

Secretaria
de Educação e
Esportes



GOVERNO DE
**PER
NAM
BU**CO
ESTADO DE MUDANÇA

Ateliê de Pesquisa

Secretário de Educação e Esportes

Ivaneide Dantas

Secretário Executivo Planejamento e Coordenação

Mônica Maria Andrade

Secretária Executiva de Desenvolvimento da Educação

Tárcia Regina da Silva

Secretária Executiva do Ensino Médio e Profissional

Ana Cristina Dias

Secretário Executivo de Administração e Finanças

Gilson Monteiro Filho

Secretário Executivo de Gestão da Rede

Igor Fontes Cadena

Secretário Executivo de Esportes

Leonídio

PERNAMBUCO

Equipe de elaboração

Andreza Shirlene Figueiredo de Souza

Equipe de coordenação

Janine Fortunato Queiroga Maciel

Gerente de Políticas Educacionais do Ensino Médio (GGPEM/SEMP)

Rômulo Guedes e Silva

Gestor Pedagógico
(GGPEM/SEMP)

Andreza Shirlene Figueiredo de Souza

Chefe da Unidade do Ensino Médio (GGPEM/SEMP)

Revisão

Andreza Shirlene Figueiredo de Souza

Sumário

Introdução	3
Conteúdos bases I	3
Então, vamos pensar: O que são TDICs?	3
Roteiro de Atividades	5
O que é história em quadrinhos?	5
Características das histórias em quadrinhos	5
Conteúdos bases II	5
Roteiro de Atividades	7
O que é uma Paródia:	7
Culminância	8
Referencial Bibliográfico	9

Introdução

Prezado estudante ,

Este caderno foi escrito especialmente para você, estudante do ensino médio noturno, que tem uma dinâmica diferente em seu cotidiano. Aqui você encontrará uma abordagem sobre a unidade curricular **Ateliê de Pesquisa** de maneira diversa do ensino médio diurno, com atividades e formas de discussão das temáticas de maneira mais próxima, mediada por este caderno. Dúvidas podem ser tiradas com seus professores, sejam eles os tutores ou não.

A Unidade Curricular - **Ateliê de Pesquisa** - presente na Trilha Diversidade Cultural e Territórios, no Novo Ensino Médio da Rede Pública Estadual de Pernambuco - tem o objetivo de aprofundar conhecimentos que você já estudou na Formação Geral Básica (FGB), do nosso currículo. Nesta unidade curricular, estaremos juntos desenvolvendo atividades que possam potencializar seus conhecimentos e aprimorar a habilidade no eixo estruturante: Processos Criativos.

Será possível investigar, analisar e compreender os conceitos e usos das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) a partir de processos criativos e analíticos. No nosso cotidiano, poderemos também reconhecer e produzir ferramentas e textos por meio das TDICs de forma criativa por meio de fruição e vivências, além de refletir criticamente como esse processo acontece em nosso dia a dia. Dessa forma, este caderno propõe que o estudante desenvolva um olhar científico, crítico e criativo em diversas linguagens que envolvem as TDICs.

Vamos iniciar nossos estudos e trilhar os caminhos do conhecimento, aumentando nossa bagagem intelectual!

Conteúdos bases I

Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação

A inserção das Tecnologias Digitais na sociedade contemporânea e sua evolução nos leva à necessidade de compreendermos e interpretarmos as mudanças provocadas na realidade alterada em que vivemos (Kenski, 2014). Numa rápida ilustração, imaginemos como eram realizadas as cirurgias no passado em que os médicos utilizavam um conjunto de artefatos artesanais, ao passo que na atualidade há braços robóticos que auxiliam os médicos, realizando cirurgias de forma minimamente invasiva, proporcionando aos pacientes o retorno mais rápido às atividades diárias. Imersos em um universo tecnológico nos tornamos, quase que de forma imperceptível, dependentes das tecnologias, principalmente, as advindas da internet que têm influenciado as pessoas a estarem cada vez mais envolvidas no universo virtual.

Disponível em:
<https://portal.educacao.pe.gov.br/wp-content/uploads/2023/08/Atelie-de-Pesquisa.pdf>. Acesso em: 10/02/24.

Ao longo das últimas décadas, as tecnologias digitais da informação e comunicação, também conhecidas por TDICs, têm alterado nossas formas de trabalhar, de se comunicar, de se relacionar e de aprender.

