

NARRATIVAS DIGITAIS

Narro, logo existo! Registrar meu mundo e construir histórias.



```
0001100010001  
0101010010001  
0010001000100  
1000101011001  
0010010001010
```

© 2024

Fundação Telefônica Vivo

Fundação Telefônica Vivo

Diretora Presidente: Lia Glaz

Gerente Sênior de Implementação de Projetos Educacionais: Lia Roitburd

Equipe de Implementação de Projetos Educacionais: Marina Alves Queiroz Maluta e Tamires Fernandes de Oliveira

Equipe de Mobilização: Bruna Carolina Fortes Braz

Parceiro Executor do Projeto: Instituto Conhecimento para Todos – IK4T

Coordenação Editorial: Mônica Mandaji

Organização e Textos:

Mônica Mandaji

Ricardo Dualde

Vanessa Reis

Professora Fernanda Rodrigues de Oliveira

Revisão:

Dávius Sampaio

Vinicius Garcia Ribeiro Sampaio

Apoio Pedagógico: Dulce Ângela da Silva

Consultoria Técnica: Professora Fernanda Rodrigues de Oliveira

Parceiro Executor de Reeditação: Tríade Educacional

Revisão de especialista: Gabriella Santana

Revisão pedagógica:

Aline Geraldi

Leandro Holanda

Lilian Bacich

Coordenação: Tatiane Nakasone

Revisão de linguagem: Juliana Camachi

Diagramação: Rodrigo Lamberti



Esta obra está licenciada pela Creative Commons.
Atribuição Não Comercial. Sem derivações 4.0 Internacional.

Fundação Telefônica Vivo	5
Coleção de Tecnologias Digitais	7
Introdução às narrativas digitais	11
Ementa	17
Aula 1 - Qual é o meu ponto de vista sobre o mundo?	19
Aula 2 - Registrando o meu mundo para criar universos	23
Aula 3 - O que é importante para mim é o que me transforma	27
Aula 4 - Você em foco	30
Aula 5 - Quem conta um conto aumenta um ponto: elementos da narrativa e público-alvo	33
Aula 6 - História da comunicação x comunicação pessoal	37
Aula 7 - O que faz minha história ser uma história?	41
Aula 8 - Os perigos de uma história única	44
Aula 9 - Escrevendo uma narrativa	47
Aula 10 - Desenvolvendo o olhar crítico: o apoio e a reescrita - Parte 1	49
Aula 11 - O ponto de vista é a vista de um ponto	52
Aula 12 - Minha história sob outro ponto de vista	56
Aula 13 - Desenvolvendo o olhar crítico: o apoio e a reescrita - Parte 2	59
Aulas 14 e 15 - Definindo o projeto de veiculação da narrativa	62
Aulas 16 e 17 - O que fazer com a minha narrativa?	66
Aulas 18 a 20 - Dando a vida à minha narrativa	70
Aulas 21 e 22 - Qualificação do projeto	73
Aula 23 - Aprimorando o projeto	76
Aulas 24 e 25 - Culminância: planejando a mostra Narrativas Digitais	79

ÍNDICE

Aulas 26 e 27 - Culminância: preparando a mostra Narrativas Digitais	83
Aulas 28 e 29 - Culminância: realizando a mostra Narrativas Digitais	85
Aulas 30 e 31 - Avaliação da mostra e dos projetos apresentados	87
Aula 32 - Avaliação das aulas	90
Anexos	93
Referências	144

Há 25 anos no Brasil, a Fundação Telefônica Vivo é parte da esfera social no conceito ESG* da Vivo, e tem como propósito “Educar para Transformar, Digitalizar para Aproximar”, confiante que a digitalização do Brasil é um importante viabilizador para uma sociedade mais justa, empática e inclusiva.

Seu foco de atuação está em apoiar secretarias de educação na ampliação de políticas e programas de adoção qualificada de tecnologia para o desenvolvimento de competências digitais de educadores e estudantes das escolas públicas de todo o país.

A Fundação oferece cursos à distância e gratuitos de formação continuada para qualificar os educadores a desenvolverem práticas pedagógicas inovadoras, alinhadas à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), ao Ensino Médio, e também, recursos qualificados de aprendizagem.

Além disso, é integrante de movimentos e coalizões que discutem e impulsionam estratégias e agendas sistêmicas, junto ao poder público, para a inclusão das tecnologias digitais na educação.

Tudo isso partindo de uma perspectiva que coloca a equidade racial como tema transversal a todas as nossas ações e projetos. A Fundação compreende que é impossível avançar na inclusão social e digital sem reconhecer e ajudar a combater a desigualdade racial ainda presente no acesso à educação no Brasil.

A instituição trabalha também o Voluntariado Corporativo, que tem como objetivo sensibilizar e engajar colaboradores da Vivo em ações que geram impacto social, tanto no formato presencial quanto no digital.

Desenvolvimento de competências digitais

A tecnologia nos últimos trinta anos, em especial a digital, influenciou de forma revolucionária não só o modo como vivemos, mas também como aprendemos. A quantidade de recursos digitais desenvolvidos especialmente para apoiar o processo de ensino e aprendizagem tem se disseminado mais a cada dia: jogos eletrônicos, plataformas digitais, aplicativos e *softwares* educacionais, dentre outros, apresentando uma cartela de opções variadas para educadores que desejam tornar as suas aulas mais lúdicas, interessantes, atrativas e interativas.

A cultura digital aparece entre as dez competências gerais definidas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que propõe, por meio da competência nº 5, que “os alunos compreendam, utilizem e criem tecnologias digitais de forma crítica, significativa e ética para comunicação, acesso e produção de informações e conhecimentos, resolução de problemas e realização de protagonismo e autoria”.

A BNCC aponta o ensino de linguagens de programação, além do domínio de uso de algoritmos e análise de dados, como o caminho para a formação de cidadãos que não será composto apenas por usuários de tecnologia, mas por provedores de novas soluções para atender às demandas do século XXI, em que muitas das conexões e interações ocorrem em plataformas digitais.

* ESG é uma sigla em inglês que significa Environmental, Social and Governance, que traduzido para o português se refere à proteção ao meio ambiente, à responsabilidade social e aos métodos justos e éticos de governança em uma empresa.

Vale ressaltar que os estudantes hoje vivem no que chamam de mundo VUCA (que significa volátil, incerto, complexo e ambíguo), um mundo no qual as empresas, os serviços e o empreendedorismo já registram um aumento significativo na busca por perfis de pessoas com habilidades e competências de Pensamento Computacional, programação e robótica para áreas que não estão especificamente relacionadas à programação, justamente por conta da visão sistêmica, de etapas e lógica.

No contexto da BNCC sobre o ensino médio, tem-se como foco a Competência Específica nº 7, no que tange ao ensino das “Linguagens e suas Tecnologias”: “Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva”. Nela se inscrevem as seguintes habilidades:

“(EM13LGG701) Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e mobilizá-las de modo ético, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.”

“(EM13LGG702) Avaliar o impacto das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) na formação do sujeito e em suas práticas sociais, para fazer uso crítico dessa mídia em práticas de seleção, compreensão e produção de discursos em ambiente digital.”

“(EM13LGG703) Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.”

“(EM13LGG704) Apropriar-se criticamente de processos de pesquisa e busca de informação, por meio de ferramentas e dos novos formatos de produção e distribuição do conhecimento na cultura de rede.”

No ensino de “Matemática e suas Tecnologias”, o foco é a Competência Específica nº 4, “Compreender e utilizar, com flexibilidade e fluidez, diferentes registros de representação matemáticos (algébrico, geométrico, estatístico, computacional etc.), na busca de solução e comunicação de resultados de problemas”, de modo a favorecer a construção e o desenvolvimento do raciocínio matemático, descrito na habilidade:

“(EM13MAT406) Utilizar os conceitos básicos de uma linguagem de programação na implementação de algoritmos escritos em linguagem corrente e/ou matemática.”

Diante da realidade de jovens que estão se preparando para trabalhar em profissões que ainda não existem e que terão que resolver problemas que ainda não foram articulados, fica o convite para que professores conheçam e experienciem esta coleção.

Coleção de Tecnologias Digitais

Essa coleção está alinhada com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e contribui para o fomento da cultura digital dentro das escolas e o desenvolvimento de competências digitais dos jovens estudantes.

A coleção conta com temas essenciais e do cotidiano de todos, para que os jovens estejam aptos a usar elementos das tecnologias digitais na resolução de problemas, no desenvolvimento da criticidade e da participação social, ampliando assim sua forma de expressão e compreensão da sociedade do século XXI. Inclusive de temas relacionados a equidade racial, pauta essencial para abordar na sala de aula. O que a Coleção de Tecnologias Digitais oferece:

1. Cadernos – Sete cadernos com temas da cultura digital organizados em 32 aulas conceituais e mão na massa, direcionadas aos estudantes da educação básica.
2. Formação de professores – Parceria com a plataforma Escolas Conectadas, que oferece cursos de formação para educadores nas temáticas abordadas nos cadernos da coleção com a intenção de apoiar o educador na aplicação desses conteúdos em sua prática pedagógica.

Temas que compõem a Coleção de Tecnologias Digitais

Cadernos de Recursos Digitais:

- Narrativas Digitais: narro, logo existo! Registrar meu mundo e construir histórias
- Elementar, meu caro! Dados geram mudanças

Cadernos de Pensamento Computacional:

- Pensamento Computacional: quando vemos lógica computacional na solução dos problemas do dia a dia
- Alô, Mundo!: lógica de programação e autoria

Cadernos de Cultura Maker:

- Eu, Robô!: robótica sustentável de baixo custo
- Eureka! Investigar, descobrir, conectar, criar e refletir

Caderno Introdutório:

- Tecnologias para Empoderar – Inclusão Digital para Inclusão Social

Práticas em prol da equidade racial

Os cadernos apresentam práticas para apoiar educadores no sentido da educação antirracistas no trabalho com tecnologias digitais no Ensino Médio à medida que a tecnologia se torna cada vez mais central no processo educativo, é imperativo que as estratégias pedagógicas

reflitam um compromisso com a luta contra o racismo e promovam a diversidade e inclusão. Neste sentido, os cadernos trazem a temática da educação antirracista e da equidade racial por meio de:

- autores e pensadores negros e indígenas;
- exploração de descobertas, contribuições científicas e tecnologias desenvolvidas por povos originários e afrodescendentes;
- reconhecendo das contribuições de diferentes redes e estados em relação ao tema de equidade, tanto sob a perspectiva legal quanto para casos e exemplos;
- uso de narrativas descentralizadas e fora do eixo eurocêntrico e
- foco na competência geral de repertório cultural e de autoconhecimento e autocuidado, pensando no sentimento de pertencimento de estudantes negros.

As propostas fazem parte das práticas sugeridas, dos materiais de leitura e trabalho com os estudantes em sala de aula e também por meio de referências de estudo para a formação docente sobre o tema.

Implementar práticas antirracistas na escola não é apenas uma questão de justiça social; é também uma forma de preparar os estudantes para participarem de forma ética e responsável em uma sociedade cada vez mais digitalizada e diversificada. Ao promover um ambiente educacional que valoriza a diversidade e combate o racismo, educadores podem ajudar a formar cidadãos conscientes, críticos e engajados.

Competências Digitais na Formação Docente

Os cadernos são inspirados pelas competências digitais definidas pelo Centro de Inovação para a Educação Brasileira (CIEB), que representam um conjunto fundamental de habilidades e conhecimentos que os professores empregam para responder eficazmente às demandas da integração de tecnologias digitais em sala de aula. Estas competências abrangem diversas áreas, buscando promover um ensino mais dinâmico, inclusivo e adaptado às necessidades do século XXI. Entre elas estão:

- **Literacia Digital:** Refere-se à capacidade de buscar, avaliar, utilizar e criar conteúdo digital de forma crítica e ética. Para os professores, isso implica em utilizar tecnologias digitais para preparar e apresentar conteúdos didáticos, bem como orientar os estudantes a fazerem o mesmo de forma segura e responsável.
- **Comunicação e Colaboração Online:** Esta competência envolve utilizar ferramentas digitais para comunicar e colaborar de forma efetiva com estudantes, colegas de trabalho e a comunidade escolar ampliada. Isso inclui a participação em redes de aprendizagem e o uso de plataformas de educação a distância e ferramentas de gestão de aprendizado.
- **Pensamento Crítico e Solução de Problemas:** Engloba o uso de tecnologias digitais para desenvolver o pensamento crítico e resolver problemas de forma criativa. Professores devem ser capazes de integrar tecnologias em atividades que estimulem os alunos a questionar, analisar informações e chegar a conclusões baseadas em evidências.
- **Cidadania Digital:** Inclui o entendimento de direitos digitais e responsabilidades, promovendo uma conduta ética e legal *online*. Professores devem orientar os estudantes sobre a importância da privacidade, proteção de dados e respeito mútuo nas interações online.
- **Desenvolvimento Profissional Contínuo:** Professores devem buscar continuamente atualizar suas competências digitais por meio de formação profissional e autoaprendizagem. O CIEB incentiva os educadores a participarem de comunidades de prática *online*, cursos e *workshops* que abordem o uso pedagógico das tecnologias.

Você perceberá que estes temas serão recorrentes nas indicações de leituras e por meio das práticas sugeridas ao longo deste caderno. Quer saber mais sobre as competências digitais, confira a publicação abaixo:

Guia EduTec para Educadores - CIEB

Teste suas competências digitais e conheça a matriz completa de competências desenvolvida pelo CIEB. Disponível em: <https://guiaedutec.com.br/educador>

Um olhar para a BNCC de computação

Outro documento norteador desta obra é o complemento de computação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para a educação básica, que descreve um conjunto de aprendizagens essenciais que todos os estudantes devem desenvolver ao longo das etapas da educação básica.

A inclusão explícita da computação reflete a importância crescente da tecnologia digital na sociedade e no mercado de trabalho, bem como o reconhecimento de que a alfabetização digital vai além do mero uso de ferramentas e abrange a compreensão de conceitos e práticas fundamentais na ciência da computação.

O ensino de computação na BNCC é estruturado em torno de três eixos principais:

- 1. Pensamento Computacional:** Desenvolvimento da capacidade de resolver problemas, projetar sistemas e compreender o comportamento humano utilizando conceitos fundamentais da ciência da computação. Este eixo engloba habilidades como abstração, lógica, algoritmos e decomposição de problemas.
- 2. Cultura Digital:** Envolve o entendimento crítico e a utilização ética e responsável das tecnologias digitais. Este eixo aborda temas como a segurança na internet, direitos autorais, privacidade, além da produção e consumo crítico de informações *online*.
- 3. Mundo digital:** Foca no desenvolvimento de habilidades práticas no uso de ferramentas e recursos tecnológicos para a criação de projetos digitais, programação de computadores, desenvolvimento de *softwares* e aplicativos, e o entendimento de sistemas computacionais.

O complemento de computação para a educação básica visa não apenas preparar os estudantes para as demandas de uma economia baseada no conhecimento, mas também promover o desenvolvimento de competências para a participação ativa e consciente na sociedade digital. O ensino de computação conforme proposto pelo complemento à BNCC propicia uma educação integral, capacitando os jovens a compreenderem e transformarem o mundo à sua volta por meio do uso crítico e criativo das tecnologias digitais.

Ao longo das aulas, você encontrará a indicação das competências específicas de habilidades exploradas por cada proposta, e você pode também consultar documento completo do anexo de computação da BNCC em: <http://portal.mec.gov.br/docman/fevereiro-2022-pdf/236791-anexo-ao-parecer-cneceb-n-2-2022-bncc-computacao/file>

O TRABALHO COM EQUIDADE NOS CADERNOS E EM SALA DE AULA

“Não basta não ser Racista...”

Você já deve ter ouvido essa frase, dita originalmente por Angela Davis. A intelectual e ativista estadunidense deixa evidente que em uma sociedade racista e preconceituosa, não basta apenas declarar apoio passivo à luta por equidade de raça e gênero: é necessário adotar uma postura ativa sobre o tema, com ações práticas. Por isso, sugerimos algumas atitudes pedagógicas que foram orientadoras na escrita dos Cadernos e podem ser aplicadas em sala, por professores e professoras de todas as áreas de conhecimento.



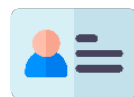
Bibliografia diversificada

Na construção dos cadernos, buscamos trazer materiais de autorias negras, indígenas e diaspóricas, a fim de promover a diversidade no que diz respeito à autoria, aos pensamentos e às teorias.



Contribuições Científicas

Em sala de aula, é possível abordar descobertas, contribuições científicas e tecnologias desenvolvidas por povos originários, afrodiaspóricos, mulheres e demais grupos minoritários, como apresentados nos cadernos Eureka e Pensamento Computacional, por exemplo.



Identidade e Pertencimento

No caderno de Narrativas Digitais, por exemplo, propusemos a inclusão de Narrativas descentralizadas e fora do eixo eurocêntrico. Isso é importante para que os estudantes, professores e professoras desenvolvam identificação e pertencimento.



Letramento Racial

Reconhecer práticas racistas nas diversas áreas – como o conceito de racismo algorítmico abordado no Caderno de Pensamento Computacional, por exemplo – é importante para entendermos e combatermos as diversas práticas de racismo no cotidiano.

Equidade para combater evasão

Dados do Censo Escolar de 2023 apontam que as modalidades educacionais com maiores índices de evasão foram a educação indígena (7,3%), seguida de educação especial (4,9%) e quilombola (4,8%). No ensino médio, estudantes pretos e pardos (6,3%) são os que mais abandonam os estudos.

Fonte:

<https://www.gov.br/inep/pt-br/areas-de-atuacao/pesquisas-estatisticas-e-indicadores/censo-escolar#:~:text=O%20Censo%20Escolar%20%C3%A9%20o%20principal%20instrumento%20de,todas%20as%20escolas%20p%C3%ABlicas%20e%20privadas%20do%20pa%C3%ADs>

“... É necessário ser antirracista.”

Em matéria veiculada no Plataforma Nova Escola (www.novaescola.org.br) a especialista Simone André sugere três atitudes pessoais que professores e professoras devem adotar a fim de construir escolas com menos desigualdade:



Reconheça seus preconceitos

Faça um monitoramento constante se, inconscientemente, questões raciais, de gênero ou socioeconômicas estão afetando a forma como você vê e trata cada estudante. Se costuma prover o mesmo nível de estímulo pedagógico a todos os estudantes, independente de suas características.



Seja aberto

Se desapegue de julgamentos e perceba e entenda cada indivíduo de modo profundo. Dê espaço para os/as estudantes. Não induza conclusões, realmente ouça.



Conecte-se com os/as estudantes

Se conecte com os estudantes a partir da escuta ativa. "Mesmo que não saiba o que fazer, demonstre que se interessa pelo que têm a dizer. Se colocar nesse papel mais vulnerável faz toda a diferença." Entender os anseios, necessidades e possíveis frustrações dos estudantes é o primeiro passo para estabelecer estratégias que possam ajudá-los.

Introdução às Narrativas Digitais

Ao longo das décadas, a habilidade de contar histórias e se colocar no mundo está sendo cada vez mais solicitada, seja no campo pessoal (com as mídias sociais), seja na área acadêmica (com a escrita de artigos e defesa de teses), ou na vida profissional (ao lidar com clientes, por exemplo). Entretanto, para narrar uma história, é preciso, primeiro, entender qual é a história que cada um pode contar.

Segundo Paulo Freire (2002, p. 32), *a leitura de mundo precede a leitura da palavra*. Assim, é importante que tanto nós, professores e professoras, quanto nossos estudantes, analisem e compreendam o mundo à sua volta e como ele é parte constituinte de cada um. Compreender o mundo e o papel de cada pessoa nele possibilita não apenas escolher as narrativas que devem ser perpetuadas, mas também construir esse texto – seja ele oral ou escrito – e definir a melhor maneira de difundi-lo. Relembrando o que nos aponta em seus estudos, a linguista Ingedore Villaça Koch reforça essa ideia ao dizer que:

- a. A produção textual é uma atividade verbal, a serviço de fins sociais e, portanto, inserida em contextos mais complexos de atividades;
- b. Trata-se de uma atividade consciente, criativa, que compreende o desenvolvimento de estratégias concretas de ação e a escolha de meios adequados à realização dos objetivos; isto é, trata-se de uma atividade intencional que o falante, de conformidade com as condições sob as quais o texto é produzido, empreende, tentando dar a entender seus propósitos ao destinatário através da manifestação verbal;
- c. É uma atividade interacional, visto que os interactantes, de maneiras diversas, se acham envolvidos na atividade de produção textual. (KOCH, 2009, p. 25).

Como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) prevê, a escola deve promover o desenvolvimento de habilidades e competências de seus estudantes. Pensando no Ensino Médio, especialmente na área de Linguagens e Tecnologias, tem-se como foco a:

[...] ampliação da autonomia, do protagonismo e da autoria nas práticas de diferentes linguagens; na identificação e na crítica aos diferentes usos das linguagens, explicitando seu poder no estabelecimento de relações; na apreciação e na participação em diversas manifestações artísticas e culturais; e no uso criativo das diversas mídias. (BRASIL, 2018, p. 471).

Por isso, este documento propõe não só desenvolver as habilidades comunicacionais, mas o alinhamento com o protagonismo dos estudantes. Por meio do registro do diário, os estudantes poderão observar as narrativas ao seu redor e o seu processo de criação e autonomia. Como é possível ver, em várias aulas, os jovens serão convocados a buscar informações e a construir conhecimentos para serem compartilhados com professores e colegas de turma. Além disso, propõe-se que eles sejam responsáveis não apenas pela produção de uma narrativa, mas por toda a organização da culminância. Essa metodologia ativa (baseada nas propostas de Sala de Aula Invertida e Aprendizagem Baseada em Projetos) também ajuda a desenvolver habilidades socioemocionais, a exemplo da cooperação, empatia e resiliência, gerando um senso de protagonismo, de se estabelecer respeitosamente consigo mesmo e ser cooperativo com o grupo em que se está inserido.

Lembramos que este é um material aberto a adaptações e ajustes, conforme as realidades e características de cada escola, turma e estudantes. É possível e altamente recomendado que você faça adaptações no que é proposto neste documento – seja alterando seus exemplos, seja encurtando ou alongando as atividades sugeridas aqui, em função das necessidades e da realidade da sua comunidade escolar.

Justificativa

Contar histórias é uma atividade intrínseca da espécie humana que a ajuda a perpetuar os conhecimentos e experiências a partir da sua transmissão de geração a geração. Embora façamos isso naturalmente, o uso da linguagem pode ser aprimorado de maneira que os interlocutores transmitam a mensagem de modo mais objetivo (dentro de suas complexidades) entre os seus pares.

Ao longo dos séculos, as pessoas começaram a desenvolver teorias, técnicas e veículos de comunicação para contar histórias rapidamente, com o objetivo de alcançar um público cada vez maior e mais abrangente. Desde a invenção da imprensa (no século XV, por Johannes Gutenberg), da máquina fotográfica (em 1839, por Louis Jacques Mandé Daguerre), do rádio (ao fim do século XIX, por Guglielmo Marconi), da televisão (década de 1920, por John Logie Baird), do computador (década de 1940, por Alan Turing), do celular (1973, por Martin Cooper) e da internet (meados da década de 1980, por universidades dos EUA), as pessoas vêm mudando a forma de contar histórias, ainda que muitas das técnicas da construção do sentido (O quê? Quem? Como? Onde? Por quê? Para quem?) continuem sendo as mesmas dos nossos antepassados. Além disso, analisar e compreender as diversas narrativas faz com que as pessoas compreendam os seus papéis de ser e estar no mundo.

Além disso, a inserção na Cultura Digital requer de nossos estudantes competências como Letramento Digital e Educação Midiática. Apropriar-se desses saberes é importante para ser e estar em um mundo no qual histórias circulam de forma cada vez mais veloz, mas nem por isso de forma democrática.

Quantas histórias foram apagadas ao longo dos anos? Como saber reconhecer elementos de narrativas (verdadeiras ou fictícias) poderá ajudar nossos estudantes a entender que suas histórias também merecem ser contadas, independentemente de diferenças de gênero, étnicas, religiosas ou sociais? Como transformar os espaços digitais em lugares menos racistas, misóginos, preconceituosos e imersos em discursos de ódio, utilizando narrativas empoderadas e potentes?

Esta disciplina tem como principal objetivo estimular as juventudes a praticar a contação de histórias como um meio de preservação da cultura oral, do autoconhecimento, da percepção de mundo e do desenvolvimento de habilidades digitais. O foco é a aprendizagem diferenciada nas disciplinas do currículo do Ensino Médio.

Procura-se, ainda, que o estudante compreenda as possibilidades artísticas e teóricas da comunicação – bem como o funcionamento dos diversos veículos comunicacionais – e como esses conhecimentos podem contribuir para a sua vida pessoal e profissional.

Objetivo geral

Vivenciar a contação de histórias como meio de preservação da cultura oral, do autoconhecimento, da percepção de mundo e do desenvolvimento de habilidades digitais.

Objetivos específicos

- Trabalhar com estruturas básicas de diferentes narrativas.
- Identificar diversas possibilidades de transmitir essas narrativas ao mundo.
- Perceber como as tecnologias contribuem para a pesquisa, resgate, registro e compartilhamento dessas narrativas.
- Compreender o impacto dessas narrativas no mundo contemporâneo.
- Respeitar e apreciar as diversidades das narrativas dos colegas.

Habilidades desenvolvidas

Esta disciplina aprofunda os estudos das linguagens de modo a ter “uma abordagem integrada dessas linguagens e de suas práticas” e a propor que “os estudantes possam vivenciar experiências significativas com práticas de linguagem em diferentes mídias (impressa, digital, analógica), situadas em campos de atuação social diversos, vinculados ao enriquecimento cultural próprio, às práticas cidadãs, ao trabalho e à continuação dos estudos”. (BRASIL, 2018, p. 485).

Nestas aulas, prevê-se, então, o trabalho focado em quatro dos cinco campos de atuação social. São eles:

- **Vida pessoal:** “as vivências, experiências, análises críticas e aprendizagens propostas nesse campo podem se constituir como suporte para os processos de construção de identidade e de projetos de vida, por meio do mapeamento e do resgate de trajetórias, interesses, afinidades, antipatias, angústias, temores, etc., que possibilitam uma ampliação de referências e experiências culturais diversas e do conhecimento sobre si”. (BRASIL, 2018, p. 488).
- **Práticas de estudos e pesquisa:** “abrange a pesquisa, recepção, apreciação, análise, aplicação e produção de discursos/textos expositivos, analíticos e argumentativos, que circulam tanto na esfera escolar como na acadêmica e de pesquisa, assim como no jornalismo de divulgação científica”. (BRASIL, 2018, p. 488).
- **Jornalístico-midiático:** “caracteriza-se pela circulação dos discursos/textos da mídia informativa (impressa, televisiva, radiofônica e digital) e pelo discurso publicitário. Sua exploração permite construir uma consciência crítica e seletiva em relação à produção e circulação de informações, posicionamentos e induções ao consumo”. (BRASIL, 2018, p. 489).
- **Artístico:** “é o espaço de circulação das manifestações artísticas em geral e contribui para a construção da apreciação estética, significativa para a constituição de identidades; para a vivência de processos criativos; para o reconhecimento da diversidade e da multiculturalidade; e para a expressão de sentimentos e emoções. Possibilita aos estudantes, portanto, reconhecer, valorizar, fruir e produzir tais manifestações, com base em critérios estéticos e no exercício da sensibilidade”. (BRASIL, 2018, p. 489).

Para isso, são trabalhadas habilidades específicas das competências previstas pela BNCC, listadas abaixo:

Competência Específica nº 1, no que tange ao ensino das **Linguagens e suas Tecnologias**, consiste em “compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade, e para continuar aprendendo”, a qual se inscreve nas habilidades descritas abaixo:

EM13LGG103: Analisar o funcionamento das linguagens, para interpretar e produzir criticamente discursos em textos de diversas semioses (visuais, verbais, sonoras, gestuais).

EM13LGG104: Utilizar as diferentes linguagens, levando em conta seus funcionamentos, para a compreensão e produção de textos e discursos em diversos campos de atuação social.

EM13LGG105: Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social. (BRASIL, 2018, p. 491).

Competência Específica nº 4, no que tange ao ensino das **Linguagens e suas Tecnologias**, consiste em “compreender as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo suas variedades e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza”, a qual se inscreve na habilidade descrita abaixo:

EM13LGG402: Empregar, nas interações sociais, a variedade e o estilo de língua adequados à situação comunicativa, ao(s) interlocutor(es) e ao gênero do discurso, respeitando os usos das línguas por esse(s) interlocutor(es) e sem preconceito linguístico. (BRASIL, 2018, p. 494).

Competência Específica nº 7, no que tange ao ensino das **Linguagens e suas Tecnologias**, consiste em “mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva”, a qual se inscreve nas seguintes habilidades descritas abaixo:

EM13LGG701: Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e mobilizá-las de modo ético, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.

EM13LGG702: Avaliar o impacto das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) na formação do sujeito e em suas práticas sociais, para fazer uso crítico dessa mídia em práticas de seleção, compreensão e produção de discursos em ambiente digital.

EM13LGG703: Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.

EM13LGG704: Apropriar-se criticamente de processos de pesquisa e busca de informação, por meio de ferramentas e dos novos formatos de produção e distribuição do conhecimento na cultura de rede. (BRASIL, 2018, p. 497).

Metodologia

A proposta metodológica deste caderno possibilita aos jovens o conhecimento por meio de atividades de pesquisa e experiências práticas, em concordância com o currículo escolar, podendo compreender a importância de vivências pessoais e de como ser e estar no mundo

pode impactar outras pessoas, especialmente se esses processos são transformados em narrativas que possam ser compartilhadas. A intencionalidade das aulas e oficinas sugeridas neste documento considerou a potência da contação de histórias para a preservação da cultura, identidade e territorialidade; e do autoconhecimento e conhecimento artístico e midiático, que são perpassados pelos usos das diversas tecnologias, conforme detalhado a seguir:

- Ser criativo (aulas 1, 2, 3 e 4)
- Elementos comunicativos (aula 5)
- História da comunicação (aula 6)
- Histórias e histórias (aula 7)
- Os perigos de narrar de um ponto de vista unilateral (aula 8)
- Transformando as referências em narrativa (aulas 9, 10, 11, 12 e 13)
- As diferentes formas de publicar (aulas 14 e 15)
- Trabalhando com o projeto (aulas 16, 17, 18, 19, 20, 21 e 22)
- Culminância: produzindo uma Mostra Cultural (aulas 23, 24, 25, 26, 27, 28 e 29)
- Avaliação e encerramento (aulas 30, 31 e 32)

Tais temas têm como objetivo que os estudantes identifiquem como é possível utilizar uma gama de conhecimentos na elaboração de ações e, conseqüentemente, que esses aprendizados os apoiem no desenvolvimento de competências e habilidades que não só lhes permitam comunicar vivências pessoais, pensamentos, aprendizados e ideias, mas também contribuam para uma posição profissional futura.

