



**Projeto Resignificação
de Práticas Pedagógicas:**
o desenvolvimento dos
multiletramentos no contexto
pós-pandêmico em escolas de
Educação Básica de Minas Gerais

SEQUÊNCIA DE ATIVIDADES DO(A) PROFESSOR(A)

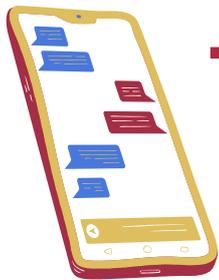
MATERIAL 1:

TECNOLOGIA E CONHECIMENTO

2025

**Material do(a)
professor(a)**





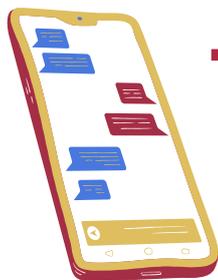
Tecnologia e conhecimento _oralidade



Caro(a) professor(a),

Esta sequência de atividades, com o tema Tecnologia e conhecimento, foi elaborada para alunos(as) do 6º ano do Ensino Fundamental. A proposta busca explorar o desenvolvimento da oralidade, por meio da produção e análise de animações minimalistas publicadas em *reels* no Instagram¹, um formato popular nas redes sociais, caracterizado por ser a ilustração de uma narrativa. O objetivo desta atividade é proporcionar uma experiência significativa aos(as) estudantes, relacionando linguagem oral ao universo digital em que eles(as) estão inseridos(as). Professor(a), este material pode ser adaptado para outras turmas, conforme as necessidades do contexto pedagógico.

¹O gênero animação minimalista publicada em reels no Instagram foi assim nomeado pela pesquisa de Ragi (2024). Esse gênero, segundo a pesquisadora, "combina os modos de organização de desenhos (com imagens em vídeos e áudios), semelhante às videoanimações. Além disso, também se assemelham às histórias em quadrinhos (com desenhos estáticos que são colocados em movimento por meio de aplicativos de edição). Esse tipo de produção, normalmente, possui organização narrativa, envolvendo personagens e um enredo sobre pessoas em situações do cotidiano social. A adjetivação minimalista se deve à peculiaridade de exploração de linhas simples e menos detalhes na produção das imagens. Embora esse gênero possa circular em outros suportes, a difusão mais comum acontece no Instagram, sendo publicados em forma de reels" (Ragi, 2024, p. 107-108).



Tecnologia e conhecimento _oralidade

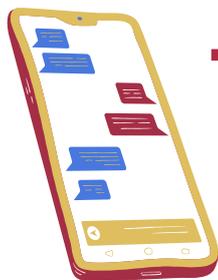


Contextualização

As atividades desta sequência foram planejadas para uma turma de 6º ano de uma escola localizada em um bairro periférico de uma cidade na região Sul de Minas Gerais². A turma do 6º ano apresenta um perfil diversificado, com alunos(as) que demonstram grande interesse pelo uso de celulares³, principalmente em redes sociais, como Instagram e TikTok. No entanto, a oralidade ainda representa um desafio para muitos(as), tanto em situações de exposição quanto em interações cotidianas.

Muitos(as) estudantes se sentem inseguros(as) ao falar em público, hesitando ao estruturar argumentos ou relatar experiências. Além disso, há uma preocupação recorrente com o consumo de conteúdos digitais sem reflexão crítica sobre as informações compartilhadas.

²A escola participou do Projeto Ressignificação de práticas pedagógicas: o desenvolvimento dos multiletramentos no contexto pós-pandêmico em escolas de Educação Básica de Minas Gerais (Projeto Lalin-Fapemig, 2023), que teve apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais (Fapemig).



Tecnologia e conhecimento _oralidade



Contextualização

Diante desse cenário, esta sequência de atividades busca promover a prática da oralidade de forma criativa e contextualizada, utilizando um recurso familiar aos(às) alunos(as) - os *reels*⁴ - como ferramenta para o desenvolvimento de habilidades comunicativas e reflexivas.

³Na época em que a pesquisa foi realizada (2022 e 2023), da qual decorreram os dados que embasaram a elaboração deste material, ainda era permitido o uso de celular em sala de aula. A partir de 13 de janeiro de 2025, com a publicação da lei nº 15.100 (Disponível em: <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/lei-n-15.100-de-13-de-janeiro-de-2025-606772935>. Acesso em: 8 mar. 2025), esse uso passou a ser restrito a fins estritamente pedagógicos ou didáticos, conforme orientação dos profissionais de educação.

⁴*Reel* é um vídeo curto que pode ser criado e compartilhado em redes sociais. O termo "reel" significa "carretel" e está relacionado à dinâmica de mostrar novos vídeos, à medida que "desenrola-se" (passa-se) o feed (página com as publicações de uma rede social). O objetivo do reel é buscar engajamento, por meio de curtidas e, por isso, ele pode tratar de conteúdos variados, contendo palavras, colagem de imagens, áudios, músicas, dublagem etc. Um dos tipos de reel é o de animação minimalista, em que um outro vídeo é reelaborado com ilustrações caricatas, conforme o texto-base desta sequência de atividades.



