

GUIA DO PROFESSOR



2019



APRESENTAÇÃO

Professor(a),

O **Guia do Professor** que agora apresentamos está fundamentado nas relações diárias entre ensino e aprendizagem vividas pelos nossos profissionais e pelos professores que selecionaram a tecnologia **Microkids Projetos ETC – Educação Tecnologia e Construção**.

A Competência Geral nº 5 da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) trata da cultura digital dentro da educação para incentivar os estudantes a “compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (...)” a pesquisa da tecnologia e seu uso na área de Educação, ressalta a importância dos recursos multimeios como coadjuvantes dos professores no desenvolvimento da teoria-reflexão-prática pedagógica facilitando o processo ensino-aprendizagem já que permite a necessária interação e comunicação para melhor compreensão da realidade concreta e abstrata.

Considerar que o conhecimento parte da ação, oferecemos orientações aos educadores que irão nortear o seu fazer pedagógico, seja para atender às novas necessidades dos alunos que são mais conectados, curiosos, autônomos e pró-ativos ou responder as exigências do mundo globalizado. Este Guia, estabelece a prática de atividades inovadoras e com metodologias atuais como propiciar ao aluno a compreensão da realidade a partir do uso e da produção de tecnologias como aparelhos, instrumentos e máquinas e, dessa maneira, aqui são oferecidas propostas reais e sugestões viáveis de aulas, facilitando e promovendo os objetivos pedagógicos que se quer atingir. Além das orientações do MEC que constam na BNCC, buscamos referências teóricas atuais que foram estudadas criticamente, com a intenção de explorar e aprofundar o contexto que envolve as ações de ensinar e aprender na Educação Básica.

Conhecedores da diversidade cultural do nosso país, temos aqui um material flexível que pode e deve ser adequado à realidade de cada escola e, assim, somado ao nosso suporte pedagógico, conseguimos atender as necessidades e expectativas dos professores que desenvolverão esta tecnologia.

É a Microkids levando até você o que há de melhor em tecnologia educacional. Saiba que nosso apoio durante todo o desenvolvimento deste projeto é integral, nos comprometemos a estar disponíveis e atentos em cada etapa desse desenvolvimento.

Juntos, acreditamos que podemos elevar a qualidade da educação básica proporcionando ao educando satisfação ao realizar.



TRILHA DE APRENDIZAGEM

Uma das principais características dessa ferramenta é transformar o aprendizado em um processo contínuo envolvendo o projeto numa visão geral. Ou seja, aprender passa a ser uma parte natural do dia a dia.

Nossa proposta com a trilha de aprendizagem é fazer com que o aluno tenha total consciência das etapas que ele precisa percorrer para desenvolver um conhecimento e pode trilhar esse caminho em um ritmo próprio. São sequências de ações, atividades ou tarefas que otimizam e personalizam a forma de aprender. São elaboradas em diferentes mídias com o objetivo de serem complementares entre si e de construir o conhecimento a respeito de um tema. Englobam conteúdos teóricos, habilidades e atitudes.

Seu objetivo é produzir conhecimento necessário para o desenvolvimento de competências e assim relacionam prática com teoria. Na perspectiva da educação, as trilhas de aprendizagem propõem conciliar as necessidades de aprendizagem com o desenvolvimento de competências e habilidades, uma vez que cada um de nós tem níveis diferentes de conhecimento prévio, motivação, dificuldade ou facilidade para aprender.

Com o apoio do professor, exercita a autonomia do aluno, uma vez que ambos, de forma dialógica, concebem a trilha de aprendizagem, a partir das necessidades ou lacunas de conhecimento, desde o ponto de partida até o objetivo pedagógico que se deseja alcançar.

O aluno é o centro do processo, uma vez que ele é ativo na criação do seu mapa de aprendizagem, caminhando no seu próprio itinerário de aprendizagem. Essa caminhada é flexível e pode ser ajustada durante seu percurso sob a visão do professor.