Este caderno foi feito pensando na proposta de Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), em que os estudantes são convidados a desenvolver uma trilha de aprendizagem que envolve as etapas de Ancoragem, Pesquisa, Ideação, Produção, Comunicação e Avaliação. Por isso, a jornada mais indicada para execução das aulas envolve a sequência proposta. Mas, caso seja necessário, é possível fazer ajustes quanto à ordem ou execução dos encontros, levando em conta os objetivos de aprendizagem, o perfil da turma, o momento de formação em que os estudantes estão ou as questões relativas a recuperação ou retomada de aprendizagens.

Avaliação

A avaliação será a partir da análise do desenvolvimento das habilidades e competências previstas na etapa da BNCC para o Ensino Médio, bem como do registro em diário pessoal (portfólio), das produções elaboradas pelas turmas e da ficha de avaliação.

Trabalhamos com o conceito de portfólio como uma ferramenta de acompanhamento e desenvolvimento da qualidade da relação de ensino-aprendizagem. Portfólios são trabalhos ilustrativos dos estudantes, feitos individualmente e/ou em grupos. Eles representam o seu pensamento, sentimento, a maneira de agir, as competências e habilidades e a maneira como os estudantes colocam em prática suas vivências e produções dos trabalhos desenvolvidos ao longo das aulas.

Outras estratégias avaliativas sugeridas são a observação, avaliação por pares, autoavaliação e criação de rubricas avaliativas. No corpo das aulas, há rico material referencial que pode ajudar a aprofundar os conhecimentos a respeito das diversas formas de avaliar.

Referências bibliográficas

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular: Educação é a Base*. Brasília, 2018.

FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia*. São Paulo: Terra e Paz, 2002.

KOCH, I. V. *O texto e a construção dos sentidos*. São Paulo: Contexto, 2009.

Narro, logo existo!	
Tópicos	Descrição
Ser criativo (aulas 1, 2, 3 e 4)	Encontrando a própria narrativa: como desenvolver o olhar curioso para o mundo e fazer da própria história fonte de narrativas artísticas, informativas/educativas e de entretenimento (ficção e não ficção).
Elementos comunicativos (aula 5)	Tão importante quanto ter objetividade ao saber o que deve ser comunicado é compreender como e para quem fazê-lo.
História da comunicação (aula 6)	Como surgiu a comunicação entre as pessoas e como essa comunicação se deu ao longo da história? A partir dessa reflexão, é possível pensar como nos comunicamos na contemporaneidade.
Histórias e histórias (aula 7)	Como as diferentes linguagens usadas para contar uma história podem potencializá-la.
Os perigos de narrar de um ponto de vista unilateral (aula 8)	A partir da reflexão proposta pela escritora nigeriana Chimamanda Ngozi Adichie, estudaremos a importância de buscar outros pontos de vista e os perigos de se ter uma história única. Temas como equidade, identidade, pertencimento e revisão histórica podem ser abordados nessa aula.
Transformando as referências em narrativa (aulas 9, 10, 11, 12 e 13)	Os encontros 9 a 13 estão voltados a transformar as referências adquiridas nos primeiros encontros (aulas 1 a 7) em uma narrativa, e, ao aprimoramento dessa história, tanto a partir da troca entre os pares e professores quanto por meio do uso de diversas tecnologias.
As diferentes formas de publicar (aulas 14 e 15)	Qual é o melhor modo de publicar a minha narrativa, de acordo com o meu público-alvo? Quais são os diferentes recursos de acordo com o meu orçamento? A partir do levantamento das necessidades dos autores e de seus receptores, é possível pensar na melhor maneira de trazer as diversas narrativas criadas ao público?
Trabalhando com o projeto (aulas 16, 17, 18, 19, 20, 21 e 22)	Estudantes e professores vão decidir qual será o trabalho final a ser apresentado na culminância e irão elaborar o projeto a ser transformado em uma produção artístico-midiática (podcast, vídeo, livro, exposição fotográfica etc.).
Culminância: produzindo uma Mostra Cultural (aulas 23, 24, 25, 26, 27, 28 e 29)	Tendo os projetos prontos, os estudantes planejam, organizam e produzem uma Mostra Cultural (presencial), de forma que a comunidade (escolar e do entorno) tenha acesso às produções realizadas por eles.
Avaliação e encerramento (aulas 30, 31 e 32)	Momento de avaliação do projeto, do evento da Mostra Cultural e do andamento da disciplina, como forma de compreender os impactos individuais e coletivos da disciplina, seja para a vida de cada estudante, seja para a comunidade escolar como um todo.

Processo da Eletiva



Qual é o meu ponto de vista sobre o mundo?

Objetivos de aprendizagem:

Identificar como elementos simples do cotidiano podem ser transformados em narrativas, reconhecendo as diferentes perspectivas e relacionando-as às experiências pessoais.

Evidências de aprendizagem:

- Registros orais feitos pelos estudantes e compartilhados em sala e no mural virtual a ser aberto.

Prepare-se:

Antes de iniciar a aula, prepare a sala. Disponha as cadeiras em formato de U para que todos possam se ver. Imprima as tarjetas com as citações sobre criatividade e decore o ambiente para acolher a turma ([anexo 1.2](#)), de modo a estimular os estudantes a começar a reflexão sobre esse assunto desde o início desta disciplina.

Duração:

1 aula (45 min)

Competências gerais da BNCC:

Competência Geral 1: *Conhecimento* – Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

Competência geral 4: *Comunicação* – Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Competência geral 5: *Cultura Digital* – 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.

Competências de computação da BNCC:

Competência específica 7: Agir pessoal e coletivamente com respeito, autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, identificando e reconhecendo seus direitos e deveres, recorrendo aos conhecimentos da Computação e suas tecnologias frente às questões de diferentes naturezas.

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
10 min	Apresentação da proposta	<p>Neste primeiro encontro, compartilhe com os estudantes os objetivos das aulas por meio da apresentação da ementa e do cronograma de atividades (Ementa e anexo 1.1). Você pode trabalhar com a versão digital e depois enviar uma cópia por <i>e-mail</i> aos estudantes, ou com a versão impressa da ementa (uma cópia para cada um).</p> <p>É importante que todos tenham uma cópia da ementa e do cronograma de trabalho para saberem os dias reservados para a apresentação do trabalho final, por exemplo. Entretanto, vale frisar que, assim como acontece com qualquer planejamento, o cronograma é passível de mudanças.</p> <p>Aproveite o momento para criar uma lista de contatos (<i>e-mails</i>, um grupo no Facebook ou WhatsApp, por exemplo), de modo que todos possam se comunicar e você possa enviar materiais ao longo das aulas – você pode deixar um arquivo aberto no computador para que os estudantes digitem seus contatos, isso evita erros nos endereços de <i>e-mail</i>.</p> <p>No segundo encontro, é importante verificar se todos os estudantes preencheram os seus dados – pode ser que alguém tenha faltado à primeira aula e vocês não tenham os contatos um do outro.</p>	<p>É possível criar uma pasta em um recurso de armazenamento em nuvem, como o Google Drive ou o OneDrive, ou ainda, um mural colaborativo para disponibilizar esse e os demais materiais complementares da disciplina. Uma sugestão de mural colaborativo é o Padlet.</p> <p>A criação de grupos no WhatsApp ou outros aplicativos de mensagem é uma oportunidade para trabalhar questões relacionadas à Educação Midiática, como cidadania em ambientes digitais e respeito às regras coletivas. Você pode abrir o grupo e deixar que os estudantes interajam ou optar por deixá-lo apenas como canal de informação, com postagens apenas dos administradores.</p> <p>Caso não haja computador disponível, sugerimos que você passe uma folha de papel para que eles escrevam nome e contato e, no próximo encontro, traga a informação digitada para eles conferirem se os dados estão corretos.</p> <p>Não se esqueça de também deixar o seu contato disponível para os estudantes.</p>	<p>EQUIPAMENTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computador e projetor <p>TEXTOS PARA IMPRESSÃO:</p> <p>Ementa</p> <p>Anexo 1.1 – Cronograma de atividades</p>

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
20 min	Sobre ser curioso	<p>Faça uma roda de conversa com os estudantes. Lance as seguintes perguntas e peça que eles respondam de forma sucinta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Você se acha uma pessoa curiosa? • Se sim, por quê? Para onde a sua curiosidade o/a levou? • Se não, por que não? Onde a sua curiosidade se perdeu? <p>Peça para eles anotarem as respostas em uma folha ou em um arquivo digital.</p> <p>Sugira que deem uma volta pela escola e observem o máximo de coisas ao seu redor, prestando atenção em possíveis detalhes que passaram despercebidos.</p> <p>Caso a sua apresentação tenha sido rápida e haja tempo disponível, leia com a turma o texto <i>Eu sei, mas não devia</i>, de Marina Colasanti. Você pode projetar o texto no quadro, para que os estudantes acompanhem a leitura. Se não houver tempo, envie-lhes o texto por e-mail ou disponibilize-o em formato digital. Explique que este texto trata de como o nosso olhar fica acostumado e para de reparar na essência do nosso dia a dia. Se quiser, apresente alguns dados sobre a autora ou oriente os estudantes a pesquisarem na biblioteca da escola.</p>	<p>Esse momento pode ser feito em sala ou em um outro espaço da escola, como a Biblioteca ou a Sala de Multimídia. Isso pode estimular a observação e a curiosidade.</p> <p>A saída da sala pode demandar tempo e atenção redobrada, a depender do tamanho da turma e do perfil. Analise se há viabilidade e, caso não haja, sugira que a percepção seja feita refletindo sobre o caminho que é feito até a escola ou analisando a própria sala de aula.</p> <p>O texto de Marina Colasanti pode ser disponibilizado como Leitura Complementar.</p>	<p>EQUIPAMENTOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computador e projetor ou folhas para que os estudantes possam escrever <p>TEXTOS PARA IMPRESSÃO OU LEITURA COMPLEMENTAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> • COLASANTI, M. Eu sei, mas não devia. <i>Poesia na Alma</i>. Disponível em: http://www.poesianaalma.com.br/2017/02/eu-sei-mas-nao-devia-de-marina-colasanti.html. Acesso em: 29 jan. 2024.
15 min	Apurando o olhar - Encerramento da aula	<p>Na volta, retome a roda de conversa.</p> <p>Peça para os estudantes falarem sobre a percepção que tiveram nessa pequena saída. Algumas perguntas que podem ajudar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • O que você conseguiu perceber de diferente? • Como você se sentiu? • Foi uma tarefa fácil ou difícil? • Como você pode exercitar o seu olhar ao longo do dia (dentro e fora da escola)? <p>Retome as perguntas “Sobre ser curioso”, questione-os se a atividade de observação que foi realizada pode contribuir para estimular a curiosidade e um novo olhar sobre coisas cotidianas que muitas vezes passam despercebidas por nós.</p>	<p>Tempo para que reflexão e que os estudantes possam responder a essas perguntas em grupo.</p>	<p>TEXTO PARA LEITURA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fotografia Documental: Conceitos. Disponível em: https://conceitos.com/fotografia-documental/. Acesso em: 31 jan. 2023. • Anexo 1.3 – Um pouco sobre fotografia documental

Para a próxima aula:

Peça que os estudantes se organizem em duplas (ou quartetos), façam uma breve pesquisa sobre o que é fotografia documental e escolham uma imagem de exemplo para apresentar ao grupo. Essa imagem pode ser compartilhada no grupo de WhatsApp, no Drive ou no Mural Digital criado para a turma. Peça que eles apontem a narrativa que acreditam estar por trás da imagem, ou seja, que apresentem uma breve interpretação sobre a foto. Se possível, oriente os estudantes a levarem o arquivo digital da foto para que ela possa ser projetada para todos no encontro seguinte. Dependendo da quantidade de estudantes na turma, é interessante estabelecer um tempo máximo de apresentação para cada dupla/grupo. Peça para os estudantes trazerem caderno e caneta na próxima aula, especificamente para a disciplina. Diga-lhes que o caderno pode ser como preferirem (pautado, quadriculado, pontilhado ou sem pautas), mas que preferencialmente não seja muito grande (se possível, tamanho A5). Esse caderno deve ser usado apenas para essa disciplina e precisa ser fácil de carregar, sendo considerado um Diário de Bordo do percurso feito na oficina.

Anexos:

- 1.1 – Cronograma de atividades
- 1.2 – Citações sobre criatividade
- 1.3 – Um pouco sobre fotografia documental

SAIBA MAIS:



Neste vídeo, é possível acessar um tutorial sobre como criar um Mural Virtual para a sua turma: *Padlet: como criar um mural virtual colaborativo*. Disponível em: <https://youtu.be/tfAXW8pW2vc?si=TXIzPJfDTBg7hepp>. Acesso em: 29 jan. 2024.



O Instituto Palavra Aberta possui diversos materiais para aprofundar e aplicar o conceito de Educação Midiática: [Educação Midiática](#) | [Educamídia](#) (educamidia.org.br). Acesso em: 29 jan. 2024.



Registrando o meu mundo para criar universos

Objetivos de aprendizagem:

Reconhecer e explorar a importância do registro diário na coleta de material para narrativas ficcionais e documentais.

Evidências de aprendizagem:

- Participação nas discussões em grupo refletindo sobre a importância do registro diário na construção de narrativas, demonstrando compreensão do papel desse processo na criação ficcional e documental. Registros realizados pelos estudantes em seus diários.

Prepare-se:

Antes de iniciar a aula, prepare a sala. Coloque as cadeiras em formato de U para que todos possam se ver. Converse com a bibliotecária da escola e peça que ela separe exemplos de livros em formato de diário. Se for possível, agende um horário para fazer este encontro no próprio espaço da biblioteca. Caso não seja possível, disponha os livros de forma que os estudantes possam folhear, manusear e até mesmo ler trechos.

Sugestão de livros que podem ser apresentados:

- *Diário de um banana*, de Jeff Kinney
- *O diário da princesa*, de Meg Cabot
- *O diário de Anne Frank*, de Anne Frank
- *Quarto de despejo: o diário de uma favelada*, de Carolina Maria de Jesus
- *Devoção*, de Patti Smith

Mostre exemplos de registros documentais em formato digital: *blogs* autorais, *vlogs* e *stories* de redes sociais.

Duração:

1 aula (45 min)

Competências gerais da BNCC:

Competência geral 4: Comunicação – Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Competência geral 5: Cultura Digital – 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.

Competência geral 9: Empatia e Cooperação – Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

Competências de computação da BNCC:

Competência específica 7: Agir pessoal e coletivamente com respeito, autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, identificando e reconhecendo seus direitos e deveres, recorrendo aos conhecimentos da Computação e suas tecnologias frente às questões de diferentes naturezas.

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
20 min	Retomando o encontro anterior	Peça que cada grupo apresente a foto escolhida e diga qual é sua interpretação. Troque uma ideia com o grupo para ver outras possibilidades de interpretação da narrativa. Se possível, ao final, apresente você também uma fotografia para a turma.	As fotos devem ter sido enviadas anteriormente, para fins de organização da aula. Lembre os estudantes dos combinados sobre o tempo de apresentação de cada grupo. Aqui, mais uma vez elementos relativos ao uso responsável e ético das mídias (direito de imagem e conteúdo sensível) podem ser trabalhados. Caso não haja computador na escola, solicite o envio antecipado das imagens e tente imprimir para exposição em sala.	EQUIPAMENTOS: <ul style="list-style-type: none"> • Computador e projetor, para que os estudantes projetem as imagens e todos possam acompanhar; impressora (se possível, imprimam as fotos apresentadas para decorar a sala)

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
15 min	O gênero textual diário	<p>Na biblioteca ou na sala de aula, peça que os estudantes estejam com o caderno solicitado na aula anterior. Coloque os livros em uma mesa no centro e deixe os estudantes circularem ao redor dela. Peça que eles explorem as obras. Se você quiser, escolha previamente o trecho de uma delas e leia-o para a turma. Durante a exploração, você pode fazer algumas perguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Você já escreveu um diário alguma vez na vida? • Se sim, como foi essa experiência? Já releu o que escreveu? • Se não, por que nunca tentou? • Você já leu livros em formato de diário? Como foi essa experiência de leitura? 	<p>Ao mostrar os exemplos de diários, os estudantes podem ser estimulados a pensar nas diferenças entre os autores (geracionais e etárias; contextuais históricas; étnicas; formativo-educacionais). Essa reflexão pode levantar uma discussão a respeito das histórias silenciadas por questões diversas, como racismo, xenofobia, desigualdade social etc.</p>	<p>Texto para impressão:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anexo 2.1 – Exemplos de livros em formato de diário
10 min	Bem-vindos/as a bordo!	<p>Explique para os estudantes que o diário será uma das principais ferramentas e fontes de trabalho. Nele, serão feitas anotações de tudo o que o estudante considerar importante: algo que observou, aprendeu ou viveu, um sentimento que está ali, uma ideia que possa ter surgido, uma notícia que possa ter visto, percepções sobre o próprio processo criativo etc. Esse registro pode vir acompanhado de uma foto, uma ilustração, um trecho de livro, uma letra de música, cartas, bilhetes, mensagens ou até mesmo de um recorte ou uma referência para pesquisas futuras. É importante ressaltar que o diário é de uso pessoal e não será lido por outras pessoas, mas servirá de ponto de partida para as produções destas aulas; portanto, deve ser alimentado.</p> <p>Ao final da explicação, dê um tempo para que os estudantes façam um pequeno registro de estreia de seus cadernos. Você pode falar para eles escreverem as impressões pessoais sobre as duas primeiras aulas desta eletiva. Se quiser, sugira que imprimam a foto apresentada na aula e a anexem ao diário.</p>	<p>Os estudantes podem ser estimulados na construção dos diários com a indicação de que eles serão instrumento de avaliação parcial; uma rubrica de avaliação pode ser construída a fim de orientar os estudantes sobre o que será observado pelo/a professor/a no decorrer das aulas. A rubrica pode ser disponibilizada no mural virtual ou <i>drive</i> da turma.</p>	<p>MATERIAIS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cadernos “Diário de Bordo” (trazidos pelos estudantes) e canetas ou lápis

Para a próxima aula:

Peça que os estudantes tragam um objeto que seja importante para eles. Diga-lhes para não compartilhar com os colegas o motivo da escolha desse objeto – o elemento-surpresa é importante para o andamento da atividade.

Anexos:

2.1 – Exemplos de livros em forma de diário

SAIBA MAIS:



Neste webinar, Lilian Bacich e Leandro Holanda apresentam possibilidades de avaliação e suas aplicações:

BACICH, L.; HOLANDA, L. *Avaliação: estratégias para ambientes virtuais*. Triade Educacional, 2021. Youtube. Disponível em: <https://youtu.be/VOKiSc7U05o>. Acesso em: 29 jan. 2024.

AULA 3

O que é importante para mim é o que me transforma

Objetivos de aprendizagem:

Analisar como a inclusão de memórias afetivas contribui para a profundidade e a autenticidade das narrativas, integrando essas memórias de forma consciente na criação de narrativas.

Evidências de aprendizagem:

- Registros feitos nos diários e da participação na construção da dinâmica com os objetos e seus relatos de experiência.

Prepare-se:

Antes da aula, coloque uma mesa grande no centro da sala, com as mesas e cadeiras dos estudantes em volta para recebimento e exibição dos objetos. Caso os estudantes não tragam os objetos, uma sugestão alternativa para a aula é a escolha de objetos no Museu das Coisas Banais: <https://museudascoisasbanais.com.br>. Trata-se de um museu virtual que acolhe registros de objetos pessoais com o intuito de estimular as memórias pessoais. A ideia é que os estudantes sejam estimulados a refletir sobre os objetos e pensar na história por trás deles.

Duração:

1 aula (45 min)

Competências gerais da BNCC:

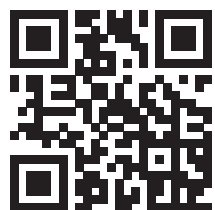
Competência geral 4: Comunicação – Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Competência geral 5: Cultura Digital – 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.

Competência geral 9: Empatia e Cooperação – Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
5 min	O que eu trago	Peça para cada participante colocar o seu objeto no centro da mesa e se sentar longe dele.	Caso os estudantes não tenham levado os objetos, há outra sugestão além do Museu de Coisas Banais: objetos aleatórios que estão presentes na escola também podem ser usados nessa dinâmica. Pense em objetos que podem ser considerados afetivos, como livros, flores, garrafinhas e estojos.	Site: <ul style="list-style-type: none"> MUSEU DAS COISAS BANAIS. Página inicial, 2024. Disponível em: https://museudascoisasbanais.com.br/. Acesso em: 30 jan. 2024.
5 min	Fazendo escolhas	Peça para os estudantes observarem os objetos sobre a mesa e escolherem um objeto cada. Caso eles tenham levado os objetos, lembre-os de que o objeto escolhido para observação não pode ser o que foi levado por si mesmo.		
15 min	Criando narrativas afetivas	Entregue uma folha para cada estudante. Peça que cada um escreva uma pequena carta para o dono daquele objeto, mesmo sem saber quem é, com as ideias que lhe vieram à mente ao observá-lo. Se julgar necessário, lembre as características de uma carta (datação, saudação, mensagem, despedida e assinatura). Também coloque a importância de tratar o destinatário com respeito e gentileza. Por fim, lembre que a missiva não pode ser longa, porque não há muito tempo disponível.	No caso de utilização do site do Museu de Coisas Banais ou de objetos aleatórios, pode ser mantido o mesmo comando, lembrando apenas que a carta será direcionada ao possível dono ou dona do objeto.	Materiais: <ul style="list-style-type: none"> Uma folha para cada estudante e canetas ou lápis
20 min	Compartilhando narrativas	Como em um amigo secreto/oculto, escolha alguém para começar. Peça que a pessoa: Diga por que escolheu o objeto; Leia a carta que escreveu; a. Pergunte quem é o dono do objeto; b. Entregue o objeto e a carta ao dono. Se o grupo for pequeno, você pode pedir que o dono compartilhe a história daquele objeto e se ela tem relação com o que o colega escreveu na carta que lhe foi entregue. Repita o processo até que todos recebam a sua carta e o seu objeto de volta. Peça que os estudantes anexem a carta ao diário e escrevam um pequeno relato de como foi essa experiência – esse relato pode ser feito como tarefa de casa.	No caso de utilização do Museu ou de objetos aleatórios, peça que o estudante que leu a carta convide outro colega para fazer o mesmo ao fim da sua leitura. Isso deve ser feito até que todos tenham lido os seus registros.	Aprofundamento: Caso deseje, ao final da aula, você pode indicar livros que reúnam cartas (ou narrativas escritas nesse formato) para os seus estudantes. Seguem algumas sugestões: <ul style="list-style-type: none"> <i>Cartas de amor aos mortos</i>, de Ava Dellaira <i>Todas as cartas</i>, de Clarice Lispector <i>Cartas a um jovem poeta</i>, de Rainer Maria Rilke <i>Cartas extraordinárias</i>, de vários autores

SAIBA MAIS:



Há outros projetos que valorizam a memória individual. Além do Museu das Coisas Banais, citado neste plano de aula, outra sugestão é conhecer e apresentar aos estudantes o Museu da Pessoa. Conforme se pode ler no site [Home - Museu da Pessoa](#), o museu, fundado em 1991, “acredita que contar, escutar, conhecer e preservar histórias de vida pode mudar seu jeito de ver o mundo.” Outra sugestão é o Museu Virtual Origens, disponível em [Museu Virtual Origens | Sobre](#), que traz registros de povos diaspóricos e originários na Bahia.

AULA 4

Você em foco

Objetivos de aprendizagem:

Analisar como as peculiaridades pessoais influenciam as narrativas e contribuem para a diversidade nas histórias apresentadas ao mundo.

Evidências de aprendizagem:

- Criação e gravação de manchete para escalada jornalística baseada em histórias ou relatos pessoais escolhidos pelos estudantes.

Prepare-se:

Organize a sala como um estúdio jornalístico. Escolha uma mesa grande para funcionar como a bancada do jornal. Planeje e organize a posição da câmera em frente a essa bancada. Se for necessário, apoie a câmera em mesas, caixas, ou utilize um tripé. Use a lousa como cenário, colocando um fundo nele para o programa jornalístico que será gravado com a turma.

Duração:

1 aula (45 min)

Competências gerais da BNCC:

Competência geral 3: Repertório Cultural – Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.

Competência geral 4: Comunicação – Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Competência geral 5: Cultura Digital – 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.

Competências de computação da BNCC:

Competência específica 4: Construir conhecimento usando técnicas e tecnologias computacionais, produzindo conteúdos e artefatos de forma criativa com respeito às questões éticas e legais que proporcionem experiências para si e os demais.

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
15 min	Planejando a fala	<p>Divida os estudantes em pares, como é comum de ver nos grandes telejornais. Explique que eles irão transformar situações comuns em manchetes para gravar a escalada de um jornal. Mostre exemplos de manchetes (disponível nas sugestões de recursos) e peça que eles criem a manchete tentando responder à seguinte pergunta: <i>Como transformar a sua história em manchete de jornal?</i></p> <p>Convide os estudantes a refletir sobre alguma história interessante que eles tenham vivido, pensando em perguntas como <i>O que já fez de diferente para se comunicar?</i> ou <i>Qual o momento mais engraçado que você já viveu?</i> Explique que eles vão ter que falar essa resposta como na “escalada” (abertura) de um jornal. Eles vão falar de si mesmos na terceira pessoa, transformando essa história em uma manchete. Se necessário, mostre-lhes a abertura de um jornal (veja material de apoio).</p> <p>Você também pode dar um exemplo pessoal: <i>Maria foi vista gritando informação em espanhol para um turista na escada da estação do metrô São Bento.</i> <i>Foi divulgado o resultado da pesquisa que diz que João sonha em ser ilustrador, embora tenha vergonha de mostrar os seus desenhos.</i> <i>Joana tornou-se professora de inglês, porque queria se comunicar com a sua banda preferida.</i></p> <p>Se os estudantes tiverem dificuldade de encontrar alguma narrativa para apresentar, sugira que eles busquem alguma inspiração nas anotações que fizeram em seus respectivos diários.</p>	<p>Esse é o momento de escrita e reescrita. Circule pelas duplas e verifique se eles levaram em conta a estrutura textual de uma manchete (sujeito + ação + consequência) e se conseguem transpor alguma experiência pessoal para esse formato.</p>	<p>EQUIPAMENTOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computador e projetor <p>APROFUNDAMENTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exemplos de aberturas de jornais: <p>JORNALISMO TV CULTURA. <i>Jornal da Cultura</i>. 19 nov. 2020. [S. d.]. (51min38s). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=5cyExdakQXg (até 1min5s). Acesso em: 30 jan. 2024.</p>
15 min	Luz, câmera, ação!	<p>Grave cada dupla fazendo a abertura do jornal da turma, contando as próprias narrativas.</p> <p>Você pode ser responsável por comandar a câmera ou eleger um estudante para isso.</p> <p>É importante, contudo, que ele também apresente a sua abertura.</p>	<p>Lembre os estudantes de que, nesse momento, a sala se transformará um estúdio, então será necessário que aqueles que não estão na bancada façam silêncio e acompanhem a gravação.</p>	<p>EQUIPAMENTOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mesa grande • Câmera que filme (pode ser também um celular) • Tripé <p>OPCIONAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trilha sonora de telejornal e cronômetro para marcar o tempo

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
15 min	Refletindo sobre as narrativas	<p>Apresente os vídeos gravados para a turma. Entre uma gravação e outra, converse no sentido de apurar as percepções do grupo. Algumas perguntas que podem ajudá-lo/a neste processo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Como foi pensar em algo que ninguém ou poucas pessoas sabiam sobre você? • Como é falar de si mesmo em terceira pessoa? • Como é se ver como personagem e protagonista de uma história? • Para o grupo: como foi descobrir tal característica do estudante que acabou de apresentar? • Vocês preferem se comunicar em vídeo, como agora, por fotos (retome os primeiros encontros), ou escrevendo? <p>Tente fazer com que todos os estudantes expressem suas percepções. Depois, peça que eles anotem seus pensamentos sobre o assunto no diário – essa anotação pode ser feita em casa.</p>	<p>O processo de gravação pode levar mais tempo do que o planejado. Nesse caso, garanta que todos escrevam as suas manchetes e façam a gravação dos vídeos individualmente e depois os disponibilizem no <i>drive</i>/ mural virtual da turma. Uma sugestão de aplicativo para gravação de vídeo curto e postagem colaborativa é o Flip Grid.</p>	

Para a próxima aula:

Enfatize a necessidade de os estudantes registrarem em seus diários a reflexão pessoal a respeito das formas de expressar as suas narrativas.

SAIBA MAIS:



Nessa aula, trouxemos um termo que está diretamente relacionado à linguagem jornalística, a escalada. Você já conhecia esse termo? Que tal conhecer outros termos relacionados à educação midiática e jornalística no Glossário criado pelo projeto Educamídia? Está disponível em: [Glossário | Educamídia \(educamidia.org.br\)](https://glossario.educamidia.org.br) Acesso em: 29 jan. 2024.



Tutorial Flip Grid. Disponível em: [Como funciona o Flip, como começar a criar vídeos e muito mais!](#) Acesso em: 30 jan. 2024.



Quem conta um conto aumenta um ponto: elementos da narrativa e público-alvo

Objetivos de aprendizagem:

Compor uma narrativa a partir dos estímulos apresentados pelo/a professor/a, identificando os elementos da narrativa na interação com textos narrativos em linguagens diversas.

Evidências de aprendizagem:

- Criação coletiva de narrativa usando criatividade e adequação aos elementos presentes nos textos narrativos.