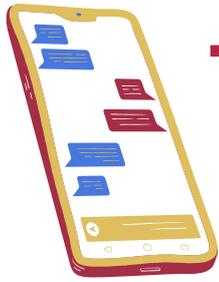
Tecnologia e conhecimento _oralidade



Conteúdo geral a ser trabalhado

As atividades apresentadas pretendem contribuir para o desenvolvimento da capacidade de expressão oral, por meio da criação de uma animação minimalista publicada em reels. Além disso, incentivar a reflexão crítica sobre como a tecnologia influencia a disseminação de conhecimento, bem como estimular a criatividade para a produção de conteúdos audiovisuais educativos. A animação minimalista publicada em reels escolhida para ser trabalhada com os(as) estudantes intitula-se Reflexões olímpicas e foi elaborada pelo cartunista Franchesco, conhecido nas redes sociais "Frachecu", ilustrador e designer gráfico de São Paulo.





Tecnologia e conhecimento _oralidade



Conteúdo geral a ser trabalhado

Conheça a animação minimalista publicada em *reels* Reflexões olímpicas, disponível no link: <https://www.instagram.com/p/C-IRUjXuInP/> (acesso em: 11 mar. 2025). Ou acesse o QRCode para abrir o link:

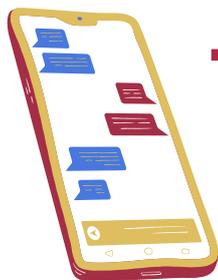


Figura 1 - Perfil do cartunista Franchesco no Instagram.



Fonte: <https://www.instagram.com/frachecu/>. Acesso em: 11 mar. 2025. Acesse o QRCode para ver a fonte:





Tecnologia e conhecimento _oralidade



Conteúdo geral a ser trabalhado

Figura 2 - Primeira imagem da animação minimalista publicada em *reels Reflexões olímpicas*.



Fonte: <https://www.instagram.com/p/C-IRUjXuInP/>.

Acesso em: 11 mar. 2025. Ou acesse o QRCode para abrir o link:



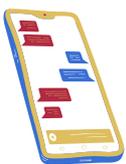


TURMAS



INDICADAS

Esta sequência de atividades foi planejada para alunos(as) do 6º ano do Ensino Fundamental II, com idades entre 10 e 12 anos, mas pode ser adaptada para outras turmas, ajustando-se o nível de complexidade das atividades. Esta etapa escolar é ideal para ajudar os(as) estudantes a desenvolverem suas habilidades orais e incentivá-los(as) a refletir sobre os impactos da tecnologia na construção do conhecimento. A proposta está alinhada às competências da Base Nacional Comum Curricular - BNCC (Brasil, 2018), com foco na oralidade e na escrita.



OBJETIVO

Desenvolver a capacidade de expressão oral, por meio da criação de uma animação minimalista publicada em *reels*;

•REC

Habilidades da BNCC em relação aos objetivos específicos

(EF06LP11) Utilizar, ao produzir texto, conhecimentos linguísticos e gramaticais: tempos verbais, concordância nominal e verbal, regras ortográficas, pontuação, etc.

Critérios de Avaliação

Expressão oral: Clareza, entonação e fluência na narração da animação minimalista publicada em *reels*;



OBJETIVO

Compreender a relação entre linguagem verbal e imagética na construção de sentidos de um texto;

•REC

🎯 **Habilidades da BNCC em relação aos objetivos específicos**

(EF06LP12) Utilizar, ao produzir texto, recursos de coesão referencial (nome e pronomes), recursos semânticos de sinonímia, antonímia e homonímia e mecanismos de representação de diferentes vozes (discurso direto e indireto).

Critérios de Avaliação

Compreensão: Compreensão sobre a linguagem verbal e imagética nas atividades de perguntas e respostas;



OBJETIVO

Refletir criticamente sobre como a tecnologia influencia a propagação de conhecimento;

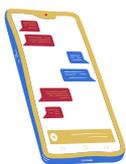
• REC

Habilidades da BNCC em relação aos objetivos específicos

(EF69LP52) Representar cenas ou textos dramáticos, considerando, na caracterização dos personagens, os aspectos linguísticos e paralinguísticos das falas (timbre e tom de voz, pausas e hesitações, entonação e expressividade, variedades e registros linguísticos), os gestos e os deslocamentos no espaço cênico, o figurino e a maquiagem e elaborando as rubricas indicadas pelo autor por meio do cenário, da trilha sonora e da exploração dos modos de interpretação.

Critérios de Avaliação

Reflexão crítica: Capacidade de analisar o impacto da tecnologia na forma como aprendemos;



OBJETIVO

Incentivar a criatividade na produção de conteúdos audiovisuais;

•REC

Habilidades da BNCC em relação aos objetivos específicos

Criatividade: Uso de linguagem verbal e imagética para tornar o conteúdo gravado interessante;



OBJETIVO

Ler em voz alta, com fluência, demonstrando articulação clara entre as palavras, entonação adequada e respeito às pontuações.