Disponível em:
<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/%20aprofundamentos/193-tecnologias-digitais-da-informacao-e-comunicacao-no-contexto-escolar-possibilidades?highlight=WyJocSJd>. Acesso em: 10/02/24.

Vamos pensar: O que são TDICs?

TDICs é um termo utilizado para se referir a todas as formas de tecnologia digital da comunicação e informação, como:

- Computadores;
- Internet;
- Wi-fi;

- Smartphones;
- Softwares;
- Redes sociais, entre outras.

Elas permitem que as pessoas se comuniquem e acessem, transmitam, armazenem e compartilhem informações.

Disponível em: <https://blog.saraivaeducacao.com.br/papel-das-tdics-na-especializacao/> Acesso em: 13/02/24.

Imagem 1



Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/429662/2/Tecnologias%20Digitais%20da%20Informa%C3%A7%C3%A3o%20e%20da%20Comunica%C3%A7%C3%A3o%20%28TDIC%29%20na%20Educa%C3%A7%C3%A3o.pdf>. Acesso em: 13/02/24.

Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação: desafios e possibilidades

“Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.” (BNCC, 2018).

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. 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. Que tal conhecer algumas dessas possibilidades?

Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/%20aprofundamentos/193-tecnologias-digitais-da-informacao-e-comunicacao-no-contexto-escolar-possibilidades?highlight=WyJocSJd>.

Acesso em: 13/02/24.

Imagem 2



Disponível em:

<https://www.connectescolas.com.br/blog/educacao-digital-o-que-e-e-como-es-timular-seu-uso-em-casa>. Acesso em 13/02/24.

Roteiro de atividades

- 1 - Construir uma história em quadrinhos e produzir um vídeo com as sequências dos quadros.
- 2 - Pesquise e produza áudios em seu celular sobre a importância das tecnologias digitais da informação e comunicação. Leve em consideração os pontos positivos e negativos. Depois elabore um vídeo com os áudios anteriores.
- 3 - Pesquise e descreva quais são os tipos de TDICs e sua função social.

Para saber mais:

O que é história em quadrinhos?

As histórias em quadrinhos são **narrativas gráficas compostas por textos e imagens**. Apresentam diversidades de publicações e tom humorístico, contribuindo para uma visão crítica da sociedade e interpretação de contextos atemporais.

Características das histórias em quadrinhos

As histórias em quadrinhos estabelecem comunicação por meio de dois códigos: a **imagem e o texto escrito**. Sendo assim, a mensagem linguística das histórias em quadrinhos parte de alguns aspectos e características:

Aspecto narrativo: descrição do quadro, da situação e das ações.

Aspecto dialógico: os diálogos nas histórias em quadrinhos são construídos em uma linguagem carregada de convenções. Personagens falam muito, explicam muito, não para si mesmas, mas para o interlocutor.

Balões: unem duas mensagens e permitem infinitas interações entre elas. A disposição dos balões pode indicar ordem cronológica das falas. Os tipos de contorno dos balões podem sugerir:

- **diálogo:** contorno liso
- **sussurro:** contorno em linhas segmentadas
- **mensagem proveniente de aparelho de rádio, TV ou de um grito:** contorno zigue-zague
- **pensamento ou consciência:** contorno de nuvem.

Disponível

em: <https://www.portugues.com.br/redacao/historia-em-quadrinhos.html>. Acesso em: 13/02/24.

Conteúdos bases II**Tecnologias Digitais como ferramentas de suporte à criatividade**

Entender tecnologias como mediadoras dos processos sociais representa reconhecer sua capacidade agencial de produzir efeitos, de prescrever sentidos, de facilitar ou dificultar a prática. Em nossa abordagem, aproximam-nos das discussões da Teoria Ator Redec com base no conforme as propostas de Latour (1992, 2012) e Lemos (2013). Entender tecnologias como mediadoras dos processos sociais representa reconhecer sua capacidade agencial de produzir efeitos, de prescrever sentidos, de facilitar ou dificultar práticas. Como analisar Milan (2015), uma plataforma digital como o TikTok não é um mero canal neutro, mas sim um dispositivo que condiciona conteúdos e interações sociais realizadas na plataforma baseado em lógicas específicas, como, por exemplo, a metrificação das interações por meio das “curtidas”. like. Para seguir no exemplo, as métricas representam uma prescrição que produz uma série de implicações nas práticas desenvolvidas no âmbito da plataforma, como as estratégias produzidas por usuários para “ganhar like” e, com isso, alcançar uma maior audiência.” (LATOURE, 1992, p. 38).