BNCC

COMPETÊNCIAS ESPECÍFICAS AO USO DA TECNOLOGIA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL

Competências que trazem a tecnologia como ferramenta de desenvolvimento pedagógico e habilidades são:

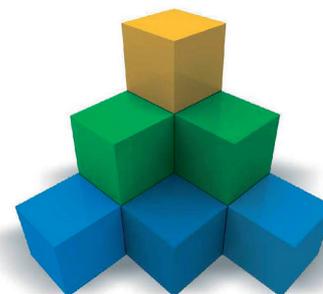
Competência 1: Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.

Competência 2: 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 5: 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.

A tecnologia Microkids perpassa por todas as 10 competências gerais da BNCC, onde os alunos utilizarão este projeto integrador dos componentes curriculares, na construção do seu conhecimento e aprendizagem.

Para evidenciar que a tecnologia utilizada está aderente às competências que estão diretamente relacionadas à utilização dos objetos de aprendizagem, destacamos algumas habilidades que poderão ser desenvolvidas durante a construção das atividades propostas neste projeto.



**BASE
NACIONAL
COMUM
CURRICULAR**

EDUCAÇÃO É A BASE



SUMÁRIO

MOVIMENTO E TECNOLOGIA	5
Justificativa	5
Objetivo Geral	5
Objetivos Específicos	5
Componentes Curriculares - BNCC.....	6
Habilidades Tecnológicas.....	8
Tempo Estimado	9
➤ AULA 1.....	11
Contextualização	11
➤ AULA 2	13
WPS Office - Construção do Roteiro	13
➤ AULA 3	14
WPS Office - Continuação.....	14
➤ AULA 4.....	15
Produção e Pós-Produção.....	15
➤ AULA 5	16
KineMaster.....	16
➤ AULA 6	17
KineMaster - Continuação.....	17
➤ AULA 7	18
KineMaster - Continuação.....	18
➤ AULA 8	19
Culminância/Exposição.....	19
➤ AVALIAÇÃO E AUTOAVALIAÇÃO.....	20



MOVIMENTO E TECNOLOGIA

Neste projeto procuramos explorar ferramentas tecnológicas diferentes para despertar no aluno o interesse pelo curta-metragem no mundo do cinema. Serão obtidas informações novas e importantes a partir da visão de que viver é mesmo puro movimento!

O estudo de disciplinas como Anatomia, Biologia e Fisiologia fica mais atraente e divertido com a visualização em vídeos, imagens e outras tecnologias da estrutura humana que serão registradas em um curta-metragem construído pelo aluno, usando ferramentas tecnológicas.

Nosso objetivo é que o aluno crie o seu próprio curta-metragem, por isso professor, esteja antenado com as novidades. Para facilitar o desenvolvimento ao longo do projeto, procure sempre pontuar com seus alunos as etapas básicas que serão trabalhadas como: a organização das equipes, a escolha do tema, criação do roteiro, filmagem, gravação, entrevistas, produção e edição dos vídeos, criação dos *banners* (para a mostra cultural), pré-estreia e o Dia do Oscar como culminância do projeto.

Justificativa

O projeto Movimento e Tecnologia foi elaborado objetivando contribuir com o planejamento de atividades que favoreçam a produção de conhecimentos de forma lúdica e criativa, abordando uma temática atual e garantindo a participação ativa dos alunos no processo de ensino-aprendizagem. Este projeto proporcionará aos alunos a construção de ideias, conceitos e práticas necessárias para uma produção cinematográfica de sucesso. Todas as atividades propostas servirão para fundamentar o desenvolvimento de tomada de decisão, criatividade, cooperação, responsabilidade e autonomia.

Objetivo Geral

- Propiciar vivências ricas de aprendizagem e cidadania por meio de produção e trocas de conhecimentos na construção de um curta-metragem.

Objetivos Específicos

- Pesquisar os principais termos técnicos e etapas de uma produção cinematográfica.
- Planejar o roteiro e criar um curta-metragem.
- Compreender e colocar em prática o processo de criação de um curta-metragem.
- Agir com ética na construção do curta-metragem.