•REC

🎯 CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

(EF69LP53) Ler em voz alta textos literários diversos – como contos de amor, de humor, de suspense, de terror; crônicas líricas, humorísticas, críticas; bem como leituras orais capituladas (compartilhadas ou não com o professor) de livros de maior extensão, como romances, narrativas de enigma, narrativas de aventura, literatura infantojuvenil, – contar/recontar histórias tanto da tradição oral (causos, contos de esperteza, contos de animais, contos de amor, contos de encantamento, piadas, dentre outros) quanto da tradição literária escrita, expressando a compreensão e interpretação do texto por meio de uma leitura ou fala expressiva e fluente, que respeite o ritmo, as pausas, as hesitações, a entonação indicados tanto pela pontuação quanto por outros recursos gráfico-editoriais, como negritos, itálicos, caixa-alta, ilustrações etc., gravando essa leitura ou esse conto/reconto, seja para análise posterior, seja para produção de audiobooks de textos literários diversos ou de podcasts de leituras dramáticas com ou sem efeitos especiais e ler e/ou declamar poemas diversos,



OBJETIVO

Ler em voz alta, com fluência, demonstrando articulação clara entre as palavras, entonação adequada e respeito às pontuações.

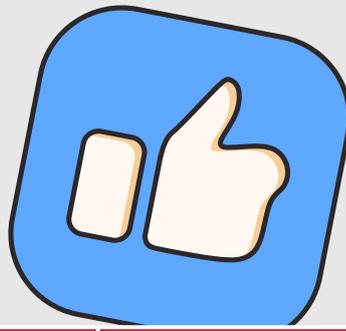
•REC

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

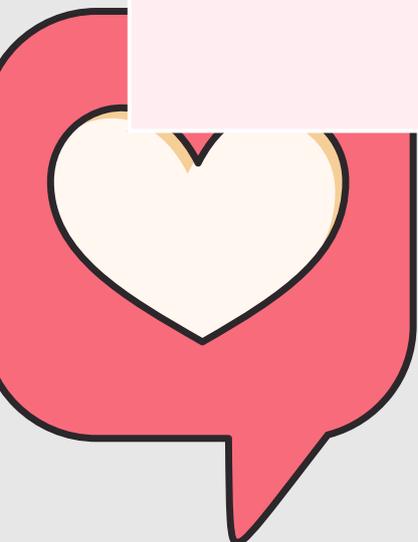
tanto de forma livre quanto de forma fixa (como quadras, sonetos, liras, haicais etc.), empregando os recursos linguísticos, paralinguísticos e cinésicos necessários aos efeitos de sentido pretendidos, como o ritmo e a entonação, o emprego de pausas e prolongamentos, o tom e o timbre vocais, bem como eventuais recursos de gestualidade e pantomima que convenham ao gênero poético e à situação de compartilhamento em questão.

Critérios de Avaliação

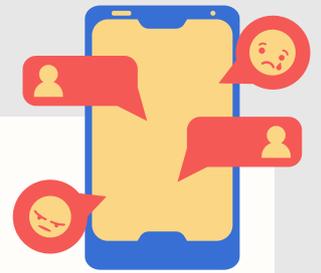
Leitura: Participação colaborativa na atividade de leitura em grupo e fluência na leitura.



Aula	DESCRIÇÃO
Aula #1	<p>Conhecendo a animação minimalista publicada em <i>reels</i></p> <p>Professor(a), inicialmente, converse com os(as) alunos(as) sobre o que é um <i>reel</i> e sua relação com o compartilhamento de conhecimento.</p>
	<p>Uma animação minimalista publicada em reels é um formato de vídeo curto, geralmente com duração de até 90 segundos, popularizado pelo Instagram e também utilizado em outras plataformas, como Facebook, TikTok e YouTube. Esse gênero é uma releitura, com ilustrações simples e estilizadas, de um vídeo que já existe, sendo uma ilustração caracterizada por poucos traços e sem muitos detalhes, geralmente com toques de exagero e em estilo de caricatura. Esse formato é dinâmico e permite a adição de trilhas sonoras, efeitos visuais e textos verbais, para tornar o conteúdo mais envolvente.</p>



Aula #1



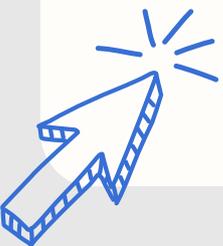
Inicie a aula perguntando se os(as) alunos(as) conhecem esse formato de vídeo - *reels* - e quais tipos de conteúdo costumam consumir nas redes sociais.

Após a discussão com a turma sobre suas preferências de conteúdo, mostre a animação minimalista publicada em reels escolhida para esta sequência de atividades. Peça que os(as) alunos(as) prestem atenção a todos os detalhes do vídeo, tanto às falas quanto aos movimentos.

Depois da exibição do vídeo, faça as seguintes perguntas à turma:

1. Qual é o tema desse *reel*?

Resposta: O *reel* fala sobre as Olimpíadas, por meio de personagens que representam atletas do surfe, da natação, do hipismo e do atletismo. Utilizando o humor e o duplo sentido, o *reel* brinca com palavras relacionadas a esses esportes: "bronze" (refere-se a bronzado e à medalha de 3º lugar); "nada" (refere-se a nadar e a não obter sucesso); "rasos" (refere-se a modalidade de natação e profundidade da piscina); "tirar o cavalinho da chuva" (refere-se a desistir e a retirar o animal de um evento meteorológico).





