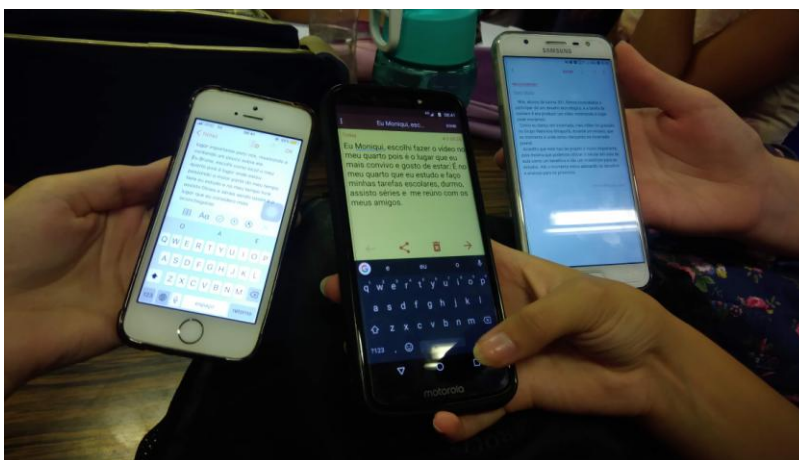




PPGTER
Programa de Pós-Graduação em Tecnologias
Educativas em Rede
MPTER
Curso de Mestrado Profissional em
Tecnologias Educativas em Rede



Desafios Linguísticos Multimodais para o ensino de língua portuguesa por meio de dispositivos móveis

e-book do professor

Prof. Me. Dariane Bitencourt
Prof. Dra. Susana Cristina dos Reis
(Org.)

Santa Maria, RS
2019

Prefácio

Este *e-book* é produto da dissertação de mestrado de Dariane Bitencourt, sob orientação da Prof. Dra. Susana Cristina dos Reis, elaborada para o Programa de Pós-graduação em Tecnologias Educacionais em Rede da UFSM. Nesta pesquisa, buscamos investigar como implementar uma proposta de gestão pedagógica para o ensino de Língua Portuguesa por meio de dispositivos móveis.

A proposta de atividades, aqui apresentada, pretende contribuir para auxiliar no processo educacional mediado pelas tecnologias digitais, em especial o uso de celulares (*smartphones*), que permeiam atualmente a vida humana, sendo amplamente utilizados pelos estudantes, inclusive, nas salas de aula.

Esperamos que este material possa ser aproveitado ou, inclusive, adaptado, por outros docentes em sua prática pedagógica, desde que se respeite a licença *Creative Commons*, a fim de potencializar o ensino de Língua Portuguesa ou, ainda, de outros componentes curriculares por meio do uso de *smartphones*.

Boa leitura!



1



Núcleo de pesquisa, ensino e aprendizagem de língua a distância (NuPEAD)

¹ Imagem criada com aplicativo Bitmoji. Disponível em: < <https://www.bitmoji.com/> >. Acesso em: 20/08/2019.

D441 Desafios linguísticos multimodais para o ensino de língua portuguesa por meio de dispositivos móveis [recurso eletrônico] / Dariane Bitencourt, Susana Cristina dos Reis (org.). – Santa Maria, RS : UFSM, PPGTER, MPTER : NuPEAD. 2019.

1 e-book : il.

1. Língua portuguesa – Ensino, 2. Língua portuguesa – Dispositivos móveis, 3. Língua portuguesa – Desafios linguísticos e multimodais 4. Gestão pedagógica, 5. Tecnologias digitais.

I. Bitencourt, Dariane. II. Reis, Susana Cristina dos

CDU 37.004
37.013

Ficha catalográfica elaborada por Alenir Goularte CRB-10/990
Biblioteca Central - UFSM

Para o desenvolvimento e aplicação da pesquisa resultante neste *ebook*, foram respeitados os limites éticos, sendo importante salientar que o projeto de pesquisa do qual resultou este produto, teve aprovação do comitê de ética na pesquisa da UFSM sob o número: 86294218.5.0000.5346 e com a assinatura de Termos de Assentimento para a participação no projeto por parte dos estudantes de Ensino Médio envolvidos e de seus responsáveis.