Componentes Curriculares - BNCC

Língua Portuguesa

- (EF69LP02) Analisar e comparar peças publicitárias variadas (cartazes, folhetos, outdoor, anúncios e propagandas em diferentes mídias, spots, jingle, vídeos etc.), de forma a perceber a articulação entre elas em campanhas, as especificidades das várias semioses e mídias, a adequação dessas peças ao público-alvo, aos objetivos do anunciante e/ou da campanha e à construção composicional e estilo dos gêneros em questão, como forma de ampliar suas possibilidades de compreensão (e produção) de textos pertencentes a esses gêneros.
- (EF69LP07) Produzir textos em diferentes gêneros, considerando sua adequação ao contexto produção e circulação – os enunciadores envolvidos, os objetivos, o gênero, o suporte, a circulação –, ao modo (escrito ou oral; imagem estática ou em movimento etc.), à variedade linguística e/ou semiótica apropriada a esse contexto, à construção da textualidade relacionada às propriedades textuais e do gênero), utilizando estratégias de planejamento, elaboração, revisão, edição, reescrita/redesign e avaliação de textos, para, com a ajuda do professor e a colaboração dos colegas, corrigir e aprimorar as produções realizadas, fazendo cortes, acréscimos, reformulações, correções de concordância, ortografia, pontuação em textos e editando imagens, arquivos sonoros, fazendo cortes, acréscimos, ajustes, acrescentando/alterando efeitos, ordenamentos etc.
- (EF69LP08) Revisar/editar o texto produzido – notícia, reportagem, resenha, artigo de opinião, dentre outros –, tendo em vista sua adequação ao contexto de produção, a mídia em questão, características do gênero, aspectos relativos à textualidade, a relação entre as diferentes semioses, a formatação e uso adequado das ferramentas de edição (de texto, foto, áudio e vídeo, dependendo do caso) e adequação à norma culta.
- (EF69LP10) Produzir notícias para rádios, TV ou vídeos, podcasts noticiosos e de opinião, entrevistas, comentários, vlogs, jornais radiofônicos e televisivos, dentre outros possíveis, relativos a fato e temas de interesse pessoal, local ou global e textos orais de apreciação e opinião – podcasts e vlogs noticiosos, culturais e de opinião, orientando-se por roteiro ou texto, considerando o contexto de produção e demonstrando domínio dos gêneros.
- (EF69LP12) Desenvolver estratégias de planejamento, elaboração, revisão, edição, reescrita/redesign (esses três últimos quando não for situação ao vivo) e avaliação de textos orais, áudio e/ou vídeo, considerando sua adequação aos contextos em que foram produzidos, à forma composicional e estilo de gêneros, a clareza, progressão temática e variedade linguística empregada, os elementos relacionados à



fala, tais como modulação de voz, entonação, ritmo, altura e intensidade, respiração etc., os elementos cinésicos, tais como postura corporal, movimentos e gestualidade significativa, expressão facial, contato de olho com plateia etc.

- (EF69LP37) Produzir roteiros para elaboração de vídeos de diferentes tipos (vlog científico, vídeo-minuto, programa de rádio, podcasts) para divulgação de conhecimentos científicos e resultados de pesquisa, tendo em vista seu contexto de produção, os elementos e a construção composicional dos roteiros.

Arte

- (EF69AR03) Analisar situações nas quais as linguagens das artes visuais se integram às linguagens audiovisuais (cinema, animações, vídeos etc.), gráficas (capas de livros, ilustrações de textos diversos etc.), cenográficas, coreográficas, musicais etc.
- (EF69AR05) Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, performance etc.).
- (EF69AR07) Dialogar com princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos e processos de criação nas suas produções visuais.
- (EF69AR31) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.
- (EF69AR32) Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.
- (EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.

Educação Física

- (EF67EF01) Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.
- (EF67EF02) Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos.
- (EF67EF09) Construir, coletivamente, procedimentos e normas de convívio que viabilizem a participação de todos na prática de exercícios físicos, com o objetivo de promover a saúde.
- (EF67EF10) Diferenciar exercício físico de atividade física e propor alternativas para a prática de exercícios físicos dentro e fora do ambiente escolar.