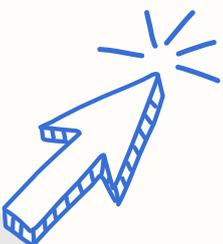
Aula #1

2. Como as imagens e a narração contribuem para a compreensão da mensagem?

Resposta: As imagens ajudam a ilustrar o que está sendo narrado no *reel*, tornando o conteúdo mais fácil de entender. Já a narração acrescenta mais detalhes e direciona a atenção para elementos específicos do vídeo, complementando as imagens. Juntos, esses dois elementos tornam a mensagem mais clara e interessante.

3. Qual é a diferença entre um conteúdo didático e um conteúdo de entretenimento?

Resposta: Um conteúdo didático tem o propósito de ensinar algo novo ou explicar um assunto de forma clara, abordando temas educacionais, científicos ou culturais. Já um conteúdo de entretenimento tem o objetivo de divertir, como vídeos engraçados ou histórias fictícias. Alguns vídeos combinam os dois formatos, transmitindo conhecimento de maneira leve e divertida.





Aula #1

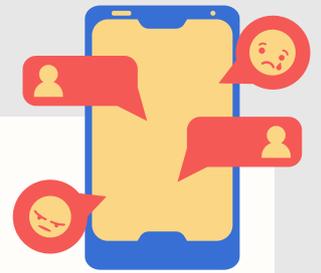
4. Como você acha que a tecnologia digital pode ajudar a espalhar as informações? Você acredita que esse impacto é positivo ou negativo?

Resposta: Resposta pessoal. A tecnologia digital ajuda a espalhar informações rapidamente, porque permite que as pessoas se comuniquem e compartilhem conteúdos pela Internet. Isso pode ser bom, porque facilita o aprendizado e a troca de conhecimento, mas também pode ser ruim, porque algumas informações podem ser falsas e enganar as pessoas. Por isso, é importante saber escolher fontes confiáveis.

Em seguida, pergunte aos(as) alunos(as) se o reel poderia ser entendido da mesma forma, se não tivesse a narração. A resposta provavelmente será “não”, pois imagem e narração se complementam. Assim, explique para os(as) estudantes sobre a diferença entre a linguagem verbal e a linguagem imagética.

Linguagem VERBAL	Linguagem IMAGÉTICA
<p>É aquela que usamos para nos comunicar por meio de palavras, seja na fala ou na escrita. Exemplos:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Conversas entre amigos;✓ Livros, mensagens no celular;✓ Placas e anúncios com palavras.	<p>É a que usamos sem precisar de palavras, por meio de gestos, expressões faciais, cores, símbolos e imagens. Exemplos:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Emojis 😊😭👍;✓ Placas de trânsito 🚦;✓ Expressões do rosto (um sorriso mostra felicidade 😊).

Aula #1

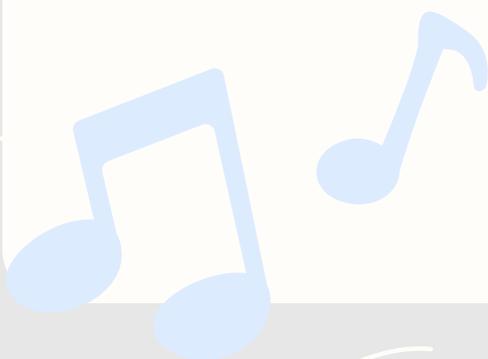


Explique a eles(as) que, muitas vezes, usamos as duas juntas. Por exemplo, em histórias em quadrinhos e anúncios publicitários, temos imagens (linguagem imagética) e textos (linguagem verbal) trabalhando juntos para passar uma mensagem.

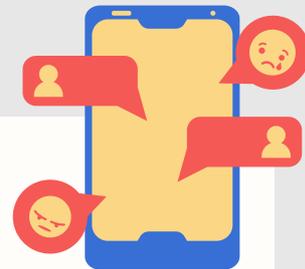
Finalize a aula pedindo que os(as) estudantes deem outros exemplos de linguagem verbal e imagética, e exemplos de usos dos dois tipos juntos:

A) Outros exemplos de uso de linguagem verbal: escrever um bilhete para alguém; mandar um e-mail; escrever um post nas redes sociais; falar ao telefone; publicar uma notícia em um jornal; fazer um discurso em público; traduzir uma frase de outro idioma.

B) Outros exemplos de uso de linguagem imagética: um aperto de mão (linguagem gestual); fotografias em uma revista; pictogramas (símbolos de banheiro, saídas de emergência etc.); coreografia de uma dança (movimentos corporais que expressam uma mensagem); arte visual, como uma pintura ou escultura, que transmite emoções sem palavras.



Aula #1



C) Exemplos da integração das duas linguagens:

Músicas com letras e videoclipes:

- a) Verbal:** As letras da música, ou seja, as palavras cantadas.
- b) Imagética:** As imagens e os movimentos no videoclipe, como as expressões dos cantores ou a coreografia de dança.

Apresentações de PowerPoint:

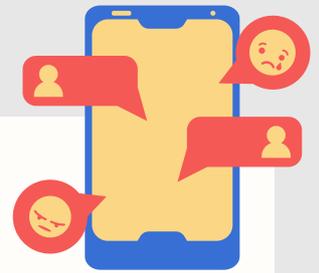
- a) Verbal:** O texto explicativo.
- b) Imagética:** As imagens, os gráficos e as animações que ajudam a ilustrar o conteúdo.