PROGRAMA

Módulo	Objetivo(s)	Gêneros/ Ferramentas	Pedagogia de Multiletramentos	Modalidad e
Nível 1: Quem sou?	<p>Familiarizar-se com o <i>WhatsApp</i> e <i>Edmodo</i> para interação via celular para desenvolver fluência digital;</p> <p>Conhecer o perfil dos participantes;</p> <p>Identificar os temas de interesse dos alunos;</p> <p>Exercitar a oralidade na produção de pequenos textos orais (áudios) de apresentação.</p>	<p><i>Smartphone</i>;</p> <p><i>WhatsApp</i>;</p> <p>Internet;</p> <p>Conversa de <i>WhatsApp</i>;</p> <p>Ferramenta de áudio.</p>	<p>Conhecer o que os alunos já sabem e experienciar o que é novo</p> <p>Letramento digital: uso do celular e multimodal</p>	EAD
Nível 2: Quem sou? Onde vivo? O que gosto de fazer?	<p>Realizar primeiro contato dos alunos com o Edmodo;</p> <p>Contextualizar as práticas de ensino e aprendizagem;</p> <p>Cadastro no ambiente e criar avatar;</p> <p>Conhecer a realidade dos alunos e de seu meio;</p> <p>Produzir texto multimodal (reportagem em vídeo);</p> <p>Apresentar-se, desinibir.</p>	<p>Plataforma <i>Edmodo</i>;</p> <p>Cadastro, perfil e avatar;</p> <p>Aplicativo para criar avatar (Bitmoji)</p> <p>Internet;</p> <p><i>Smartphone</i>;</p> <p>Câmera de celular;</p> <p><i>WhatsApp</i>;</p> <p>Narrativas orais;</p> <p>Vídeos.</p>	<p>Pesquisar e experienciar o que é novo;</p> <p>Conceituar</p> <p>Letramento digital e multimodal</p>	Híbrida
Nível 3: Que gêneros posso ler e produzir online?	<p>(Des)construir e compreender a estrutura composicional dos gêneros reportagem;</p> <p>Desenvolver leitura e escrita (produção textual no Drive);</p> <p>Compreender melhor os gêneros reportagem e notícia jornalística;</p> <p>Acessar material de apoio (slides, vídeos);</p> <p>Participar de enquete no</p>	<p>Textos impressos e online dos gêneros: reportagem e notícia;</p> <p>Vídeos online sobre os gêneros estudados;</p> <p>Celular;</p> <p>Conexão de internet;</p> <p>Edmodo;</p> <p>Enquete</p>	<p>Analisar funcionalmente e criticamente os gêneros em estudo;</p> <p>Letramento digital, linguístico e multimodal</p>	Híbrida

	ambiente; Produzir texto multimodal;	Google Drive Aplicativos de criação de memes (Meme Generator)		
Nível 4: Como é ser repórter por um dia?	Incentivar o trabalho coletivo e colaborativo; Incentivar a mobilização de recursos linguísticos e tecnológicos na produção de reportagens; Produzir em equipe, roteiros e reportagem em vídeo;	Gêneros script e roteiro; Reportagem em vídeo; Celular; Edmodo; WhatsApp; Internet; Aplicativos de edição de vídeo (Wevídeo)	Aplicar os conhecimentos, vivenciar práticas significativas e aprendizagem ubíqua, de modo colaborativo. Letramento multimodal e digital	Híbrida
Nível 5: Produzi, quero ser lido!	Incentivar o trabalho coletivo e colaborativo; Utilizar recursos linguísticos e tecnológicos na produção de notícias; Produção colaborativa de notícia sobre a reportagem do desafio#10.	Smartphone; Google Drive; Notícia; Blog	Aplicar os conhecimentos, vivenciar práticas significativas e aprendizagem ubíqua, de modo colaborativo. Letramento digital, multimodal.	Híbrida

Fonte: Banco de Dados NuPEAD. Proposta apresentada em Bitencourt (2019, p.104).