Prepare-se:

Prepare a sala em formato de U para que todos consigam ver uns aos outros. Coloque sobre a sua mesa uma caixa fechada. Dentro dela, você deve colocar objetos que não tenham uma relação direta, por exemplo: concha do mar, escova de cabelo, bilhete do cinema, colher, tubo de cola, carrinho de brinquedo, fotografia, cadeado, chocolate, pedaço de papel de uma cor específica etc. Pode trazer também objetos que os estudantes apresentaram (ou as fotos deles), a fim de criar uma conexão afetiva. Dentro da caixa deve haver ao menos um objeto para cada estudante. Não permita que eles abram a caixa. Prepare a câmera ou o gravador.

Duração:

1 aula (45 min)

Competências gerais da BNCC:

Competência geral 3: *Repertório Cultural* – Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.

Competência geral 4: *Comunicação* – Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Competência geral 5: *Cultura Digital* – 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.

Competências de computação da BNCC:

Competência específica 4: Construir conhecimento usando técnicas e tecnologias computacionais, produzindo conteúdos e artefatos de forma criativa com respeito às questões éticas e legais que proporcionem experiências para si e os demais.

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
15 min	Criando um conto e aumentando um ponto	Escolha uma imagem do anexo 5.1: Algumas Imagens ou alguma de seu interesse que dialogue com a identidade da turma, e deixe-a projetada na lousa no modo congelado. Coloque uma das músicas do anexo 5.2: Sugestão de imagens e músicas para tocar bem baixinho ou alguma de sua preferência para criar um ambiente de criatividade. Explique para os estudantes que, nesse encontro, eles irão elaborar uma narrativa coletiva, que se passa no lugar da foto. Comece dando um contexto relacionado ao lugar da foto. Depois, tire um objeto da caixa e indique que o estudante que estiver à sua direita continue a história, incluindo o objeto na narrativa. Repita o procedimento até que todos tenham participado. Peça que os estudantes falem alto para que possam ser ouvidos na gravação.	Caso a escola não possua projetor, você pode imprimir a imagem. Escolha um estudante para fazer a gravação ou coloque a câmera de forma a captar toda a sala.	EQUIPAMENTOS: <ul style="list-style-type: none"> • Projetor e computador com caixa de som • Câmera que grave vídeo (pode ser um celular). TEXTOS DE APOIO: <ul style="list-style-type: none"> • Anexo 5.1 – Algumas imagens • Anexo 5.2 – Sugestões de imagens e músicas
15 min	Revendo a narrativa	Coloque a gravação no computador para que ela possa ser projetada. Peça que os estudantes assistam à gravação e identifiquem em seus cadernos os seguintes elementos da narrativa: <ul style="list-style-type: none"> • Tempo; • Espaço; • Personagens; • Conflito; • Ações; • Público-alvo. 	Esse momento é um diagnóstico importante sobre os conhecimentos dos estudantes a respeito da estrutura e os elementos dos textos narrativos. Cabe aqui atenção quanto ao domínio dos estudantes, retomando conceitos básicos, se necessário, que serão importantes nas etapas de escrita e transposição dos textos para alguma linguagem digital.	EQUIPAMENTOS: <ul style="list-style-type: none"> • Computador e projetor

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
15 min	Trocando, aprendendo e afinando o olhar	<p>Após o término do mapeamento, converse com os estudantes sobre o processo. Para isso, sugerimos algumas perguntas norteadoras:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A narrativa teve coerência? • O que ficou muito bom? • O que ficou faltando? • Todos concordam com o que foi levantado acerca de tempo, espaço, personagens, ação e mote? Se sim, isso é sinal de que a narrativa comunicou aquilo que todos queriam? Se não, o que seria ideal para esse princípio de história? • Todos concordam com o público-alvo apontado para esta narrativa? A narrativa conversa com as características e vivências desse público-alvo? • Como você se sentiu tendo que criar uma narrativa a partir de um elemento surpresa? Foi fácil ou difícil? Por quê? Finalize pedindo que os estudantes anotem suas reflexões no diário – essa parte da atividade pode ser feita em casa. 	<p>O momento de audição da narrativa pode se alongar, então essa etapa pode ser transformada em estudo dirigido, a ser aplicada de forma remota. Os estudantes podem responder a esse questionário em formato de forms, formulário eletrônico que pode ser criado por você em aplicativos como Google Forms ou Jotform, ou podem ser mobilizados a fazer uma breve resenha da narrativa criada por eles, tendo como perguntas norteadoras as sugeridas ao lado.</p>	

Para a próxima aula:

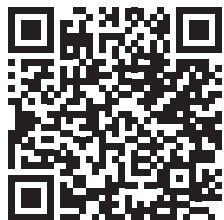
Enfatize a necessidade de que os estudantes registrem em seus diários a sua reflexão a respeito dos elementos usados para construir a narrativa e sobre o exercício criativo dessa aula.

Anexos:

5.1 – Algumas imagens

5.2 – Sugestões de imagens e músicas

SAIBA MAIS:



O Google Forms faz parte dos aplicativos disponíveis na suíte do Google e permite a criação de formulários, avaliações e pesquisas em formato digital. Os resultados gerados podem ser em formato de tabela ou em gráficos, auxiliando no processo de acompanhamento de avaliações e dados. Outros aplicativos podem ser usados para criar formulários de perguntas e respostas. O Jotform ([Jotform para Iniciantes | E-books Gratuitos para Iniciantes no Jotform](#)) é gratuito, pode ser usado em dispositivos móveis e oferece diversos modelos de formulários prévios.



AULA 6

História da comunicação x comunicação pessoal

Objetivos de aprendizagem:

Investigar e descrever as diversas formas de comunicação utilizadas ao longo da história, incluindo as tecnologias envolvidas, analisando sua evolução, comparando as formas de comunicação pesquisadas com as práticas de comunicação presentes na vida pessoal.

Evidências de aprendizagem:

- Registros individuais de pesquisa e criação coletiva da linha do tempo sobre formas de comunicar.

Prepare-se:

Prepare as tarjetas a serem utilizadas na aula. Faça o mapa de colagem das informações, usando [anexo 6.1 – Mapeamento](#).

Duração:

1 aula (45 min)

Competências gerais da BNCC:

Competência geral 2: *Pensamento Científico, Crítico e Criativo* – Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

Competência geral 3: *Repertório Cultural* – Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.

Competência geral 5: *Cultura Digital* – 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.

Competências de computação da BNCC:

Competência específica 4: Construir conhecimento usando técnicas e tecnologias computacionais, produzindo conteúdos e artefatos de forma criativa com respeito às questões éticas e legais que proporcionem experiências para si e os demais.

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
5 min	Relembrando	<p>Resgate o percurso das aulas até o momento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolvimento do olhar criativo; • Como reconhecer narrativas nos outros; • Como reconhecer narrativas em si mesmo. 	Essa aula inicia a etapa de pesquisa para realização do produto final. Por isso, é importante retomar o que foi construído até aqui, avaliando se conceitos precisam ser reforçados e como eles podem ser retomados em outros momentos.	<p>TEXTOS IMPRESSOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anexo 1.1 – Ementa • Anexo 1.2 – Cronograma de Atividades
30 min	Descobrimo	<p>A partir deste momento, trabalharemos com a metodologia de Sala de Aula Invertida. A ideia, portanto, é que os estudantes possam pesquisar e trazer conhecimento sobre as formas de comunicar para a turma. Assim, divida-os em pequenos grupos, de acordo com os temas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pré-história (inscrições nas cavernas); 2. Cinema mudo; 3. História em quadrinhos (HQ); 4. Moda; 5. Arquitetura; 6. Jornal impresso e revista; 7. Rádio e TV; 8. Internet (redes sociais, memes, vídeos e podcasts). <p>Peça que eles elenquem o contexto histórico, as características e as tecnologias utilizadas. Eles deverão escrever essas informações utilizando uma palavra-chave para cada tarjeta. Cada item pode ter mais de uma tarjeta. Para ficar mais visível, peça que eles escrevam com as canetas para quadro branco ou permanente.</p>	<p>A proposta de Sala de Aula Invertida pode ser feita com a comanda da atividade na aula anterior, como uma das formas de avaliação da disciplina, ou por meio da disponibilização das perguntas via <i>drive</i>/grupo.</p> <p>Caso a escola possua um, a aula pode ocorrer em Laboratório Multimídia ou no espaço com acesso a dispositivos conectados à internet. Na ausência desse espaço, a pesquisa pode ser iniciada em casa pelos grupos e, em sala, eles podem ser convidados a sistematizar as informações e preencher o mapeamento no quadro, conforme sugestão no anexo <i>Mapeamento</i>, utilizando as palavras chave escritas por eles nas tarjetas.</p>	<p>EQUIPAMENTOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computadores com acesso à internet <p>MATERIAIS E IMPRESSOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anexo 6.1 – Mapeamento (tarjetas feitas de folha de sulfite) • Canetas para quadro branco ou permanente <p>APROFUNDAMENTO: GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO. Museu da Imagem e do Som. [S. d.]. Disponível em: https://www.mis-sp.org.br/. Acesso em: 2 fev. 2024.</p>

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
				<p>LASCAUX. Google Arts & Culture. [S. d.]. Disponível em: https://artsandculture.google.com/entity/lascaux/m04q6t?categoryId=place. Acesso em: 2 fev. 2024.</p> <p>MUSEU da Moda Brasileira. Google Arts & Culture. [S. d.]. Disponível em: https://artsandculture.google.com/partner/museu-da-moda-brasileira. Acesso em: 2 fev. 2024.</p> <p>OSCAR Niemeyer. Google Arts & Culture. [S. d.]. Disponível em: https://artsandculture.google.com/entity/oscar-niemeyer/m0cynv?categoryId=artist. Acesso em: 2 fev. 2024.</p> <p>SALDUNES. Charlie Chaplin. O circo, de 1928. [S. d.]. (3min25s). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=HshIW9Z4pgk. Acesso em: 2 fev. 2024.</p>
10 min	Montando um panorama	<p>Peça que cada grupo apresente os resultados da pesquisa, colando as tarjetas na parede, conforme o mapa do anexo 6.1.</p> <p>Por fim, converse com o grupo sobre como a comunicação e, conseqüentemente, a construção de narrativas podem ser diversas, e como cabem todos os talentos e habilidades nas diferentes áreas de comunicação.</p>	A linha do tempo construída pelos estudantes no formato analógico pode ser digitalizada e disponibilizada no <i>drive</i> /mural virtual da turma.	<p>MATERIAIS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fita crepe

Para a próxima aula:

Enfatize a necessidade de os estudantes registrarem em seus diários uma reflexão pessoal a respeito das diferentes formas de contar histórias, refletindo como gostariam de contar as suas histórias. Também provoque-os a refletir sobre as diferentes funções que podem ser exercidas no processo de construção de histórias.

Anexos:

6.1 - Mapeamento

SAIBA MAIS:



Para conhecer melhor a Sala de Aula Invertida, leia o artigo: BACICH, L. Ensino Híbrido em ação: a sala de aula invertida. *Blog Lilian Bacich*, 2021. Disponível em: <https://lilianbacich.com/2021/02/19/ensino-hibrido-em-acao-a-sala-de-aula-invertida/>. Acesso em: 18 jan. 2024.

O que faz a minha história ser uma história?

Objetivos de aprendizagem:

Analisar diferentes formas de comunicar-se, identificando a que mais se adequa a si mesmo.

Evidências de aprendizagem:

- Registros individuais de pesquisa e análise sobre os meios de comunicação, comparando com sua trajetória pessoal.

Prepare-se:

Prepare a sala em formato de U para que todos possam se ver na roda de conversa de abertura da atividade.

Duração:

1 aula (45 min)

Competências gerais da BNCC:

Competência geral 2: *Pensamento Científico, Crítico e Criativo* – Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

Competência geral 4: *Comunicação* – Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Competência geral 5: *Cultura Digital* – 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.

Competências de computação da BNCC:

Competência específica 4: Construir conhecimento usando técnicas e tecnologias computacionais, produzindo conteúdos e artefatos de forma criativa com respeito às questões éticas e legais que proporcionem experiências para si e os demais.

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
5 min	Como eu me comunico melhor? – Parte 1	Peça que os estudantes folheiem e releiam em silêncio os diários escritos por eles, de modo a encontrar a resposta para a pergunta <i>Como eu me comunico melhor?</i> Se alguém já tiver uma resposta para isso, peça para reler o diário com o objetivo de confirmá-la. Se for necessário, dê um parâmetro de comunicação para que os estudantes pensem a respeito: áudio, vídeo, texto de ficção, texto de não ficção, fotografia e ilustração.		MATERIAL: • Diários de Bordo dos estudantes
15 min	Como eu me comunico melhor? – Parte 2	Abra a fala para a turma. Se necessário, antes de cada um falar, reforce a importância do respeito e da gentileza. Neste bate-papo, peça que os estudantes expliquem por que se sentem mais à vontade se comunicando por meio dos formatos comunicacionais x ou y (áudio, vídeo, texto de ficção, texto de não ficção, fotografia ou ilustração). Quando eles indicarem o porquê de se sentirem mais à vontade de um jeito ou de outro, você, na posição de professor/a, poderá apontar as habilidades que vê neles, concordando ou não com as respostas dadas. Às vezes, um jovem acha que não tem habilidade para escrever, por exemplo, mas é possível perceber nas aulas que ele é bom nisso. É importante pontuar e deixar que os colegas pontuem também.	Se possível, lembre que a multiplicidade de canais de comunicação e interação é algo relativamente novo, por isso é importante refletir sobre os usos e recursos da comunicação digital. Mais uma vez, é importante recorrer aos elementos da Educação Midiática na mediação de conceitos e abordagens que podem surgir por parte dos estudantes, como comunicar para viralizar, <i>cyberbullying</i> ou <i>fake news</i> .	
15 min	Analisando as narrativas nas diversas mídias – Parte 1	Divida os estudantes em seis grupos (áudio, vídeo, texto de ficção, texto de não ficção, fotografia e ilustração), por afinidade com a mídia ou pela curiosidade por conhecê-la melhor. Peça que os estudantes pesquisem como os elementos da narrativa aparecem e se comunicam nessas mídias/formatos e quais são suas principais características, e que relacionem esses elementos ao público-alvo da mídia/formato pesquisado. Sugira que eles registrem as suas sínteses em grupo.	Se necessário, retome os elementos da narrativa e mostre que, nos textos narrativos, eles sempre estão presentes, mesmo que de forma não tão evidente. Caso eles não consigam apresentar isso na pesquisa, use textos digitais como <i>podcasts</i> , <i>hqs</i> ou <i>tirinhas</i> e <i>vídeo-min</i> para ilustrar esses elementos. Ao final da audição das narrativas em diversas linguagens, oriente que eles façam uma breve síntese apontando quem conta a história (se um personagem ou um narrador externo); do que se trata (enredo); quando ela acontece (tempo); onde (espaço) e quem são os personagens envolvidos. Essa síntese pode ser feita no caderno ou no mural virtual da turma.	EQUIPAMENTOS: • Computadores com acesso à internet

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
10 min	Analisando as narrativas nas diversas mídias - Parte 2	Inicie uma conversa com a turma para que cada grupo apresente os resultados da pesquisa realizada. Peça que os estudantes reflitam sobre o modo pelo qual eles melhor se comunicam e como isso se relaciona com os resultados das pesquisas de todos os grupos. Eles podem anotar essa reflexão no diário tanto no momento da aula, enquanto ouvem as apresentações dos colegas, quanto em casa.		

Para a próxima aula:

Envie o anexo 7 para leitura antes do próximo encontro. Ele pode ser disponibilizado no *drive*/mural interativo da turma ou no grupo do WhatsApp. Lembre-se de mobilizar os estudantes para a realização do exercício de fixação proposto ao final do texto.

Anexos:

7.1 – O texto fala: as vozes dos personagens

AULA 8

Os perigos de uma história única

Objetivos de aprendizagem:

Desenvolver a consciência crítica para reconhecer que algumas narrativas têm mais influência e destaque do que outras na sociedade, valorizando a existência de narrativas que promovem a compreensão e a representatividade.

Evidências de aprendizagem:

- Registros individuais de pesquisa e análise sobre diversidade de narrativas.

Prepare-se:

Prepare a sala em formato de U para que todos possam se ver na roda de conversa e observar a projeção do vídeo da palestra.

Duração:

1 aula (45 min)

Competências gerais da BNCC:

Competência geral 2: *Pensamento Científico, Crítico e Criativo* – Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

Competência geral 3: *Repertório Cultural* – Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.

Competência geral 4: *Comunicação* – Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Competências de computação da BNCC:

Competência específica 6: Expressar e compartilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais, utilizando diferentes plataformas, ferramentas, linguagens e tecnologias da Computação de forma fluente, criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética.

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
30 min	O perigo de uma história única	Há duas formas de conduzir esta atividade: 1. Você pode assistir com a turma ao vídeo todo sem parar e depois abrir para a discussão; 2. Pausar o vídeo nos momentos em que julgar pertinente para discutir com os estudantes.	Caso a sua escola possua um Laboratório de Mídias com projetor, a exibição da palestra pode acontecer nesse espaço. Independentemente da forma escolhida (considere o que pode ser mais proveitoso para o perfil da sua turma), antes de começar, você pode apresentar o contexto, explicando o que é o TED e quem é a Chimamanda Adichie (ver material de apoio). Acesse as configurações do YouTube para ativar a legenda em português dos vídeos em língua estrangeira.	MATERIAIS: <ul style="list-style-type: none"> Diário dos estudantes EQUIPAMENTOS: <ul style="list-style-type: none"> Computador e projetor APROFUNDAMENTO: <ul style="list-style-type: none"> Palestra: CHIMAMANDA Adichie: o perigo de uma história única. <i>TED</i>, 7 out. 2009. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=D9Ihs241zeg&t. Acesso em: 29 fev. 2024. Sobre o TED: TED (conferência). <i>Wikipédia</i>, 7 set. 2020. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/TED_(confer%C3%Aancia). Acesso em: 29 fev. 2024.
10 min	A minha história única	Peça que os estudantes compartilhem se eles já viveram uma história única, ou porque disseram algo sobre eles, ou porque eles reproduziram a história única sobre alguém ou algo.	Estimule os estudantes a participarem da discussão com exemplos relacionados aos estereótipos do dia a dia de jovens: qual é a história única que as pessoas têm de juventude? Dos moradores da periferia? De quem ouve <i>funk</i> , <i>rap</i> , <i>k-pop</i> etc? Das pessoas negras?	

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
5 min	Registrando	Peça que os estudantes façam um registro dessa reflexão no diário.		

Para a próxima aula:

Envie o *link* e a transcrição da palestra para o grupo por *e-mail* para que os estudantes tenham acesso ao material. Palestra: TED. *Chimamanda Adichie: o perigo de uma história única*. [S. d.]. (19min16s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=D9Ihs241zeg&t>. Acesso em: 2 fev. 2024.

Anexos:

8.1 – Transcrição da palestra de Chimamanda Adichie

SAIBA MAIS:



Chimamanda Adichie é escritora e feminista nigeriana e aborda em suas obras questões como migração, pertencimento, questões de gênero e negritude. Seu *site* [Início - Chimamanda Ngozi Adichie](#) traz mais informações sobre sua vida, livros, participação em eventos e trechos de suas obras. Sua obra é referência quando se trata de escritoras negras feministas.

AULA 9

Escrevendo uma narrativa

Objetivos de aprendizagem:

Elaborar uma narrativa baseada nos conhecimentos adquiridos e fontes apresentadas na oficina.

Evidências de aprendizagem:

- Escrita de narrativa baseada nos conhecimentos adquiridos e fontes apresentadas na oficina.

Prepare-se:

Imprima a folha pautada frente e verso ([anexo 9.1 Modelo de Folha Pauta: frente e verso](#)) em quantidade suficiente para os estudantes da turma. Caso não seja possível imprimir, avise aos estudantes que eles devem escrever a narrativa em uma folha de caderno que será destacada e entregue a você no final da aula.

Duração:

1 aula (45 min)

Competências gerais da BNCC:

Competência geral 2: *Pensamento Científico, Crítico e Criativo* – Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

Competência geral 3: *Repertório Cultural* – Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.

Competência geral 4: *Comunicação* – Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Competências de computação da BNCC:

Competência específica 6: Expressar e partilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais, utilizando diferentes plataformas, ferramentas, linguagens e tecnologias da Computação de forma fluente, criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética.

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
5 min	Afinando o propósito	<p>Resgate brevemente os principais pontos da disciplina até aqui:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Como registrar o nosso olhar no mundo e ter uma fonte inesgotável de ideias (resgatar a importância do uso do diário). • Como nós mesmos (e as pessoas ao nosso redor) somos fontes inesgotáveis de narrativas. • Como nos comunicamos melhor. • Quais as formas de comunicação. • De quais elementos precisamos para contar uma boa narrativa. • Como esses elementos se constituem para formar uma boa história. • Os perigos de ouvirmos e transmitirmos uma história única. 	Essa retomada pode ser feita apenas oralmente ou com auxílio de slides. Lembre que esse material pode ser disponibilizado para os estudantes no <i>drive</i> /mural digital, como material de consulta.	<p>MATERIAIS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diários dos estudantes <p>EQUIPAMENTOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computador e projetor
40 min	Escrevendo a minha história	<p>Entregue uma folha para cada estudante da sala e peça que colham do seu diário algum acontecimento que sirva de inspiração para uma história e escrevam uma breve narrativa, considerando o que foi estudado previamente.</p> <p>Diga que eles podem transformar o fato do diário em ficção, colocando-o em outro contexto, dando diferentes nomes às pessoas envolvidas, alterando a narrativa para o passado ou futuro etc.</p> <p>No fim da aula, recolha as folhas para que elas não se percam ou sejam esquecidas – os estudantes usarão esse texto no encontro 10.</p>	<p>Se a escola possuir um Laboratório de Mídias ou dispositivos móveis suficientes para os estudantes, você pode optar por realizar essa atividade em formato digital. Lembre que os textos devem ser salvos no <i>drive</i>/mural virtual para serem utilizados nas próximas aulas. Nesse momento de escrita, é importante lembrar que o processo criativo é contínuo, não imediato, e que escrita e reescrita são comuns para aprimorar os textos.</p> <p>Se a atividade for realizada no computador, certifique-se de que todos salvem o arquivo antes do fim da aula e que o texto original seja mantido, mas com comentários. Você pode combinar um padrão de nome de arquivo e local de salvamento, para que o texto seja resgatado na aula seguinte.</p>	<p>MATERIAIS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diários de Bordo dos estudantes <p>EQUIPAMENTOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Canetas ou computador <p>TEXTO PARA IMPRESSÃO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anexo: 9.1 – Modelo de folha pautada: frente e verso

Anexos:

9.1 – Modelo de Folha Pauta: frente e verso

Desenvolvendo o olhar crítico: o apoio e a reescrita – Parte 1

Objetivos de aprendizagem:

Praticar o olhar técnico e crítico para a narrativa dos pares, cooperando com os colegas em seu processo criativo, analisando criticamente o seu trabalho e dos outros e reelaborando o texto a partir de *feedback* dos pares.

Evidências de aprendizagem:

- Análise crítica do próprio trabalho e do trabalho dos colegas, de forma empática e respeitosa, reelaborando o próprio texto a partir de *feedback* dos pares.

Prepare-se:

Traga as narrativas feitas na aula anterior. Disponibilize previamente no *drive*/mural virtual o texto de apoio sobre revisão textual: [anexo 10.1 Modelo de análise crítica da narrativa](#).

Duração:

1 aula (45 min)

Competências gerais da BNCC:

Competência geral 3: Repertório Cultural – Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.

Competência geral 4: Comunicação – Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Competência geral 9: Empatia e Cooperação – Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

Competências de computação da BNCC:

Competência específica 6: Expressar e partilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais, utilizando diferentes plataformas, ferramentas, linguagens e tecnologias da Computação de forma fluente, criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética.

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
10 min	Retomando a narrativa anterior	Este encontro dará continuidade ao anterior. Explique aos estudantes que uma narrativa não fica pronta na primeira versão e que este encontro servirá para aprimorar o texto. Para isso, divida os estudantes em pares e devolva as narrativas da aula anterior junto com uma cópia do anexo 10.1 . Peça que as duplas troquem as redações, de modo que cada um fique com a narrativa do seu par.	Se a escola possuir um Laboratório de Mídias ou dispositivos móveis suficientes para os estudantes, você pode optar por realizar essa atividade em formato digital. Lembre que os textos devem ser salvos no <i>drive</i> /mural virtual para serem utilizados nas próximas aulas. As fichas de Análise Crítica podem ser digitalizadas no formato de Google Forms ou outros aplicativos de formulário.	
15 min	Entendendo como comentar	Projete o anexo 10.1 para os estudantes e explique que eles farão uma leitura crítica sobre o texto dos seus colegas. Reforce a importância do respeito e explique que a crítica passa por aspectos técnicos e não apenas pelo gosto pessoal. Também reforce que o comentário é para o texto, não para o seu autor. Logo, os comentários não devem ser entendidos de modo pessoal. Diga que eles não farão qualquer rasura ou alteração no texto do seu par; todas as anotações deverão ser realizadas na folha do anexo Modelo de Análise Crítica da Narrativa. Passe ponto a ponto para ver se há alguma dúvida.	Caso não haja projetor, você pode apresentar de forma oral o Modelo de Análise Crítica da Narrativa. Havendo conectividade disponível na escola, pode-se utilizar o modelo digitalizado, sugerindo que os estudantes preencham a ficha <i>on-line</i> .	EQUIPAMENTOS: <ul style="list-style-type: none"> • Computador e projetor • Texto para impressão: • Anexo 10.1 – Modelo de análise crítica da narrativa
20 min	Sendo crítico literário	Deixe esta parte da aula para que os estudantes leiam e preencham o modelo de análise crítica da narrativa para os colegas. Enquanto isso, transite pela sala para ver se algum deles tem dúvida. Passe o grampeador pelos estudantes e peça que eles grampeiem a ficha às redações, de modo que você tenha acesso a todo o material depois.		MATERIAIS: <ul style="list-style-type: none"> • Grampeador

Para a próxima aula:

Envie a leitura complementar para os estudantes ([anexo 10.2 O que é uma boa revisão](#)). Confira os comentários feitos para perceber se os estudantes estão seguindo a postura esperada, tanto no que diz respeito à gentileza com os colegas quanto à capacidade de tecer um olhar e um comentário críticos ao texto.

Anexos:

10.1 – Modelo de análise crítica da narrativa

10.2 – Leitura Complementar: O que é uma boa revisão, de Carol Machado

O ponto de vista é a vista de um ponto

Objetivos de aprendizagem:

Reconhecer as diferenças entre pontos de vista (foco narrativo), analisando os impactos de cada ponto de vista e como eles podem ou não se conectar com a narrativa escrita nos pontos anteriores.

Evidências de aprendizagem:

- Registros individuais de análise sobre diferentes pontos de vista em narrativas.

Prepare-se:

Prepare o ambiente para a contação de uma história – em formato de U ou de roda. Caso queira se aprofundar no estudo sobre foco narrativo, leia os artigos *O ponto de vista na ficção*, de Norman Friedman, publicado na Revista USP, disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4995870/mod_resource/content/2/Friedman.Ponto%20de%20vista.pdf e *Foco narrativo: o que é, tipos e exemplos*, de Ane Venâncio, disponível em: <http://projetoescritacriativa.blogspot.com/2020/07/tiposeexemplosdefococonarrativo.html>. Acesso em: 30 jan. 2024.

Duração:

1 aula (45 min)

Competências gerais da BNCC:

Competência geral 3: *Repertório Cultural* – Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.

Competência geral 4: *Comunicação* – Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Competência geral 5: *Cultura Digital* – 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.

Competências de computação da BNCC:

Competência específica 6: Expressar e compartilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais, utilizando diferentes plataformas, ferramentas, linguagens e tecnologias da Computação de forma fluente, criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética.

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
5 min	Eu conto a minha história – Parte 1	Conte a narrativa 1 (anexo 11.1) para os estudantes. Tente interpretar a história de forma dramática, como um ator faria. Você pode narrar o texto ao seu modo ou fazer a leitura.	Como opção à leitura dramática, podem ser utilizados textos narrativos diversos como <i>podcasts</i> literários, um vídeo-min ou radionovelas, por exemplo. O projeto Conta pra Mim, do MEC, possui diversas histórias e contos de fadas narrados que podem ser utilizados em sala.	EQUIPAMENTOS: <ul style="list-style-type: none"> • Computador e caixa de Som TEXTO PARA LEITURA: <ul style="list-style-type: none"> • Anexo 11.1 - Histórias com diferentes pontos de vista – História 1 SITE PARA CONSULTA: <ul style="list-style-type: none"> • Ministério da Educação - MEC. <i>Projeto Conta pra mim</i>, 2020. Disponível em: https://alfabetizacao.mec.gov.br/contapramim. Acesso em: 2 fev. 2024.
10 min	Eu conto a minha história – Parte 2	Em roda de conversa, peça que os estudantes apontem os elementos da narrativa e digam como se sentiram ao ouvir a história. Algumas perguntas norteadoras podem ser: <ul style="list-style-type: none"> • Como essa história foi narrada: no presente ou no passado? • Você consegue identificar quem está contando a história? • Você se sentiu próximo de todos os personagens ou só de alguns deles? • Você conseguiu saber tudo sobre o que era contado ou apenas uma parte da história? Por quê? 	Outra sugestão é dividir a sala em grupos e cada grupo ler uma das histórias e responder às perguntas. Depois, os estudantes podem compartilhar as histórias e as respostas a que chegaram. Neste caso, o tempo da aula deve se dividir em 30 min para leitura e análise e 15 para socialização das conclusões a que os estudantes chegaram.	EQUIPAMENTOS: <ul style="list-style-type: none"> • Computador e caixa de som TEXTO PARA LEITURA: <ul style="list-style-type: none"> • Anexo 11.1 – Histórias com diferentes pontos de vista – História 2 SITE PARA CONSULTA: <ul style="list-style-type: none"> • Ministério da Educação - MEC. <i>Projeto Conta pra mim</i>, 2020. Disponível em: https://alfabetizacao.mec.gov.br/contapramim. Acesso em: 2 fev. 2024.