Histórias em quadrinhos (HQ):

- a) Verbal:** As falas dos personagens (balões de texto).
- b) Imagética:** As expressões faciais e os gestos dos personagens, além das imagens que ilustram as ações.

Para finalizar esta aula, abra uma discussão sobre a importância de entender a relação entre linguagem verbal e imagética na construção de discursos. Exemplifique, conversando com os(as) alunos(as) sem fazer movimentos com o corpo (gestos), ajude-os(as) a perceberem como é importante que haja uma conexão entre a fala e a imagem.

Aula #1



Faça uma brincadeira com os(as) estudantes: fale com eles(as) de um jeito e de outro, com e sem gestos, para que percebam a diferença e a importância da fala e da imagem se conectarem durante um discurso.

Brinque com as técnicas de fala:

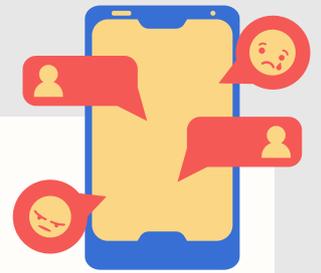
Professor(a), para exemplificar, você pode se apresentar para os(as) alunos(as) ou fazer um mini discurso de algo que já foi discutido na sala, para que entendam na prática.

1) Articulação e dicção – Fale sem abrir muito a boca e sem pronunciar todas as sílabas das palavras. Em seguida, fale de forma clara, abrindo bem a boca e pronunciando todas as sílabas.

2) Velocidade controlada – Fale rápido, sem pausas. Em seguida, fale com um ritmo confortável, com variação conforme a ênfase desejada.

3) Pausas estratégicas – Fale sem dar pausas, faça uma lista de informações e diga uma depois da outra. Em seguida, use pausas curtas para separar ideias e permita que processem a informação.

Aula #1



4) Entonação expressiva – Fale de modo monótono, com toda seriedade. Em seguida, use variações de tom para enfatizar palavras-chave e manter o interesse dos(as) alunos(as).

Mostre aos(as) estudantes como a imagem se conecta na fala com:

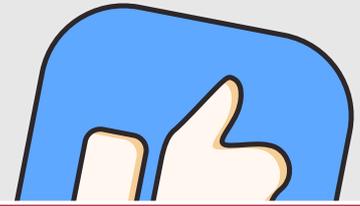
Movimentos e Postura

1) Contato visual – Olhe para diferentes alunos(as), sem fixar apenas em um(a) deles(as).

2) Gestos naturais – Movimente as mãos para reforçar sua fala.

3) Postura firme – Mantenha-se ereto, com os pés firmes no chão. Evite balançar o corpo, cruzar os braços ou ficar com as mãos no bolso.

Essa brincadeira com os(as) alunos(as) pode ajudá-los a prestarem atenção em si, quando eles(as) estiverem em uma situação de fala. Assim podem se corrigir e desenvolver melhor suas habilidades de oralidade.



Aula	DESCRIÇÃO
Aula #2	<p>Discussão sobre a diferença entre conteúdo didático e de entretenimento e trabalho com leitura em voz alta.</p> <p>Professor(a), nesta aula, retome com os(as) estudantes a resposta da pergunta 3 da aula anterior. A partir dessa questão, faça um momento de reflexão sobre o que eles(as) acham dos conteúdos que consomem no dia-a-dia.</p>
<p>Pergunte à turma como o conteúdo que eles consomem se divide entre didático e de entretenimento. Peça para que eles(as) deem alguns exemplos que reúnem os dois.</p> <p><i>Exemplos: vídeos com dicas de Língua Portuguesa que ensinam de um jeito chamativo e divertido; documentários curtos do TikTok ou Instagram, que combinam informações históricas com animações envolventes; vídeos de ciências que utilizam desafios ou experiências práticas para explicar conceitos, etc.</i></p> <p>Abra espaço para que os(as) alunos(as) compartilhem suas experiências e exemplos de conteúdos que costumam consumir.</p> <p>Após a interação, divida a turma em grupos de 3-4 aluno(as) e entregue para cada um(a) deles(as) alguns trechos a seguir, sobre curiosidades gerais das Olimpíadas:</p> <p>Antes de iniciar a atividade, pergunte: Vocês gostam de assistir aos Jogos Olímpicos? Quais são as modalidades esportivas de que mais gostam? Algum(a) de vocês tem vontade de se tornar atleta?</p> <p>Envolve a turma na interação, para se engajarem na atividade em grupo.</p>	



1. Na Grécia antiga, os atletas não se preocupavam com patrocínio, proteção ou moda – eles competiam nus.

2. As mulheres só foram autorizadas a competir nos Jogos Olímpicos em 1900.

3. Durante os Jogos de Londres em 2012, a Vila Olímpica solicitou aproximadamente 165.000 toalhas para um período de apenas duas semanas.

4. As línguas oficiais dos jogos são Inglês e Francês, complementado pela língua oficial do país sede.

5. Tarzan competiu nos Jogos Olímpicos: Johnny Weissmuller, um atleta-artista que fez papel de Tarzan em 12 filmes, ganhou cinco medalhas de ouro na natação em 1920.

6. De 1912 a 1948, pintores, escultores, arquitetos, escritores e músicos competiam por medalhas em suas respectivas áreas, participando dos Jogos Olímpicos.