Sugestão de Gamificação para gerar o engajamento no Ensino de LP por meio de Celular

Desafios	Pontos obtidos pela resolução dos desafios	Descrição de pontos de bônus*	Pontuação de bônus/Exemplo de Insignas/badges	Total de pontos
#1	10	*Cumprir com a resolução do desafio no prazo estabelecido	+ 	20
#2	10			20
#3	15			35
#4	25	*Colaborar com o colega para realizar os desafios e/ou contribuir com conhecimentos e materiais extras compartilhando com a turma.	+ 	45
#5	20			40
#6	10			30
#7	10			10
#8	20	*Usar a criatividade para a produção e resolução dos desafios, explicitando sua proposta no grupo.	+ 	45
#9	15			40
#10	30			55
#11	20			45
#12	50	*Fazer acessos extra aos materiais e/ ou fazer comentários no <i>WhatsApp</i> ou <i>Edmodo</i> que contribuam para a aprendizagem.	+ 	70

Fonte: Banco de Dados do Nupead.

** Os bônus podem ser adicionados a qualquer um dos desafios;

*** A gamificação proposta aqui nesta tabela visa motivar o engajamento do aluno na resolução dos desafios, prevendo como recompensa pontos, badges e a criação de um quadro de ranking. Trata-se de uma proposta inicial que está ainda em testagem. Sugestão de Leitura sobre a temática, ver referências bibliográficas de Reis; Gomes (2019); Gomes (2017), Reis e Gomes (2018).

Módulo 1: Introdução ao uso de dispositivos móveis e identificação dos participantes

Caro(a) Professor(a),



² **Dica:** Neste primeiro módulo, os estudantes trabalham de forma individual e com a mediação do professor de forma online.

Conteúdos:

Linguísticos	Fluência Tecnológica e Letramento Digital
<ul style="list-style-type: none"> • Leitura e compreensão das instruções enviadas via celular; • Oralidade: produção e apresentação oral em Língua Portuguesa; • Uso de Linguagem verbal e não-verbal; • Gêneros discursivos e orais: perfil, meme, conversa de <i>WhatsApp</i>, apresentação oral em áudio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Noções básicas para desenvolver fluência tecnológica; • Prática de Letramento digital • Letramento móvel (Mobile literacy) • Familiarização com a ferramenta de áudio do <i>WhatsApp</i>;

Nível 1: Quem sou?

Objetivos de Aprendizagem:

- Familiarizar-se com as ferramentas para interação via dispositivos móveis (*WhatsApp* e *Edmodo*) para desenvolver a fluência digital e o letramento digital;
- Conhecer o perfil dos participantes;

² Imagem criada com aplicativo Bitmoji. Disponível em: < <https://www.bitmoji.com/> >. Acesso em: 20/08/2019.

- Identificar temas de interesse a serem trabalhados nas aulas;
- Exercitar a prática oral por meio da apresentação via *WhatsApp*.

Instruções para o(a) professor(a):

- Cadastrar-se na plataforma *Edmodo* e criar turma(s) nesse ambiente;
- Criar grupo fechado no *WhatsApp* e adicionar os alunos;
- Negociação de Regras para a interação virtual via Celular;
- Enviar áudio ao grupo do *WhatsApp* com as instruções do **Desafio#1**;
- Enviar Áudio de apresentação do(a) professor(a) no *WhatsApp*, para incentivar os(as) alunos(as).



Dica: O professor pode enviar "memes" de boas-vindas para a turma!



Sugestão: Existem vários aplicativos de celular para criar *memes*, como por exemplo, o *MemeGenerator*!

O que é meme?

A expressão **meme de Internet** é usada para descrever um conceito de [imagem](#), [vídeos](#), [GIFs](#) e/ou relacionados ao humor, que se espalha via [Internet](#). O termo é uma referência ao conceito de [memes](#), que se refere a uma teoria ampla de informações culturais criada por [Richard Dawkins](#) em seu livro "*O Gene Egoísta*".

Fonte: [wikipedia](#)

Recursos / materiais/aplicativos necessários:

- Conexão de internet;
- Celular (Smartphone);
- Aplicativo *WhatsApp*;
- Acesso à página para registro (<http://www.edmodo.com>).

Atividades:

Aula 1: (Modalidade à distância) - Enviar o **Desafio#1** via grupo no *WhatsApp* e áudio de apresentação do(a) professor(a).



Desafio#1 - Quem sou?