Ciências

- (EF06CI06) Concluir, com base na análise de ilustrações e/ou modelos (físicos ou digitais), que os organismos são um complexo arranjo de sistemas com diferentes níveis de organização.
- (EF06CI07) Justificar o papel do sistema nervoso na coordenação das ações motoras e sensoriais do corpo, com base na análise de suas estruturas básicas e respectivas funções.
- (EF06CI08) Explicar a importância da visão (captação e interpretação das imagens) na interação do organismo com o meio e, com base no funcionamento do olho humano, selecionar lentes adequadas para a correção de diferentes defeitos da visão.
- (EF06CI09) Deduzir que a estrutura, a sustentação e a movimentação dos animais resultam da interação entre os sistemas muscular, ósseo e nervoso.
- (EF06CI10) Explicar como o funcionamento do sistema nervoso pode ser afetado por substâncias psicoativas.
- (EF07CI10) Argumentar sobre a importância da vacinação para a saúde pública, com base em informações sobre a maneira como a vacina atua no organismo e o papel histórico da vacinação para a manutenção da saúde individual e coletiva e para a erradicação de doenças.
- (EF07CI11) Analisar historicamente o uso da tecnologia, incluindo a digital, nas diferentes dimensões da vida humana, considerando indicadores ambientais e de qualidade de vida.

Habilidades de outros componentes curriculares poderão ser desenvolvidas de acordo com o tema da construção do vídeo curta-metragem, orientado pelo professor.

Habilidades Tecnológicas

- Filmagem e edição de áudio e vídeo.
- Produção de roteiro.
- Editoração de imagens.
- Editor de texto.



Tempo Estimado

Para contribuir com o planejamento docente, segue proposta de Sequência didática que poderá ser (re)organizado pelo(a) professor(a) de acordo com calendário escolar, organização dos tempos e espaços da escola, bem como realidade histórico-cultural e tempos de aprendizagens e desenvolvimento tecnológico dos alunos.

As 8 horas/aula sugestivas estão em conformidade com as competências gerais da BNCC:

1. 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.
2. 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.
3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
4. 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.
5. 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.
6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.



8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
9. 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.
10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.



➤ Aula 1

Contextualização

Recursos/Materiais

- Projetos ETC - Movimento e Tecnologia, dispositivo móvel, textos relacionados a documentários e ao mundo do cinema e aplicativo WPS Office.

Objetivos Específicos

- Apresentar aos alunos o Projetos ETC - Movimento e Tecnologia;
- Investigar os principais termos técnicos e etapas de uma produção cinematográfica de um curta-metragem;
- Observar e analisar parte de um curta-metragem.

Procedimentos Metodológicos

Inicie a aula com a dinâmica **Testando a Criatividade**.

Faça uma reflexão em relação ao título do projeto “Movimento e Tecnologia” e contextualize. Deixe que os alunos falem o que pensam sobre este tema. Promova um debate de como a tecnologia tem contribuído para o corpo humano estar em movimento, como exemplo a biomecânica. Amplie a conversa e lembre-os de como o nosso corpo também influencia a evolução tecnológica como a criação de mecanismos baseados em nossos movimentos.

Após a contextualização do projeto lance o desafio para o aluno se tornar um roteirista e editor de seu próprio curta-metragem sobre o corpo humano ou outro tema. Nas páginas 5 e 6 explique como se dá a produção e peça aos alunos que façam uma pesquisa sobre o curta-metragem no mundo do cinema, desta forma terão mais clareza e segurança para desenvolver as próximas etapas do projeto. Se possível, apresente um vídeo de apenas alguns minutos contendo um breve curta-metragem de exemplo.

Dica

Divida a turma em grupo/duplas para construírem o curta-metragem, incentivando a cooperação e trabalho em equipe. Neste momento os alunos poderão usar as técnicas de *brainstorm* (tempestade cerebral) e começarem a fazer um *briefing* (esboço) do roteiro do curta-metragem. Peça que utilizem a página 10 para as anotações.

Termine instigando-os a pensarem quais os equipamentos seriam necessários para a produção de um curta-metragem. Peça que respondam os desafios da página 7 para a próxima aula.



Dinâmica

TESTANDO A CRIATIVIDADE (Adaptada)

O facilitador deve preparar uma sacola com dez ou quinze objetos bem diferentes em sua utilização. Divida a turma em três ou mais grupos, distribua caneta e papel para cada grupo. Peça que cada grupo eleja um redator representante.

Oriente que comecem a escrever um roteiro de uma história e que a qualquer momento será retirado da sacola um objeto que será necessário incluí-lo no roteiro de forma criativa e lógica, sem parar. É interessante que os grupos não conheçam previamente o que está contido na sacola. Ao apresentar o último objeto, dê alguns “poucos” minutos para a conclusão do roteiro.