7. Durante os Jogos de 1936 em Berlim, dois atletas japoneses empataram em segundo lugar. Em vez de competir pela medalha de novo, eles cortaram as medalhas de prata e bronze no meio e fundiram as duas metades diferentes para que cada um deles ficasse com meia-prata e meio-bronze.

8. A chama Olímpica deve permanecer acesa durante todo o evento. No caso de a chama se apagar, ela só pode ser reacendida com uma chama de backup, que também foi acesa na Grécia. Ela nunca deve ser acendida com um isqueiro qualquer.

9. Apenas em 2012 aconteceram os primeiros Jogos Olímpicos em que todos os países enviaram atletas mulheres.

10. Os cinco anéis do símbolo olímpico – projetado pelo Barão Pierre de Coubertin, co-fundador dos Jogos Olímpicos modernos – representam os cinco continentes habitados do mundo.

11. As seis cores – azul, amarela, preta, verde, vermelha e branca (fundo) – foram escolhidas porque a bandeira de cada nação contém uma delas, pelo menos.

12. Michael Phelps é o atleta com mais medalhas olímpicas da história, são 28. Atrás dele, estão três ginastas da época da União Soviética com, respectivamente, 18, 15 e 13 medalhas.

13. O Comitê Olímpico Brasileiro foi criado em 1914, mas, devido à Primeira Guerra Mundial, as primeiras participações olímpicas de brasileiros aconteceram em 1920. As primeiras medalhas vieram já nessa participação, com Guilherme Paraense, Afrânio da Costa e outros participantes da competição de tiro.

14. A primeira participação feminina do Brasil foi protagonizada por Maria Lenk, em 1932, na edição realizada em Los Angeles. Ela competia na natação e, na sua época, quebrou dois recordes mundiais no estilo peito.

15. As Olimpíadas gregas, realizadas antes de Cristo, referendam o seu início a uma lenda do semi-deus Hércules, filho de Zeus com uma mortal. Segundo o mito, ele teria recebido a ordem de cumprir 12 trabalhos (considerados impossíveis) e, ao concluí-los, criou as Olimpíadas e dedicou ao seu pai.

17. O Barão Pierre Coubertin é considerado o fundador dos Jogos Olímpicos na Era Moderna e é dele o lema: "o importante não é vencer, mas competir. E com dignidade."

18. O atleta mais jovem a competir nos Jogos Olímpicos foi um menino de 10 anos de idade. Ele foi timoneiro da equipe holandesa de remo na competição de 1900.

19. A cada edição dos Jogos Olímpicos, um novo mascote é escolhido pelo país que sedia a competição.

20. Atualmente, os Estados Unidos são o país com o maior número de medalhas conquistadas nos Jogos Olímpicos, totalizando 2.649, até os Jogos Olímpicos de Paris 2024.

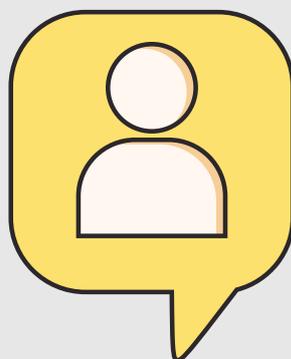
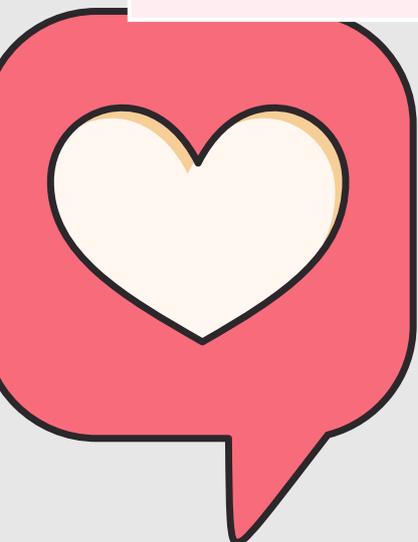
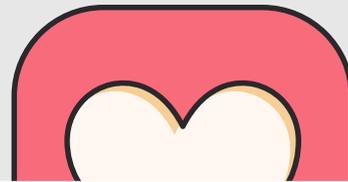
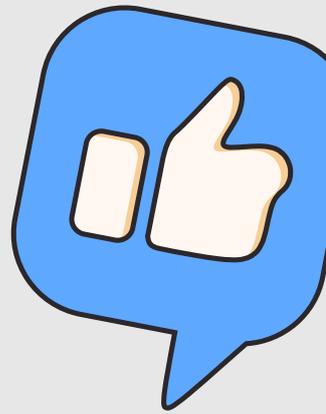
21. O Brasil já conquistou 170 medalhas, até os Jogos Olímpicos de Paris 2024.

22. Esportes como a escalada, o surfe e o skate são novas modalidades, que se iniciaram nos Jogos Olímpicos de Tokyo 2020.

Professor(a), você pode imprimir e fazer um recorte de cada uma das curiosidades, para distribuí-las aos grupos. Caso seja necessário, consulte os sites, nas referências, para acrescentar mais curiosidades gerais sobre as Olimpíadas.