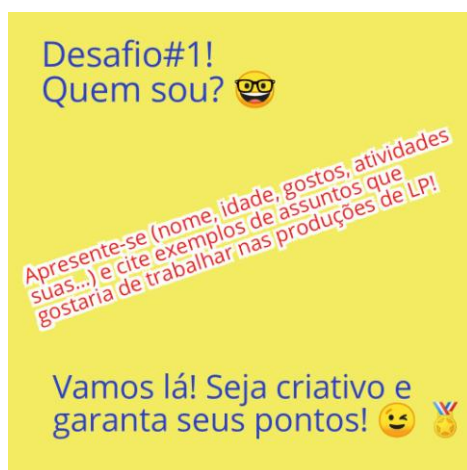
Envie para o grupo do *WhatsApp*, um pequeno áudio de apresentação (Forneça informações tais como nome, idade (se desejar!), atividades preferidas realizadas em tempo livre e cite exemplo de temas que gostaria de trabalhar nas produções de aulas em LP). Ao cumprir com este desafio, você ganha 10 pontos!



Dica: Este é um momento importante para o(a) professor(a) provocar o engajamento do aluno nas tarefas e, também, fazer um diagnóstico sobre os temas que poderão levá-lo(a) à discussão na escola com os/as estudantes durante o ano letivo e, posteriormente, gerar maior participação desses na resolução das tarefas.

*Ah, veja também a tabela de sugestões de pontuação de gamificação ao final deste nível!

Exemplo de Desafio:



Módulo 2: Familiarização e Interação por meio de tecnologias



Dica para o(a) Professor (a): A interação ocorrerá de forma individual e com a mediação do professor, podendo haver colaboração entre os alunos e, também, entre estes e a professora.

Conteúdos:

Linguísticos	Fluência Tecnológica e Letramento Digital
<ul style="list-style-type: none"> ● Leitura dos comandos dos desafios; ● Preencher formulários online (preencher formulário de perfil e cadastro no Edmodo) ● Criar avatar online (representação visual dos alunos(as)) ● Produção de gênero: reportagem em vídeo ● Produção e edição de vídeo com o celular. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Manuseio de tecnologias ● Letramento móvel quanto ao uso do celular; ● Letramento digital quanto ao uso do ambiente virtual de aprendizagem; ● Instalação de Aplicativos; ● Ferramentas de produção e edição de vídeo do celular.

Nível 2: Quem sou? Onde vivo? O que gosto de fazer?

Objetivos de aprendizagem:

- Realizar primeiro contato dos alunos com o *Edmodo*.
- Contextualizar as práticas de ensino e aprendizagem;
- Conhecer a realidade dos alunos e de seu meio;
- Produzir um texto multimodal (reportagem em vídeo);
- Autoapresentação; desinibir.

Instruções para o professor:

- Apresentar a plataforma *Edmodo* aos alunos em aula presencial;

Sugestão de vídeo disponível em: <https://youtu.be/A7EroCaNH00> (Duração

do vídeo: máximo 10 min.)

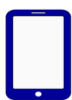
- Solicitar que os alunos baixem o aplicativo *Edmodo* no celular (também pode ser acessado de forma online).
- Enviar para o grupo (via *WhatsApp*) o código da turma criada pelo docente no *Edmodo* para que eles realizem o acesso como alunos.
- Lançar, via *WhatsApp*, os **Desafios #2** e **#3**.
- Após enviar os desafios 2 e 3, abrir no *Edmodo* a tarefa referente ao **Desafio#4**. (No ambiente, é possível, inclusive, criar um prazo para a postagem da atividade).

Recursos / materiais necessários:

- Conexão de internet; acesso aos vídeos; áudios;
- *WhatsApp*; *Edmodo*;
- *Smartphone*.

Atividades:

Aula 2: (Modalidade híbrida) - Apresentação do *Edmodo* e cadastro no ambiente.



³ **Desafio#2** - Assista ao vídeo de apresentação do *Edmodo* e após, acesse o ambiente como **aluno**, digite o código fornecido (via *WhatsApp*) e seja bem-vindo(a) à área da turma. Ao cumprir este desafio você ganha 10 pontos!

³ Imagem Disponível em:< <https://pixabay.com/pt/illustrations/search/celular/>> Acesso em: 20 ago. 2019.

Exemplo de Desafio:



Fonte Banco de Dados de Nupead.

Aula 3: (Modalidade híbrida) - Preencher perfil no AVA e criar seu avatar personalizado.



Desafio#3 –Seja Bem-vindo ao *Edmodo*! Vamos tornar nosso ambiente de aprendizagem mais “amigável”? Seu desafio no *Edmodo* agora é preencher dados do seu perfil e criar um avatar personalizado! Vamos lá? Ao cumprir com esse desafio, você ganha 15 pontos! Capriche no seu visual, hein!?