Após todos terem finalizado é hora da avaliação do roteiro mais criativo. Peça que cada grupo leia o roteiro da sua história criada. Analise com os alunos o melhor roteiro e quais os aspectos avaliados.

Pergunte por que os objetos mostrados foram iguais a todos e a utilização desses nos roteiros se deu de forma tão diferente. Faça uma reflexão sobre a importância da criatividade e dedicação na criação de um roteiro e na produção de um curta-metragem.



Respostas dos Desafios - Página 7

Digitaliza imagens		Peça onde conecta os componentes do computador				Memória volátil				Hard Disc "Sigla"		Oscar de Efeitos Visuais - 2012	
Parte física do Computador	↓	Dispositivo de armazenamento		↓	P E N D I V E		↓	H		Read Only Memory (Sigla)	A invenção de Hugo		
	C	L		Hardware para conexão com a Web		↓	O		↓		Dispositivo de entrada		↓
World Wide Web	↓	Toque em inglês		Melhor Filme 2012		M O D E M		Digital Versatile Disc (Sigla)		↓	D V D		↓
W	N	Gênero cinematográfico que explora a realidade		M		S H O R E		Compact Disc (Sigla)		↓	C A M E R A		↓
W	R	A		Melhor Curta-Metragem 2012 - The		E		Equipamento para filmar		↓	D		↓
Documentário vencedor do Oscar 2012		U N D E F E A T E D		Símbolo utilizado em e-mails		A R R O		Coleta de informações para criação do roteiro		↓	W		↓
Dispositivo para gravar a voz		M I C R O F O N E		Melhor animação 2012		I		Diretor de cinema - Woody Allen		↓	C E B		↓
Posiciona o cursor		M O U S E		Melhor atriz 2012		M E R Y L S T R E E P		Conjunto de atores		↓	L T L		↓
Software distribuído sem restrições		L I V R E		Melhor diretor 2012 - Hazanavicius		M I C H E L		Sucesso do cinema - A Dama de		↓	E		↓
Programa de computador		S O F T W A R E		Troféu mais famoso do cinema		O S C A R		Melhor ator 2012 - Dujardin		↓	J E		↓
Dispositivo de saída		I M P R E S S O R A		"Cérebro" do computador		S O N O R A		Oscar de Efeitos Visuais - 2012		↓	O N O		↓
M I C R O P R O C E S S A D O R		A		Conjunto de músicas de um filme - Trilha		S O N O R A		Oscar de Efeitos Visuais - 2012		↓	O N O		↓

➤ Aula 2 WPS Office - Construção do Roteiro

Recursos/Materiais

- Projetos ETC - Movimento e Tecnologia, dispositivo móvel, aplicativo *WPS Office*.

Objetivos Específicos



- Planejar e criar o roteiro de um curta-metragem;
- Empregar as regras gramaticais no desenvolvimento do roteiro;
- Utilizar as ferramentas do aplicativo *WPS Office* para a construção do roteiro do curta-metragem.

Procedimentos Metodológicos

De maneira informal e dinâmica corrija com os alunos a atividade da página 7 realizada em casa e tire as possíveis dúvidas que tenham surgido sobre *hardwares* e *softwares*.

Faça uma abordagem a respeito do que se pode observar ao assistir filmes ou programas de televisão, refletindo com os alunos: quanto tempo um diretor gasta em uma cena antes de passar para outra? Como usam planos de ambientação e cortes para conservar o interesse dos espectadores?

Fale sobre a importância de se ter um roteiro bem organizado e para isso existem programas que auxiliam no desenvolvimento como o aplicativo *WPS Office*.

Apresente a ferramenta tecnológica *WPS Office* e navegue pelo aplicativo. De acordo com o *briefing* (esboço) que iniciaram na aula anterior, peça aos seus alunos que comecem a desenvolver o roteiro do curta-metragem no *aplicativo* conforme as páginas 8 a 11.

Lembre-os que o roteiro deve apresentar título e autor(es). Permita que seja desenvolvido em dupla.

