Diretor Geral e 02 Diretores Adjuntos (auxiliares). Conheça um pouco mais sobre cada um deles respectivamente: Bebeu, Marinalda e Carolina.

COMO SURGIU?

Dia do Diretor Escolar é comemorado em 12 de novembro, na maioria dos estados brasileiros. Essa é uma data especial para demonstrar admiração e respeito a esse profissional que é fundamental na escola. Os diretores merecem, não é verdade? Por todo o país, professores e alunos prestam suas homenagens à maior autoridade do ambiente escolar. Mensagens de carinho e até mesmo presentinhos são bem-vindos.

Texto: Fernanda Santos Braga - Turma 804


07/10/2022 | SEXTA-FEIRA

Nº. 05 OUT 2022

PAG. 4

PROCLAMAÇÃO DA REPÚBLICA

A proclamação da república ocorreu em 15 de novembro de 1889, e representou o fim do segundo reinado e o início do período republicano. No contexto histórico da Proclamação, vemos os republicanos usarem a imprensa para divulgar seus discursos e atacarem o imperador. Os jornais lidos pela elite, seus temas discutidos no Clube Militar e em praça pública. O governo do presidente estava em desgaste na Europa. O militar Benjamin Constant foi o responsável por trazer as ideias de Progresso e Ciência de Augusto Comte para os Estados Armados. As causas da Proclamação da República, entre Igualdade e ordem do Segundo Reinado.

FORMANDOS 2022- TURMA 903

Aluna Manuela Hollanda tem 15 anos, estuda na escola desde 2016, é representante de turma, afirma que a Feira mais legal do ano relacionado para o Fundamental 2 é a cientista. Na sua percepção, todos estão animados com o evento e com ajuda do tema, a Feira promete! Quanto a vida escolar, as notas estão boas, exceto na matemática, conclui com isso!

PROGRAMAÇÃO DO DIA DA CRIANÇA

Após dois anos sem a tão feliz data de se estar e festas por conta das regras de distanciamento social, reservamos esse ano com a Festa do Dia da Criança. A gestão da escola acredita que seja um sucesso, estão entre as diversas programações desse ano: circo, Feira de Ciências e Festa Julina. Anteriormente a escola propõe uma programação diferente ao semana da criança com brincadeiras e cenários diferenciados. Dia 13/10, além de atividades de diversão e lazer com brinquedos e oficinas, contamos com um lanche sensacional, segue o cardápio: Pipoca, cachorro-quente e picolé. Tem alguma dúvida de que será maravilhoso??

Anexos:
INFORMATIVO ESCOLAR MÊS DE OUTUBRO/NOVEMBRO
Páginas: 5 e CHAMADA DIGITAL



SETEMBRO AMARELO

FEIRA LITERÁRIA

DESFILE CÍVICO DE 07 SETEMBRO



Referência Bibliográficas.

BARROSO, Patrícia. A gestão e produção de conteúdo digital na comunicação estratégica. Universidade do Minho. Disponível em:file:///C:/Users/EDUCAR/Desktop/MESTRADO/Patr%C3%Adcia%20Afonso20Barroso%20tecnologia%20digital.pdf>. Acesso em 16 de novembro de 2022.

CAMARGO, F.; DAROS, T. A sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo. Porto Alegre: Penso, 2018.

CHOTI, Deise Maria Marques; BEHRENS, Marilda Aparecida. A utilização das redes e mídias sociais na formação continuada de professores aponta para um paradigma inovador? In: TORRES, P. L. Redes e mídias sociais. Curitiba: Appris, 2015.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes Fazenda (Org). Interdisciplinaridade: pensar. [esquisar e intervir. São Paulo: Cortêz, 2014.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes. Integração e Interdisciplinaridade no ensino brasileiro: efetividade ou ideologia. São Paulo: Edições Loyola, 2013.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes Fazenda. Interdisciplinaridade: qual o sentido? São Paulo: Editora Paulus, 2003.

GROSSI, Márcia Gorett Ribeiro; FERNANDES, Letícia Carvalho Belchior Emerick.Educação e tecnologia: o telefone celular como recurso de aprendizagem. EccoS Revista Científica, n. 35, p. 47-65, 2014.

Miller, M. (2011). The Ultimate Web Marketing Guide. Indianapolis, Indiana, Estados Unidos: Pearson Education, Inc

PORTO, C., OLIVEIRA, K.E., and CHAGAS, A., comp. Whatsapp e educação: entre mensagens, imagens e sons [online]. Salvador: Ilhéus: EDUFBA; EDITUS, p. 58, 2017. ISBN 978-85-232-2020-4. https://doi.org/10.7476/9788523220204.

SANTOS, Geovane Barbosa dos Santos; et al. As potencialidades do aplicativo Mentimeter para a construção de processos de ensino e aprendizagem interativos. In:

LUNARDI, Larissa; RAKOSKI, Maria Cristina; FORIGO, Franciele Meinerz (orgs).

TORRES, Patrícia Lupion; IRALA, Esrom Adriano Freitas. Aprendizagem colaborativa:teoria e prática. Complexidade: redes e conexões na produção do conhecimento.Curitiba: Senar, p. 61-93, 2014 .http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file