Dica! Você pode usar o aplicativo "Bitmoji" para criar avatar!

Bitmoji

É um aplicativo disponível no Playstore, possui emoticons, que podem ser usados em diversos app de mensagens, como o WhatsApp, por exemplo. Gratuito, está disponível para [Android](#) ou iPhone ([iOS](#)) e possui novos emojis para as pessoas usarem em conversas. Uma das suas principais funcionalidades é permitir que as pessoas criem as suas próprias carinhas e mandem para amigos.

Fonte: <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/bitmoji-messenger.html>

Exemplo de Desafio:



Fonte Banco de Dados de Nupead.

Aula 4: (Modalidade a distância) - “Onde vivo?” - Produção de vídeo de reportagem com celular (pré-reportagem).



Dica: Os alunos podem necessitar de um prazo maior para realizarem este desafio, sugerimos 1 semana.



Desafio#4 – Onde Vivo? Que tal conhecermos um pouco mais sobre o lugar onde você vive? Produza, com seu celular, um pequeno vídeo de apresentação sobre o tema "O lugar onde vivo". Use a sua criatividade e apresente sua rua ou seu bairro, ou algum outro lugar em sua cidade que avalia como interessante. Destaque aspectos positivos (ou negativos), curiosidades, atrativos, etc. Atenção: Este vídeo não pode ter no máximo 3 minutos de duração. Ao cumprir com este desafio, você ganha 30 pontos!



Dica: Fique atento ao prazo de entrega do vídeo e poste a versão final na tarefa aberta no Edmodo!

Exemplo de Desafio:



Fonte Banco de Dados de Nupead.

Sugestões de atividades para aula presencial (após produção do vídeo pelos alunos sobre o lugar em que vive):

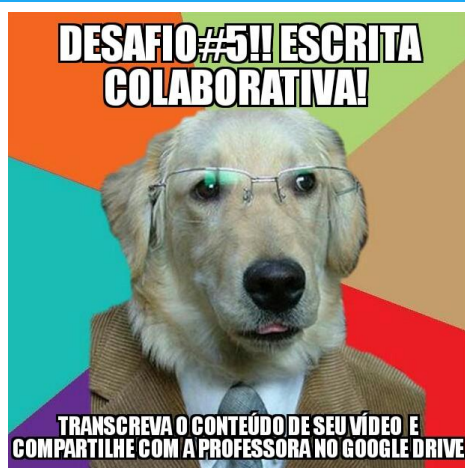
Aula 5: (Modalidade Presencial) - Transcrever o conteúdo do vídeo produzido, via *Google Drive*.



Desafio #5 - Produção/Transcrição do texto do vídeo produzido no *Google Drive* (script vídeo).⁴ Vale 20 pontos!

Exemplo de Desafio:

⁴ O objetivo deste desafio é levar o aluno a perceber a diferença entre um texto multimodal e apenas a transcrição textual (script) do vídeo. É interessante elaborar perguntas que orientem o aluno a ter essa percepção.



Fonte Banco de Dados de Nupead.

Aula 6: (Modalidade Presencial) - Responder enquete criada pelo professor no Edmodo, elegendo os 3 melhores vídeos produzidos no Desafio #4.



Desafio # 6 (modalidade a distância) – Responder a enquete no Edmodo para escolher os três melhores vídeos produzidos pelos(as) alunos(as); vale 10 pontos!

Exemplo de Desafio:



Fonte Banco de Dados de Nupead.

Módulo 3: Explorar Gêneros Multimodais por meio de Smartphones: (Des)construindo o gênero reportagem



Dica: A interação será individual ou em grupos, com a mediação do professor e colaboração entre os pares.

Conteúdos:

Linguísticos	Letramento digital/multimodal
<ul style="list-style-type: none"> • Leitura e compreensão textual dos gêneros: reportagem e notícia; • Produção online e escrita; • Níveis de linguagem; • Análise de textos impressos e digitais. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso do celular; • Assistir e compreender vídeos de apoio; • Acessar o Google Drive por meio do celular; • Linguagem mista.

Nível 3: Que gêneros posso ler e produzir online?