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
5 min	Eu conto a minha história para você – Parte 1	Diga ao grupo que ele ouvirá outra história e conte a narrativa 2 (do anexo 11.1). Repita o processo de tentar interpretar a história de forma dramática. Mais uma vez, você pode narrar o texto ao seu modo ou fazer a leitura da história.		
10 min	Eu conto a minha história para você – Parte 2	Novamente em roda de conversa, peça que os estudantes apontem os elementos da narrativa e digam como se sentiram ao ouvir a história. Algumas perguntas norteadoras podem ser: <ul style="list-style-type: none"> • Como essa história foi narrada: no presente ou no passado? • Você consegue identificar quem está contando a história? • Você se sentiu próximo de todos os personagens ou só de alguns deles? • Quais são as diferenças que você consegue notar entre as formas de contar a história 1 e a história 2? 		
5 min	Alguém conta uma história – Parte 1	Passe agora para a última história e conte a narrativa 3 (anexo 11.1) para os estudantes. Repita o processo de tentar interpretar a história de forma dramática (como um ator faria). Mais uma vez, você pode narrar o texto ao seu modo ou fazer a leitura da história.		
10 min	Alguém conta uma história – Parte 2	Em roda de conversa, peça que os estudantes apontem os elementos da narrativa e digam como se sentiram ao ouvir a história. Algumas perguntas norteadoras podem ser: <ul style="list-style-type: none"> • Como essa história foi narrada: no presente ou no passado? • Você consegue identificar quem está contando a história? • Você se sentiu próximo de todos os personagens ou só de alguns deles? • Quais são as diferenças que você consegue notar entre as formas de contar a história 1, a história 2 e a história 3? 		

Para a próxima aula:

Envie por *e-mail* o anexo 11.2 - Ponto de vista: quem está contando a história? e peça que os estudantes o leiam até o próximo encontro, pois as informações serão utilizadas em aula, e façam um registro de suas percepções em seus diários. Disponibilize o anexo no *drive*/mural da turma e indique quais pontos eles devem levar em conta, como qual a importância do foco narrativo no texto ou como é possível identificar diferentes pontos de vista.

Anexos:

11.1 – Histórias com diferentes pontos de vista

11.2 – Ponto de vista: quem está contando a história?

SAIBA MAIS:



O Programa Conta pra Mim foi lançado em dezembro de 2019 pela Secretaria de Alfabetização e é disciplinado pela Portaria MEC nº 421, de 2020. Para ter acesso aos conteúdos, basta acessar o *link*: [Conta pra mim \(mec.gov.br\)](https://mim.mec.gov.br).

Minha história sob outro ponto de vista

Objetivos de aprendizagem:

Identificar o ponto de vista da narrativa escrita e fazer possíveis modificações.

Evidências de aprendizagem:

- Reescrita da narrativa produzida anteriormente, fazendo alterações do foco narrativo, mantendo a coerência e a coesão.

Prepare-se:

Traga as narrativas escritas nas aulas anteriores e que já passaram por uma primeira etapa de correção. Arrume a sala de forma que todos os estudantes consigam ver a projeção.

Duração:

1 aula (45 min)

Competências gerais da BNCC:

Competência geral 4: Comunicação – Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Competência geral 5: Cultura Digital – 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.

Competência geral 9: Empatia e Cooperação – Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

Competências de computação da BNCC:

Competência específica 6: Expressar e compartilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais, utilizando diferentes plataformas, ferramentas, linguagens e tecnologias da Computação de forma fluente, criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética.

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
10 min	Retomando a narrativa anterior	Retome os principais pontos do texto que foi lido como tarefa de casa, resgatando as características da narração em primeira, segunda e terceira pessoas. Entregue as redações que ficaram com você para os seus respectivos autores.	Se for possível, crie uma tabela no quadro ou em <i>slide</i> e peça que os estudantes ajudem a completar com os seguintes campos: foco narrativo (primeira, segunda ou terceira pessoa); características gramaticais (pronomes utilizados com frequência); intencionalidade narrativa (como influência na interpretação do texto).	MATERIAIS GERAIS <ul style="list-style-type: none"> • Quadro ou <i>slide</i> • Projetor • Computador
25 min	Experimentando novos pontos de vista	Projete para os estudantes o anexo 12.1 e peça-lhes que analisem o texto escrito por eles mesmos nas aulas anteriores. A reescrita deverá ser feita a partir da reflexão provocada pela leitura do anexo e pelos comentários dos colegas.		MATERIAIS GERAIS <ul style="list-style-type: none"> • Computador • Projetor PROJEÇÃO Anexo 12.1 – Ficha: decidindo o meu ponto de vista
10 min	Analisando o processo	Converse com o grupo sobre como foi esse processo de mudar a forma de narrar. Recolha as redações e explique que elas serão retomadas na aula seguinte.		

Para a próxima aula:

Peça que os estudantes tragam os anexos usados na aula 10 (10.1 – Modelo de Análise Crítica da Narrativa e 10.2 – Leitura Complementar: O que é uma boa revisão, de Carol Machado), avisando-os de que a aula 11 será usada para uma nova revisão do texto que está sendo construído.

Anexos:

12.1 – Ficha: decidindo o meu ponto de vista

SAIBA MAIS:



Nessa aula, tratamos um pouco sobre foco narrativo e ponto de vista. Sob a perspectiva da educação midiática, conhecer sobre ponto de vista e como ele é usado como recurso narrativo é importante para que seja possível identificar notícias falaciosas ou falsas. Para enriquecer essa discussão, sugerimos a leitura de um artigo que traz ideias importantes sobre o assunto:

MANDELLI, M.; SANTANA, J. O que o transplante do Faustão nos ensina sobre fato e opinião? *Instituto Palavra Aberta*. 31 ago. 2023.

Disponível em: <https://educamidia.org.br/o-que-o-transplante-do-faustao-nos-ensina-sobre-fato-e-opinioao>. Acesso em: 6 fev. 2024.



Desenvolvendo o olhar crítico: o apoio e a reescrita – Parte 2

Objetivos de aprendizagem:

Praticar o olhar técnico e crítico para a narrativa dos pares, cooperando com os colegas em seu processo criativo, analisando criticamente o seu trabalho e dos outros e reelaborando o texto a partir de *feedback* dos pares.

Evidências de aprendizagem:

- Análise crítica do próprio trabalho e do trabalho dos colegas, de forma empática e respeitosa, reelaborando o próprio texto a partir de *feedback* dos pares e definindo qual a versão mais adequada à sua intenção narrativa.

Prepare-se:

Traga as narrativas escritas nas aulas anteriores e que já passaram por uma primeira etapa de correção. Arrume a sala de forma que todos os estudantes trabalhem em pares.

Duração:

1 aula (45 min)

Competências gerais da BNCC:

Competência geral 4: Comunicação – Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Competência geral 5: Cultura Digital – 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.

Competência geral 9: Empatia e Cooperação – Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

Competências de computação da BNCC:

Competência específica 6: Expressar e compartilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais, utilizando diferentes plataformas, ferramentas, linguagens e tecnologias da Computação de forma fluente, criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética.

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
5 min	Retomando a narrativa anterior	Este encontro será parecido com o da aula 10. Para isso, divida os estudantes em pares e entregue as narrativas da aula anterior, junto com uma cópia do anexo 10.1 – Modelo de Análise Crítica da Narrativa . Peça que os pares troquem as redações (escritas sob o novo ponto de vista), de modo que cada estudante fique com a narrativa do seu par.	Relembre sempre que o processo de escrita é contínuo e que um mesmo texto pode passar por diversas revisões.	IMPRESSÃO: <ul style="list-style-type: none"> Anexo 10.1 – Modelo de análise crítica da narrativa
5 min	Entendendo como comentar	Assim como no encontro 10, reforce a importância do respeito e explique que a crítica passa por aspectos técnicos, e não apenas pelo gosto pessoal. Também destaque que o comentário trata de questões do texto, e não do seu autor. Logo, os comentários não precisam ser entendidos como críticas pessoais. Oriente com clareza de que os estudantes não deverão fazer qualquer rasura no texto do seu par; todas as anotações deverão ser realizadas na folha do anexo. Na sequência dessas orientações, os estudantes podem começar a fazer os comentários sobre a versão escrita na aula anterior.		EQUIPAMENTOS: <ul style="list-style-type: none"> Computador e projetor Impressão: <ul style="list-style-type: none"> Anexo 10.1 – Modelo de análise crítica da narrativa
15 min	Sendo crítico literário	Reserve este momento da aula para que os estudantes preencham o modelo de análise crítica da narrativa e leiam para os colegas. Enquanto isso, transite pela sala para ver se alguém tem dúvida. Passe o grampeador pelos estudantes e peça que eles grampeiem a ficha às redações, de modo que você tenha acesso a todo o material depois.		MATERIAIS: <ul style="list-style-type: none"> Grampeador

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
20 min	Versão final	Para concluir a aula, fale para os estudantes escolherem a versão que querem que você considere para a avaliação. Os estudantes podem trabalhar em uma das duas versões de que gostem mais ou redigir uma terceira versão a partir do retorno dos colegas.		MATERIAIS: <ul style="list-style-type: none">Folhas avulsas

Anexos:

10.1 – [Modelo de análise crítica da narrativa](#) (retomar o documento da aula 10)

Definindo o projeto de veiculação da narrativa

Objetivos de aprendizagem:

Pesquisar e compartilhar os resultados da pesquisa sobre as diversas formas de publicar uma narrativa.

Evidências de aprendizagem:

- Pesquisa e mural socializando as diferentes formas de publicação de narrativas digitais com uso de diferentes linguagens.

Prepare-se:

Deixe os materiais criativos (canetinhas, cola, *post-its* etc.) em uma mesa ou uma área de uso comum para todos os grupos. Havendo laboratórios multimídias nas escolas, a aula pode ocorrer nesse espaço. Não havendo, os estudantes podem ser convidados a trazer seus dispositivos pessoais para auxiliar na pesquisa. Caso perceba que há maturidade da turma para realizar a pesquisa de forma antecipada, sugira que os estudantes pesquisem os tópicos da aula em casa e tragam as informações para discussão e socialização em sala.

Duração:

2 aulas (90 min)

Competências gerais da BNCC:

Competência geral 2: *Pensamento Científico, Crítico e Criativo* – Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

Competência geral 4: *Comunicação* – Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Competência geral 5: *Cultura Digital* – 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.

Competências de computação da BNCC:

Competência específica 6: Expressar e compartilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais, utilizando diferentes plataformas, ferramentas, linguagens e tecnologias da Computação de forma fluente, criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética.

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
15 min	Se organizando em grupos	<p>Diga aos estudantes que eles receberão o retorno sobre os textos no encontro 16 e, nas próximas duas aulas, o foco será encontrar meios de fazer com que as narrativas criadas cheguem ao público escolhido por eles.</p> <p>Divida os estudantes em seis grupos. Veja os temas abaixo. Se a sua turma for grande, você pode usar cada uma das subcategorias entre parênteses como tema de um grupo, reajustando depois o tempo destinado às apresentações.</p> <p>Cada grupo deverá pesquisar como criar e publicar narrativas nos seguintes formatos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Imagem (fotografia digital, fotomontagem, ilustração); 2. Texto (autopublicação em <i>e-book</i> e livro físico, revistas digitais, fanzine); 3. Dramaturgia; 4. Vídeo (animação, documentário, curta-metragem); 5. Áudio (<i>podcast</i>, música); 6. <i>Sites e blogs</i>. 	<p>Desta vez, você pode usar como critério para decidir a organização dos estudantes, desde que os grupos fiquem equilibrados, as duas alternativas abaixo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aprofundar habilidades que aprimorem a comunicação dos estudantes. 2. Desenvolver habilidades que eles ainda não têm. <p>Para isso, resgate o que foi conversado no encontro 7 sobre como se comunicar melhor.</p>	
30 min	Pesquisando	<p>Explique que o produto desta aula será a montagem de um mural coletivo e criativo sobre todas essas formas de publicação. Assim, é importante que os estudantes pesquisem sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plataformas gratuitas <i>versus</i> custos; • <i>Softwares</i> (programas) necessários; • Equipamentos (<i>hardwares</i>) necessários; • Etapas de produção; • Tempo médio de produção; • Profissionais envolvidos; • Alcance <i>versus</i> público-alvo; • Qualquer outro detalhe que eles considerem relevante. 	<p>Ocorrendo ou não no laboratório, na aula é importante indicar que o grupo deve ter alguém que será responsável por relatar os resultados da pesquisa e um estudante que irá redigir os resultados da pesquisa. Pode ser mais de um estudante. Caso você tenha adotado a proposta de Sala de Aula Invertida, aproveite esse momento para analisar os resultados trazidos pelos grupos, refletir sobre possíveis lacunas e orientar a etapa de construção do mural.</p>	<p>EQUIPAMENTOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computadores com acesso à internet <p>MATERIAIS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Papéis, canetinhas e materiais criativos disponíveis na escola (revistas para recorte, cola, tesoura etc.)

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
10 min	Finalizando o processo	<p>Oriente os estudantes a finalizarem suas pesquisas. Você pode seguir dois caminhos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedir que os estudantes montem o mural por completo e depois apresentem os resultados da pesquisa; • Pedir que a montagem seja feita ao longo das apresentações. 	<p>Caso a aula esteja acontecendo no Laboratório, os murais podem ser feitos em formato digital e socializados no <i>drive</i>. Um modelo interessante de socialização dos resultados da pesquisa é o infográfico, que pode ser construído no aplicativo Canva.</p>	<p>APROFUNDAMENTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • O anexo 14.1 – Informações complementares traz uma relação com diversos aplicativos, sites informativos e tutoriais. Pode ser socializado com a turma como referência para pesquisa.
30 min	Apresentando os resultados	<p>Cada um dos cinco grupos terá até cinco minutos para se apresentar.</p> <p>Como mediador/a, mostre quais são os pontos de interseção entre as diversas formas de publicação: roteiro para vídeos, animações e <i>podcasts</i>, por exemplo. Busque também guiar os estudantes para o que seja possível fazer no tempo, ambiente e recursos financeiros que vocês têm, tendo em vista o projeto final, que será elaborado para a culminância.</p>	<p>Lembre os estudantes de que essa etapa vai ajudar na definição do produto que será apresentado ao final das aulas, por isso é importante que eles reconheçam as possibilidades de cada linguagem.</p>	<p>EQUIPAMENTOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computadores com acesso à internet <p>MATERIAIS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Papéis, canetinhas e materiais criativos disponíveis na escola (revistas para recorte, cola, tesoura etc.)
5 min	Pensando os próximos passos	<p>Explique para os estudantes que, a partir das próximas aulas, vocês trabalharão em dois projetos: em uma primeira etapa, veiculação da narrativa – a ser apresentada na culminância (aulas 16 a 22); e, na segunda etapa, organização e realização da mostra – culminância propriamente dita –, em que a veiculação da narrativa acontecerá (aulas 23 a 29).</p>	<p>A partir das próximas aulas, os estudantes embarcam na etapa de produção do projeto. Caso ache importante, tire alguns minutos para sintetizar o que já foi construído até então em matéria de conhecimento teórico e mobilize-os a registrarem o que ficou de aprendizado até essa etapa em seus diários de bordo.</p>	

Anexos:

14.1 – Informações Complementares

SAIBA MAIS:



O Canva é um aplicativo voltado para criação de *designs*. A versão gratuita permite criação e acesso a recursos limitados, mas a versão edu, disponível para professores e estudantes, pode ser usada com mais acesso a recursos e possibilidade de criação colaborativa. Para ter acesso a tutoriais e cursos do aplicativo, visite o site:

DESIGN SCHOOL. Escola de Design - Aprenda Design com o Canva. Canva, 2024. Disponível em: <https://www.canva.com/designschool/>. Acesso em: 25 jan. 2024.

O que fazer com a minha narrativa?

Objetivos de aprendizagem:

Relacionar as histórias criadas pelos integrantes das duplas ou dos grupos, estabelecendo uma forma adequada de veiculação da narrativa e planejando a sua execução.

Evidências de aprendizagem:

- Planejamento inicial de execução e veiculação da narrativa criada nos encontros anteriores.

Prepare-se:

Identifique, após a correção das versões entregues pelos estudantes, pontos positivos e negativos nas escritas em comum. Isso pode ser identificado com um *slide* ou no quadro, apontando possíveis melhorias linguísticas, estruturais e semânticas.

Avalie a possibilidade de realizar essa proposta em duas aulas seguidas, de forma interdisciplinar ou utilizando a proposta de Sala de Aula Invertida. Como essa etapa é voltada para a produção da mostra, a realização de forma interdisciplinar pode ser uma oportunidade importante para integração do projeto com outras disciplinas.

Analise o [anexo 16.1 – Guia de planejamento do projeto de veiculação da narrativa](#) e verifique se é preciso fazer ajustes de acordo com o perfil da turma.

Duração:

2 aulas (90 min)

Competências gerais da BNCC:

Competência geral 2: *Pensamento Científico, Crítico e Criativo* – Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

Competência geral 4: *Comunicação* – Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Competência geral 9: *Empatia e Cooperação* – Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

Competências de computação da BNCC:

Competência específica 6: Expressar e compartilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais, utilizando diferentes plataformas, ferramentas, linguagens e tecnologias da Computação de forma fluente, criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética.

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
10 min	Recebendo <i>feedback</i>	<p>Este é o momento de iniciar o planejamento do projeto final de apresentação das narrativas.</p> <p>Antes disso, devolva as duas versões dos textos com o seu retorno para os estudantes.</p> <p>Fale que agora eles trabalharão na transformação dessas narrativas em um produto, ou seja, uma exposição fotográfica, peça de teatro, vídeo, <i>podcast</i>, livro etc.</p> <p>É importante dizer a eles que as aulas 21 e 22 serão destinadas ao processo de qualificação do projeto que eles começarão a planejar nesta aula.</p> <p>Explique ainda que a qualificação é uma etapa importante, presente não só nesta disciplina, mas também na vida acadêmica. Ajude-os a fazê-los perceber esta disciplina como um preparo para essa vivência futura.</p>	<p>Se você observou algum ponto em comum entre a maior parte dos trabalhos, seja ponto de melhoria/atenção, seja aspecto a ser elogiado, converse com o grupo sobre isso.</p> <p>Explique que, nesses encontros de qualificação, eles farão uma apresentação para você, em que mostrarão o que foi planejado e já feito, com o objetivo de correção de rota. Se você quiser, a apresentação pode acontecer também para o restante da turma e professores convidados.</p> <p>Nessas aulas, eles receberão orientações de como aprimorar seus projetos.</p>	<p>EQUIPAMENTOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computador, projetor e quadro

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
35 min	Dividindo-se em grupos e começando os trabalhos	<p>Como próximo passo, sugerimos que você divida os estudantes em duplas ou pequenos grupos, de, no máximo, quatro pessoas.</p> <p>Eles trabalharão juntos na elaboração da veiculação da narrativa. Você pode pensar em alguns critérios de divisão:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Com quais meios de veiculação os estudantes têm mais afinidade? Quem quer produzir livros, vídeo, <i>podcast</i> etc? • Duplas de estudantes que deram <i>feedback</i> uns aos outros nas aulas anteriores. • Misturar perfis e habilidades importantes para todos os projetos: estudantes criativos, organizados, líderes etc. <p>Quando os estudantes estiverem divididos, entregue uma cópia do anexo 16.1 para cada grupo, de modo que eles consigam começar os trabalhos.</p>	<p>Lembre os estudantes de que, nessa etapa, eles irão planejar duas coisas: a montagem da narrativa com uso de alguma linguagem digital e a veiculação do texto. Por isso, é importante que eles identifiquem previamente os recursos de que dispõem e as habilidades que serão necessárias para execução dessas duas tarefas.</p> <p>Enquanto os estudantes se organizam, caminhe pela sala para tirar as dúvidas de cada um.</p> <p>Se possível, converse com grupo a grupo e ajude-os a analisar o plano elaborado, para ver se ele é de fato viável no tempo e com os recursos disponíveis. Existem recursos digitais que podem ser usados para que os estudantes organizem seus projetos. Caso tenha acesso a internet e dispositivos, sugerimos este tutorial: TRELLO: Como usar e organizar seus projetos. Tutorial Passo a Passo. Canal Me Ensina, 2017. Youtube. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Tmq6TUz5Sis. Acesso em: 06 fev. 2024.</p>	<p>IMPRESSÃO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anexo 16.1- Guia de planejamento do projeto de veiculação da narrativa
45 min	Planejando e executando	<p>Deixe que o encontro 17 seja uma continuação do anterior. Quem tiver concluído o seu planejamento já pode começar a execução das tarefas.</p> <p>Coloque-se à disposição tanto presencialmente quanto de modo remoto (por <i>e-mail</i>, por exemplo) para orientar os estudantes.</p> <p>Caso tenha optado por aula dupla ou interdisciplinar, basta orientar os estudantes sobre o tempo de que eles dispõem para finalizar o planejamento.</p> <p>No formato de Sala de Aula Invertida, garanta que os estudantes irão finalizar o preenchimento do guia até a próxima aula, deixando claro que essa será mais uma etapa avaliativa do processo de aprendizado.</p>	<p>Uma sugestão é, em caso de disponibilidade, oferecer horários para Mentoria com os grupos, disponibilizando horários curtos de consulta com os grupos para que eles finalizem o planejamento.</p>	<p>IMPRESSÃO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anexo 16.1- Guia de planejamento do projeto de veiculação da narrativa

Anexos:

16.1 – Guia de planejamento do projeto de veiculação da narrativa

SAIBA MAIS:



Nessa etapa, estudantes e corpo docente estão planejando a execução de um projeto. Você sabe a importância do planejamento, inclusive para a formulação de pensamento criativo? Recomendamos a leitura do artigo a seguir, em que a professora Lilian Bacich aponta a relação entre planejamento e neurociência.

BACICH, L. Planejamento e Neurociência, qual a relação? *Inovação na educação*, 6 ago. 2022. Disponível em: <https://lilianbacich.com/2022/08/06/planejamento-e-neurociencia-qual-a-relacao/>. Acesso em: 6 fev. 2024.

Dando vida à minha narrativa

Objetivos de aprendizagem:

Desenvolver o produto que será apresentado à comunidade escolar na culminância.

Evidências de aprendizagem:

- Criação e veiculação de narrativas digitais de acordo com o planejamento desenvolvido nas aulas 16 e 17.

Prepare-se:

Identifique se todos os grupos preencheram devidamente o planejamento. Ele será uma ferramenta importante para acompanhar a execução das narrativas. Avalie a possibilidade de realizar essa proposta em três aulas, de forma interdisciplinar ou solicitando que os grupos realizem algumas produções em casa e/ou outros espaços e horários. Como essa etapa é voltada para a realização do que foi planejado pelas equipes, a realização de forma remota pode ser importante para as etapas de gravação – que podem exigir espaços externos, edição e produção, quando a escolha dos estudantes for a produção de vídeo ou *podcast*, por exemplo.

Os estudantes desenvolverão os produtos que serão apresentados na culminância, então é importante que, a cada início de aula, caso sejam realizadas presencialmente, você lembre o tempo que eles terão para essa tarefa.

Duração:

3 aulas (135 min)

Competências gerais da BNCC:

Competência geral 2: *Pensamento Científico, Crítico e Criativo* – Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

Competência geral 4: *Comunicação* – Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Competência geral 9: *Empatia e Cooperação* – Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

Competências de computação da BNCC:

Competência específica 6: Expressar e compartilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais, utilizando diferentes plataformas, ferramentas, linguagens e tecnologias da Computação de forma fluente, criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética.

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
110 min	Dando vida à minha narrativa	Estudantes devem, reunidos em grupo, executar as etapas necessárias para a criação da narrativa, quando necessárias: produção, gravações, impressões, edição, finalização, ajustes, entre outras.	Como cada grupo terá uma necessidade diferente, é importante que você transite entre os estudantes para ver como está o andamento dos projetos. Faça isso em todas as aulas. Pergunte o quanto eles avançaram e o quanto falta. Dê sugestões e ajude a mediar possíveis conflitos de ideias.	EQUIPAMENTOS: <ul style="list-style-type: none"> Caso a escola possua Laboratório de Mídias, a etapa de edição pode ser agendada para acontecer nesse espaço. Recursos multimídia (computadores, <i>tablets</i>, celulares, microfones, tripés etc.) podem ser necessários.
25 min	Organizando a qualificação	Organize como será a qualificação dos estudantes. Verifique: <ol style="list-style-type: none"> Ordem de apresentação dos grupos. Você pode fazer um sorteio ou definir outro critério; Tempo de apresentação; Critérios que todos os grupos devem abordar, como as informações do cabeçalho da ficha de planejamento, por exemplo; Quem assistirá à qualificação; Materiais necessários para a apresentação (computador, projetor etc.). <p>É bom ter em mente que cada grupo deverá ter um tempo de apresentação e um tempo para uma breve sessão de perguntas e respostas. Você deve considerar a soma desses dois momentos ao calcular quanto tempo cada grupo terá.</p>	Uma rubrica de avaliação específica para o momento da comunicação oral na qualificação pode ser feita e compartilhada com os estudantes. Para apoiar os estudantes nas habilidades de comunicação, sugerimos uma trilha de vídeos sobre o tema, que estão disponíveis no YouTube: Série Melhore sua Comunicação - Na Prática e Exame. Na Prática, 2019. <i>Youtube</i> . Disponível em: https://www.youtube.com/playlist?list=PLxemPb5ZJovNfOb7wOlycuOpZU8giZAc_ Acesso em: 06 fev. 2024.	

Para a próxima aula:

Lembre que os próximos dois encontros servirão para a qualificação do projeto, ou seja, será um momento de visualização, análise de possíveis melhorias e alterações e ajustes finais. Prepare os estudantes para esse momento.

SAIBA MAIS:



Neste webinar, Lilian Bacich e Leandro Holanda apontam estratégias de avaliação e explicam como as rubricas podem ajudar no processo de avaliação formativa:

BACICH, L.; HOLANDA, L. *Avaliação: estratégias para ambientes virtuais*. Tríade Educacional, 2021. Youtube. Disponível em: <https://youtu.be/VOKiSc7U05o>. Acesso em: 29 jan. 2024.

Qualificação do projeto

Objetivos de aprendizagem:

Desenvolver o produto que será apresentado à comunidade escolar na culminância, avaliando possibilidades de melhoria e ajustes de acordo com *feedback* trazido pelos pares e por professores.

Evidências de aprendizagem:

- Registros de sugestões e alterações, exercendo de forma ativa a escuta e o acolhimento a possíveis críticas.

Prepare-se:

Conforme as linguagens escolhidas pelos estudantes, escolha um local adequado para esse momento, que pode ser auditório, Laboratório de Mídias ou outra sala em que seja possível a audição e a análise das narrativas.

Leia o roteiro disponível no [anexo 21.1 – Para o/a professor/a: sugestão de perguntas para conduzir a qualificação](#), que pode ser utilizado na íntegra ou adaptado de acordo com o perfil das produções desenvolvidas pelos estudantes e da turma.

Caso tenha optado por atividade interdisciplinar, convide os demais professores e professoras envolvidos no projeto para participarem desse momento.

Duração:

2 aulas (90 min)

Competências gerais da BNCC:

Competência geral 2: *Pensamento Científico, Crítico e Criativo* – Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

Competência geral 4: *Comunicação* – Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Competência geral 5: *Cultura Digital* – 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.

Competências de computação da BNCC:

Competência específica 6: Expressar e compartilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais, utilizando diferentes plataformas, ferramentas, linguagens e tecnologias da Computação de forma fluente, criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética.

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
75 min	Apresentações dos estudantes	Conforme os combinados feitos na aula anterior, inicie a apresentação dos estudantes.	Sempre que for necessário, lembre os estudantes de que esse é um momento de análise prévia. Oriente-os sobre a emissão e o acolhimento respeitoso às críticas e opiniões dos pares e dos professores presentes.	EQUIPAMENTOS: <ul style="list-style-type: none"> Computador, projetor, caixa de som e demais recursos multimídia necessários de acordo com as produções feitas pelos estudantes. APROFUNDAMENTO: <ul style="list-style-type: none"> Anexo 21.1 – Sugestão de perguntas para conduzir a qualificação
15 min	Próximos passos	Explique para os estudantes que eles terão mais um encontro presencial (aula 23) para trabalhar no produto de veiculação da narrativa. Depois disso, eles poderão continuar os trabalhos na construção da narrativa como tarefa de casa. A partir da aula 24, os estudantes passarão a organizar o evento para o compartilhamento dos projetos com a comunidade escolar.		

Para a próxima aula:

Lembre que o próximo encontro servirá para ajustes do projeto, ou seja, será um momento de adequação, alterações e ajustes finais. Prepare os estudantes para esse momento.

Anexos:

21.1 – Para o/a professor/a: sugestão de perguntas para conduzir a qualificação

Aprimorando o projeto

Objetivos de aprendizagem:

Analisar e aprimorar o produto que será apresentado à comunidade escolar na culminância.

Evidências de aprendizagem:

- Narrativas digitais em diversas linguagens midiáticas ajustadas conforme *feedback* de professores e pares.

Prepare-se:

Identifique se todos os grupos finalizaram as narrativas, conforme devolutivas feitas em sala nas aulas anteriores. Esta etapa é voltada para a finalização das narrativas, por isso a realização pode ser feita no Laboratório de Mídias, caso haja um na escola. Esta aula encerra o ciclo de produção das narrativas, por isso pode ser aproveitada como momento de avaliação. A avaliação por rubricas, sugerida nas aulas 18 a 20, pode ser retomada aqui como forma de finalização desta etapa.

Duração:

1 aula (45 min)

Competências gerais da BNCC:

Competência geral 4: Comunicação – Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Competência geral 5: Cultura Digital – 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.

Competência geral 9: Empatia e Cooperação – Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

Competências de computação da BNCC:

Competência específica 6: Expressar e compartilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais, utilizando diferentes plataformas, ferramentas, linguagens e tecnologias da Computação de forma fluente, criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética.

