Animação cinematográfica para o desenvolvimento de competências educomunicativas no Ensino Fundamental

DÉBORA VALLETTA

INTRODUÇÃO

A rapidez incontestável do desenvolvimento das Tecnologias Digitais (TD)[1], na última década, tem revolucionado a sociedade contemporânea, de modo que o uso de dispositivos do tipo móvel com conexão à Internet, usados por crianças e jovens, vem trazendo ressonâncias para o contexto na sala de aula. Logo, os recursos advindos da computação ubíqua[2] e pervasiva modificaram a maneira como a informação de um determinado "conhecimento" é produzida e disseminada entre os emissores e receptores do conteúdo. No contexto da cibercultura, a plataforma *YouTube*, criada em 2005, propicia ao usuário o compartilhamento de vídeos para aqueles que estão conectados à Internet. Lévy (1999, p. 17) afirma que a cibercultura é o "conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas e atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o ciberespaço". Logo, infiro que a cibercultura potencializa a necessidade de um esforço intenso de atualização dos sujeitos que ensinam e aprendem no século 21.

1 Aqui associadas ao uso da internet e seus serviços.

2 Valletta (2015b, p. 13) sob a perspectiva de Weiser destaca que "[...]a Computação Ubíqua seria integrada de forma contínua no futuro, no cotidiano das pessoas por meio dos computadores, a Internet e seus serviços, além da possibilidade de interação e comunicação entre as pessoas e objetos a qualquer lugar e a qualquer hora.

Por outro lado, a plataforma de comunicação TV Escola, que foi fundada em 1996, baseada em televisão, hoje também é transmitida pela Internet. Ao refletir sobre esses dois meios de divulgação da informação, percebe-se que o que há em comum entre ambos é a "comunicação", ou seja, alguém emite/publica e o outro recebe/assiste a informação por meio dos vídeos compartilhados na plataforma digital.

De um lado está a TV Escola que é o "canal da educação, a televisão pública do Ministério da Educação, destinada aos professores, aos educadores, aos alunos e a todos os interessados em aprender". E, de outro lado, está o canal do *YouTube*, que permite aos usuários interessados compartilhar vídeos de qualquer natureza, educativos ou não.

Percebe-se que há um grande número de professores que utiliza vídeos[3] como recurso didático nas escolas. Logo, alguns docentes conseguem obter resultados com sentido para os estudantes; enquanto outros, talvez, não aproveitem o potencial de um conteúdo midiático, ou seja, daquele conteúdo que pode provocar o diálogo entre o professor e a turma de estudantes durante o processo de ensino e aprendizagem. Destacam-se como possíveis inferências em detrimento a essa reflexão: perfil de professor, perfil da turma, mediação pedagógica, ausência de planejamento pedagógico, tipo e qualidade do conteúdo, dentre outras percepções.

As mídias digitais, representadas nesse estudo pelos *Apps*, provocaram mudanças nos hábitos e comportamentos da atual geração de jovens e crianças. Logo, a autora desse trabalho infere que um dos fatores está associado aos diferentes tipos de linguagens, disponível em um mesmo espaço, como imagem, vídeo, som ou movimento.

Valletta (2015a, p. 4 grifos da autora) destaca que, ao selecionar um *App* específico,

> [...] [é possível] tornar o sujeito capaz de apenas ver, apenas ouvir, ver e ouvir, ver e ler, ver e colaborar, ver e compartilhar ou se engajar em alguma outra combinação dessas. Assim, pressupõe-se que a comunicação visual associada às ferramentas de comunicação e interação social, disponíveis nos *Apps*, podem atuar como possibilidades de aprendizagem coletiva e colaborativa entre o sujeito que aprende e ensina para educar com e para as mídias.

Este estudo visa analisar o desenvolvimento do projeto de Educomunicação, utilizando a animação cinematográfica para auxiliar no desenvolvimento de habilidades educomunicativas e socioemocionais.

3 Ver discussão em Dallacosta (2004) e Valletta (2015b).

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para o desenvolvimento do trabalho, a investigação foi de natureza qualitativa e de cunho exploratório a partir de um estudo de caso. Utilizou-se o questionário semiestruturado *online* e a observação não participante como instrumentos de coleta de dados. Participou, deste estudo, a equipe de Tecnologias Educacionais, sendo que, dos cinco sujeitos que fazem parte da equipe multidisciplinar, quatro deles (identificados por nomes de filmes) aceitaram o termo de consentimento livre e esclarecido (TCLE). Esses sujeitos foram os responsáveis por auxiliar os professores e os estudantes no desenvolvimento das atividades na escola durante o 1º semestre de 2016 para o uso das ferramentas – a técnica.