▶ Aula 3

WPS Office - Continuação

Recursos/Materiais

- Projetos ETC - Movimento e Tecnologia, dispositivo móvel e aplicativo *WPS Office*.

Objetivos Específicos

- Empregar as regras gramaticais no desenvolvimento do roteiro;
- Utilizar as ferramentas do aplicativo *WPS Office* para a construção do roteiro do curta-metragem.

Procedimentos Metodológicos

Junto dos alunos, faça um apanhado daquilo que eles fizeram e peça que compartilhem as facilidades e dificuldades que tiveram ao pesquisarem alguns roteiros e o que mais lhes chamou a atenção. Explique sobre a linguagem específica que geralmente é utilizada. Se possível leve para a sala alguns modelos de roteiro para os alunos manipularem.



Dê continuidade ao desenvolvimento do roteiro no aplicativo *WPS Office* (páginas 11 a 17). Revise com eles e peça que salvem o roteiro para utilizá-lo no próximo passo que será a elaboração do curta-metragem em um *aplicativo* de vídeo.

Dica

Convide o(a) professor(a) de Língua Portuguesa a trabalhar junto nas regras gramaticais e na avaliação dos roteiros criados pelos alunos.

➤ Aula 4

Produção e Pós-Produção

Recursos/Materiais

- Projetos ETC - Movimento e Tecnologia, dispositivo móvel, aplicativo *WPS Office*, câmera fotográfica e/ou filmadora.

Objetivos Específicos

- Compreender a etapa da produção do curta-metragem;
- Executar a filmagem das cenas descritas no roteiro;
- Identificar os recursos narrativos do roteiro.

Procedimentos Metodológicos

Através de uma conversa informal com seus alunos explore sobre as etapas da produção e pós-produção do curta-metragem estimulando a filmagem das cenas descritas no roteiro. Faça uma explanação das ideias que se encontra nas páginas 18 e 19.

Peça que os alunos visualizem os possíveis locais da filmagem e identifiquem os recursos narrativos que possuem. Verifique se todos os grupos têm equipamento para a filmagem. Caso não possam utilizar este recurso, deixem que produzam o curta-metragem com imagens, fotos.

Procure estabelecer prazos e metas, referente aos encontros dos grupos para a filmagem e quanto tempo de duração será necessário.

Lembre aos alunos que em um curta-metragem sobre Movimento e Tecnologia, eles podem entrevistar pessoas que dependam da biomecânica para poderem se movimentar.

Peça aos alunos para lerem a página 20 e fiquem por dentro das dicas. Oriente-os a resolverem o desafio da página 21.



Resposta (página 21)

		DOCUMENTÁRIO			COMPANHIA		
		Corpo Humano	Basquete Blues	Coração e Mente	Amigos	Irmão	Pai
NOME	Rafael	S	N	N	S	N	N
	Leandro	N	S	N	N	N	S
	Vinicius	N	N	S	N	S	N

NOME	DOCUMENTÁRIO	COMPANHIA
Rafael	Corpo Humano	Amigo
Leandro	Basquete Blues	Pai
Vinicius	Coração e Mente	Irmão

Dica

Professor(a), é importante que, se possível, você esteja presente durante a filmagem e que assista ao material de cada um dos grupos antes mesmo da edição.

▶ Aula 5

KineMaster

Recursos/Materiais

- Projetos ETC - Movimento e Tecnologia, dispositivo móvel, aplicativo KineMaster, câmera fotográfica e/ou filmadora.

Objetivos Específicos

- Conhecer o *aplicativo* de edição *KineMaster*;
- Articular o roteiro, a filmagem e a seleção dos planos de filmagem buscando uma aproximação estrutural do roteiro geral;
- Selecionar as tomadas (filmagens) para editá-las;
- Utilizar as ferramentas do aplicativo *KineMaster* na edição do curta-metragem.

Procedimentos Metodológicos

Comece a aula dialogando a respeito da etapa de pós-produção que começa logo após terminarem as filmagens, entrevistas. Pergunte se houve alguma dificuldade e junto com eles levante as soluções.



Trabalhe com os alunos sobre a edição de vídeo, que ela consiste em decidir que tomadas usar, quais são as melhores e uni-las na sequência desejada. Pode-se inclusive montar as sequências fora da ordem cronológica de gravação ou do próprio tempo do filme.