Objetivos:

- (Des)construir e compreender a estrutura composicional do gênero reportagem;
- Compreender as diferenças entre os gêneros reportagem e notícia jornalística;
- Desenvolver a leitura e a escrita (produção textual no Drive);
- Acessar material de apoio;
- Acesso online a notícias disponíveis em sites de notícias locais e nacionais;
- Acesso aos vídeos disponibilizados na biblioteca do ambiente.

Instruções para o(a) professor (a):

- Poderão ser trabalhados com os alunos, de forma presencial, textos impressos (notícia e reportagem), de acordo com as temáticas escolhidas por eles, com mediação do professor e analisar estrutura composicional, finalidade social, design (...).
- Disponibilizar o material de apoio online sobre os gêneros em questão, em uma pasta na biblioteca do *Edmodo* para a livre consulta dos alunos.
- Enviar Desafio#7 aos alunos, para que assistam aos vídeos disponibilizados antes da aula presencial.
- Sugestões de vídeos online de apoio (Sugestão de acesso antes da aula presencial):
 1. “Oito dicas para escrever uma boa reportagem”. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=pTJk6G580L0>
 2. “Estrutura textual da reportagem”. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=GTfMEJUBqQs>
 3. Gêneros jornalísticos - Disponível em:
https://www.youtube.com/watch?v=g-bUZmnKW_c
 4. Diferenças entre notícia e reportagem - Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=JAhUPC8pUCw>
 5. Exemplo de reportagem “França proíbe que alunos levem celular para a escola, até mesmo desligado”, disponível em:
<https://globoplay.globo.com/v/6923689/>
- Após as aulas 7 e 8, enviar o Desafio#8 para que os alunos façam uma primeira reflexão sobre os conteúdos.

Recursos / materiais necessários:

- Dispositivos móveis;
- Conexão de internet;
- *Edmodo*;
- Textos impressos (reportagem e notícia);
- Material de apoio (vídeos online).

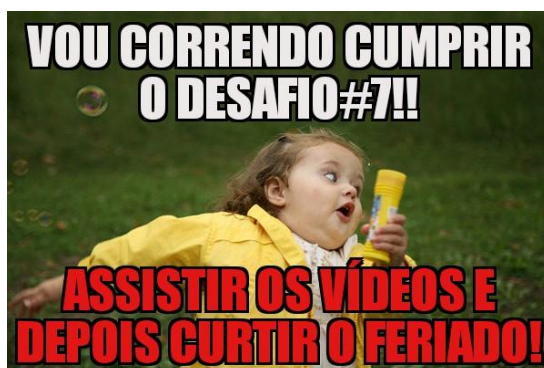
Atividades:

Aula 7: (Modalidade Presencial - expositiva) - **Construção Colaborativa (Joint construction)**⁵ - Professor(a) e alunos(as) analisam junto um ou dois exemplares dos textos produzidos pelos estudantes, a fim de identificar as diferenças e semelhanças entre textos verbais (escritos) e multimodais.



Desafio#7- Acesse os vídeos na biblioteca do Edmodo antes de sua aula presencial e venha preparado para nossa discussão em aula. Ao realizar essa tarefa você ganha 10 pontos!

Exemplo de Desafio:



Fonte Banco de Dados de Nupead.

⁵ A aula expositiva retoma os desafios#5 e #6 e consolida os conteúdos discutidos.

Aula 8: (Modalidade Presencial - expositiva) - Retomada aos conteúdos assistidos antes da aula (#Desafio 7), no formato de vídeo. Acesso online à reportagem e desconstrução colaborativa de uma reportagem em aula.



Desafio#8 - Fazer uma autoavaliação sobre as vantagens, desvantagens e dificuldades com o uso do celular no formato multimodal, pode ser no formato de Meme ou de um post com imagens que represente a sua opinião. Poste no Fórum Reflexivo aberto no Edmodo. Vale 20 pontos!



Dica: Não havendo tempo hábil para fazer em aula, essa atividade pode ser feita a distância como tarefa extra-classe.

Exemplo de Desafio:



Fonte Banco de Dados de Nupead.

Módulo 4: Produção Colaborativa de uma reportagem em vídeo usando dispositivos móveis



Dica: Interação em grupos, com a mediação do professor e colaboração entre os pares.