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
5 min	Retomada	Esta aula seguirá a mesma dinâmica das aulas 18, 19 e 20, servindo para que os estudantes analisem e aprimorem os produtos que serão apresentados na culminância. Retome os aspectos principais de cada aula, fazendo uma recuperação dos elementos-chave do trabalho realizado.		
30 min	Dando vida à minha narrativa	Como cada grupo terá uma necessidade diferente, é importante que você transite entre os estudantes para ver como está o andamento dos projetos. Pergunte sobre as principais mudanças e o quanto falta para os estudantes concluírem os projetos. Dê sugestões e ajude a mediar possíveis conflitos de ideias. Peça que os estudantes registrem em seus diários essas experiências de revisão de suas narrativas.	Se desejar, apresente para a turma o vídeo sugerido a seguir e promova um espaço de diálogo sobre a importância de recebermos <i>feedback</i> em nossas produções: AUSTIN'S BUTTERFLY: Models, Critique, and Descriptive Feedback. Produção de EL Education. Youtube, 2016. Disponível em: https://youtu.be/E_6PskE3zfQ?si=dDOI4EIfhY5wb6xK . Acesso em: 2 fev. 2024.	
10 min	Avaliando o processo	Reserve esse tempo para avaliar junto com os estudantes o processo de criação e veiculação das narrativas até aqui. A rubrica de avaliação pode ser usada, assim como o formulário de autoavaliação.	A autoavaliação é um recurso importante para os estudantes, pois permite que eles reflitam de forma autônoma a respeito das suas ações ao longo do processo formativo.	

SAIBA MAIS:



Conheça formas de aplicar a autoavaliação de forma eficaz com os estudantes. Leia o artigo sugerido e considere ideias para esse momento da aula!

BIBIANO, B. Autoavaliação: como ajudar seus alunos nesse processo. *Nova Escola*, 6 mar. 2018. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/432/autoavaliacao-como-ajudar-seus-alunos-nesse-processo>. Acesso em: 7 fev. 2024.

Culminância: planejando a mostra Narrativas Digitais

Objetivos de aprendizagem:

Analisar e aprimorar o produto que será apresentado à comunidade escolar na culminância.

Evidências de aprendizagem:

- Divisão de comissões de organização da mostra;
- Planejamento, por comissões, da organização da mostra.

Prepare-se:

Organize a sala em formato de U de modo que todos possam inicialmente ver o Mapa de Planejamento, que pode ser feito no quadro, em uma cartolina, em *flip charts* (bloco de cavalete) ou projetando a tela do computador.

Esse momento pode ser realizado de forma interdisciplinar, seguindo a proposta de realização de um projeto que envolva toda a escola.

As propostas podem acontecer em duas aulas ou algumas das ações podem ser realizadas como tarefa de casa pela turma, disponibilizando previamente o [anexo 24.1](#) para os estudantes no *drive*/mural virtual da turma. É importante garantir que, ao final dessas duas aulas, todos os estudantes estejam cientes de seus papéis na organização da mostra e fazendo parte de, pelo menos, uma comissão de organização e execução.

Duração:

2 aulas (90 min)

Competências gerais da BNCC:

Competência geral 2: *Pensamento Científico, Crítico e Criativo* – Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

Competência geral 4: *Comunicação* – Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Competência geral 5: *Cultura Digital* – 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.

Competências de computação da BNCC:

Competência específica 6: Expressar e compartilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais, utilizando diferentes plataformas, ferramentas, linguagens e tecnologias da Computação de forma fluente, criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética.

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
30 min	Tempestade de ideias	<p>Chegou o momento de planejar o evento de culminância. Os estudantes devem pensar em como será a mostra, considerando o máximo de detalhes possível:</p> <p>A mostra ocupará todo o ambiente escolar ou só uma parte dele?</p> <p>Como será feita a sinalização do espaço?</p> <ul style="list-style-type: none"> • A mostra contará com alguma estratégia virtual (transmissão ao vivo, por exemplo)? • Haverá comes e bebes? • Quem serão os responsáveis por funções que não têm relação com o projeto (recepcionar as pessoas e encaminhá-las aos locais certos, ser mestre de cerimônia, cuidar de iluminação, som etc.)? • Como será feita a divulgação do evento (panfleto, boca a boca, redes sociais, uma <i>hashtag</i> específica, QR Code etc.)? • Como vocês conseguirão avaliar o sucesso do evento (quantidade de participantes, livro de recados, questionário de participação etc.)? • Vocês convidarão pessoas de fora para participar? Se sim, é necessário comprar algum presente de participação? • Farão alguma lembrancinha para os visitantes? <p>De acordo com o que vocês forem decidindo fazer, anote (ou eleja um estudante para anotar) todas as respostas dadas pelo grupo na cartolina ou no <i>flip chart</i>, com o objetivo de tornar visível para toda a turma o mapeamento das ações, necessidades e expectativas para a mostra. Depois, fixe essas anotações com fita adesiva em algum lugar visível, para que vocês possam acompanhar essas ideias conforme forem organizando a mostra.</p>	<p>Realize esse momento no espaço que for mais adequado em sua escola: Laboratório de Mídias, Sala de Aula, Auditório... Nessa etapa, os estudantes precisam ser estimulados a apresentar suas ideias a respeito da mostra. Estimule-os a pensar na importância da socialização de resultados como etapa importante para o processo de construção do conhecimento, entendendo que a mostra não deve ser apenas um evento lúdico, mas uma atividade de socialização dos aprendizados construídos ao longo do ano.</p>	<p>MATERIAIS GERAIS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quadro • Cartolina • <i>Flip chart</i> (bloco para cavalete) • Caneta para quadro • Fita adesiva • Computador • Projetor

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
15 min	Dividindo as responsabilidades	<p>Agora que o mapa da mostra está feito, crie comissões para planejar como ela sairá do papel. Algumas dessas comissões podem ser:</p> <p>Espaço físico: pessoas encarregadas de conversar com os responsáveis, fazer a sinalização para os convidados, organizar o espaço destinado para cada projeto etc.;</p> <p>Comunicação prévia: convites, contato com a mídia local (jornal do bairro, blogueiros, bibliotecas etc.);</p> <p>Registro no dia: fotografia e filmagem do evento, <i>livestreams</i>, fotos dos trabalhos prontos, registro dos grupos/equipes, entrevistas dos convidados e visitantes;</p> <p>Tecnologia: música ambiente, microfone, iluminação;</p> <p>Comes e bebes: contato com fornecedores de alimentação (cantina, pais de estudantes, comércio local, entre outros).</p> <p>Oriente os estudantes que façam parte da comissão que tenha mais relação com as suas habilidades.</p> <p>Solicite que eles já pensem em formas de realizar essas tarefas e que tragam ideias para o planejamento que será feito na próxima aula.</p>	<p>Ao lado, temos apenas algumas sugestões de comissões que podem ser necessárias para realização da mostra. Essas comissões podem mudar conforme o desenho do evento a ser realizado pelos estudantes. Indique que pode ser interessante que cada comissão tenha uma pessoa coordenadora para relatar o que está sendo feito e dialogar com as outras comissões.</p>	
25 min	Planejando a prática	<p>Peça que os estudantes se organizem em suas comissões e lhes entregue uma cópia do anexo 24.1.</p> <p>Indique que se organizem de acordo com as ações estabelecidas na aula anterior (deixe a cartolina/ <i>flip chart</i> visível) e diga que eles apresentarão os resultados de seus planejamentos no fim da aula, com o objetivo de verificar se as ações de todas as comissões estão alinhadas.</p> <p>Enquanto eles elaboram o planejamento, passe de grupo em grupo para ver se precisam de ajuda.</p>	<p>Caso não seja possível realizar a proposta no tempo disponível, essa orientação pode acontecer de forma remota, compartilhando o anexo 24.1 no <i>drive</i> ou no mural da turma. Se for dessa forma, estabeleça um prazo para que o Guia de planejamento do projeto da Mostra Digital esteja preenchido antes da aula seguinte.</p>	<p>PROJEÇÃO OU IMPRESSÃO</p> <ul style="list-style-type: none"> Anexo 24.1 – Guia de planejamento do projeto da Mostra Digital

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
20 min	Alinhando o planejamento	Peça que cada comissão apresente o seu planejamento e alinhe o que for preciso com toda a turma.	Caso esse momento tenha ocorrido de forma remota, estabeleça um prazo para que esse planejamento tenha sido apresentado/ enviado. Faça os ajustes e alinhamentos necessários e devolva a tempo do encontro seguinte.	

Anexos:

24.1 – Guia de planejamento do projeto da Mostra Digital

SAIBA MAIS:



Ao longo das aulas, sugerimos diversas ferramentas e aplicativos para utilização durante a execução de projetos. Nessa matéria da revista especializada em educação Nova Escola, além de alguns já citados, há outras sugestões que podem enriquecer o momento de elaboração e execução da ABP. Acompanhe o artigo:

PAIVA, T. Guia de recursos digitais para desenvolver propostas de ABP. *Nova Escola*, 4 jun. 2020. Disponível em: <https://box.novaescola.org.br/etapa/3/educacao-fundamental-2/caixa/122/como-trabalhar-com-projetos-durante-a-quarentena/conteudo/19309>. Acesso em: 7 fev. 2024.

Culminância: preparando a mostra Narrativas Digitais

Objetivos de aprendizagem:

Preparar materiais, espaços físicos e digitais, e tudo o que envolve o evento para a realização da mostra.

Evidências de aprendizagem:

- Execução do planejamento definido pelas comissões para realização da mostra. Acompanhamento da participação e empenho dos estudantes em suas respectivas comissões de organização.

Prepare-se:

Esses dois encontros podem ocorrer de forma remota. Nesse intervalo de tempo, as comissões devem executar o que foi planejado por cada uma delas, conforme o que foi indicado no Guia de Planejamento elaborado nas aulas anteriores. Nos encontros presenciais, verifique se as comissões precisam ser reorganizadas, se etapas já foram concluídas e os estudantes que podem auxiliar em outras comissões, por exemplo.

Duração:

2 aulas (90 min)

Competências gerais da BNCC:

Competência geral 4: Comunicação – Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Competência geral 5: Cultura Digital – 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.

Competência geral 9: Empatia e Cooperação – Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

Competências de computação da BNCC:

Competência específica 6: Expressar e partilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais, utilizando diferentes plataformas, ferramentas, linguagens e tecnologias da Computação de forma fluente, criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética.

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
5 min	Recapitulando	É importante lembrar com os estudantes o que foi discutido e checar se eles têm alguma dúvida sobre o que e como deve ser feito até a realização da mostra.		
65 min	Planejamento em prática	Direcione as comissões para as tarefas práticas. Se alguma delas tiver terminado os seus trabalhos, redistribua as tarefas, de modo que todos se ajudem. Em paralelo, certifique-se de que todos os grupos/duplas finalizaram os últimos detalhes dos projetos, de acordo com o que foi apontado na qualificação e na aula seguinte à qualificação.	Existem aplicativos de gestão de projetos gratuitos que podem otimizar essa etapa, caso a escola e os estudantes disponham de recursos digitais. Um exemplo é o Trello: TRELLO: Como Usar e Organizar Seus Projetos Tutorial Passo a Passo. Produção de Me Ensina. <i>Youtube</i> , 2019. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Tmq6TUz5Sis . Acesso em: 2 fev. 2024.	
20 min	Acertando os detalhes	Use o fim da aula 27 para acertar os detalhes finais. Verifique: Ainda falta algum material? Há algum problema para ser resolvido até o momento da mostra? Todos os estudantes entenderam quais serão as suas funções no evento? Todos sabem os horários de chegada e saída da mostra? Participarão ao longo de toda a mostra ou só de um período? Vão organizar uma escala de trabalho?	Se achar necessário, elabore um breve manual sobre como os estudantes devem se organizar durante a mostra e disponibilize no mural/ <i>drive</i> da turma, no formato de texto ou de vídeo, por exemplo.	

Culminância: realizando a mostra Narrativas Digitais

Objetivos de aprendizagem:

Executar o planejamento de um evento cultural, vivenciando o compartilhamento da produção de uma narrativa digital, acompanhando o público em contato com as diversas narrativas produzidas pela turma, além de compartilhar suas experiências na disciplina.

Evidências de aprendizagem:

- Participação ativa na realização da mostra de Narrativas Digitais, compartilhando suas experiências.

Prepare-se:

Essa etapa vai ser realizada em local e horário definidos no planejamento. Dessa forma, o momento prévio é de verificação do planejamento, ajustes e apoio aos estudantes.

Duração:

2 aulas (90 min)

Competências gerais da BNCC:

Competência geral 4: Comunicação – Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Competência geral 5: Cultura Digital – 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.

Competência geral 9: Empatia e Cooperação – Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

Competências de computação da BNCC:

Competência específica 6: Expressar e compartilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais, utilizando diferentes plataformas, ferramentas, linguagens e tecnologias da Computação de forma fluente, criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética.

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
10 min	Preparação para a mostra	Encontre-se com os estudantes e transmita uma palavra de apoio e confiança. Aproveite para se certificar de que todo o planejamento está caminhando conforme o esperado. Verifique se todos os estudantes estão presentes. Faça ajustes, caso necessário.	Nesse momento que antecede a mostra, é sempre importante lembrar aos estudantes que todas as etapas do processo são relevantes, mas que essa é a socialização coletiva do que foi feito pela turma.	
80 min	Apresentação	Incentive os estudantes a explicar os seus trabalhos para os visitantes. Como orientador/a, circule nos espaços e observe de que forma os estudantes estão compartilhando os trabalhos. Dê o apoio necessário ao longo das apresentações de cada dupla/grupo.	Registre com fotos, vídeos e anotações esse momento, a fim de socializar o processo com os estudantes e as redes sociais da escola, caso tenha.	

Para a próxima aula:

Muitos estudantes acreditam que o momento de culminância do projeto é o seu encerramento. Frise que, após o evento, ainda há uma etapa muito importante para esse percurso, que acontecerá nos encontros subsequentes!

Avaliação da mostra e dos projetos apresentados

Objetivos de aprendizagem:

Organizar o que foi produzido na mostra de modo a fazer um retrospecto do que foi o evento, avaliando os impactos da mostra para a comunidade escolar e se autoavaliando quanto a realização das atividades propostas.

Evidências de aprendizagem:

- Organização de um espaço virtual, como um *site* ou plataforma, onde os participantes possam acessar e revisar o conteúdo produzido.
- *Feedback* positivo da comunidade escolar sobre a acessibilidade e clareza na apresentação do material.
- Participação em sessões de *feedback*, discutindo coletivamente sobre o que funcionou bem e o que poderia ser melhorado na atividade.

Prepare-se:

Prepare a sala em formato de U para que todos possam conversar e se ver no primeiro bloco da aula. Caso tenha feito registros em foto e vídeo, organize *slides* ou imagens que possam ser projetadas durante o encontro. Se quiser, traga recortes de depoimentos de participantes da mostra para acolher os estudantes em sala.

Duração:

2 aulas (90 min)

Competências gerais da BNCC:

Competência geral 2: *Pensamento Científico, Crítico e Criativo* – Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.

Competência geral 5: *Cultura Digital* – 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.

Competência geral 9: *Empatia e Cooperação* – Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

Competências de computação da BNCC:

Competência específica 6: Expressar e compartilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais, utilizando diferentes plataformas, ferramentas, linguagens e tecnologias da Computação de forma fluente, criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética.

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
15 min	Acolhimento	<p>Use o primeiro bloco da aula para ouvir como foi a experiência de organizar e participar do evento. Algumas perguntas norteadoras podem ser utilizadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A mostra foi coerente com o que foi planejado? Foi melhor ou pior? • Como você se sentiu ao ver o evento acontecer? • Quais foram os retornos que os visitantes deram? • Houve algum momento marcante ou emocionante? Qual? • O que vocês fariam de diferente? 	<p>Sugerimos começar a atividade apresentando <i>slides</i> ou fotos do evento, a fim de retomar as memórias pessoais e afetivas do encontro e conectar com as reflexões sobre os conhecimentos construídos no processo.</p>	<p>MATERIAIS GERAIS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computador • Projetor

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
75 min	Organizando os materiais	<p>Peça que os estudantes se reúnam nas suas comissões (ou, se achar melhor, redistribua-os em pequenos grupos) e solicite que organizem o material coletado na mostra – fotos, vídeos, depoimentos, dados (quantidade de visitantes, de interações etc.) – e decidam o que fazer com essas informações. Alguns caminhos são:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborar um relatório de acertos e erros, com dicas para o próximo grupo que for participar da disciplina; • Publicar fotos e vídeos nas redes sociais; • Escrever e enviar uma mensagem de agradecimento aos convidados; • Fazer um relatório para a administração/gestão da escola; • Escrever uma reportagem de como foi o evento e enviá-la para algum órgão de imprensa local etc. <p>Assim como aconteceu ao longo das aulas, caminhe entre os grupos para tirar dúvidas e ajudá-los a realizar a tarefa no tempo previsto. Ao final das produções, os grupos poderão apresentá-las para a turma e disponibilizá-las no mural virtual ou <i>drive</i> da turma.</p>	<p>Caso sua escola possua, realize essa aula no Laboratório de Mídias ou disponibilize equipamentos para que os estudantes realizem a etapa de registros/relatórios. Os estudantes poderão construir seus materiais em formato digital, usando o Canva ou o Padlet, por exemplo.</p> <p>Acesse o tutorial a seguir para saber como criar um mural digital no Padlet: PADLET: como criar um mural virtual colaborativo. <i>Triáde Educacional</i>, 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=tfAXW8pW2vc&t=4s. Acesso em: 20 jan. 2024.</p> <p>CANVA. Página inicial, 2024. Disponível em: https://www.canva.com/. Acesso em: 26 jan. 2024.</p>	<p>MATERIAIS GERAIS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computador e/ou dispositivos com acesso à internet

Para a próxima aula:

Peça que os estudantes retomem os seus Diários de Bordo e façam nele, também, registros de como se sentiram realizando a mostra.

Avaliação das aulas

Objetivos de aprendizagem:

Analisar a trajetória pessoal ao longo das aulas, avaliando a própria curva de aprendizagem e estabelecendo planos para o futuro.

Evidências de aprendizagem:

- Participação em sessões de *feedback*, discutindo coletivamente sobre o que funcionou bem e o que poderia ser melhorado na atividade;
- Ficha de autoavaliação ([anexo 32.1](#)).

Prepare-se:

Escolha registros dos encontros para ilustrar a aula. Pode ser fotos, trechos dos textos produzidos, registros do planejamento. Imprima ou disponibilize o *link* para a ficha de autoavaliação, [anexo 32.1](#), para ser distribuída aos estudantes.

Duração:

1 aula (45 min)

Competências gerais da BNCC:

Competência geral 4: Comunicação – Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.

Competência geral 5: Cultura Digital – 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.

Competência geral 9: Empatia e Cooperação – Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.

Competências de computação da BNCC:

Competência específica 6: Expressar e compartilhar informações, ideias, sentimentos e soluções computacionais, utilizando diferentes plataformas, ferramentas, linguagens e tecnologias da Computação de forma fluente, criativa, crítica, significativa, reflexiva e ética.

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
20 min	O grupo como narrativa	<p>Inicie a aula fazendo um breve retrospecto para resgatar as etapas que a disciplina teve. Nesse sentido, escolha fotos dos momentos-chave e projete-as para os estudantes, repassando os principais aprendizados. Aproveite este momento para valorizar o desenvolvimento de cada estudante. Não foque só a produção em si, mas também as habilidades: aquele estudante tímido que conseguiu falar em público, aquele que sempre estava inseguro e tomou a liderança etc. Este é o momento de ressaltar todas as grandes descobertas, os novos conhecimentos adquiridos e a construção de vínculos tanto entre eles quanto com as pessoas que foram prestigiar a culminância.</p> <p>Abra espaço para os estudantes que queiram compartilhar suas experiências individuais na disciplina. Se julgar interessante, grave esta conversa para compartilhá-la com os estudantes que cursarão a disciplina no futuro.</p>	Se for possível, mostre registros de antes e depois, por exemplo: uma evolução dos textos. Exponha a evolução das narrativas a partir da ideia inicial até chegar ao produto final.	<p>MATERIAIS GERAIS</p> <ul style="list-style-type: none"> Fotos e vídeos das aulas Computador Projetor Gravador de áudio ou de vídeo (opcional)
15 min	Refletindo para seguir em frente	Peça que cada aluno preencha o anexo 32.1 . Para facilitar a análise dos dados, sugerimos que você coloque o anexo 32.1 em uma plataforma <i>on-line</i> , como Formulários Google ou JotForm, e habilite a opção dos estudantes para receberem uma cópia das suas respostas por <i>e-mail</i> . Dessa forma, eles poderão registrar o que você disser a respeito da autoavaliação.	Deixe claro que essa avaliação é parte do processo de reflexão individual e um modo formal de contribuir para a melhoria da disciplina para os próximos grupos. Peça-lhes que sejam sinceros.	<p>MATERIAIS GERAIS</p> <ul style="list-style-type: none"> Computadores ou dispositivos móveis com acesso à internet <p>IMPRESSÃO OU PROJEÇÃO</p> <ul style="list-style-type: none"> Anexo 32.1 – Ficha de autoavaliação

Duração	Momento	Descrição	Sugestão	Recursos
10 min	Até breve!	Apresente o <i>feedback</i> do processo em relação ao grupo, de modo a fazer o encerramento da disciplina. Se quiser, deixe as portas abertas para que eles continuem entrando em contato com você. Incentive-os a continuar usando o diário como forma de coletar experiências e partilhar novas histórias. Encoraje todos a continuar se colocando perante o mundo e que o fim da disciplina signifique apenas um até breve, porque vocês podem e devem continuar lendo, vendo e ouvindo as narrativas uns dos outros!		

Anexos:

32.1 - Ficha de autoavaliação

Cronograma de atividades

Instruções: professor/a, preencha o campo Data com as prováveis datas de realização das atividades para que os estudantes já tenham noção do que será tratado em cada uma delas. Se quiser, abra uma terceira coluna à direita, para fazer observações. Nela, os estudantes poderão anotar as demandas para o próximo encontro, por exemplo.

Cronograma de atividades	
Data:	Aula/Tema:
	Aula 1 - Qual é o meu ponto de vista sobre o mundo?
	Aula 2 - Registrando o meu mundo para criar universos
	Aula 3 - O que é importante para mim é o que me transforma
	Aula 4 - Você em foco
	Aula 5 - História da comunicação x comunicação pessoal
	Aula 6 - Quem conta um conto aumenta um ponto: elementos da narrativa e público-alvo
	Aula 7 - O que faz a minha história ser uma história?
	Aula 8 - Os perigos de uma história única
	Aula 9 - Escrevendo uma narrativa
	Aula 10 - Desenvolvendo o olhar crítico: o apoio e a reescrita - Parte 1
	Aula 11 - O ponto de vista é a vista de um ponto
	Aula 12 - Minha história sob outro ponto de vista
	Aula 13 - Desenvolvendo o olhar crítico: o apoio e a reescrita - Parte 2
	Aulas 14 e 15 - “Substituir o título das aulas 14 e 15 por “Definindo o projeto de veiculação da narrativa””
	Aulas 16 e 17 - O que fazer com a minha narrativa

Anexo 1.1

Cronograma de atividades

Data:	Aula/Tema:
	Aulas 18, 19 e 20 - Dando vida à minha narrativa
	Aulas 21 e 22 - Qualificação do projeto
	Aula 23 - Aprimorando o projeto
	Aulas 24 e 25 - Culminância: planejando a mostra Narrativas Digitais
	Aulas 26 e 27 - Culminância: preparando a mostra Narrativas Digitais
	Aulas 28 e 29 - Culminância: realizando a mostra Narrativas Digitais
	Aulas 30 e 31 - Avaliação da mostra e dos projetos apresentados
	Aula 32 - Avaliação das aulas

Citações sobre criatividade

Instruções: professor/a, abaixo há uma pequena lista com citações sobre criatividade. Você pode usar todas ou escolher as suas preferidas. Caso queira, pode acrescentar outras citações que conheça sobre o tema. Sugerimos também que você formate cada frase como for melhor para apresentá-la aos estudantes. Use este material para decorar a sala de aula e continuar a inspirá-los ao longo da eletiva.

“Nosso ponto de vista é nossa assinatura.” Will Gompertz

“Um aprendiz se torna um mestre aprendendo com quem veio antes e evoluindo para assumir problemas novos e mais complexos.” Will Gompertz

“A criatividade é uma energia que acompanha de perto a raça humana desde os tempos imemoriais. É uma energia acessível a todos, um processo físico que envolve o corpo inteiro, da cabeça aos pés. Ela se alimenta da troca entre nosso autoconhecimento e nossa capacidade de olhar de verdade para o outro.”

Bia Lombardi

“Quando vivemos uma vida criativa, aprendemos a nos conectar verdadeiramente com outros seres humanos, identificando as necessidades comuns a todos nós. Ninguém é criativo sozinho.”

Bia Lombardi

“Observe pessoas usando o computador. Elas ficam tão paradas, tão imóveis. Não é preciso um estudo científico (e há vários deles) para dizer que sentar em frente a um computador o dia inteiro está matando você, e matando seu trabalho. Precisamos nos mover, para sentir que estamos fazendo algo com nossos corpos, não só com nossas cabeças. Trabalho que vem só da mente não é nada bom. Observe um grande músico numa apresentação. Observe um grande líder numa palestra. Você entenderá o que eu quero dizer.”

Austin Kleon

“A procrastinação é a forma mais comum de manifestação da resistência, porque esta é a forma mais fácil de racionalizá-la. Nós não dizemos para nós mesmos: ‘Eu nunca vou escrever uma sinfonia’. No lugar disso, nós falamos: ‘Eu vou escrever uma sinfonia, mas eu vou escrevê-la amanhã.’”

Steven Pressfield

“Existe algo mais importante que a lógica: a imaginação. Se a ideia é boa, jogue a lógica pela janela.” Alfred Hitchcock

“Um livro deve ser o machado que quebra o mar gelado em nós.” Franz Kafka

“Para viver uma vida criativa, temos de perder o medo de estar errados.” Joseph Chilton Pierce

“Poetas imaturos imitam; poetas maduros roubam; poetas ruins desfiguram o que pegam e poetas bons transformam em algo melhor, ou pelo menos diferente. O bom poeta amalgama o seu furto a um conjunto sensível que é único, completamente diferente daquele de onde foi removido.”

T. S. Eliot

Um pouco sobre fotografia documental

“A **fotografia documental** é um gênero da fotografia que trabalha no registro cultural ou artístico de um momento, em oposição à publicidade ou ao jornalismo. É o ramo mais pessoal da fotografia contemporânea. (...)

A fotografia documental contemporânea preserva algumas características da estrutura clássica do documentarismo, consolidada nos anos 1930, a qual chamamos de modelo paradigmático dos anos 1930. Esse modelo começou a tomar forma ainda no século XIX, com os primeiros documentaristas, como o escocês John Thomson (1837-1921), o dinamarquês Jacob Riis (1849-1914), a americana Margaret Sanger (1879-1966) e o alemão Heinrich Zille (1858-1929), que se dedicaram, de forma intensa, à fotografia de cunho social. Nos anos 1930, auge do modelo, os fotodocumentaristas procuravam se estabelecer sob o tripé: verdade, objetividade e credibilidade, embora saibamos que tal intenção nunca pôde ser alcançada.”

Trecho do verbete eletrônico extraído de Wikipédia, 2020

Fotografia documental. Wikipédia, 20 ago. 2020. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Fotografia_documental. Acesso em: 02 fev. 2024.

Exemplos de livros em forma de diário

O DIÁRIO DE ANNE FRANK

Domingo, 14 de junho de 1942

Na sexta-feira, 12 de junho, acordei às seis horas. Pudera! Era dia do meu aniversário. É claro que eu não tinha permissão para levantar àquela hora, e por isso tive de refrear a minha curiosidade até as quinze para as sete. Aí então não aguentei mais e corri até a sala de jantar, onde recebi as mais calorosas saudações de Moortie (a gata).

Logo depois das sete fui dar bom-dia à mamãe e ao papai, e, depois, corri à sala de estar para desembulhar meus presentes. O primeiro que me saudou foi você, possivelmente o melhor de todos. Sobre a mesa havia também um ramo de rosas, uma planta e algumas petúncias; durante o dia chegaram outros.

Ganhei uma porção de coisas de mamãe e papai e fui devidamente presenteada por vários amigos. Entre outras coisas, deram-me um jogo de salão chamado Câmara Escura, muitos doces, chocolates, um quebra-cabeça, um broche, os Contos e lendas dos Países Baixos, de Joseph Cohen, Daisy e suas férias nas montanhas (um livro espetacular) e algum dinheiro. Agora posso comprar Os mitos da Grécia e Roma – que legal! Lies veio então apanhar-me para irmos à escola. No recreio, distribuí biscoitinhos doces para todo mundo, e então tivemos de voltar às aulas. Agora tenho que parar. Até logo. Acho que seremos grandes amigas.

Livro *O Diário de Anne Frank*, por Anne Frank.

Exemplos de livros em forma de diário

Quarto de despejo: o diário de uma favelada

Por Carolina Maria de Jesus [...]

Os relatos são tristes e cruelmente reais. As frases curtas, impactantes, e a linguagem real e cheia de vida, transformam a leitura de suas memórias em algo vívido e perturbador. É inevitável que o leitor – contando com um mínimo de empatia – sentirá o peso da vida naquele lugar, as angústias da fome e a esperança – e falta dela – de Carolina levar uma vida mais digna junto aos seus filhos. O título Quarto de Despejo é uma alusão à metáfora que a autora utiliza em algumas oportunidades para expressar a posição da favela e de seus moradores em relação à cidade:

As oito e meia da noite eu já estava na favela respirando o odor dos excrementos que mescla com barro podre. Quando estou na cidade tenho a impressão que estou na sala de visita com seus lustres de cristais, seus tapetes de viludos, almofadas de sitim. E quanto estou na favela tenho a impressão que sou um objeto fora de uso, digno de estar num quarto de despejo (p. 33).

Quando eu vou na cidade tenho a impressão que estou no paraíso. Acho sublime ver aquelas mulheres e crianças tão bem vestidas. Tão diferentes da favela. As casas com seus vasos de flores e cores variadas. Aquelas paisagens há de encantar os olhos dos visitantes de São Paulo, que ignoram que a cidade mais afamada da América do Sul está enferma. Com as suas úlceras. As favelas (p. 76).

O motor do livro é a indignação. A situação de pobreza e marginalização não é nunca naturalizada, a autora manifesta seus desgostos, sua indignação, reclama de seu sofrimento e sonha com mudanças pessoais e também com mudanças na esfera política que façam a situação coletiva prosperar. [...]

Um dos aspectos que mais marcam a dor vívida da autora e o incômodo que a leitura causa é a fome que, além de Carolina, também é personagem principal do livro. As palavras pão, água, café, ao lado da própria fome, repetem-se em quase todos os dias do diário. A luta contra a fome – sua e de seus filhos – é constante e conduz toda a vida de Carolina no período do diário.