Após a articulação pedagógica entre a equipe de TE e os professores titulares, as informações foram inseridas na PlanilhaGoogle[4] para organizar as atividades da sequência didática[5] - pautadas nas matrizes curriculares da instituição com a intencionalidade de elaborar um roteiro (esboço) para a produção dos vídeos. Foram anotados os recursos didáticos e os objetivos educacionais para cada atividade.

As atividades educativas propiciavam situações de aprendizagem entre os estudantes com o apoio de mídias digitais - *tablets* e aplicativos. A equipe de TE acompanhou o desenvolvimento dos projetos de animação cinematográfica nos diferentes espaços da escola para ajudar os professores e os estudantes a utilizar as ferramentas disponíveis nos *tablets* e nos *Apps*.

Ao finalizar as produções dos roteiros audiovisuais das turmas envolvidas, a equipe de TE salvou os trabalhos em um pen drive para compartilhar as animações [no formato de vídeos] entre as demais equipes da turma. No decorrer deste percurso de produção audiovisual, foram observadas as interações entre a equipe de TE, as crianças e os recursos tecnológicos, todas as percepções foram anotadas na planilha Google Formulário. Além da observação, os sujeitos responderam, ao final de cada atividade, um questionário semiestruturado, compartilhando as percepções, quanto ao significado e ao sentido de uso do aplicativo StopMotion pelas crianças e pelos professores.

A análise dos dados foi realizada com o método Análise Textual Discursiva de Moraes e Galiazzi (2007). Esse método exige o "esforço construtivo intenso e rigoroso de parte do pesquisador até sua explicitação clara e convincente" (MORAES; GALIAZZI, p. 29). Logo, a análise possibilita o destaque, também, para as categorias emergentes.

4 Ferramenta similar ao Excel – software para elaboração de planilhas eletrônicas.

5 O fragmento da sequência didática elaborada pelo setor de TE encontra-se no Apêndice – após as referências.

STOP MOTION: A TÉCNICA DE ANIMAÇÃO CINEMATOGRÁFICA

Ao resgatar um pouco da história de quando e de como surgiu a técnica de animação cinematográfica, percebeu-se que tudo começou ainda no cinema mudo, ou seja, no final do século XIX. Para Guimarães e Gino (2014, p. 1),

> [...] parte de sua expressividade pode ser atribuída à presença e à elaboração dos bonecos articulados, [...] e outros objetos imantados de simbolismo e figuras articuladas usadas para o entretenimento público e rituais que acompanham o ser humano desde as civilizações antigas.

Com o avanço das TD, o atual cenário contemporâneo, também, possibilitou que o Brasil ganhasse o seu primeiro filme utilizando a técnica *Stop Motion*, *Minhocas*[6]. Para tal, a equipe de produção contou com o apoio da computação. Outros filmes foram produzidos a partir da técnica de animação, são eles: Coralina (2009), A Fuga das Galinhas (2000), A Batalha dos Vegetais (2005), entre outros.

Por outro lado, crianças e jovens, materializam suas ideias criativas produzindo pequenos curtas com massinhas de modelar ou outros materiais, utilizando o mesmo princípio da técnica de animação cinematográfica: criar filme a partir de uma sequência de fotografias, cujo objeto muda de posição de forma bem sutil a cada clique. Além de publicá-lo [o vídeo] no *YouTube*.

***Figura 1**- O filme Coralina (2009) foi produzido com a técnica de animação. Fonte: Britannica ImageQues*

6 MOLINERO, Bruno. 'Minhocas', primeiro longa em stop-motion do Brasil, foi feito com 600 mil fotos. **Folhinha**, São Paulo, 21 dez. 2013. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folhinha/2013/12/1388086-primeiro-longa-brasileiro-em-stop-motion-minhocas-foi-feito-com-600-mil-fotos.shtml>. Acesso em: 19 ago. 2016.