Conteúdos:

Linguísticos	Letramento digital/multimodal
<ul style="list-style-type: none"> • Produção textual dos gêneros reportagem e notícia; • Escrita colaborativa online • Uso da Linguagem verbal, não-verbal e mista. • Níveis de linguagem. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso do celular; • Assistir e compreender vídeos de apoio; • Ferramenta de produção de vídeo do celular. • Divisão de trabalho em grupos; Definição de temas; • Produção do “script” da reportagem no formato digital.

Nível 4: Como é ser um repórter por um dia?

Objetivos:

- Incentivar o trabalho coletivo e colaborativo;
- Incentivar a mobilização de recursos linguísticos e tecnológicos na produção de reportagens;
- Produzir, em equipe, roteiro, reportagens em vídeo;

Instruções para o professor:

- Mediar a formação e organização dos grupos de trabalho.
- Explicar aos alunos que, em grupo, produzirão uma reportagem com seu celular, utilizando, por exemplo, os temas mencionados por eles nos

desafio#1.

- Orientar a construção coletiva do roteiro das reportagens de cada grupo;
- Enviar os desafios #9, #10 e #11 para os alunos.
- Abrir pasta no *Edmodo* para a postagem das reportagens/notícias.

Recursos / materiais necessários:

- Dispositivos móveis;
- Conexão de internet;
- *Edmodo*;
- WhatsApp;
- Gêneros: script, roteiro, reportagem, notícia.

Atividades:

Aulas 9 e 10: (presenciais) - Organizar a turma em grupos e produzir roteiros das reportagens. Passar o Desafio#9.



Desafio#9- O desafio é ser “repórter por uma aula!” Em grupos, elaborem o roteiro da reportagem (tema (assunto), a função de cada componente nessa atividade, entrevistado(s), se houver (...)) e compartilhe com o(a) professor (a) a versão inicial do *script* do roteiro, no *Google Drive*. Seu(sua) professor(a) ficará responsável por dar *feedback* sobre a primeira versão de seu texto, antes que você grave a sua reportagem! Ao cumprir com este desafio, você ganha 15 pontos!

Exemplo de Desafio:

Desafio #9! Fogo no parquinho!
E aí grupos? Já montaram seus roteiros (Scripts)??



Fonte Banco de Dados de Nupead.

Aula 11: (à distância) - Enviar o desafio#10, produção de reportagem em grupos, após enviar o desafio#11. A realização desses desafios requer um prazo maior, sugerimos 1 semana.



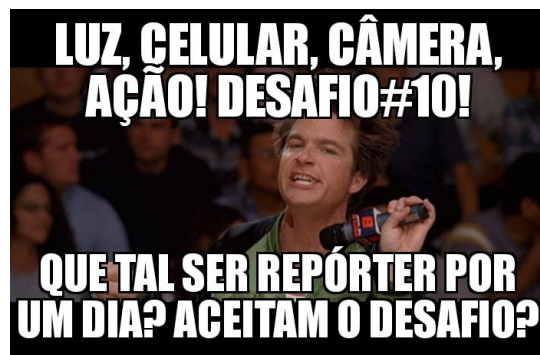
Desafio#10 – O desafio é ser “repórter por uma aula!” Em grupo, produza uma reportagem em vídeo com o celular, sobre um acontecimento importante e verídico da sua escola, do seu bairro ou da sua cidade para que, posteriormente, possamos divulgar a reportagem e a notícia no Blog da Escola. Será que você realmente entendeu o gênero reportagem? Vamos lá? Reúna sua equipe em horário extraclasse para gravar a reportagem, edite o vídeo (se necessário), com seu celular e poste sua reportagem no Edmodo! Vale 30 pontos!

Exemplos de Desafios:

Já organizaram seus roteiros, grupos?



Fonte Banco de Dados de Nupead.



Fonte Banco de Dados de Nupead.

Faça anotações!!

Módulo 5: Produção Colaborativa da notícia e divulgação/compartilhamento da primeira versão da reportagem



Dica: Interação em grupos, com a mediação do professor e colaboração entre os pares.

Conteúdos:

Linguísticos	Letramento digital/multimodal
<ul style="list-style-type: none"> ● Produção textual do gênero: notícia; ● Produção online e escrita; ● Linguagem mista. ● Níveis de linguagem. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Uso do celular; ● Ferramenta de produção/editoração de vídeo do celular. ● Divisão de trabalho em grupos; ● Elaborar um blog para divulgação das produções ● Divulgação da primeira versão da reportagem

Nível 5: Produzi, quero ser lido!