Solicite aos seus alunos que usem o aplicativo *KineMaster* para começarem a selecionar as tomadas que irão usar em seu curta-metragem fazendo o corte corretamente e eliminando planos que não devem ir para a versão final do curta-metragem, conforme explicado nas páginas 22 a 28.

▶ Aula 6

KineMaster - Continuação

Recursos/Materiais

- Projetos ETC - Movimento e Tecnologia, dispositivo móvel com microfone, filmagens e áudios gravados.

Objetivos Específicos

- Adicionar elementos ao vídeo (efeitos e transições);
- Aplicar as ferramentas aprendidas na edição;
- Pesquisar sobre o remapeamento de tempo e como utilizá-lo;
- Adicionar títulos, legendas e créditos à edição do curta-metragem.

Procedimentos Metodológicos

Dando continuidade à aula anterior promova um debate sobre como seria assistir um filme ou curta-metragem sem os efeitos, transições e áudios. Explique como estes valorizam, dando um dinamismo ao trabalho. Os efeitos ganham uma importância crescente nas produções audiovisuais.

Solicite aos alunos que apliquem efeitos e transições ao trabalho que estão fazendo. Esta etapa deve ser bem minuciosa, pois deve-se verificar se a transição ou o efeito estão de acordo com a cena. Apresente como adicionar títulos, legendas e créditos finais ao vídeo que estão editando conforme as páginas 24 e 25.



➤ Aula 7

KineMaster - Continuação

Recursos/Materiais

- Projetos ETC - Movimento e Tecnologia, dispositivo móvel com caixas de som ou fones de ouvido, conectado à *internet*.

Objetivos Específicos

- Adicionar a narração e trilha sonora à edição;
- Agir com ética na construção do curta-metragem;
- Revisar e salvar o arquivo final do curta-metragem.

Procedimentos Metodológicos

Através de uma conversa informal, procure tirar as dúvidas de seus alunos relacionadas ao projeto. Nesta aula é hora de adicionar o áudio à edição, que abrange a produção sonora, como a narração, as músicas, os *foleys* (efeitos realísticos de áudio) conforme visto nas páginas 28 e 29.

Lembre seus alunos que, se usarem a narração, cada grupo terá que fazê-la em tempo diferente devido à necessidade de silêncio no ambiente de gravação para melhor qualidade.

Faça uma reflexão e converse com seus alunos a respeito do cuidado necessário para não cair na pirataria conforme a página 29.

Solicite que cada dupla ou grupo faça criteriosamente uma revisão de todo o curta-metragem e faça os acertos finais para salvar o arquivo, páginas 30 e 31.

Fale das possibilidades de exibir o curta-metragem através da *internet* e reflita com seus alunos a questão ética, para agirem com responsabilidade se certificando sempre de que não estejam violando direitos autorais quando disponibilizarem algum trabalho na *web*.

Dica

Com todos os filmes finalizados, organize uma mostra de cinema na escola. Cada equipe deverá exibir seu filme e explicar quais foram as referências, de onde surgiu a inspiração para o argumento e que recursos foram utilizados. Isso servirá como divulgação, votação e avaliação para a premiação do Dia do Oscar.

Antes do Dia do Oscar, promova uma mostra cultural na escola em que cada dupla ou equipe possa apresentar o curta-metragem criado no Projeto ETC Movimento e Tecnologia. Utilize os *banners* ou cartazes produzidos pelos alunos para divulgação do evento e dos vídeos.



➤ Aula 8

Culminância/Exposição

Dicas

Se for possível reúna a equipe escolar e promova Noite do Oscar. Convide alunos, pais e professores para este evento.

Procure decorar e transformar o ambiente em estilo do Oscar hollywoodiano com direito a tapete vermelho, troféu ou medalha, autógrafos e muita elegância.

Crie uma comissão para avaliar os curta-metragens, estabeleça critérios como o roteiro, a produção, a criatividade, efeitos, colaboração, envolvimento e outros. É importante lembrar que a avaliação não é para críticas, e sim para salientar os aspectos positivos de cada curta-metragem.

Neste evento serão revelados os vencedores, e então, os selecionados são convidados a subirem no palco e fazer discursos de agradecimento ao público.