Que efeito surpreendente faz a comida no nosso organismo! Eu que antes de comer via o céu, as árvores, as aves tudo amarelo, depois que comi, tudo normalizou aos meus olhos.

A comida no estômago é como combustível nas máquinas. Passei a trabalhar mais depressa. Meu corpo deixou de pesar. [...] Eu tinha a impressão que eu deslizava no espaço. Comecei a sorrir como se eu estivesse presenciando um lindo espetáculo. E haverá espetáculo

mais lindo do que ter o que comer? Parece que eu estava comendo pela primeira vez na minha vida (p. 36).

É quatro horas. Eu já fiz almoço – hoje foi almoço. Tinha arroz, feijão e reponho e linguiça. Quando eu faço quatro pratos penso que sou alguém. Quando vejo meus filhos comendo arroz e feijão, o alimento que não está no alcance do favelado, fico sorrindo atôa. Como se eu estivesse assistindo um espetáculo deslumbrante (p. 44).

E assim no dia 13 de maio de 1958 eu lutava contra a escravatura atual – a fome! (p. 27).

JESUS, C. M. de. Quarto de despejo: diário de uma favelada.

Algumas imagens



Caminho para a praia: PATTERSON, Joshua. [Sem legenda]. Gulf Breeze, Estados Unidos. [S. d.]. Disponível em: <https://unsplash.com/photos/N6y7e4lTijg>. Acesso em: 2 fev. 2024.



Floresta: RAMOS, Isai. [Sem legenda]. Hilo, Estados Unidos. [S. d.]. Disponível em: https://unsplash.com/photos/2Woicgqv_U4. Acesso em: 2 fev. 2024.



Periferia de SP: ALVESD, Danilo. Foto tirada na região do Grajaú. São Paulo - SP. [S. d.]. Disponível em: https://unsplash.com/photos/RZIA_V9DhvE. Acesso em: 2 fev. 2024.

Sugestões de imagens e músicas

Sugestões de imagens

Caminho para a praia: PATTERSON, Joshua. [Sem legenda]. Gulf Breeze, Estados Unidos. [S. d.].
Disponível em: <https://unsplash.com/photos/N6y7e4lTijg>. Acesso em: 2 fev. 2024.

Floresta: RAMOS, Isai. [Sem legenda]. Hilo, Estados Unidos. [S. d.].
Disponível em: https://unsplash.com/photos/2Woicgqv_U4. Acesso em: 2 fev. 2024.

Trilhos na floresta: STORY, Derek. Morning hike in Connecticut. Naugatuck State Forest, Estados Unidos. [S. d.].
Disponível em: <https://unsplash.com/photos/Kd7Fdg337Qk>. Acesso em: 2 fev. 2024.

Periferia de SP: ALVESD, Danilo. Foto tirada na região do Grajaú. São Paulo - SP. [S. d.].
Disponível em: https://unsplash.com/photos/RZIA_V9DhvE. Acesso em: 2 fev. 2024.

Portas abertas em Santa Catarina: FELIPE, Matheus Campos. Old man stayed there just for a while. Lajes – SC. [S. d.].
Disponível em: <https://unsplash.com/photos/VuxUrD1lDik>. Acesso em: 2 fev. 2024.

Dunas maranhenses: AZAIS, Baptiste. [Sem legenda]. Barreirinhas – MA. [S. d.].
Disponível em: <https://unsplash.com/photos/ZBLhrOduLns>. Acesso em: 2 fev. 2024.

Sugestões de músicas

Bach: BRILLIANT CLASSICS. J. S. Bach: The violin concertos. [S. d.]. (1h19min50s).
Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_ioc6sdgugo. Acesso em: 2 fev. 2024.

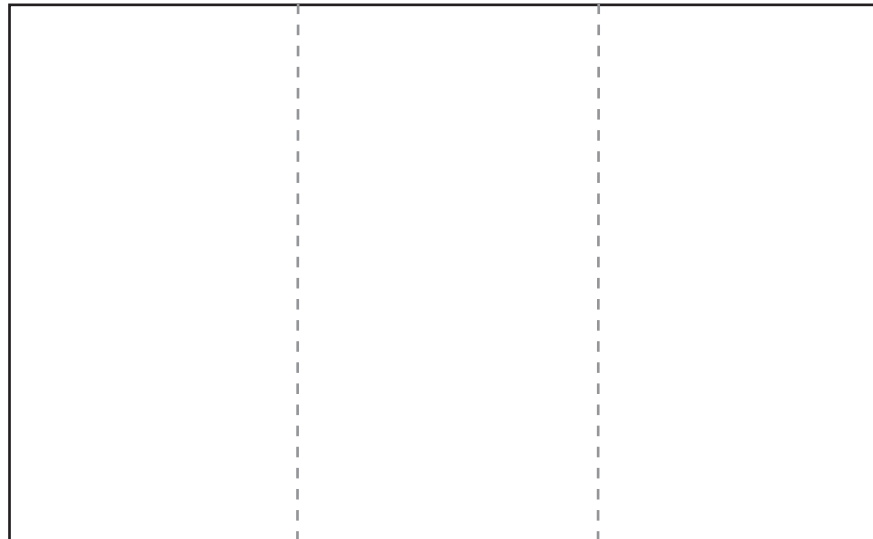
Tango: THEARIELROT. Tango instrumental. [S. d.]. (3min10s).
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=iW71-sVyMzM>. Acesso em: 2 fev. 2024.

Salsa: THE RELAX GUYS. 4 hours of salsa instrumental. [S. d.]. (3h59min59s).
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wFGTOVcfcFk>. Acesso em: 2 fev. 2024.

Mapeamento

Criação da tarjeta:

Dobre a folha de sulfite em três partes, conforme indicado abaixo:



Depois, corte na marcação, de modo a obter três tarjetas aproximadamente do mesmo tamanho. Faça isso com quantas folhas forem necessárias.

Sugestão de mapa de colagem:

	Pré-história	Cinema mudo	Arquitetura	Moda	Rádio e TV	Jornais e revistas	Internet
Contexto histórico							
Características							
Tecnologias utilizadas							

O texto fala: as vozes dos personagens

Professor/a, sugerimos que você envie a leitura complementar por e-mail no intervalo entre as aulas 7 e 8. Explique que, apesar de ser um texto voltado a personagens de ficção, é interessante considerar alguns desses aspectos e informações, mesmo quando apresentamos uma pessoa na não ficção. No fim do texto, há um pequeno exercício de escrita. Os estudantes podem respondê-lo e enviar suas respostas para você por *e-mail* ou trocá-las entre eles. Se eles lhe enviarem, dê o retorno também por *e-mail*.

O texto fala: as vozes dos personagens

Por Ayumi Teruya, do Projeto Escrita Criativa

Não é segredo para ninguém que cada autor tem uma escrita diferente: palavras que costuma repetir, manias e outros toques que o fazem único. Porém, uma das grandes perguntas que todo escritor tem, seja no início ou durante a carreira, é: “Como tornar o meu personagem mais real?”

Não existe uma resposta única, muito menos uma fórmula secreta para o sucesso, mas existem alguns detalhes que devem ser levados em consideração, um deles é entender a voz do seu personagem.

Assim como cada escritor tem a sua própria maneira de escrever e falar, isso acontece também com os personagens que criamos. A fala de um personagem de 70 anos não será a mesma que a de um de 10, por isso é muito importante entender mais sobre a história de cada um deles: país de origem, elementos culturais ou a etnia, idade, gostos, personalidade...

Antes de explorar esses aspectos e aprender a criar um personagem verossímil, temos que entender a diferença entre língua e linguagem tomada por Barthes no seu discurso “Aula Inaugural”, de 1977. Um primeiro ponto para deixar claro é que existe um poder por trás de cada língua que, muitas vezes, não observamos porque já estamos acostumados a usá-la. Barthes diz que a linguagem é uma legislação e a língua é o seu código.

Podemos então entender que todo ser humano, seja de qualquer nacionalidade, possui linguagem. Nós somos seres que se comunicam por natureza, como podemos observar com a teoria do linguista Noam Chomsky que, em resumo, afirma que já nascemos com a linguagem, não a aprendemos, além de que possuímos uma Gramática Universal.

A partir disso, entendemos que a língua representa as variantes dentro dessa “legislação”, são os diferentes “códigos” que usamos para comunicar. Cada um de nós pode escolher como quer comunicar algo, porém cada código impõe um limite. A língua é, dentro de tudo, opressiva. Isso significa que, uma vez que escolhemos dizer algo de determinada forma, estamos excluindo tudo aquilo que não dissemos e isso é uma escolha pessoal que pode revelar muito de uma pessoa.

Barthes dá um exemplo com o uso do masculino e feminino e do uso dos pronomes (tu para informal e vós para formal). No caso, sou obrigada a dizer “a” flor e não “o” flor, em português não existe – oficialmente – uma estrutura neutra como em outras línguas, um caso seria no inglês (it), mas isso se dá também em alemão e em francês. Outro exemplo são as palavras que escolhemos usar, eu posso dizer “bolacha” e não “biscoito”, a escolha de uma implica a exclusão da outra palavra, além de demonstrar, com uma simples palavra, um possível lugar de origem da pessoa.

Também podemos entender que não existem dois discursos iguais, cada um escolhe um modo de dizer a mesma coisa de acordo com a sua própria língua. Podemos pensar a partir da psicologia quando Lacan fala de *alíngua* (*lalangue*), uma língua própria do sujeito que contém aquilo que pode ser dito e o que não. Cada palavra é entendida e tomada de maneira diferente de acordo com a experiência, traumas e outros fatores que influenciam na vida da pessoa.

Agora você já sabe a diferença entre língua e linguagem, e que cada pessoa se expressa de uma maneira diferente através do poder do discurso. Como aplicar isso na narrativa e nos diálogos? Voltando aos pontos citados anteriormente, é muito importante conhecer a história do personagem para compreender como as variações linguísticas o afeta. O autor tem que saber de onde essa pessoa veio, como ela é, o que ela gosta e como isso influencia no seu próprio vocabulário – mesmo que o escritor não vá fornecer todas as informações aos seus leitores.

País de origem

O português de Portugal não é o mesmo utilizado no Brasil e muito menos o utilizado em Moçambique. A mesma coisa acontece dentro de um país tão grande como o Brasil: um gaúcho fala diferente de um paraense, que se difere do paulista, do baiano, do mato-grossense e do pernambucano. Cada lugar possui a sua variação, por isso é muito importante deixar isso claro. Ao definir, você já sabe qual é o repertório de palavras que estará disponível para esse personagem.

Elementos culturais + etnia

Imaginamos que o seu personagem nasceu no Brasil. De qual estado ele é? Além de ser brasileiro, existe alguma influência cultural dos seus antepassados?

Cada região do nosso país é rica em diversidade. Isso significa que um personagem que nasceu no Norte do país não usará o mesmo vocabulário que uma pessoa do Sul. Outra coisa é a descendência desse personagem, seus avós podem ter sido japoneses, então dentro do seu vocabulário podem existir palavras da cultura ou elementos que não estão tão presentes no discurso de uma família com descendência alemã.

Se um personagem refere-se à sua avó como “nona”, não precisamos nem escrever que possui descendência italiana, esse detalhe, que resume toda uma árvore genealógica, estará resumido a uma palavra, algo que o leitor captará pelas entrelinhas do texto.

Outra maneira de demonstrar a relação do personagem com determinada cultura também é a falta desse vocabulário. Por exemplo, um personagem nordestino que se muda para São Paulo e se recusa a utilizar palavras que usou sua vida inteira, poderia apresentar um conflito e diferentes motivos

para essa recusa (como mudar a maneira de falar por preconceito por parte das pessoas que o rodeiam).

Idade

A idade do personagem influencia muito nas referências que ele usa, nas palavras que escolhe e nos temas que conversa. Você não verá uma personagem de 10 anos conversando sobre como foi difícil terminar a faculdade e encontrar um lugar para colocar silicone, da mesma forma que você não encontrará uma adulta dizendo que adora ir para a escolinha brincar com massinha (a menos que essas sejam as intenções do livro, uma ficção, outra realidade...). Você só deve ter muito cuidado para não exagerar nos estereótipos, por isso é importante ler e reler o texto, muitas vezes em voz alta, para ter certeza de que consegue imaginar uma pessoa real dizendo aquilo. Vale lembrar que muitos vocabulários se atualizam e ninguém fica para sempre cristalizado em uma lista de palavras específica, se você é um *millennial*, tenho certeza que passou da expressão “boy magia” para a palavra “crush”.

Gostos

Os gostos determinam os assuntos das conversas dos seus personagens e através deles você também pode determinar o quanto eles sabem sobre um determinado assunto. Todos nós temos gostos diferentes e isso também influencia a maneira como falamos sobre determinadas coisas.

Uma pessoa viciada em chocolate pode comentar curiosidades que demonstrem isso. Um personagem que gosta de viajar pode falar sobre aventuras e apresentar-se como alguém curioso. Em uma mesma atividade podemos observar o grau de conhecimento, é diferente dizer “eu fiz o *copywrite* daquele post” e “eu escrevi uma descrição para o post”. Também é muito diferente dizer “eu sou médico” e “eu estudei medicina”, no primeiro caso podemos inferir que o personagem atua como médico, já o outro deixa uma dúvida, porque ele pode ter estudado medicina, mas pode ter deixado a faculdade ou não exerce a profissão ainda.

Personalidade

Uma pessoa tímida não se expressará da mesma maneira que uma pessoa extrovertida, da mesma forma que uma pessoa mesquinha não tratará as pessoas da mesma forma que uma pessoa humilde.

As palavras que escolhemos e a maneira que descrevemos a forma de falar do personagem deve refletir a sua personalidade. Para personagens tímidos, as falas podem ser mais curtas, entrecortadas, com pausas e podemos utilizar indicações como: “falou baixo”, “murmurou”, “suspirou”; já para personagens extrovertidos, podemos usar frases mais longas, indicar agitação como em: “disse gargalhando alto”, “gritou para todo mundo ouvir”. Uma pessoa com baixa autoestima pode pedir desculpas constantemente, enquanto uma pessoa egocêntrica se refere a ela mesma todo o tempo.

Gênero

Se você se identifica com o gênero masculino, feminino ou não binário, estudos comprovam que existe uma tendência a se expressar de maneira

diferente. As pessoas que se identificam com o gênero feminino, por exemplo, podem utilizar um vocabulário mais relacionado às emoções e às palavras no diminutivo, além de costumar dizer mais para explicar determinado assunto, entre outros aspectos. Já o gênero masculino pode se expressar de maneira mais inflexível, sendo mais direto na hora de falar, e não demonstrar tanta emotividade em seu discurso. É importante destacar que existe um amplo corpus de vocabulário tanto dentro do universo binário quanto do LGBTQ+ que pode sofrer variações e que representa a realidade de cada um desses gêneros. Sendo assim, é importante destacar que, dependendo de como a pessoa se identifica, ela pode ter um conjunto de vocabulário específico relacionado a essa identificação, a um certo padrão social e estereótipo cultural expressos em diferentes intensidades. Do mesmo modo, a pessoa pode se reconhecer com um determinado gênero e romper com a forma esperada desse gênero se expressar – seja esta ruptura consciente ou não.

São todos esses pequenos detalhes que fazem com que o seu personagem seja mais verossímil, tanto nos diálogos quanto na narrativa em primeira pessoa, ou nas descrições realizadas em terceira pessoa. A escolha de cada palavra, a forma que eles montam as frases e a maneira como eles dizem isso, podem indicar muito sobre as suas características, desde o lugar de onde nasceu até o grau de educação que chegou. Partindo sempre da ideia do “*show, don’t tell*”, é preferível demonstrar através da narrativa, das descrições, dos diálogos e dos detalhes do que resumir em uma frase “ele era...”, “ela é...”.

Uma atividade curtinha para que você possa praticar essa análise através de uma frase e possa aplicar nas suas histórias:

– A partir do trecho abaixo, escreva tudo o que você pode inferir/imaginar sobre esse personagem. Exemplo:

- a. – Estive toda a noite corrigindo as atividades de português e as minhas costas doem. Bem que a minha *obachan* dizia que essa profissão era nobre, mas cansativa. O pior de tudo é que amanhã vamos fazer uma festa de despedida de um colega de trabalho e tenho que comprar biscoitos para levar.

Resposta: de acordo com a frase da personagem, podemos chegar à conclusão que ela é professora de português, pela palavra “*obachan*” sabemos que tem descendência japonesa, e que ela provavelmente pode viver no Rio porque usa “biscoito”.

Sua vez:

- b. – Não acredito que o Carlos me bloqueou no Tiktok! Juro para você que fiquei chocada com essa atitude dele, tenho certeza que foi porque ontem eu não quis ir com ele até o shopping comprar roupa. Aff, eu tenho coisas mais importantes para fazer, como jogar tênis aqui na quadra do condomínio com as minhas amigas.
- c. – Eu me sentia sufocada no meio de tanta gente naquela balada, tentava falar, mas a minha voz saía por um fio, as pessoas não notavam a minha presença, mas eu não me importava muito com isso. Vi um menino se aproximar e o meu coração acelerou automaticamente ao perceber quem era, o ar saiu dos meus pulmões e meus olhos arregalaram, eu não podia acreditar que ele queria falar comigo! Minhas bochechas coraram instantaneamente, ele me cumprimentou com um beijo em cada bochecha e me entregou um copo de plástico com refrigerante dentro.

TERUYA, A. O texto fala: as vozes dos personagens. *Projeto Escrita Criativa*. 14 out. 2020. Disponível em: <http://projetoescritacriativa.blogspot.com/2020/10/o-texto-fala-as-vozes-dos-personagens.html>. Acesso em: 2 fev. 2024.

Transcrição da palestra de Chimamanda Adichie

O perigo de uma história única

(Chimamanda N. Adichie) Tradução de Erika Rodrigues. Revisão por Haibara Idiomas

ADICHIE, C. N. *The danger of a single story*. TEDGlobal 2009. TED. [S. d.]. Disponível em: https://www.ted.com/talks/chimamanda_ngozi_adichie_the_danger_of_a_single_story/transcript. Acesso em: 2 fev. 2024.

00:09

Eu sou uma contadora de histórias e gostaria de contar a vocês algumas histórias pessoais sobre o que eu gosto de chamar “o perigo de uma história única.” Eu cresci num campus universitário no leste da Nigéria. Minha mãe diz que eu comecei a ler com 2 anos, mas eu acho que 4 é provavelmente mais próximo da verdade. Então, eu fui uma leitora precoce. E o que eu lia eram livros infantis britânicos e americanos.

00:36

Eu fui também uma escritora precoce. E quando comecei a escrever, por volta dos 7 anos, histórias com ilustrações em giz de cera, que minha pobre mãe era obrigada a ler, eu escrevia exatamente os tipos de histórias que eu lia. Todos os meus personagens eram brancos de olhos azuis. Eles brincavam na neve. Comiam maçãs. (Risos) E eles falavam muito sobre o tempo, em como era maravilhoso o sol ter aparecido. (Risos) Agora, apesar do fato que eu morava na Nigéria. Eu nunca havia estado fora da Nigéria. Nós não tínhamos neve, nós comíamos mangas. E nós nunca falávamos sobre o tempo porque não era necessário.

01:23

Meus personagens também bebiam muita cerveja de gengibre porque as personagens dos livros britânicos que eu lia bebiam cerveja de gengibre. Não importava que eu não tinha a mínima ideia do que era cerveja de gengibre. (Risos) E por muitos anos depois, eu desejei desesperadamente experimentar cerveja de gengibre. Mas isso é uma outra história.

01:41

A meu ver, o que isso demonstra é como nós somos impressionáveis e vulneráveis face a uma história, principalmente quando somos crianças. Porque tudo que eu havia lido eram livros nos quais as personagens eram estrangeiras, eu convenci-me de que os livros, por sua própria natureza, tinham que ter estrangeiros e tinham que ser sobre coisas com as quais eu não podia me identificar. Bem, as coisas mudaram quando eu descobri os livros africanos. Não havia muitos disponíveis e eles não eram tão fáceis de encontrar quanto os livros estrangeiros.

02:12

Mas devido a escritores como Chinua Achebe e Camara Laye, eu passei por uma mudança mental em minha percepção da literatura. Eu percebi que pessoas como eu, meninas com a pele da cor de chocolate, cujos cabelos crespos não poderiam formar rabos de cavalo, também podiam existir na literatura. Eu comecei a escrever sobre coisas que eu reconhecia.

02:33

Bem, eu amava aqueles livros americanos e britânicos que eu lia. Eles mexiam com a minha imaginação, me abriam novos mundos. Mas a consequência inesperada foi que eu não sabia que pessoas como eu podiam existir na literatura. Então o que a descoberta dos escritores africanos fez por mim foi: salvou-me de ter uma história única sobre o que os livros são.

02:56

Eu venho de uma família nigeriana convencional, de classe média. Meu pai era professor. Minha mãe, administradora. Então nós tínhamos, como era normal, empregada doméstica, que frequentemente vinha das aldeias rurais próximas. Então, quando eu fiz 8 anos, arranjamos um novo menino para a casa. Seu nome era Fide. A única coisa que minha mãe nos disse sobre ele foi que sua família era muito pobre. Minha mãe enviava inhames, arroz e nossas roupas usadas para sua família. E quando eu não comia tudo no jantar, minha mãe dizia: “Termine sua comida! Você não sabe que pessoas como a família de Fide não têm nada?” Então eu sentia uma enorme pena da família de Fide.

03:40

Então, um sábado, nós fomos visitar a sua aldeia e sua mãe nos mostrou um cesto com um padrão lindo, feito de ráfia seca por seu irmão. Eu fiquei atônita! Nunca havia pensado que alguém em sua família pudesse realmente criar alguma coisa. Tudo que eu tinha ouvido sobre eles era como eram pobres, assim havia se tornado impossível para mim vê-los como alguma coisa além de pobres. Sua pobreza era minha história única sobre eles.

04:10

Anos mais tarde, pensei nisso quando deixei a Nigéria para cursar universidade nos Estados Unidos. Eu tinha 19 anos. Minha colega de quarto americana ficou chocada comigo. Ela perguntou onde eu tinha aprendido a falar inglês tão bem e ficou confusa quando eu disse que, por acaso, a Nigéria tinha o inglês como sua língua oficial. Ela perguntou se podia ouvir o que ela chamou de minha “música tribal” e, conseqüentemente, ficou muito desapontada quando eu toquei minha fita da Mariah Carey. (Risos) Ela presumiu que eu não sabia como usar um fogão.

04:47

O que me impressionou foi que ela sentiu pena de mim antes mesmo de ter me visto. Sua posição- padrão para comigo, como uma africana, era um tipo de arrogância bem-intencionada, piedade. Minha colega de quarto tinha uma história única sobre a África. Uma história única de catástrofe. Nessa história única não havia possibilidade de os africanos serem iguais a ela, de jeito nenhum. Nenhuma possibilidade de sentimentos mais complexos do que piedade. Nenhuma possibilidade de uma conexão como humanos iguais.

05:18

Eu devo dizer que antes de ir para os Estados Unidos, eu não me identificava, conscientemente, como uma africana. Mas nos EUA, sempre que o

tema África surgia, as pessoas recorriam a mim. Não importava que eu não sabia nada sobre lugares como a Namíbia. Mas eu acabei por abraçar essa nova identidade. E, de muitas maneiras, agora eu penso em mim mesma como uma africana. Entretanto, ainda fico um pouco irritada quando referem-se à África como um país. O exemplo mais recente foi meu maravilhoso voo dos Lagos 2 dias atrás, não fosse um anúncio de um voo da Virgin sobre o trabalho de caridade na “Índia, África e outros países”. (Risos)

05:53

Então, após ter passado vários anos nos EUA como uma africana, eu comecei a entender a reação de minha colega para comigo. Se eu não tivesse crescido na Nigéria e se tudo que eu conhecesse sobre a África viesse das imagens populares, eu também pensaria que a África era um lugar de lindas paisagens, lindos animais e pessoas incompreensíveis, lutando guerras sem sentido, morrendo de pobreza e AIDS, incapazes de falar por eles mesmos, e esperando serem salvos por um estrangeiro branco e gentil. Eu veria os africanos do mesmo jeito que eu, quando criança, havia visto a família de Fide.

06:32

Eu acho que essa história única da África vem da literatura ocidental. Então, aqui temos uma citação de um mercador londrino chamado John Lok, que navegou até o oeste da África em 1561 e manteve um fascinante relato de sua viagem. Após referir-se aos negros africanos como “bestas que não tem casas”, ele escreve: “Eles também são pessoas sem cabeças, que têm sua boca e olhos em seus seios”.

07:02

Eu rio toda vez que leio isso, e alguém deve admirar a imaginação de John Lok. Mas o que é importante sobre sua escrita é que ela representa o início de uma tradição de contar histórias africanas no Ocidente. Uma tradição da África subsaariana como um lugar negativo, de diferenças, de escuridão, de pessoas que, nas palavras do maravilhoso poeta, Rudyard Kipling, são “metade demônio, metade criança”.

07:29

E então eu comecei a perceber que minha colega de quarto americana deve ter, por toda sua vida, visto e ouvido diferentes versões de uma história única. Como um professor, que uma vez me disse que meu romance não era “autenticamente africano”. Bem, eu estava completamente disposta a afirmar que havia uma série de coisas erradas com o romance, que ele havia falhado em vários lugares. Mas eu nunca teria imaginado que ele havia falhado em alcançar alguma coisa chamada autenticidade africana. Na verdade, eu não sabia o que era “autenticidade africana”. O professor me disse que minhas personagens pareciam-se muito com ele, um homem educado de classe média. Minhas personagens dirigiam carros, elas não estavam famintas. Por isso elas não eram autenticamente africanas.

08:18

Mas eu devo rapidamente acrescentar que eu também sou culpada na questão da história única. Alguns anos atrás, eu visitei o México saindo dos EUA. O clima político nos EUA àquela época era tenso. E havia debates sobre imigração. E, como frequentemente acontece na América, imigração tornou-se sinônimo de mexicanos. Havia histórias infundáveis de mexicanos como pessoas que estavam espoliando o sistema de saúde, passando às escondidas pela fronteira, sendo presos na fronteira, esse tipo de coisa.

08:51

Eu me lembro de andar no meu primeiro dia por Guadalajara, vendo as pessoas indo trabalhar, enrolando tortilhas no supermercado, fumando, rindo. Eu me lembro que meu primeiro sentimento foi surpresa. E então eu fiquei oprimida pela vergonha. Eu percebi que havia estado tão imersa na cobertura da mídia sobre os mexicanos que eles haviam se tornado uma coisa em minha mente: o imigrante abjeto. Eu tinha assimilado a história única sobre os mexicanos e eu não podia estar mais envergonhada de mim mesma. Então, é assim que se cria uma história única: mostre um povo como uma coisa, como somente uma coisa, repetidamente, e será o que eles se tornarão.

09:35

É impossível falar sobre história única sem falar sobre poder. Há uma palavra, uma palavra da tribo Igbo, que eu lembro sempre que penso sobre as estruturas de poder do mundo, e a palavra é “nkali”. É um substantivo que livremente se traduz: “ser maior do que o outro”. Como nossos mundos econômico e político, histórias também são definidas pelo princípio do “nkali”. Como são contadas, quem as conta, quando e quantas histórias são contadas, tudo realmente depende do poder.

10:09

Poder é a habilidade de não só contar a história de uma outra pessoa, mas de fazê-la a história definitiva daquela pessoa. O poeta palestino Mourid Barghouti escreve que se você quer destituir uma pessoa, o jeito mais simples é contar sua história, e começar com “em segundo lugar”. Comece uma história com as flechas dos nativos americanos, e não com a chegada dos britânicos, e você tem uma história totalmente diferente. Comece a história com o fracasso do estado africano, e não com a criação colonial do estado africano, e você tem uma história totalmente diferente.

10:49

Recentemente, eu palestrei numa universidade onde um estudante disse-me que era uma vergonha que homens nigerianos fossem agressores físicos como o personagem do pai no meu romance. Eu disse a ele que havia terminado de ler um romance chamado “Psicopata Americano” – (Risos) – e que era uma grande pena que jovens americanos fossem assassinos em série. (Risos) (Aplausos) É óbvio que eu disse isso num leve ataque de irritação. (Risos)

11:27

Nunca havia me ocorrido pensar que só porque eu havia lido um romance no qual um personagem era um assassino em série, que isso era, de alguma forma, representativo de todos os americanos. E isso não é porque eu sou uma pessoa melhor do que aquele estudante, mas, devido ao poder cultural e econômico da América, eu tinha muitas histórias sobre a América. Eu havia lido Tyler, Updike, Steinbeck e Gaitskill. Eu não tinha uma história única sobre a América.

11:52

Quando eu soube, alguns anos atrás, que escritores deveriam ter tido infâncias realmente infelizes para ter sucesso, eu comecei a pensar sobre como eu poderia inventar coisas horríveis que meus pais teriam feito comigo. (Risos) Mas a verdade é que eu tive uma infância muito feliz, cheia de risos e amor, em uma família muito unida.

12:14

Mas também tive avós que morreram em campos de refugiados. Meu primo, Polle, morreu porque não teve assistência médica adequada. Um dos meus amigos mais próximos, Okoloma, morreu num acidente aéreo porque nossos caminhões de bombeiros não tinham água. Eu cresci sob governos militares repressivos que desvalorizavam a educação, então, por vezes, meus pais não recebiam seus salários. E então, ainda criança, eu vi a geleia desaparecer do café da manhã, depois a margarina desapareceu, depois o pão tornou-se muito caro, depois o leite ficou racionado. E, acima de tudo, um tipo de medo político normalizado invadiu nossas vidas.

12:55

Todas essas histórias fazem-me quem eu sou. Mas insistir somente nessas histórias negativas é superficializar minha experiência e negligenciar as muitas outras histórias que me formaram. A história única cria estereótipos. E o problema com estereótipos não é que eles sejam mentira, mas que eles sejam incompletos. Eles fazem uma história tornar-se a história única.

13:22

Claro, África é um continente repleto de catástrofes. Há as enormes, como as terríveis violações no Congo. E há as depressivas, como o fato de 5.000 pessoas candidatarem-se a uma vaga de emprego na Nigéria. Mas há outras histórias que não são sobre catástrofes. E é muito importante, é igualmente importante, falar sobre elas.