A técnica de animação cinematográfica pode ser operacionalizada por um sistema que possibilita a produção do modo mais simples ao mais complexo. Por exemplo: a) baixar um aplicativo no dispositivo móvel para captar as imagens; b) criar os objetos com o apoio da computação; c) criar todo o cenário e produzir um filme de longa-metragem, registrando foto por foto; d) usar computação gráfica, entre outros.

É importante salientar que, em 2014, um dos ciclos de formação continuada para os professores teve como tema o uso de *tablets* no contexto educacional, nesse momento foi apresentada pela equipe de TE a técnica de animação cinematográfica. O *Workshop* foi disponibilizado para os professores da educação infantil e desenvolvido com algumas turmas de forma coletiva. Para tal, foram utilizados materiais didáticos de uso comum entre as crianças, como massinhas de modelar e argila. Quanto aos recursos didáticos e tecnológicos foram utilizados os *tablets* e o aplicativo *Stop Motion*. Após a formação continuada, alguns professores ousaram em suas práticas pedagógicas e desenvolveram alguns projetos utilizando a animação cinematográfica com as crianças do nível 5.

Gradativamente, os professores dos anos iniciais e os estudantes começaram a se apropriar da ferramenta durante as aulas com tecnologias educacionais (TE), a fim de inseri-las em atividades educativas integradas ao currículo escolar, em parceria com o setor de TE, contemplando as competências educomunicativas e socioemocionais.

TABLETS E *APPS*: RECURSO DIDÁTICO E TECNOLÓGICO DE APOIO ÀS COMPETÊNCIAS EDUCOMUNICATIVAS E SOCIOEMOCIONAIS

Os *tablets* são computadores portáteis, leves, de tela sensível ao toque, que possibilitam a instalação de diversos aplicativos que podem ser usados como recurso didático na escola. Logo, os *Apps* que oportunizam aos estudantes a criação de conteúdos, como o *Stop Motion*, proporcionam o trabalho em grupos, auxiliando os professores em atividades voltadas para o desenvolvimento de competências educomunicativas.

Soares (2011, p. 17) enfatiza que a comunicação “essencialmente dialógica e participativa, no espaço do ecossistema comunicativo escolar, mediada pela gestão compartilhada (professor/aluno/comunidade escolar)” auxilia a prática educativa. Logo, a área pedagógica entende e apoia a produção midiática dos estudantes e professores. Nesse sentido, foi propiciado aos estudantes situações de aprendizagem com “tratamento educomunicativo” para os diferentes temas, tais como:

- O lixo e seus impactos no meio ambiente: as crianças puderam pesquisar mais sobre o assunto e produzir filmes, a partir da animação cinematográfica. Ou seja, ao invés

de apenas “ler os conteúdos” ou “escutar o professor explicar a matéria”, puderam produzir conteúdo a partir da consulta dos diferentes suportes (impresso ou digital) e do diálogo com a equipe. Logo, os estudantes produziram filmes de acordo com o conhecimento construído e decidido entre o grupo.

- História do pau-brasil: ao escreverem [as crianças] o roteiro para a animação cinematográfica, houve o favorecimento de forma articulada com as diferentes áreas do conhecimento – contexto interdisciplinar do tema. Além de pesquisar em diferentes fontes sobre o surgimento e o “desaparecimento” do pau-brasil no Brasil.

Sob a perspectiva do Currículo de Alfabetização Midiática Informacional (AMI) (WILSON; GRIZZLE; TUAZON; AKYEMPONG; CHEUNG, 2013), a criação e a apresentação de informações em diferentes formatos é uma das habilidades que o professor pode trabalhar para auxiliar os estudantes na alfabetização midiática. Logo, o projeto pedagógico, em parceria com o núcleo de Educomunicação (TE), pode favorecer o diálogo educativo entre os professores e as crianças para o desenvolvimento de competências educomunicativas.

Fato é que, ao articular o projeto pedagógico entre o núcleo de Educomunicação e os professores, ao mesmo tempo em que criavam o filme e desenvolviam habilidades associadas à Educomunicação, as crianças aprimoravam habilidades socioemocionais, uma vez que o trabalho foi proposto em grupos. Sendo assim, oferecer ajuda, compartilhar ideias e opiniões, concordar ou discordar de opiniões, acalmar-se em uma situação-problema, reconhecer a qualidade de desempenho do colega, foram habilidades trabalhadas em sala de aula.