Observe e analise como a experiência oportunizou e estimulou a liderança, a responsabilidade, organização e envolvimento dos alunos de trabalhar em equipe para o desenvolvimento do projeto proposto.

Ao final da mostra, disponibilize os filmes da turma em um canal no *Youtube* ou no *Vimeo*.



➤ Avaliação e Autoavaliação

A autoavaliação e a avaliação são importantes instrumentos para todo o processo de ensino-aprendizagem, para tanto, foram fundamentadas e apresentadas como sugestões neste guia.

Após vivenciarem todos os movimentos do projeto, é importante que você professor oportunize esse momento, para que os alunos façam uma autoavaliação sobre suas aprendizagens durante o percurso desenvolvido. Para isso, ao final de cada projeto ETC o aluno encontrará uma página para que ele faça a autoavaliação a partir das seguintes questões: **O que aprendi...** ; **Tive dificuldade...** ; **Compartilho...** ; **Contribuo com...** . De acordo com Fernandes e Freitas (2008, p. 22) a autoavaliação é uma importante ferramenta ao “[...] propiciar maior responsabilidade aos estudantes acerca de seu próprio processo de aprendizagem e de construção da autonomia”. É necessário que essa autoavaliação seja mediada pelo(a) professor(a) para que os alunos possam refletir sobre aquilo que viveram durante a realização do projeto, bem como para que pensem e registrem o que desejam compartilhar e o que ainda querem aprender com as ferramentas tecnológicas e a temática abordada.

Instrumento de autoavaliação.

The image shows a sample of the self-evaluation instrument, which is a sheet of paper with four sections for reflection. Each section has a title, an icon, and a set of horizontal lines for writing.

- O que aprendi...** (What I learned...): Accompanied by a speech bubble icon.
- Tive dificuldade...** (I had difficulty...): Accompanied by a red exclamation mark icon.
- Compartilho...** (I share...): Accompanied by an icon of two people.
- Contribuo com...** (I contribute with...): Accompanied by a puzzle piece icon.



Além dessa autoavaliação, é importante que você professor, também faça uma avaliação geral do envolvimento de cada aluno no decorrer do projeto, no sentido de acompanhar o desenvolvimento das habilidades tecnológicas e o envolvimento periódico em cada projeto proposto. Cipriano Luckesi (2002, p. 84) nos indica que a avaliação é “[...] um processo contínuo de orientação e reorientação da aprendizagem”. Além disso, estamos apostando em uma avaliação formativa que, como afirma Perrenaud (1998), é uma prática de avaliação contínua que tem a intenção de contribuir na melhoria das aprendizagens em curso.

Nesse processo de avaliação, é importante ter uma atenção diferenciada para as aprendizagens dos princípios para uma formação humana integral. Desse modo, na próxima página, apresentamos a você, uma proposta de avaliação para ser utilizada no percurso das etapas de cada projeto.



FICHA DE ACOMPANHAMENTO DO DESENVOLVIMENTO E HABILIDADES TECNOLÓGICAS

NOME DO ALUNO:

ANO E TURMA:

PROFESSOR(A):

TÍTULO DO PROJETO:

FERRAMENTA(S) TECNOLÓGICA(S) E TEMÁTICA(S) ABORDADA(S):

PARTICIPAÇÃO DO ALUNO NAS ETAPAS DO PROJETO

SONDAGEM:

CULMINÂNCIA:

PLANEJAMENTO:

AUTOAVALIAÇÃO:

REALIZAÇÃO/CONSTRUÇÃO:

COMO O(A) ALUNO(A) SE POSICIONOU DIANTE DOS DESAFIOS DA TECNOLOGIA COMO FERRAMENTA DE CONSTRUÇÃO?

EM QUAIS ATIVIDADES O(A) ALUNO(A) TEVE MAIOR INTERESSE?

EM QUAIS ATIVIDADES O(A) ALUNO(A) TEVE MENOR INTERESSE?

O(A) ALUNO(A) TEVE DESENVOLVIMENTO DE DESTAQUE EM QUAL HABILIDADE?

QUE INTERVENÇÕES PEDAGÓGICAS SERÃO NECESSÁRIAS APÓS A REALIZAÇÃO DO PROJETO?