Peça para que cada integrante do grupo faça uma leitura em voz alta - todos os grupos devem ler ao mesmo tempo - assim os(as) alunos(as) que sentem mais vergonha ou medo de ler em público podem se sentir mais confortáveis. Com mais pessoas lendo sem prestar atenção apenas nele(a), o(a) aluno(a) pode se sentir mais seguro e sem medo de errar na hora de pronunciar palavras difíceis ou de acertar na entonação das palavras.

Fonte: compilado e adaptado de vários sites (Brasil Escola (2024); Dentro da História (2021); EF Education First (2021); Noriega (2024).



Aula	DESCRIÇÃO
<p>Aula #3</p>	<p>Criando uma animação minimalista publicada em <i>reels</i></p> <p>Professor(a), nesta aula, será trabalhada, com os(as) alunos(as), a criação de seus próprios vídeos. Mostre, novamente, o vídeo da primeira aula para a turma e, depois, oriente-os(as) a escrever um roteiro para criar uma animação minimalista publicada em <i>reels</i>.</p>
<p>Cada aluno(a) deve pensar em um tema de que goste muito. Por exemplo: futebol, danças, jogos, músicas, desenhos, artes, filmes, culinária, etc. Após selecionarem o tema de sua preferência, peça para que cada um(a) escreva ou pesquise 3 curiosidades sobre esse tema.</p>	

1. Pinguins fazem pedido de casamento oferecendo pedrinhas. Sim, é isso mesmo! Alguns pinguins machos realizam um ritual de cortejo semelhante ao dos humanos: em vez de um anel, oferecem uma pedrinha ou pedra polida à fêmea com quem esperam formar um ninho e acasalar.

2. O bicho-preguiça pode levar até um mês para digerir uma única folha. Por causa de seus movimentos e metabolismo lentos, o bicho-preguiça pode levar até 30 dias para digerir completamente uma única folha.

3. Morcegos são os únicos mamíferos que podem voar. Na natureza, os únicos mamíferos que podem voar são os morcegos. Eles usam seus músculos, por meio da técnica chamada voo de autopropulsão.

Depois que cada aluno(a) escrever o roteiro, faça uma revisão para conferir se estão seguindo as orientações. Em seguida, oriente-os(as) a criar um desenho minimalista representando cada uma das três curiosidades.

Professor(a), se na escola estiver disponível uma sala de informática, programe um dia para levar os(as) estudantes. Caso não seja possível, oriente-os(as) a criar o desenho minimalista digitalmente, em casa, no computador, notebook ou celular, utilizando um site adequado (recomendação: Canva) ou um programa familiar para eles(as). Ou, instrua-os(as) a fazer os desenhos à mão, em papel, e tirar fotos de cada um em sequência, para dar um efeito de movimento, conhecido como "frame a frame" (quadro a quadro).

Lembre aos(as) estudantes que um *reel* também possui narração. Então, todos(as) terão que narrar seus vídeos com as curiosidades. Reforce que uma narração precisa ter clareza, utilizando entonação para dar mais ênfase às informações e respeitando as pontuações. Além da narração, também é possível acrescentar efeitos sonoros ou músicas, para deixar mais divertido.

Não se esqueça de que um *reel* é um formato de vídeo curto e pode ter até 90 segundos!

Se não for possível produzir em uma aula, deixe como tarefa para casa e, na aula seguinte, peça para que cada grupo apresente o vídeo para a turma.

Faça uma reflexão final sobre a produção, perguntando aos(as) alunos(as):

1. Para você, foi fácil ou difícil explicar algo por meio de uma animação minimalista publicada em *reels*?
2. Como a sua oralidade influenciou a compreensão do conteúdo?
3. O que podemos aprender sobre o uso da tecnologia na educação?

Fonte: <https://blog.cobasi.com.br/curiosidades-sobre-animais/>.

Acesso em: 20 mar. 25. (Adaptado).

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC. 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 19 fev. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Continuada. **Caderno comunicação e uso de mídias**. Brasília: MEC, 2009. (Série Mais Educação). Disponível em: <https://www.ced.seduc.ce.gov.br/wp-content/uploads/sites/82/2023/07/Comunicacao-e-Uso-de-Midias.pdf>. Acesso em: 19 fev. 2025.

BRASIL ESCOLA. **Veja 7 curiosidades sobre as Olimpíadas**. Brasil Escola, 2024. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/noticias/veja-7-curiosidades-sobre-as-olimpiadas/3131690.html>. Acesso em: 11 mar. 2025.

DENTRO DA HISTÓRIA. **Curiosidades sobre os Jogos Olímpicos para crianças**. Dentro da História, 2021. Disponível em: <https://www.dentrodahistoria.com.br/blog/educacao/curiosidades-jogos-olimpicos/>. Acesso em: 11 mar. 2025.

Referências

EF EDUCATION FIRST. **24 curiosidades sobre os Jogos**

Olímpicos. EF Blog, 15 jul. 2021. Disponível em:

<https://www.ef.com.br/blog/language/24-curiosidades-sobre-os-jogos-olimpicos-2/>. Acesso em: 11 mar. 2025.

FRANCESCO. **Reflexões olímpicas**. [s.l.]: 6 ago. 2024.

Instagram: @frachecu. Disponível em:

<https://www.instagram.com/p/C-IRUjXuInP/>. Acesso em: 11 mar. 2025.