> No aspecto da competência socioemocional: para se relacionar com os outros e consigo mesmo, compreender e gerir emoções, estabelecer e atingir objetivos, tomar decisões autônomas e responsáveis e enfrentar situações adversas de maneira criativa e construtiva. As competências socioemocionais priorizadas nesse contexto são aquelas que desempenham um papel crucial na obtenção do sucesso escolar e na vida futura das crianças e jovens (INSTITUTO AYRTON SENNA, 2014, p. 9).

Registram-se, assim, algumas possibilidades de interação entre as crianças, os professores e os educomunicadores, a fim de propiciar situações de aprendizagem com recursos didáticos selecionados intencionalmente, de forma a contemplar o desenvolvimento das habilidades educomunicativas e socioemocionais.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os professores foram os facilitadores/mediadores e inspiraram os estudantes a aprenderem com criatividade. A equipe de Tecnologias Educacionais forneceu o suporte operacional e técnico-pedagógico para alinhar o projeto com os docentes e auxiliar os estudantes no uso das ferramentas dos *tablets*, como *App Stop Motion*, câmera e vídeo. Ao inserir esse tipo de tecnologia no processo de ensino e aprendizagem, professores e estudantes puderam desenvolver competências de colaboração e comunicação, além de muita criatividade e engajamento dos estudantes, como mostra o fragmento dos vídeos disponibilizados no canal do *YouTube*[7]. Como bem coloca *Coraline*,

> [...] pude perceber que a sala se transformou em um ambiente agradável e interativo com o Projeto *Stop Motion*. A formação dos grupos aconteceu no chão da sala de aula, formando um grande estúdio onde a criatividade e a liberdade de expressão tornaram-se significativas, mudando o comportamento dos alunos e do professor. Os alunos demonstravam, em suas atitudes, prazer pela atividade de forma integrada e única, mostrando interesse e satisfação pela atividade proposta. A organização dos grupos e dos materiais ficava explícita quando entrávamos na sala de aula, e os grupos já estavam formados e organizados. Nos relatos dos alunos, percebemos que a aprendizagem foi além da sala de aula, pois os alunos relatavam que tinham baixado o aplicativo e trabalhado em casa com os pais. O professor [...] troca experiências e conhecimento com os seus alunos [...] aprendendo, ensinando e valorizando os conhecimentos prévios deles. Com as habilidade e competências trabalhadas junto do professor à luz da matriz curricular, o setor de Tecnologia Educacional cumpriu seu papel de apoiar o professor com o uso de tecnologias educacionais em sala de aula.

Os estudantes ficaram entusiasmados com o diferente processo de aprendizagem pelo fato de terem trabalhado com diversos materiais didáticos, articulados à sequência didática e às diferentes intencionalidades pedagógicas por parte do professor e da equipe de TE. O trabalho aconteceu em equipe, na resolução de situações-problemas e de conflitos no decorrer do projeto. Como reforça *A Fuga das Galinhas* "Trabalhar em grupo foi o maior desafio, mas os estudantes foram ótimos", além de fomentar a pesquisa escolar sobre os

7 Os vídeos estão disponíveis no link: https://www.youtube.com/playlist?list=PLR5gtulPZMwydvyNrieQ2MQnh0jv49uLb- Acesso em maio de 2017.

diferentes temas propostos pelos professores. Para o sujeito *Wallace & Gromit - A Batalha dos Vegetais,*

> Os professores ficaram motivados com o projeto, conforme os alunos seguiam criando, discutindo qual a melhor forma de continuar sua história, quando o projeto estava tomando forma e rumo certo, corriam logo para mostrar ao professor como estava ficando. O papel do professor é muito importante na sala de aula quando um projeto que estimula a criatividade está acontecendo [...].

Foram envolvidos os estudantes dos 3os, 4os e 5os anos. Na primeira etapa do projeto, o principal objetivo foi despertar a criatividade dos estudantes na Semana de Tecnologia Educacional, além de ensinar a técnica de animação cinematográfica - *Stop Motion*. Após a primeira etapa do projeto, os estudantes, foram desafiados pelos professores a criar filmes sobre os temas "O lixo e seus impactos no meio ambiente", "Pau-Brasil", "Pontos turísticos de Porto Alegre", "Histórias em caixa" e "Filmes criativos".