13:42

Eu sempre achei que era impossível relacionar-me adequadamente com um lugar ou uma pessoa sem relacionar-me com todas as histórias daquele lugar ou pessoa. A consequência de uma história única é essa: ela rouba das pessoas sua dignidade. Faz o reconhecimento de nossa humanidade compartilhada difícil. Enfatiza como nós somos diferentes ao invés de como somos semelhantes.

14:06

E se antes de minha viagem ao México eu tivesse acompanhado os debates sobre imigração de ambos os lados, dos Estados Unidos e do México? E se minha mãe nos tivesse contado que a família de Fide era pobre “e” trabalhadora? E se nós tivéssemos uma rede televisiva africana que transmitisse diversas histórias africanas para todo o mundo? O que o escritor nigeriano Chinua Achebe chama “um equilíbrio de histórias”.

14:31

E se minha colega de quarto soubesse do meu editor nigeriano, Mukta Bakaray, um homem notável que deixou seu trabalho em um banco para seguir seu sonho e começar uma editora? Bem, a sabedoria popular era que nigerianos não gostam de literatura. Ele discordava. Ele sentiu que pessoas que podiam ler, leriam, se a literatura se tornasse acessível e disponível para eles.

14:53

Logo após ele publicar meu primeiro romance, eu fui a uma estação de TV em Lagos para uma entrevista. E uma mulher que trabalhava lá como mensageira veio a mim e disse: “Eu realmente gostei do seu romance, mas não gostei do final. Agora você tem que escrever uma sequência, e isso é o que vai acontecer...”. (Risos) E continuou a me dizer o que escrever na sequência. Agora eu não estava apenas encantada, eu estava comovida.

Ali estava uma mulher, parte das massas comuns de nigerianos, que não se supunham ser leitores. Ela não tinha só lido o livro, mas ela havia se apossado dele e sentia-se no direito de me dizer o que escrever na sequência.

15:30

Agora, e se minha colega de quarto soubesse de minha amiga Fumi Onda, uma mulher destemida que apresenta um show de TV em Lagos, e que está determinada a contar as histórias que nós preferimos esquecer? E se minha colega de quarto soubesse sobre a cirurgia cardíaca que foi realizada no hospital de Lagos na semana passada? E se minha colega de quarto soubesse sobre a música nigeriana contemporânea? Pessoas talentosas cantando em inglês e Pidgin, e Igbo e Yoruba e Ijo, misturando influências de Jay-Z a Fela, de Bob Marley a seus avós. E se minha colega de quarto soubesse sobre a advogada que recentemente foi ao tribunal na Nigéria para desafiar uma lei ridícula que exigia que as mulheres tivessem o consentimento de seus maridos antes de renovarem seus passaportes? E se minha colega de quarto soubesse sobre Nollywood, cheia de pessoas inovadoras fazendo filmes apesar de grandes questões técnicas? Filmes tão populares que são realmente os melhores exemplos de que nigerianos consomem o que produzem. E se minha colega de quarto soubesse da minha maravilhosamente ambiciosa trançadora de cabelos, que acabou de começar seu próprio negócio de vendas de extensões de cabelos? Ou sobre os milhões de outros nigerianos que começam negócios, e às vezes fracassam, mas continuam a fomentar ambição?

16:44

Toda vez que estou em casa, sou confrontada com as fontes comuns de irritação da maioria dos nigerianos: nossa infraestrutura fracassada, nosso governo falho. Mas também pela incrível resistência do povo que prospera apesar do governo, em vez de devido a ele. Eu ensino em *workshops* de escrita em Lagos todo verão. E é extraordinário para mim ver quantas pessoas se inscrevem, quantas pessoas estão ansiosas por escrever, por contar histórias.

17:11

Meu editor nigeriano e eu começamos uma ONG chamada Farafina Trust. E nós temos grandes sonhos de construir bibliotecas e recuperar bibliotecas que já existem e fornecer livros para escolas estaduais que não têm nada em suas bibliotecas, e também organizar muitos e muitos *workshops*, de leitura e escrita, para todas as pessoas que estão ansiosas para contar nossas muitas histórias. Histórias importam. Muitas histórias importam. Histórias têm sido usadas para expropriar e tornar maligno. Mas histórias podem também ser usadas para capacitar e humanizar. Histórias podem destruir a dignidade de um povo, mas histórias também podem reparar essa dignidade perdida.

17:53

A escritora americana Alice Walker escreveu isso sobre seus parentes do Sul que haviam se mudado para o Norte. Ela os apresentou a um livro sobre a vida sulista que eles tinham deixado para trás. “Eles sentaram-se em volta, lendo o livro por si próprios, ouvindo-me ler o livro, e um tipo de paraíso foi reconquistado.” Eu gostaria de finalizar com esse pensamento: quando rejeitamos uma história única, quando percebemos que nunca há apenas uma história sobre qualquer lugar, nós reconquistamos um tipo de paraíso. Obrigada. (Aplausos)

Sobre Chimamanda Adichie:

Chimamanda Ngozi Adichie. *Wikipédia*. 16 set. 2020. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Chimamanda_Ngozi_Adichie. Acesso em: 2 fev. 2024.

7 coisas que você não sabia sobre Chimamanda Adichie. *TAG Experiências Literárias*. 20 set. 2017. Disponível em: <https://www.taglivros.com/blog/7-coisas-que-voce-nao-sabia-sobre-chimamanda-adichie/>. Acesso em: 2 fev. 2024.

JIMÉNEZ, C. S. Chimamanda Ngozi Adichie: Nossa época obriga a tomar partido. *El País*. 11 out. 2017. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2017/10/01/cultura/1506882356_458023.html. Acesso em: 2 fev. 2024.

Anexo 9.1

Modelo de folha pautada: frente e verso

Nome:

Turma:

Data:

Professor/a:

Narro, logo existo!

Modelo de análise crítica da narrativa

Professor/a, o modelo de ficha abaixo pode ser modificado por você de acordo com as necessidades do seu grupo de estudantes. Nesta ficha, buscamos retomar os elementos já trabalhados, bem como fazer com que os participantes da eletiva reflitam sobre o que será explorado nos próximos encontros. Alguns campos (como letra legível, gramática e ortografia) foram inseridos para atividades feitas à mão, pensando que são fatores importantes a serem desenvolvidos, uma vez que são trabalhados nos vestibulares. Você também pode utilizar uma ficha digital, caso na sua escola exista essa possibilidade.

O material está dividido em três blocos. Os dois primeiros trazem perguntas e respostas “sim” ou “não” e um campo para comentários. O terceiro, além do espaço para comentários, apresenta perguntas abertas. Em frente a cada pergunta, há o campo de estudo trabalhado. Estimule os estudantes para que escrevam comentários aos colegas para sugerir soluções dos problemas apontados e que elogiem o que lhes agrada sobre os aspectos avaliados.

Roteiro de análise crítica da narrativa

Comentarista:	
Título da narrativa:	
Autor/a da narrativa:	
Data:	

Sobre a narrativa:	Sim	Não
1. É possível entender que história o autor queria contar? (<i>Enredo</i>).		
2. É possível identificar quando a história acontece? (<i>Tempo</i>).		
3. Você acha que o autor precisa pesquisar alguma informação para compor melhor a narrativa? (<i>Enredo</i>).		
4. Os espaços em que a história acontece estão definidos? (<i>Espaço</i>).		
5. É fácil identificar todos os personagens da narrativa? (<i>Personagens</i>).		
6. Todos os personagens têm uma função ou um propósito na história? (<i>Personagens</i>).		
7. A quantidade de personagens é adequada para a história que está sendo contada? (<i>Personagens</i>).		
8. A atitude dos personagens está de acordo com sua característica pessoal/personalidade, proposta pelo/a autor/a? (<i>Personagens</i>).		
9. O ritmo dos acontecimentos está adequado à proposta? (<i>Ação</i>).		
10. O título da narrativa está de acordo com a história? (<i>Estrutura</i>).		
11. Há algum trecho e/ou personagem que não soam verdadeiros? (<i>Verossimilhança</i>).		
12. Há alguma informação que não foi dada por completo ou que esteja faltando? (<i>Estrutura</i>).		
13. Você considera essa narrativa criativa?		
Deixe algum comentário (crítica, sugestão de melhoria, elogio) relevante sobre a narrativa:		

Sobre a linguagem:	Sim	Não
14. O grau de formalidade empregado está de acordo com a época em que a história é narrada e com seus personagens? <i>(Variação linguística).</i>		
15. O vocabulário empregado está de acordo com a época em que a história é narrada? <i>(Variação linguística).</i>		
16. O/a autor/a faz o uso adequado de maiúsculas e minúsculas? <i>(Ortografia).</i>		
17. O/a autor/a faz o branco paragrafístico (espaço no início de cada parágrafo)? <i>(Gramática).</i>		
18. Há algum trecho confuso por causa da pontuação? <i>(Gramática).</i>		
19. Há muita repetição de palavras que o(a) autor(a) precise rever? <i>(Coesão).</i>		
20. Há muita repetição de ideias que o(a) autor(a) precise rever? <i>(Coerência/pleonasmos).</i>		
21. A acentuação foi feita adequadamente? <i>(Ortografia).</i>		
22. A distribuição (divisão) dos parágrafos está adequada? <i>(Estrutura).</i>		
23. O texto segue uma padronização (escrita de número, abreviaturas, etc.)? <i>(Estrutura).</i>		
24. No caso de texto digitado, há padronização de recursos como negrito e itálico? <i>(Estrutura).</i>		
25. No caso de texto manuscrito, a caligrafia do/a autor/a está legível? Houve alguma dificuldade para compreensão do que estava escrito por causa dela? <i>(Estrutura).</i>		
Deixe algum comentário (crítica, sugestão de melhoria, elogios) relevante sobre a linguagem:		

Público-alvo e distribuição:	Escreva a sua resposta:
<p>26. Quem você acredita ser o público-alvo dessa narrativa? (<i>Público-alvo</i>).</p>	
<p>27. A narrativa está estruturada para atender àquilo que é esperado por esse público-alvo ou precisa ser adaptada? (<i>Público-alvo</i>).</p>	
<p>28. Se apresentada em formato de texto, essa narrativa poderia melhorar se fosse complementada por algum componente visual (ilustrações ou fotografia)?</p>	
<p>29. Tendo em mente o público-alvo apresentado por você e o conteúdo da história, de qual modo você imagina que essa narrativa pode ganhar o mundo (livro, <i>blog</i>, vídeo, <i>podcast</i>, animação, documentário, peça de teatro, palestra, etc.)? Por quê? (<i>Formas de difusão</i>).</p>	
<p>Deixe algum comentário (crítica, sugestão de melhoria, elogios) relevante sobre o público-alvo ou sobre as formas de distribuição:</p>	
<p>Deixe algum comentário extra para o/a autor/a do texto. Aqui valem indicações daquele livro, filme, música, série, vídeo, <i>podcast</i> de que você se lembrou enquanto lia a narrativa:</p>	

Leitura complementar: o que é uma boa revisão?

Leia a seguir o texto de Carol Machado, publicado no *blog Revisão para quê?*.

Que critérios você usaria para definir uma boa revisão? Que pistas podemos seguir para estabelecer que um texto está livre de erros? Definir o que é uma boa revisão, hoje, é fazer mais perguntas do que obter respostas.

– Carol Machado, 1 fev. 2019.

Você já parou para pensar que tipos de critérios são usados para **definir o que é uma boa revisão**? Eles existem? Onde vivem? De que se alimentam?

No ano passado lancei um formulário de cadastro para revisores para que pudesse ter alguns contatos caso a demanda de trabalho fosse maior do que pudesse dar conta. No fim dele, propunha que a pessoa revisasse um texto de uma página como um teste simples. “Simples”, pensei.

Um dos meus objetivos era dar um *feedback* a todos que fizeram o teste, porque seria uma forma de valorizar o tempo que a pessoa disponibilizou para aquela tarefa. O que não imaginava é que testes podem ser bastante complicados para quem avalia.

Os critérios a adotar na avaliação foram o primeiro e maior desafio. Como definir uma forma de comparar quem foi bem e quem não foi tão bem na tarefa? Afinal, o que define uma boa revisão?

Definir o que é uma boa revisão, hoje, é fazer mais perguntas do que obter respostas.

Antes mesmo de começar a corrigir os testes, surgiu uma série de questões:

- Avaliar o que foi feito ou o que deixou de ser feito, mas precisava ser feito?
- Penalizar quem mexeu no estilo do texto?
- Exaltar quem conseguiu o melhor resultado com o menor número de intervenções?
- Restringir a análise a questões puramente gramaticais?

Diante dessas perguntas, foi preciso fazer escolhas. Definir critérios e segui-los o mais fielmente possível.

Com inspiração no trabalho do pessoal do projeto Transmit e adaptando os critérios usados em avaliação de qualidade de traduções, encontrei um norte que poderia guiar meu trabalho. Assim, foram estabelecidos cinco critérios:

- Ortografia
- Pontuação
- Gramática
- Adequação vocabular
- Pesquisa e padronização

Os critérios de **gramática**, **pontuação** e **ortografia** são comuns, por isso acredito que não gerem dúvidas. Pontuação e ortografia foram separados do item de gramática porque em geral têm mais peso que outras questões gramaticais no ponto de vista do cliente.

Já a **adequação vocabular** diz respeito principalmente à repetição de palavras (algo muito importante para os clientes que tenho na casa) e uso das palavras semanticamente adequadas ao contexto.

Em pesquisa e padronização, apontei erros de grafia em nomes próprios (pois aqui lidamos com textos jornalísticos e muitos nomes), bem como uso padronizado de maiúsculas e minúsculas, itálico ou outros destaques.

Avaliar regularidades ou irregularidades?

Depois, era preciso avaliar o que foi feito (mudanças nos textos) ou o que não foi feito (pontos que precisavam ser modificados e não foram). Escolhi o segundo pelo seguinte motivo: como atividade subjetiva e até mesmo criativa, cada revisão é única. Isso quer dizer que cada revisor pode encontrar diferentes soluções em relação ao mesmo problema.

Optei, então, por trabalhar com o que seria sempre regular; como a base de trabalho (texto) era a mesma para todos, apresentando a mesma dificuldade, assim seria possível entender os pontos fortes e fracos de cada um.

Essa forma foi a mais justa que encontrei para avaliar os mais de 70 testes que recebi. Não creio que tenha chegado a uma fórmula mágica, mas me parece um início promissor para a construção de algo melhor no futuro.

Por que ninguém até hoje se atreveu a definir o que é uma boa revisão?

Ainda não li um texto que chegasse à clara conclusão sobre o que é uma boa revisão. Alguns autores já definiram o que entendem ser revisão de textos e alguns critérios para fazer uma revisão.

O que vejo, no entanto, é que não há de fato um fio condutor que oriente quem chega ao mercado sobre o que é preciso aprender, como aprender. Do lado do cliente, não há indicadores que possam orientá-lo na avaliação do trabalho profissional.

E é normal que seja assim. A língua não é lógica, fixa, objetiva. Ela flui conforme o contexto, o autor, o leitor. Veja como Marco Neves descreve esse

dinamismo de uma forma bonita e muito melhor do que eu poderia um dia fazer:

Se olharmos de fora, todas as línguas são estranhas, são mecanismos espantosos, criados ao longo de séculos sem que ninguém planeie as suas estruturas ou os recantos emaranhados – a complexidade de cada língua nasce da interação de milhões de falantes; é um sistema feito de hábitos antigos, regras que começam a cristalizar-se e, depois, a desfazer-se, metáforas que se tornam palavras correntes, palavras correntes que se tornam parte da gramática... As línguas nunca estão paradas, e é espantoso ver como estes mecanismos cerebrais se vão recriando, destruindo e construindo continuamente ao longo dos tempos, como nuvens de beleza estonteante – e que, ainda por cima, nos deixam comunicar uns com os outros ou apenas dizer o que nos vai no corpo.

De qualquer forma, quando trabalhamos com alguma coisa, qualquer coisa, precisamos de mecanismos que nos deem pistas a respeito do nosso desempenho em determinada tarefa. E isso ainda inexistia formalmente, até onde sei, na revisão.

O que aprendi corrigindo testes de revisão.

Como essa foi uma atividade bastante nova para mim, encontrei nela uma oportunidade de parar e pensar quais são minhas “picuinhas linguísticas”, refletir sobre o que meus clientes de revisão mais exigem e ainda entender como eu poderia avaliar pessoas que ao mesmo tempo são tão diferentes, mas compartilham um mesmo interesse, um mesmo objetivo.

E assim percebi algumas coisas importantes:

- Fazer testes baseados em textos reais, quase sem inserção de erros propositais, é muito difícil. Entretanto, também mostra com mais fidelidade quem tem alguma noção do riscado.
- Precisamos, sim, de padrões de qualidade de revisão pelos quais nos guiar.
- Nós somos inevitavelmente mais julgados pelo que deixamos de fazer do que pelo que fazemos no texto.

MACHADO, C. O que é uma boa revisão. *Revisão para quê?* 1 fev. 2019. Disponível em: <https://revisaoparaque.com/blog/o-que-e-uma-boa-revisao/>. Acesso em: 2 fev. 2024.

Histórias com diferentes pontos de vista

História 1 (narrador em primeira pessoa)

Leia a seguir o texto *Cecília*, de Iris Figueiredo, publicado no livro *Céu sem estrelas*.

Cecília

Não dava para acreditar no que estava acontecendo. Olhei em volta à procura de uma câmera escondida, qualquer sinal de que as últimas semanas tinham sido uma piada de mau gosto e que encarar a Marlene – ou Maléfica – era apenas o desfecho da grande pegadinha que minha vida se tornara. Mas era óbvio que não havia câmeras escondidas. Assim como todos os outros desastres recentes estrelados por mim mesma, a situação era real.

Só havia um motivo para ser convocado ao Calabouço, e todo mundo sabia disso. Chamávamos a salinha nos fundos da loja assim porque era apertada, claustrofóbica, e as pessoas recebiam sua sentença de morte lá. O pequeno escritório improvisado pela gerente ganhara esse nome muito antes de eu começar a trabalhar na *Papel & Letras*, uma livraria charmosa, porém atolada em dívidas, localizada no primeiro piso de um dos únicos shoppings da cidade.

A ansiedade me fez roer as unhas do polegar, uma mania péssima que havia adquirido ainda criança. Maléfica me olhava com reprovação, e me perguntei se meus maus hábitos figuravam na lista de motivos para estar sentada à sua frente, prestes a receber o pior presente de aniversário de todos os tempos.

Nos meses anteriores, minha vida parecia uma grande produção da Shonda Rhimes, com dramas, desgraças e reviravoltas para ninguém botar defeito.

Preciso desse emprego, repetia para mim mesma. Ela é malvada, mas não chega a tanto. Ninguém demitiria uma funcionária no dia do aniversário.

Mas ela não tinha recebido o apelido de Maléfica à toa.

O sorriso de Marlene era desconcertante, preso em seus lábios de forma artificial e levemente assustadora. Mais cedo naquele mesmo dia, ela havia me dado os parabéns. Eu nem imaginava que horas depois estaria sentada em sua sala, esperando que ordenasse que cortassem minha cabeça, no melhor estilo Rainha de Copas.

Cecília, acho que você deve imaginar por que te chamei até aqui.

Àquela altura eu já não tinha mais unhas e mordiscava o sabugo. Minha aparência provavelmente estava pior que o normal, mas era demais para processar. Me fiz de desentendida, porque não queria assumir que sabia o motivo de ter sido chamada para um tête-à-tête.

Eu podia apostar que Stephanie e Juliano estavam empoleirados do outro lado da porta, fingindo trabalhar enquanto tentavam ouvir a conversa dentro do cubículo.

– O contrato? – perguntei, com um otimismo que beirava o ridículo. Tinha lido em um volume da seção de autoajuda que quando permanecíamos positivos diante de uma situação era muito mais fácil que os outros correspondessem às nossas expectativas.

Eu era uma funcionária temporária. No fim de novembro, tinha sido admitida como “colaboradora” – odiava essa palavra – para ajudar com as vendas de fim de ano. Permaneci por causa do período de volta às aulas, quando mães desesperadas e crianças com mãozinhas ávidas por arrancar páginas de romances do Mario Vargas Llosa corriam pela livraria desembestadas. Ao fim do expediente, passávamos boa parte do tempo recolhendo os livros que haviam sido abandonados nos cantos da livraria por clientes que não tinham nada para fazer além de bagunçar nossa organização.

Mas meu contrato estava prestes a expirar. Eu nutria uma esperança inútil de que seria renovado. Era uma boa funcionária, vendia mais que a maioria dos livreiros ali, e meu único defeito era ler todos os livros jovens adultos que chegavam quando tinha um tempinho livre.

– Mais ou menos. Quer dizer, é sobre o contrato, mas... – Marlene parecia nervosa. Ela ajeitou os óculos, que haviam escorregado para a ponta do nariz de tucano, como fazia sempre que estava prestes a dar um sermão. Por reflexo, eu a imitei e ajeitei meus próprios óculos. Felizmente ela não percebeu, senão era capaz de achar que eu estava fazendo aquilo só para provocá-la. – Temos um pequeno problema.

Me ajeitei na cadeira, desconfortável, imaginando o que viria em seguida. Eu não chamaria aquilo de “pequeno problema”, estava mais para o nível “meteoro caindo na cabeça”. Uma bomba que explodiria a qualquer momento. Quase podia ouvir o tique-taque do cronômetro marcando meus últimos minutos como empregada.

– Problema? – perguntei, fingindo não entender direito o que ela dizia. – Alguma coisa com os meus documentos? Se precisar, trago os originais de novo. Marlene também se acomodou melhor no assento. Talvez tivesse um coração. Ou não, como provou em seguida.

Na verdade, querida, não temos como renovar seu contrato.

Foi no “querida” que ela me quebrou. Odiava aquela palavra – era sempre condescendente e vinha acompanhada de algum comentário terrível.

Como assim?

Parabéns, Cecília, agora você só parece patética.

– Você foi uma ótima adição ao time – ela disse, tratando os funcionários como uma família feliz –, mas infelizmente estamos atravessando um período de crise e não podemos manter você.

Ela continuou a falar, mas meu cérebro já havia desligado. Era meu primeiro emprego. Assim que saí da escola, a primeira coisa que fiz foi procurar trabalho. Precisava dele por uma centena de motivos, especialmente dinheiro, naquele momento ainda mais do que quando tinha entregado meu currículo. Mas ia me tornar apenas uma estatística, outra pessoa na fila do desemprego.

Marlene me brindou com um discurso de agradecimento, uma sequência de frases automáticas que provavelmente já havia repetido para outros “colaboradores” que deram o sangue tentando impressionar, mas foram chutados na primeira oportunidade. Eu só tentava não chorar de frustração. Enquanto fingia escutar seu consolo vazio, pensava em como dar a notícia à minha mãe. Estávamos quebradas e qualquer centavo faria diferença. Eu sabia que ela não reagiria bem.

As palmas das minhas mãos suavam. Estava prestes a ter um colapso, mas por fora acenava repetidamente com a cabeça, com um sorriso alucinado no rosto.

Tá. Tudo bem, tudo bem. Tuuuuudo bem – repetia sem parar.

Cala a boca, Cecília, pensei, mas era meio impossível ficar quieta estando tão nervosa.

Você está bem?

– Estou ótima – falei. – Acho que vai ser ótimo. Maravilhoso mesmo. Quer dizer, preciso de novos horizontes. Me dedicar à faculdade. Comecei agora, sabe? A faculdade. Estudo desenho industrial. Muito bom, muito legal mesmo, tem menos desenho do que eu imaginei que teria, mas estou gostando.

Eu não conseguia parar de falar.

Em minha ansiedade eufórica, palavras sem nenhum significado se atropelavam. Era óbvio que eu não estava bem. Como alguém na minha situação poderia estar?

– Hum, certo. Que bom. Enfim, você pode recolher suas coisas e... – Marlene explicou tudo o que eu precisava fazer para dar cabo à demissão. – Ah, e não precisa vir mais a partir de amanhã – ela completou, me dispensando com um aceno, sem o menor sinal de ressentimento.

Levantei, juntando o pouco de dignidade que me restava e pedindo licença para me retirar. Fui forte o bastante para abrir a porta do Calabouço de queixo erguido, sem derramar nenhuma lágrima. Não queria falar com ninguém, mas quando coloquei os pés para fora, dei de cara com Juliano e Stephanie fingindo arrumar uma pilha de livros. Eles vieram em minha direção para saber o que a Maléfica queria.

– Me desejar feliz aniversário – respondi. Por que mentir?

No dia seguinte eles descobririam a verdade de uma forma ou de outra. Mas sabia que não era capaz de lidar com solidariedade no momento. Mentir parecia bem mais fácil do que lidar com a dose de piedade com um toque de alívio de quem continuava empregado.

– Sério? – perguntou Juliano, erguendo a sobrancelha.

– Ela é muito estranha – disse Stephanie, enrolando um cacho de cabelo nos dedos. Balancei a cabeça em concordância, sem a menor ideia do que dizer em seguida.

– Vocês vão hoje à noite? – eu quis saber. Nunca fui de comemorar meu aniversário. Tinha sido ideia da minha melhor amiga. Depois de muita insistência da parte dela, acabei concordando, mas já estava arrependida, ainda mais depois da demissão.

– É claro – respondeu Juliano, animado. – Tá de pé. Adoro o Cuervo.

– Só depende da Maléfica liberar a gente na hora – resmungou Stephanie.

Uma cliente se aproximou e me pediu ajuda. Tinha uma lista enorme de romances que queria levar para casa: John Green, Jojo Moyes, Nicholas Sparks...

Stephanie e Juliano se dispersaram enquanto eu ia atrás de cada um dos livros nas mesas e prateleiras. Fiz a nota e a encaminhei até o caixa com um sorriso no rosto e um “volte sempre”, tentando não desmoronar.

Enquanto a moça passava o cartão, me perguntei se receberia comissão pela venda ou se ela iria para o bolso da gerente, considerando que já tinha sido oficialmente demitida.

A única coisa que eu podia fazer era pedir a Deus que o dinheiro viesse para mim. Porque eu estava completamente ferrada.

FIGUEIREDO, I. *Céu sem estrelas*. São Paulo: Seguinte, 2018, p. 15-20.

História 2 (narrador em segunda pessoa)

Leia a seguir um trecho de *Star-Crossed*, de Rachel Wing, traduzido e publicado por Sara Farinha em seu *site*.

Tu deslizas sobre o assento, mais ainda, no teu típico humor das manhãs de segunda-feira: comesas a adormecer na atmosfera acolhedora da sala de aulas de Inglês. Embalada pelo tartamudear aborrecido da professora, naquele jeito que ela tem quando fala sobre uma grande obra de literatura inglesa ou algo do gênero, escrita por alguém importante. Não que estejas interessado. Olhas para o relógio, com um rodar automático de cabeça, 10:15 da manhã. Suspiras e alcanças a tua mala debaixo da mesa, enfiando os livros lá dentro, aqueles em que não te incomodaste a escrever nada. A professora Phillips continua a tentar balbuciar, na sua voz fina, por cima do barulho que se instalou na sala. Sentes uma pontada de dó pela tua baixa e seca professora, enquanto ela tenta recuperar a atenção da turma resmungona.

WING, R. *Star-Crossed*. Trad. Sara Farinha. In: FARINHA, S. Recursos do escritor: qual é o teu ponto de vista? A narrativa na 2ª pessoa. Sara Farinha. 8 fev. 2013. Disponível em: <https://blog.sarafarinha.com/2013/02/08/2-recursos-do-escritor-qual-e-o-teu-ponto-de-vista-a-narrativa-na-2a-pessoa/#:~:text=Segunda%20Pessoa&text=O%20narrador%20narra%20a%20cena,est%C3%A1%20a%20contar%20a%20hist%C3%B3ria>. Acesso em: 2 fev. 2024.

História 3 (narrador em terceira pessoa)

Leia a seguir um trecho de *Americanah*, de Chimamanda Adichie.

Princeton no verão não tinha cheiro de nada e, embora Ifemelu gostasse do verde tranquilo das diversas árvores, das ruas limpas, das casas imponentes, das lojas delicadas e caras demais e do ar calmo de quem sabia merecer a graça alcançada, era isso, a falta de cheiro, que mais lhe agradava, talvez porque todas as outras cidades americanas que conhecia tinham um cheiro bem peculiar. A Filadélfia tinha o odor embolorado da história. New Haven cheirava a abandono. Baltimore cheirava a salmoura. O Brooklyn, a lixo esquentado pelo sol. Mas Princeton não tinha cheiro. Ela gostava de respirar fundo ali.

Gostava de observar os moradores da cidade, que dirigiam fazendo questão de mostrar que eram educados e estacionavam seus carros de último modelo diante do hortifrúti orgânico na Nassau Street, ou dos restaurantes japoneses, ou da sorveteria com cinquenta sabores diferentes, incluindo pimentão vermelho, ou do correio, cujos efusivos funcionários se precipitavam para cumprimentar quem entrava. Ela gostava do campus, grave com tanto saber, dos prédios góticos com suas paredes cobertas de hera, e do modo como, de noite, à meia-luz, tudo se transformava numa cena fantasmagórica. E, acima de tudo, gostava do fato de que, nesse lugar de conforto afluente, podia fingir ser outra pessoa, alguém que tivera acesso a esse sagrado clube americano, alguém com os adornos da certeza.

Mas Ifemelu não gostava de ter que ir a Trenton para trançar o cabelo. Não era surpreendente que não houvesse um salão especializado em Princeton – os poucos negros que ela vira ali tinham a pele tão clara e o cabelo tão liso que era difícil imaginá-los usando tranças –, mas, enquanto esperava o trem na Princeton Junction, numa tarde incandescente de calor, Ifemelu se perguntou por que não havia um lugar ali onde pudesse fazer suas tranças. A barra de chocolate em sua bolsa tinha derretido. Havia poucas pessoas esperando na plataforma, todas brancas, esguias, usando roupas curtas e leves. O homem parado mais perto dela tomava um sorvete de casquinha; Ifemelu sempre achara um pouco irresponsável o fato de, nos Estados Unidos, homens-feitos tomarem sorvete de casquinha, especialmente porque o faziam em público. Ele se virou para ela e disse “Até que enfim” quando o trem finalmente chegou rangendo, com aquela familiaridade que os estranhos adotam uns com os outros depois de compartilhar a decepção com um serviço público. Ifemelu sorriu para o homem. Os cabelos grisalhos na parte de trás da cabeça dele estavam penteados para a frente, uma maneira cômica de tentar disfarçar a calvície. Ele sem dúvida era um acadêmico, mas não de humanas, ou seria mais acanhado. Talvez ensinasse uma ciência exata, como química.