NORIEGA, Maurício. **Olimpíadas: 15 curiosidades sobre a Cerimônia de Abertura dos Jogos**. CNN Brasil, 2024.

Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/blogs/mauricio-noriega/esportes/olimpiadas/olimpiadas-15-curiosidades-sobre-a-cerimonia-de-abertura-dos-jogos/>. Acesso em: 11 mar. 2025.

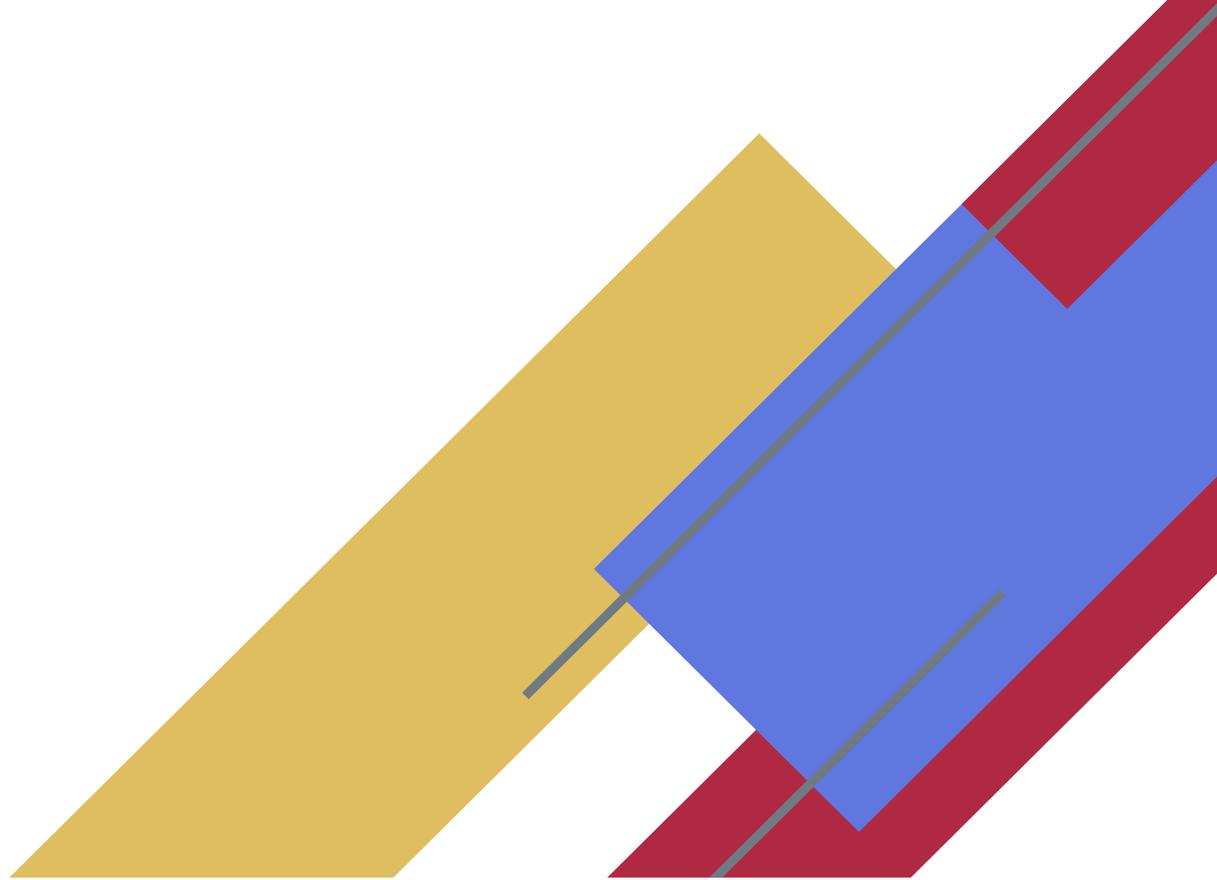
OLIVEIRA, Joe. **30 curiosidades sobre animais que vão te surpreender!** 2024. Disponível em:

<https://blog.cobasi.com.br/curiosidades-sobre-animais/>. Acesso em: 20 mar. 2025.

Referências

PROJETO LALIN-FAPEMIG. **Ressignificação de práticas pedagógicas:** o desenvolvimento dos multiletramentos no contexto pós-pandêmico em escolas de Educação Básica de Minas Gerais. Projeto de pesquisa (Chamada CNPq/MCTI Nº 10/2023). LALIN. Universidade Federal de Ouro Preto, 2023. Disponível em: https://docenciaemlinguagens.ufop.br/wp-content/uploads/2023/07/Anexo_1_Projeto_de_pesquisa-1-1.pdf. Acesso em: 19 fev. 2025.

RAGI, Taísa Rita. **A referenciação em textos multissemióticos:** uma análise de animações minimalistas publicadas em reels no Instagram. 2024. 153 p. Dissertação (Mestrado em Letras)- Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2024. Disponível em: <http://repositorio.ufla.br/jspui/handle/1/59210>. Acesso em: 15 mar. 2025.



Projeto Resignificação de Práticas Pedagógicas

O desenvolvimento dos multiletramentos no contexto pós-pandêmico
em Escolas de Educação Básica de Minas Gerais



2025

Material do(a) professor(a)