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Passados três anos (2014-2016), professores e crianças puderam aprender e ensinar ao mesmo tempo. Em 2017, durante a III Semana de Tecnologia Educacional, o setor de TE, em parceria com a direção pedagógica, ofertou um workshop para as crianças do 2o ano de uma escola municipal[8] para compartilhar ideias, saberes e a técnica de animação cinematográfica. Participaram deste evento a direção, a coordenação, os professores, os funcionários da Secretaria Municipal de Educação e, aproximadamente, 60 crianças.

A sequência didática potencializou a gestão dos processos educativos na sala de aula e o envolvimento dos estudantes na construção dos roteiros audiovisuais a partir da técnica de animação cinematográfica. A percepção, por parte da equipe de TE, é a de que as crianças aprenderam o conteúdo e desenvolveram as habilidades elencadas pelo professor na sequência didática, ou seja, foi propiciado ao estudante o sentido e o significado do conteúdo proposto pelo professor. As orientações do professor durante as aulas e o apoio técnico despertam a atenção do evento com a participação coletiva, construída em parceria com todos os envolvidos no processo de aprendizagem.

8 Matéria disponível no site do Colégio Farroupilha. Disponível em: http://colegiofarroupilha.com.br/noticias/see/3391- Acesso em mai. de 2017.

Em cada atividade do projeto, as crianças foram desafiadas a solucionar algum problema sob a perspectiva tecnológica, socioemocional e/ou comunicativa. À medida em que os grupos reuniam-se para a tomada de decisão, havia a necessidade de as crianças "gastarem mais tempo" para se comunicarem de forma mais clara e, assim, atingirem o objetivo educacional proposto pelo professor. Embora invisível, a gestão do tempo para a comunicação teve, na sua essência, a ideia da Educomunicação, pois tem como premissa propiciar ao estudante o diálogo, a leitura, a compreensão, a discussão, a produção e o compartilhamento de conteúdo de forma crítica, a partir dos recursos tecnológicos. Nesse sentido, refiro-me à gestão do tempo para a comunicação de extrema importância para manter um diálogo saudável entre os envolvidos no projeto para compreender, de fato, o que temos e onde pretendemos chegar com a disseminação da informação. Qual a mensagem/informação que cada grupo propôs no seu roteiro para compartilhar com os demais colegas? A sequência das informações "quadro a quadro" [as imagens fotografadas] estão claras para o leitor? Há convergência ou divergência da informação?

Logo, utilizar a técnica de animação cinematográfica propiciou um espaço para diálogo e produção de conteúdo midiático entre professores e estudantes, de forma a estabelecer uma parceria para a "pedagogia de projetos voltada para a dialogicidade educomunicativa, em condições de prever formação teórica e prática para que as novas gerações tenham condições não apenas de ler criticamente o mundo dos meios de comunicação" (SOARES, 2011, p. 37), mas para avaliar, de forma crítica, os conteúdos midiáticos produzidos e compartilhados por meio das tecnologias digitais. Em estudos futuros pretende-se investigar como a Educomunicação pode ajudar o professor das séries iniciais no ensino da Matemática.

REFERÊNCIAS

COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS: material de discussão. **Instituto Ayrton Senna**, UNESCO, UniTwin: São Paulo, 2014. Disponível em: <http://educacaosec21.org.br/wp-content/uploads/2013/07/COMPET%C3%8ANCIAS-SOCIOEMOCIONAIS_MATERIAL-DE-DISCUSS%C3%83O_IAS_v2.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2016.

CORALINE. Fotografia. *Britannica ImageQuest*, Encyclopædia Britannica, 25 Mai 2016.

quest.eb.com/search/144_1466210/1/144_1466210/cite. Acessado em 27 Mai 2017.

DALLACOSTA, Adriana et al. Possibilidades educacionais do uso de vídeos anotados no Youtube. **Departamento de Educação e Cultura do Exército Brasileiro**, 2004.

GUIMARÃES, Giovanna Belico Cária; GINO, Maurício Silva. Histórico e desenvolvimento do *stop-motion* e dos personagens articulados no cinema de animação. **Revista Extensão em Debate**, Revista de Extensão da Universidade Federal de Alagoas, Maceió, v. 1, n. 1, p. 1-15, 2014. Disponível em: <http://www.seer.ufal.br/index.php/extensaoemdebate/article/view/1173/872>. Acesso em: 31 jun. 2016.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Editora 34, 1999.