Em outros tempos, ela teria dito “Eu sei”, aquela expressão particularmente americana que demonstrava concordância em vez de conhecimento, e então teria iniciado uma conversa com o homem, para ver se ele dizia algo que pudesse usar em seu blog. As pessoas sempre ficavam lisonjeadas quando Ifemelu perguntava sobre a vida delas e, se ela não dissesse nada depois que começassem a responder, isso só fazia com que falassem mais. Eram condicionadas a preencher silêncios. Se perguntavam o que Ifemelu fazia, ela respondia vagamente “Tenho um blog sobre comportamento”, porque dizer “Tenho um blog anônimo chamado *Raceteenth* ou *Observações diversas sobre negros americanos (antigamente conhecidos como crioulos) feitas por uma negra não americana*” os deixava constrangidos. Mas Ifemelu já dissera isso algumas vezes. Uma vez para um homem branco de dread que havia se sentado ao seu lado no trem, com cabelos que eram como velhas cordas de barbante trançado que acabavam em tufo louros e uma blusa esfarrapada usada com tamanha humildade que a convenceu de que ele devia ser um guerreiro social e talvez desse um bom colunista convidado. “Esse negócio de raça é totalmente exagerado hoje, os negros precisam desencanar, é tudo questão de classe agora,

os opressores e os oprimidos”, dissera ele sem hesitar, e Ifemelu havia usado a frase para abrir seu post intitulado “Nem todos os caras brancos de dread estão na nossa”. Houve também a vez com o homem de Ohio, espremido ao lado dela num voo. Uma espécie de gerente administrativo, Ifemelu teve certeza ao ver seu terno largo demais e sua camisa colorida de colarinho branco. Ele perguntou o que Ifemelu queria dizer com “blog sobre comportamento” e ela explicou, esperando que ele se retraísse ou pusesse um ponto final na conversa dizendo algo defensivo e inócuo como “A única raça que importa é a raça humana”. Mas ele disse: “Já escreveu sobre adoção? Ninguém quer saber de bebês negros neste país, e eu não estou falando dos mulatos, mas dos bebês negros. Nem as famílias negras querem adotar”.

O homem contara a Ifemelu que ele e a esposa haviam adotado uma criança negra, e que seus vizinhos os olhavam como se tivessem decidido se tornar mártires de uma causa duvidosa. O post que ela escreveu em seu blog sobre ele, “Um gerente administrativo branco e malvestido de Ohio nem sempre é o que você pensa”, recebera o maior número de comentários daquele mês. Ifemelu ainda se perguntava se ele tinha lido. Ela esperava que sim. Muitas vezes, ficava sentada num café, num aeroporto ou numa estação de trem vendo estranhos passar e se perguntando quais teriam lido seu blog. Que agora era seu ex-blog. Ela havia escrito o último post fazia apenas alguns dias, e até agora tinha duzentos e setenta e quatro comentários. Todos aqueles leitores, cujo número crescia a cada mês, divulgando seus posts nas mídias sociais, sabendo tão mais do que ela; eles sempre a deixavam amedrontada e inebriada. Derrida Safista, uma das comentaristas mais frequentes, escreveu: Estou um pouco surpresa com o quanto estou levando isso para o lado pessoal. Boa sorte nessa “mudança de vida” que você não explicou qual é, mas, por favor, volte logo para a blogosfera. Você usou sua voz irreverente, desafiadora, engraçada e provocadora para criar um espaço onde era possível ter conversas reais sobre um assunto importante. Leitores como DerridaSafista, que viviam citando estatísticas e usavam termos como “reificar” em seus comentários, deixavam Ifemelu nervosa, ansiosa por inovar e impressionar; e ela, com o tempo, passou a se sentir como um abutre se alimentando das carcaças das histórias dos outros em busca de algo que pudesse usar no blog. Às vezes, a ligação que Ifemelu fazia entre um fato e a questão racial era frágil. Outras vezes, ela própria não acreditava no que estava dizendo. Quanto mais escrevia, menos certa estava. Cada post arrancava mais uma escama de seu eu, até que ela passou a se sentir nua e falsa.

ADICHIE, C. N. *Americanah*. São Paulo: Companhia das Letras, 2013, p. 9-12.

Ponto de vista: Quem está contando a história?

Por Jurgen Wolff (com tradução e adaptação de Fernanda Rodrigues)

Sua história pode ser contada de diversas perspectivas. Cada foco narrativo que você escolher tem efeitos distintos e cada uma dessas opções apresenta vantagens e desvantagens.

Primeira pessoa

Um dos jeitos mais rápidos de estabelecer um vínculo íntimo entre o leitor e o seu personagem é permitir que este último conte a história em suas próprias palavras. Um dos principais exemplos disso é o livro do escritor Mark Twain, *As aventuras de Huckleberry Finn*. Aqui temos o parágrafo de abertura, em que Huck fala conosco:

Você não me conhece se não leu um livro chamado “As aventuras de Tom Sawyer”, mas isso não importa. O livro foi escrito pelo Sr. Mark Twain, e ele disse a verdade, quase sempre. Em alguns pontos ele exagerou, mas quase sempre falou a verdade. Isso não é nada. Nunca conheci ninguém que nunca tenha dito uma mentira uma vez ou outra, sem contar a tia Polly, ou a viúva, ou talvez a Mary. A tia Polly – quero dizer, a tia do Tom, Polly – a Mary e a viúva Douglas são citadas no livro todo, que é em boa parte do tempo um livro verdadeiro, com alguns exageros, como eu disse antes.

Logo em seguida, Twain estabelece um tom humorístico e nós, enquanto seus leitores, adoramos nos juntar ao seu personagem ao longo da jornada narrada no livro. Sobre isso, Ernest Hemingway disse: *Toda a literatura americana moderna nasce de um livro do Mark Twain chamado As aventuras de Huckleberry Finn.*

Essa é uma opinião confirmada quando você lê a abertura de *O Apanhador no Campo de Centeio*, de J. D. Salinger:

Se você quer mesmo ouvir a história toda, a primeira coisa que você deve querer saber é onde nasci, e como foi a porcaria da minha infância, e o que os meus pais faziam antes de eu nascer e tal, essa merda toda meio David Copperfield, mas eu não estou a fim de entrar nessa, se você quer saber a verdade. Em primeiro lugar, tudo isso me entedia, e em segundo lugar, meus pais iriam ter duas hemorragias cada um, se eu contasse um negócio mais pessoal lá deles. Eles são pra lá de sensíveis com essas coisas, especialmente o meu pai. Eles são legais e tal – eu não estou dizendo nada contra eles – mas eles são sensíveis que é o diabo. Além do mais, eu não vou te contar toda droga da minha autobiografia ou nada parecido.

Geralmente o narrado em primeira pessoa conta a história usando os verbos no passado, mas há raras exceções, como o livro *Kafka à beira-mar*, de

Haruki Murakami, em que parte do enredo é narrada no presente do indicativo: “*Oshima tira do porta-luvas uma caixinha de dropes de limão e põe uma na boca. Me oferece outro. Aceito*”.

Às vezes pode acontecer de o personagem estar narrando a história de outra pessoa. É o caso de Ishmael, em *Moby Dick*, por exemplo, e de Nick Carraway, em *O grande Gatsby*. No filme *Cidadão Kane*, é o repórter Jerry Thompson que narra a busca pela verdade por trás do “rosebud” e da vida de Charles Foster Kane.

Não importa quem seja o narrador, seu modo de narrar deve combinar com seus conhecimentos e suas experiências, com sua personalidade e nível educacional: um trabalhador braçal sem instrução que acabou de se apaixonar não escreveria sua história usando a mesma linguagem que um psicoterapeuta neurótico.

Como já foi mencionado, a principal vantagem de usar o foco narrativo em primeira pessoa é que isso ajuda a estabelecer uma rápida conexão entre o personagem e seu leitor. A desvantagem é que você não consegue – enquanto autor – revelar detalhes que este seu narrador-personagem não tem acesso ou não sabe.

Em filmes, o foco narrativo em primeira pessoa pode ser estabelecido por meio de um protagonista que narre a trama por meio de uma locução da história ou, de forma menos comum, com esse narrador se dirigindo diretamente aos espectadores (à câmera). Falando de um modo bem rigoroso, isso significa que nós (leitores ou espectadores) só podemos ver aquilo que o protagonista vê, mas se a locução estabelece que nós estamos vendo algum acontecimento que aconteceu no passado, esse protagonista pode dizer algo como, “Claro que eu não sabia que, naquele momento, meu irmão estava planejando me trair”, para então a ação mudar para uma cena em que o tal irmão está conspirando/planejando a traição.

Se você se decidir por usar esse modelo de locução em primeira pessoa na sua narrativa, é importante que você se atente para não dizer ao seu leitor/espectador coisas que o seu leitor/espectador já sabe dos outros elementos do filme/livro. Em outras palavras, pensando aqui em um filme, se uma cena mostra uma família se divertindo na praia, não é necessário que o seu narrador diga na locução: “Nós nos divertimos na praia”. A locução deve ser usada para dizer aquilo que os espectadores não podem saber do que está em ação na cena mostrada. Voltando à cena da praia, esse narrador poderia dizer: “Aquele foi o último dia que eu vi o meu pai vivo”. Esta informação é o tipo de coisa que afeta como os espectadores assistirão à cena.

Segunda pessoa

Na narrativa em segunda pessoa, o narrador se dirige a um “você” ou se descreve ou se caracteriza como um “você”. Um exemplo disso é visto no conto *A mente assombrada*, do livro *Contos Contados Duas Vezes (Twice-Told Tales)*, de Nathaniel Hawthorne:

Por meio de um esforço desesperado, você começa a se levantar, saindo de uma espécie de sono consciente. Você olha de modo selvagem em volta da cama, como se os demônios estivessem em qualquer lugar, exceto em sua mente assombrada. Ao mesmo tempo, as brasas adormecidas na lareira emitem um brilho que ilumina palidamente tudo que está fora do quarto. Uma luz bruxuleante entra pela porta, mas não consegue dissipar sua obscuridade. Os seus olhos procuram, então, por qualquer coisa que possa lembrá-lo do mundo vivo. Com ávida minuciosidade, você nota a mesa perto da lareira, o livro com uma faca de marfim entre as folhas, a carta desdobrada, o chapéu e a luva caída. Logo a chama desaparece, e com ela toda a cena vai embora, ainda que sua imagem permaneça por um instante no olho de sua mente, quando a escuridão engole a realidade.

Outro exemplo vem do livro *Bright Lights, Big City*, de Jay McInerney:

Você não é o tipo de cara que estaria em um lugar como este a essa hora da manhã. Mas aqui está você, e você não pode nem dizer que aqui não lhe é familiar, ainda que os detalhes pareçam vagos. Você está aqui em uma boate, conversando com uma garota que tem a cabeça raspada.

Esta abordagem faz com que o leitor tente experimentar da ação já que faz com que ele “viva na pele” do narrador. Muitos leitores, no entanto, veem a narração em segunda pessoa um tanto cansativa depois de um tempo (principalmente se for em um texto muito longo), porque se sentem cansados de serem “mandados em suas ações” o tempo todo. Esses leitores se sentem perfeitamente bem em ler sobre alguém que está falando com uma garota de cabeça raspada, mas eles não se sentem confortáveis em fazer isso por eles mesmos.

A narrativa em segunda pessoa normalmente é escrita usando verbos no presente: você anda, no lugar de você *andou/andava*, por exemplo.

Terceira pessoa onisciente

Com a terceira pessoa, o narrador consegue revelar o que está acontecendo na mente de múltiplos personagens dentro de um mesmo capítulo ou cena. Enquanto isso permite que o autor compartilhe mais informação, isso também torna a relação com o leitor menos íntima ou até mesmo confusa. Entretanto, esse foco narrativo também é usado em grandes peças da literatura.

Tolstói foi um dos mestres no uso dos diferentes focos narrativos, conforme aponta Ursula Le Guin sobre *Guerra e Paz*:

É quase um milagre o jeito como a mudança é imperceptível da voz do autor para o ponto de vista do personagem, retratando com perfeita simplicidade a voz interna do homem, da mulher, até mesmo do cachorro machucado, e então de volta ao autor... até o fim da

leitura, você sente que viveu muitas vidas: o que talvez seja um dos melhores presentes que esse romance pode dar.

No primeiro capítulo de *Guerra e Paz*, Anna Pavlovna está falando com o príncipe. Tolstói não diz apenas o que o príncipe faz, mas também o pensamento e o sentimento por trás de suas ações:

“Se eles soubessem que você desejava por isso, a diversão teria sido adiada”, disse o príncipe, que, como um relógio de corda, por força do hábito disse coisas que nem ele mesmo queria que as pessoas acreditassem.

Um pouco depois:

Como um ator que recita o papel de uma velha peça, o príncipe Vassili sempre falava indolentemente. Ana Pavlovna Scherer, ao contrário, apesar dos seus quarenta anos, era toda animação e entusiasmo. Esse entusiasmo tornara-se a alma de sua posição social, e, às vezes mesmo sem vontade, entusiasmava-se para não decepcionar os que a conheciam. O sorriso reprimido que Ana Pavlovna trazia sempre na face, embora não condissesse com seus traços cansados, exprimia, como nas crianças mimadas, a consciência absoluta de seu gracioso defeito, de que não queria, não podia e não achava necessário corrigir-se.

Ao nos dizer o que motiva um personagem, bem como as suas ações, o narrador de Tolstói nos guia para dentro do psicológico de suas personagens, bem como de seus mundos físicos – mas tudo isso é feito de modo tão suave que dificilmente notamos.

A terceira pessoa onisciente é especialmente útil para narrativas épicas que envolvem muitos personagens durante longos períodos.

Em um filme, o equivalente desse foco narrativo é a tomada de câmera que é capaz de ir a todos os lugares. Peças teatrais e roteiros cinematográficos são escritos em terceira pessoa onisciente, normalmente usando o presente do indicativo (“George abre o armário e se surpreende por encontrá-lo vazio.”). Já os romances, normalmente são escritos no passado, como vimos nos trechos de Tolstói.

Isso leva tempo

Dominar o uso dos pontos de vista (foco narrativo) e escolher o que melhor se encaixa à sua história é algo que leva tempo e que precisa de paciência. Sobre isso, o escritor John Irving aponta:

Voz é um ponto técnico: a escolha de estar perto de determinados personagens, mais distantes de outros – a decisão de se os fatos serão narrados neste ou naquele estipulado ponto de vista – você pode aprender essas coisas. Você pode aprender a reconhecer os seus hábitos bons e ruins, o que você faz melhor na narrativa em primeira pessoa e o que você narra em excesso, por exemplo. Você pode reconhecer quais são os perigos e vantagens de uma narrativa em terceira pessoa que pressupõe uma distância histórica (a voz de um biógrafo, por exemplo). Para fazer essa escolha é preciso compreender que há muitas instâncias envolvidas, muitas posturas que você pode assumir para contar a mesma história – elas podem ser mais deliberadas, estarem muito mais no controle do autor, do que

um escritor amador sabe. O leitor, claro, não deve se prender e se atentar a isso. É brilhante, por exemplo, como o Grass chama o Oskar Matzarath por “ele” ou por “Oskar” em alguns momentos e, então – às vezes numa mesma sentença – se refere ao pequeno Oskar como “eu”: ele se torna um narrador em primeira pessoa e em terceira pessoa numa mesma frase. Todavia, isso é feito de um modo tão perfeito que não chama a atenção para essa mudança de foco narrativo. Eu odeio quando a forma ou estilo chama mais atenção do que a história em si.

WOLFF, J. POV: Who's telling the story? In: *Your creative writing masterclass*. Trad. e adapt. Fernanda Rodrigues. London, Boston: Nicholas Brealey Publishing, 2012.

Ficha: decidindo o meu ponto de vista

Ação! Para decidir qual ponto de vista empregar na sua narrativa, considere o seguinte:

- O quanto é importante estabelecer rapidamente um contato próximo entre o seu leitor e o seu protagonista?
- Quais são as qualidades pessoais do seu protagonista que devem aparecer mais fortemente quando a história é narrada? Como seria se outro personagem as descrevesse? E se você usar o narrador onisciente para contar essa história?
- Há algum acontecimento crucial na sua história que o protagonista não pode saber? Se houver, mas você ainda quiser usar o narrador em primeira pessoa, há outro jeito de revelar esses acontecimentos? Por exemplo, alguém mais poderia dizer algo sobre ou para o seu protagonista?
- Seria melhor que o seu personagem assumisse o lugar do “você” ou falasse diretamente com o seu leitor?

Depois que você responder a essas perguntas, escolha o ponto de vista que melhor funcione para narrar a sua história. Quando começar a escrever, se você sentir que a história não está fluindo, tente mudar a perspectiva.

Referência:

WOLFF, J. POV: Who's telling the story? In: *Your creative writing masterclass*. Trad. e adapt. Fernanda Rodrigues. London, Boston: Nicholas Brealey Publishing, 2012.

Informações complementares

Veja abaixo alguns *sites* sobre como fazer:

Imagem (fotografia digital, fotomontagem, ilustração)

1. POLESSO, R. Fotografia com celular: um guia completo para esbugalhar os olhos dos seus amigos. *Cara da Foto*. 21 set. 2016. Disponível em: <https://caradafoto.com.br/celulares-2-passos-para-fotografias-melhores/>. Acesso em: 6 fev. 2024.
2. Fotografia digital e Instagram. Canal LUH TESTONI, 2014. *YouTube*. Disponível em: <https://www.youtube.com/user/primeiraesquerda>. Acesso em: 6 fev. 2024.
3. TÔRRES, L. 38 dicas de como tirar excelentes fotos com o seu celular. *O Casal da Foto*. 11 nov. 2019. Disponível em: <https://www.ocasaldafoto.com/dicas-melhores-fotografias-celular/>. Acesso em: 6 fev. 2024.
4. Como fazer uma exposição de fotos em 8 passos. Disponível em: <https://laisschulz.com/fotografia/como-fazer-uma-exposicao-de-fotos/#:~:text=Como%20fazer%20uma%20exposi%C3%A7%C3%A3o%20de%20fotos%20em%20arte%20...%20%20.%20Promova%20o%20evento%20>. Acesso em: 5 fev. 2024.

Texto (autopublicação em *e-book* e livro físico, revistas digitais e fanzine)

1. PROJETO ESCRITA CRIATIVA - Desde 2015 reunindo pessoas que amam escrever. Página inicial, 2024. Disponível em: <http://projetoescritacriativa.blogspot.com/>. Acesso em: 6 fev. 2024.
2. PROJETO ESCRITA CRIATIVA. Canal Projeto Escrita Criativa, 2017. *YouTube*. Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCO6nYvm-muWS5rR1rpz00eA>. Acesso em: 6 fev. 2024.
3. NEVES, M. Certas palavras: página de Marco Neves sobre línguas e outras viagens. Página inicial, 2024. Disponível em: <https://certaspalavras.pt/>. Acesso em: 6 fev. 2024.
4. Manual prático para a produção de um zine. *Arte Contemporânea*. 31 jan. 2018. Disponível em: <http://artecontemporanea.com.br/manual-pratico-para-producao-de-um-zine-2/>. Acesso em: 6 fev. 2024.
5. Crie Suas Próprias Revistas: Um Guia Passo a Passo | Envato Tuts+ (tutsplus.com). Disponível em: <https://design.tutsplus.com/pt/articles/back-to-school-magazine-design--cms-31508>. Acesso em: 5 fev. 2024.

Dramaturgia

1. Como escrever uma peça de teatro? *Desvendando Teatro*. [S. d.]. Disponível em: http://www.uern.br/controladepaginas/Conte%C3%BAdo%20para%20M%C3%B3dulos/arquivos/2208como_escrever_uma_peca_de_teatro.pdf. Acesso em: 6 fev. 2024.
2. CAMARGO, P. 6 dicas de como produzir uma peça de teatro on-line. *Symppla Blog*. [S. d.]. Disponível em: <https://blog.symppla.com.br/como-produzir-uma-peca-de-teatro-online/>. Acesso em: 6 fev. 2024.

Vídeo (animação, documentário, curta-metragem)

1. GOMES, D. Como fazer um roteiro de vídeo de forma simples. *Samba Tech*. 25 nov. 2020. Disponível em: <https://sambatech.com/blog/insights/roteiro-de-video>. Acesso em: 6 fev. 2024.
2. CARVALHO, H. Escreva para a câmera: como fazer um roteiro rápido e fácil para tornar seus vídeos mais interessantes e engajar sua audiência. *Viver de Blog*. 31 jan. 2017. Disponível em: <https://viverdeblog.com/como-fazer-um-roteiro/>. Acesso em: 6 fev. 2024.
3. HAMMAN, R. 7 dos melhores editores de vídeo gratuitos para Windows. *Tecmundo*. 19 ago. 2020. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/edicao-de-video/101938-7-melhores-editores-video-gratuitos-windows.htm>. Acesso em: 6 fev. 2024.
4. BERTORINI, F. 5 programas gratuitos para animação 3D. *Crehana*. 5 jul. 2020. Disponível em: <https://www.crehana.com/br/blog/brasil/5-programas-gratuitos-para-animacao-3d/>. Acesso em: 6 fev. 2024.
5. FILHO, K. M. [Sem título]. Entrevista concedida a Lili Schwarcz. LILI SCHWARCZ. *Lili entrevista | Kleber Mendonça Filho*. 26 nov. 2020. (37min49s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PSXDLB8phkY>. Acesso em: 6 fev. 2024.

Áudio (podcast, música)

1. FREITAS, F. 5 sites e programas para gravar e editar seu Podcast. *Canaltech*. 15 out. 2020. Disponível em: <https://canaltech.com.br/internet/melhores-programas-e-sites-para-gravar-podcast/>. Acesso em: 6 fev. 2024.
2. 5 dicas para produzir um bom roteiro para seu Podcast. *Cria UFMG*. 10 jun. 2020. Disponível em: <https://criaufmg.com.br/2020/06/10/5-dicas-roteiro-podcast/>. Acesso em: 6 fev. 2024.

Sites e blogs

1. Como fazer um bom *site/blog*: BLOGOSFERA. Sernaiotto. [S. d.]. Disponível em: <https://sernaiotto.com/category/blogosfera/>. Acesso em: 6 fev. 2024.

Anexo 16.1

Guia de planejamento do projeto de veiculação da narrativa

Guia de planejamento do projeto de veiculação da narrativa				
Integrantes do grupo				
Nome da narrativa				
Formato de veiculação				
Público-alvo				
Espaço físico/virtual utilizado <i>Onde será a apresentação? Na sala de aula, no auditório, no laboratório de informática?</i>				
Ações <i>(O que fazer?)</i>	Responsáveis <i>(Quem vai fazer?)</i>	Prazos <i>(Até quando pode ser feito?)</i>	Recursos <i>(O que é preciso para ser feito?)</i>	Avaliação <i>(Como saber que deu certo?)</i>

Para o/a professor/a: sugestão de perguntas para conduzir a qualificação

Faça um resgate de como foi chegar a essa produção:

1. Como foi o processo de escolha das narrativas?
2. Como foi decidido o melhor formato de compartilhamento da narrativa?
3. Como foi feita a distribuição das tarefas?
4. O planejamento foi fácil ou difícil de ser executado?
5. Todos estão de acordo com o cronograma de finalização do projeto?

Faça perguntas sobre o projeto em si:

1. O que ainda falta para o projeto ficar pronto?
2. Como o grupo vai se organizar para isso?
3. Esse projeto vai precisar de organização para continuar vivo depois da mostra (por exemplo, deverá ser alimentado, como acontece com um *blog* ou um *podcast*)?
4. O projeto exige alguma etapa que envolva burocracia, como pedidos de autorização de uso de espaço, ou entrevistas, por exemplo?
5. Como o grupo fará referência às fontes pesquisadas?

Guia de planejamento do projeto da Mostra Digital

Guia de planejamento do projeto da Mostra Digital						
Integrantes da comissão						
Nome da comissão						
Ações <i>(O que fazer?)</i>	Responsáveis <i>(Quem vai fazer?)</i>	Prazos <i>(Até quando pode ser feito?)</i>	Recursos <i>(O que é preciso para ser feito?)</i>	Espaço <i>(Quais serão os espaços envolvidos?)</i>	Avaliação <i>(Como saber que deu certo?)</i>	Observações <i>(Há algo que ficou faltando ou que precise ser observado?)</i>

Formulário de avaliação das aulas de Narro, logo existo!

Instruções: professor/a, quando for elaborar este questionário em uma plataforma *on-line*, marque as questões como preenchimento obrigatório, assim você não corre o risco de ficar sem algum dado.

Nome			
Turma		Data	
1. Sobre a minha trajetória, de um modo geral		Regular(es)	Boa(s)
a. A realização das minhas atividades em sala foi...			
b. A realização do que era para ser feito em casa foi...			
c. A minha postura nos trabalhos em grupo foi...			
d. A minha comunicação com o/a professor/a foi...			
e. A minha comunicação com os colegas de turma foi...			
f. A minha assiduidade e pontualidade durante as aulas foram...			
2. Sobre o meu aprendizado		Sim	Não
g. Eu adquiri novos conhecimentos.			
h. Eu desenvolvi novas habilidades.			
i. Eu me sinto mais preparado/a para novos desafios.			
j. Acho que a eletiva contribuiu para a minha vida pessoal.			
k. Acho que a eletiva contribuiu para a minha vida profissional e acadêmica.			
l. Quero seguir com o meu projeto fora da eletiva.			
m. Quero levar os aprendizados desta eletiva para outras áreas da minha vida.			
n. Quero continuar estudando sobre criatividade e processos criativos.			
o. Quero continuar estudando sobre formas de usar a tecnologia para compartilhar narrativas.			
3. Sobre a eletiva		Sim	Não
p. As atividades foram interessantes e prazerosas de realizar.			
q. As explicações foram realizadas de forma objetiva e completa.			
r. O/a professor/a conseguiu cumprir o seu papel de orientador/a e facilitador/a.			
s. O tempo dado para cada etapa foi suficiente.			
t. O material usado em sala foi adequado.			
u. O material de apoio foi adequado.			
v. Eu indicaria esta disciplina a outros estudantes.			
w. A disciplina atingiu as minhas expectativas.			

ALVES, T. A. S. *Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) nas escolas: da idealização à realidade: estudos de casos múltiplos avaliativos realizados em escolas públicas do ensino médio do interior paraibano brasileiro*. Dissertação (mestrado em Ciências da Educação). 134 p. Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa, Portugal, 2009. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10437/1156>. Acesso em: 7 fev. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular (BNCC)*. Brasília: MEC/SEB, 2018. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf. Acesso em: 7 fev. 2024.

CAMPBELL, J. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.

FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia*. São Paulo: Terra e Paz, 2002.

GANCHO, C. V. *Como analisar narrativas*. 9. ed. São Paulo: Ática, 2006. Série Princípios.

GOMPERTZ, W. *Pense como um artista:... e tenha uma vida mais criativa e produtiva*. Rio de Janeiro: Zahar, 2015.

HABILIDADES socioemocionais: como elas impactam no futuro? *Escola da Inteligência*. 4 set. 2017. Disponível em: <https://escoladainteligencia.com.br/habilidades-socioemocionais-como-elas-impactam-no-futuro/>. Acesso em: 7 fev. 2024.

KLEON, A. *Roube como um artista: 10 dicas sobre criatividade*. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

PROGRAMAÊ! Práticas pedagógicas: a cultura digital na resolução de problemas – Ensino Médio. São Paulo: Fundação Telefônica Vivo, 2020. FUNDAÇÃO TELEFÔNICA VIVO; INSTITUTO CONHECIMENTO PARA TODOS – IK4T. Disponível em: <http://fundacaotelefonicavivo.org.br/wp-content/uploads/pdfs/Cadernos.Programae.3.pdf>. Acesso em: 7 fev. 2024.

SCHNEIDERS, L. A. *O método da sala de aula invertida (flipped classroom)*. Lajeado: Ed. da Univates, 2018.

SOUZA, A.; SOUZA, F. *Uso da Plataforma Google Classroom como ferramenta de apoio ao processo de ensino e aprendizagem: Relato de aplicação no ensino médio*. Centro de Ciências Aplicadas e Educação - Universidade Federal da Paraíba - (UFPB). Rio Tinto, PB – Brasil, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/3315/1/ACSS30112016.pdf>. Acesso em: 5 fev. 2024.

TERUYA, A. *A Jornada do Herói. Projeto Escrita Criativa*. 19 fev. 2020.

VILLAÇA, I. *O texto e a construção dos sentidos*. São Paulo: Contexto, 2009.

WOLFF, J. *Your creative writing masterclass*. London, Boston: Nicholas Brealey Publishing, 2011.

WOOD, J. *Como funciona a ficção*. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Narrativas digitais [livro eletrônico] : narro,
logo existo! : registrar meu mundo e construir
histórias / [organização Fundação Telefônica
Vivo]. -- São Paulo : Triáde Educacional, 2024. --
(Coleção tecnologias digitais ; 2)
PDF

ISBN 978-65-997944-6-9

1. Aprendizagem 2. Arte de contar histórias
3. BNCC - Base Nacional Comum Curricular
4. Narrativas orais 5. Tecnologia digital
6. Tecnologia educacional I. Fundação Telefônica
Vivo. II. Série.

24-211693

CDD-371.33

Índices para catálogo sistemático:

1. Tecnologia educacional : Educação 371.33

Cibele Maria Dias - Bibliotecária - CRB-8/9427

```
0001100010001
0101010010001
0010001000100
1000101011001
0010010001010
```



fundacaotelefonicavivo.org.br



Acompanhe a Fundação Telefônica Vivo pelas redes

 [fundacaotelefonicavivo](https://www.facebook.com/fundacaotelefonicavivo)

 [@fundacaotelefonicavivo](https://www.instagram.com/fundacaotelefonicavivo)

 [fundacaotelefonicavivo](https://www.youtube.com/fundacaotelefonicavivo)

 [@FTelefonicaVivo](https://twitter.com/FTelefonicaVivo)