[...] Para além do desenvolvimento de processos de aprendizagem mais criativos, consideramos que a proposta apresentada no Projeto Criativa também pode colaborar com o desenvolvimento de uma cultura de mediação de tecnologias digitais mais saudável, isto é, contribuir para a criação de modos de interação com os dispositivos digitais cotidianos (como plataformas digitais, aplicativos de mensagens, jogos digitais, etc.) mais autônomos e capazes de uma avaliação crítica diante da mediação tecnológica. Cumpre ressaltar que a cultura – à luz de Freire (2018, p. 143) – deriva da “criação humana”, logo, é fundamental recriá-la sob a tutela de princípios que instiguem a superação do indivíduo-objeto, alcançando-o a indivíduo-sujeito (FREIRE, 2018).

Disponível

<https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/tear/article/view/5698/3160>.

em:

Acesso

14/02/24.

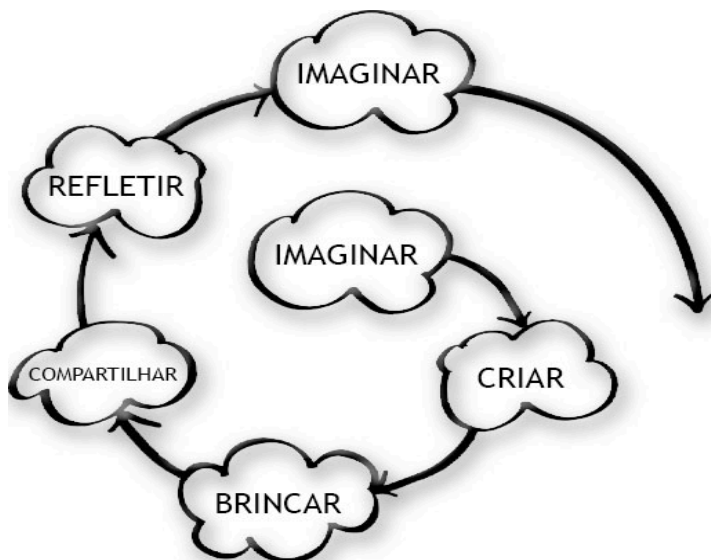
Assim, o uso das tecnologias é um recurso elementar na nossa sociedade. Por isso, essencial no nosso cotidiano. Todos os dias somos imersos às ferramentas digitais, logo, nos vemos utilizando-as rotineiramente seja por meio das redes sociais ou até mesmo a produção de vídeos acerca de algum assunto que nos interessa. Dessa forma, a criatividade está atrelada às tecnologias digitais.

Imagem 3

Disponível em: <https://ac24horas.com/2019/12/09/tecnologias-digitais-elevam-em-37-produtividade-das-pequenas-industrias-do-acre/>. Acesso em: 13/02/24.

em: <https://iedamagri.files.wordpress.com/2020/02/vidas-secas-graciliano-ramos.pdf>. Acesso em:

Imagem 4



Disponível em: <https://www.dolemes.com/aprendizagem-criativa/>. Acesso em: 13/02/24.

Pense bem: Explique o que representa as imagens 3 e 4 para você.

Roteiro de atividades

Para esta atividade, sugere-se que os estudantes leiam o livro: “Vidas Secas” de Graciliano Ramos.

Link para o livro em PDF:

Link do filme:

Disponível em: https://www.google.com/search?q=vidas+secas+-+filme&sca_esv=d690447d4819ce9a&rlz=1C1GCEU_enBR1059BR1060&ei=rPbIZf7vH6vU1sQP4uU2AI&udm=&ved=0ahUKEwj-9ce5g9uEAXUrqpUCHYsFBSSQ4dUDCBA&uact=5&oq=vidas+secas+-+filme&gs_lp=Egxnd3Mtd2l6LXNlcnAiE3ZpZGFzIHNIY2FzIC0gZmlsbWUyBhAAGBYHjIGEAAYFhgeMgYQABgWGB4yBhAAGBYHjIGEAAYFhgeMgYQABgWGB4yBhAAGBYHjIGEAAYFhgeMgYQABgWGB4yBhAAGBYHkISJFCOBVilGnABeAGQAQCYAbgDoAGRKkoBBzItNy4yLjG4AQPIAQD4AQGYAgmgAuQSwgIKEAAYRxiWBBiwA8ICDRAAGIAEGloFGE MYsAPCAg4QABjkAhjWBBiwA9gBAclCEXAUgIAEGloFGEMYyAMYsAPYAQLCAg0QABiABBiKBRhDGLLEDwgIFEC4YgATCAgUQABiABJgDALgGAZAGE7oGBggBEAEYCboGBggCEAEYCJIHBzEuMC41LjM&scient=gws-wiz-serp&safe=active&ssui=on#fpstate=ive&vld=cid:6650d2ab.vid:m5fsDcFOdwQ.st:0. Acesso em: 13/02/24.