MOLINERO, Bruno. 'Minhocas', primeiro longa em stop-motion do Brasil, foi feito com 600 mil fotos. **Folhinha**, São Paulo, 21 dez. 2013. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folhinha/2013/12/1388086-primeiro-longa-brasileiro-em-stop-motion-minhocas-foi-feito-com-600-mil-fotos.shtml>. Acesso em: 19 ago. 2016.

MORAES, Roque; DO CARMO GALIAZZI, Maria. **Análise textual: discursiva**. Editora Unijuí, 2007.

SOARES, Ismar de Oliveira. **Educomunicação: o conceito, o profissional, a aplicação: contribuições para a reforma do Ensino Médio**. São Paulo: Paulinas, 2011.

VALLETTA, Débora. APLIC@TIVOS PARA TABLETS: EDUCAR PARA E COM AS TECNOLOGIAS DIGITAIS. **RENOTE** Novas Tecnologias na Educação, CINTED-UFRGS, v. 13, n. 1, p. 1-10, 2015a. Disponível em: <http://www.seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/57636/34604>. Acesso em: 20 jun. 2016.

_____. Desenvolvimento Profissional Docente no Contexto da Aprendizagem Ubíqua: um modelo para o Ciclo de Formação Continuada. Dissertação de Mestrado, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2015b.

WILSON, Carolyn; GRIZZLE, Alton; TUAZON, Ramon; AKYEMPONG, Kwame; CHEUNG, Chi-Kim. **Alfabetização midiática e informacional**: currículo para formação de professores.– Brasília: UNESCO, UFTM, 2013. Disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002204/220418por.pdf>. Acesso em: 12 maio 2016.

APÊNDICE – FRAGMENTO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA: TÉCNICA DE ANIMAÇÃO CINEMATOGRÁFICA

Público-alvo: professores titulares e estudantes dos anos iniciais

Número estimado de horas: 6h

Objetivo geral: Apresentar e explorar as ferramentas do aplicativo Stop Motion para produzir um vídeo.

Recursos didáticos e tecnológicos: Projetor interativo; cabo VGA para iPad ou Apple TV; 30 iPad; 01notebook; Aplicativo StopMotion.

Recursos didáticos alternativos: a cargo do professor titular.

Equipe de apoio técnico-pedagógico: auxiliares e analistas de TE

Ações desenvolvidas:

- Articulação do projeto entre professor e analista de TE para alinhamento das atividades em sala de aula. Apresentação das principais ferramentas e funcionalidades disponíveis nos *iPads* e seus *Apps* para o professor. Demonstração do funcionamento do aplicativo StopMotion e das principais ferramentas disponíveis na versão *free* para o professor.
- Atividade 1: Professor explica como será desenvolvida a atividade na sala de aula. Os auxiliares de TE disponibilizam os *ipads* para as crianças para que elas possam testar e explorar as ferramentas e possibilidades de uso. Se necessário, o auxiliar de TE ajuda os estudantes e o professor para o uso das ferramentas.
- Atividade 2: Professor orienta os estudantes como será desenvolvida a atividade na sala de aula a partir dos recursos/objetos que a turma trouxe para a aula e/ou disponível no momento. Os estudantes exploram as ferramentas, criando vídeos curtos sob o tema de sua preferência para compreender a técnica de animação cinematográfica.
- Atividade 3: Professor lança o desafio para a turma conforme a aula planejada por ele – alinhado com a matriz curricular e socioemocional. Os estudantes formam os grupos e são orientados a elaborar um roteiro audiovisual, utilizando uma folha de papel em branco e lápis.
- Atividade 4: A partir do esboço do roteiro audiovisual, as crianças são orientadas pelo professor a se organizarem em seus respectivos grupos. O auxiliar de TE disponibiliza os iPads para um membro de cada equipe para iniciar o trabalho. O professor realiza a mediação entre as equipes. Os estudantes salvam o trabalho final.

- Atividade 5: O setor de TE organiza os vídeos para dinamizar o tempo do professor com antecedência para disponibilizá-los [vídeos] na aula. O professor orienta e avalia os vídeos com a sua respectiva turma.

A AUTORA

DÉBORA VALLETTA - Colégio Farroupilha/PPGIE-UFRGS