Objetivos:

- Incentivar o trabalho coletivo e colaborativo;
- Incentivar a mobilização de recursos linguísticos e tecnológicos na produção de reportagens e notícias;
- Produção colaborativa da notícia sobre a reportagem produzida no módulo 4, utilizando diversas linguagens.

Instruções para o professor:

- Mediar a formação e organização dos grupos de trabalho;
- Orientar a escrita colaborativa da notícia sobre a reportagem;
- Enviar os desafios #11 e #12 para os alunos.

Recursos / materiais necessários:

- Dispositivos móveis;
- Conexão de internet;
- *Edmodo*;
- *WhatsApp*;
- Gêneros: reportagem e notícia;
- *Google Drive*.

Atividades:

Aula 12: (presencial e à distância) - Produção textual de notícia

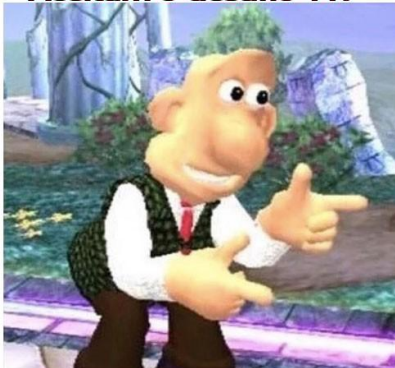


Desafio#11 - E se essa reportagem fosse publicada no Jornal da Cidade, como ficaria esse texto em forma de notícia? Como ficaria a notícia de sua reportagem? Escreva a notícia colaborativamente e poste-a no Edmodo. Lembre-se de formatá-la como se fosse um texto para ser impresso (arquivo Word). Usem a criatividade e utilizem recursos multimodais (imagens, cores, animações, sons...). Vamos lá, estamos quase no final! Vale 20 pontos!

Exemplos de Desafio:

E, se suas reportagens virassem notícia para serem publicadas?

Aceitam o desafio 11?



Fonte Banco de Dados de Nupead.

A felicidade de quem já está na reta final e vencendo todos os desafios!!



Fonte Banco de Dados de Nupead.

Aula 13: (presencial) – Divulgação das produções



Desafio#12 – Agora chegou o grande momento! Vamos divulgar sua notícia e reportagem? Você está pronto para esse último desafio? Então, acesse o nosso blog e coloque a versão final de sua notícia e o link para o vídeo da sua reportagem. Divulgue seu trabalho e convide seus amigos para lerem os textos

produzidos. Ah, visite também as reportagens de seus colegas e faça comentários!
Afinal, escrevemos para sermos lidos!! Vale 50 pontos!

Exemplo de Desafio:

Produzi, quero ser lido,
aplaudido! Ai, que
lindeza! Desafio#12!
Acesse nosso blog,
comente, siga...



Fonte Banco de Dados de Nupead.



Fonte Banco de Dados de Nupead.

Ao concluirmos esta proposta, esperamos aqui não apresentar fórmulas prontas, mas sim, que possamos fomentar ideias e novas práticas, inspirando nossos educadores para além das já utilizadas em benefício de uma educação mais engajada na contemporaneidade e, que acima de tudo, ensine nossos futuros cidadãos a terem uma compreensão mais ética e crítica acerca dos recursos tecnológicos e de sua aplicação em seu meio social.

Muito Obrigada!



REFERÊNCIAS

BITENCOURT, D. de C. **Proposta de gestão pedagógica para o ensino de língua portuguesa por meio de dispositivos móveis**. 2019. 155f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias Educacionais em Rede). Programa de Pós-graduação em Tecnologias Educacionais em Rede da Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2019.

REIS, S. C.; GOMES, A. F. e-LEGAmification: uma proposta de curso com gamification para a formação continuada de professores de línguas. **Revista Linguagem & Ensino**, 2019 (Prelo).

GOMES, A. F.; REIS, S. C. . Descrição do Modelo Sistêmico Design com gamification para cursos online de línguas. **Letras em Revista**, v. 9, p. 246-264, 2018.

GOMES, A. F. **Material didático digital, games e gamification: conexões no design para implementação de cursos online**. 2017, 209 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Educação, Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede, Santa Maria, RS, 2017.