Outra sugestão seria:

Séries e/ou filmes de interesse do estudante - Fazer a mesma proposta da atividade abaixo.

- 1 - Pesquise resumos e resenhas sobre o livro “Vidas Secas” de Graciliano Ramos. Ou sobre a série ou o filme escolhido. Depois produza um resumo com os pontos principais. Esse resumo será escrito, para posteriormente, com o gravador de voz do seu celular, fazer um áudio baseado no texto produzido. Socialize com seus colegas e professor.
- 2 - Produza perfis no instagram das personagens principais, não esqueça de colocar as principais características delas. Na foto, você pode criá-la com recursos digitais/software(photoshop, corelDRAW, entre outros) ou por uma imagem que a represente. Depois printe e socialize com a turma e seu professor, explicando as suas escolhas.
- 3 - Crie uma paródia sobre o objeto cultural (livro/filme/série) escolhido por você.

Para saber mais:

O que é uma Paródia:

Paródia consiste na **recriação de uma obra já existente**, a partir de um ponto de vista predominantemente **cômico**.

Além da comédia, a paródia também pode transmitir um teor **crítico**, **irônico** ou **satírico** sobre a obra parodiada, através de alterações no texto ou imagem do produto original, por exemplo.

Por norma, as paródias são utilizadas como ferramentas para discutir assuntos polêmicos, mas de modo descontraído e menos tenso.

Uma paródia pode ser feita a partir de um poema, uma música, um filme, uma peça teatral e etc.

Disponível em: <https://www.significados.com.br/parodia/>. Acesso em: 13/02/24.

Agora é com você!

3º momento – Elaboração de uma produção que contemple todos os conhecimentos desenvolvidos nas atividades.

CULMINÂNCIA:

Agora com seu professor-tutor - Elabore uma mostra de vídeos feitos no

celular sobre o combate ao bullying e/ou ao preconceito racial, depois socialize na comunidade escolar.

Etapas:

- Pesquise sobre o tema escolhido.
- Elabore o roteiro.
- Prepare a gravação.
- Ensaie antes da gravação.
- Elabore os vídeos.

- Caro, estudante, é importante rever os conhecimentos estudados anteriormente, como: A importância das TDICs, bem como as tecnologias digitais como ferramentas de suporte à criatividade para realizar esta etapa.



Hora da Avaliação!

Como seu professor-tutor vai avaliar você?

Você será avaliado de forma contínua pelo conjunto de atividades oferecidas neste caderno.

O quadro abaixo apresenta as etapas de avaliação ao longo do desenvolvimento da Unidade Curricular e na culminância.

Qualquer dúvida dialogar com seu professor-tutor.

Apresentou as etapas inadequadamente (**Insatisfatório < 4**);

Produziu **parcialmente** os vídeos (**Elementar 4-6**);

Produziu **completamente** os vídeos, mas não cumpriu com as atividades propostas ao longo do caderno (**Parcialmente satisfatório 6-8**);

Produziu **completamente** os vídeos e cumpriu com todas as atividades propostas ao longo do caderno (**Satisfatório 8-10**).

Referencial Bibliográfico

Disponível em:
<https://portal.educacao.pe.gov.br/wp-content/uploads/2023/08/Atelie-de-Pesquisa.pdf>. Acesso 10/02/24.

Disponível em:
<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/%20aprofundamentos/193-tecnologias-digitais-da-informacao-e-comunicacao-no-contexto-escolar-possibilidades?highlight=WyJocSJd>. Acesso em: 10/02/24.

Disponível em:
<https://blog.saraivaeducacao.com.br/papel-das-tdics-na-especializacao/>. Acesso em: 13/02/24.

Disponível em:
<https://www.portugues.com.br/redacao/historia-em-quadrinhos.html>. Acesso em: 13/02/24.

Disponível em:
<https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/tear/article/view/5698/3160>. Acesso em: 14/02/24.

Disponível em: <https://www.significados.com.br/parodia/>. Acesso em: 13/02/24.

