

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Faculdade de Letras
Especialização em Linguagens, Tecnologias e Educação

Nazaré Silva Andrade

**RAÍZES, MIGRAÇÃO E REFUGIADOS: criando novas possibilidades de
leitura e escrita do gênero resenha**

Belo Horizonte
2025

Nazaré Silva Andrade

**RAÍZES, MIGRAÇÃO E REFUGIADOS: criando novas possibilidades de
leitura e escrita do gênero resenha**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Linguagens, Tecnologias e Educação.

Orientador: Professor Doutor Ronaldo Corrêa Gomes Junior

Belo Horizonte
2025



Universidade Federal de Minas Gerais
Faculdade de Letras
Curso de Especialização em Linguagem e Tecnologia

DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aluno(a): Nazaré Silva Andrade
Título do trabalho: **RAÍZES, MIGRAÇÃO E REFUGIADOS: criando novas possibilidades de leitura e escrita do gênero resenha**
Data da defesa: 21 de outubro de 2025

MATRIZ AVALIATIVA

1. Clareza e relevância dos objetivos pedagógicos – 15 pontos <ul style="list-style-type: none">Objetivos bem definidos, contextualizados e pertinentes ao público-alvo.Alinhamento aos princípios do curso (inovação, criticidade, ética, inclusão).	15
2. Coerência entre objetivos, metodologia e fundamentação teórica – 20 pontos <ul style="list-style-type: none">Consistência do percurso metodológico.Fundamentação teórico-metodológica sólida e integrada às escolhas didáticas.	15
3. Pertinência, originalidade e inovação do produto educacional – 15 pontos <ul style="list-style-type: none">Inovação na concepção do produto.Potencial de contribuição para o ensino em contextos reais.	15
4. Integração crítica e significativa das tecnologias digitais – 15 pontos <ul style="list-style-type: none">Uso intencional e consistente de tecnologias digitais.Relação direta com os objetivos pedagógicos.	15
6. Qualidade e consistência dos materiais e recursos produzidos – 10 pontos <ul style="list-style-type: none">Clareza, multimodalidade, usabilidade e organização dos materiais.Produção autoral e pertinente ao público-alvo.	10
7. Viabilidade de implementação – 10 pontos <ul style="list-style-type: none">Condições reais de aplicação do projeto.Exequibilidade diante do contexto educacional apresentado.	10
8. Apresentação oral – 5 pontos <ul style="list-style-type: none">Clareza, objetividade, organização e fundamentação das justificativas.	5
9. Adequação linguística e apresentação formal – 10 pontos <ul style="list-style-type: none">Correção gramatical e textual.Estilo acadêmico e apresentação formal adequada.	5
TOTAL	90

RESULTADO: Aprovado
 Reprovado

Observações:

Banca Examinadora:

Documento assinado digitalmente
gov.br JUNIA DE CARVALHO FIDELIS BRAGA
Data: 30/10/2025 10:20:48-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Documento assinado digitalmente
gov.br MARCOS RACILAN ANDRADE
Data: 28/10/2025 19:51:37-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profª Dra Junia de Carvalho Fidelis Braga

Prof. Dr. Marcos Racilan Andrade

Belo Horizonte, 21 / 10 / 2025.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela saúde e determinação que me concedeu, permitindo-me perseverar durante a realização deste trabalho.

Ao Professor Doutor Ronaldo Corrêa Gomes Junior, pelas valiosas orientações, pelo apoio constante e pelo incentivo indispensável.

A todos os professores do programa de pós-graduação em Linguagens, Tecnologias e Educação, por suas contribuições significativas, que enriqueceram o desenvolvimento deste projeto e ampliaram meu aprendizado.

À minha família, meu porto seguro, pelo amor e suporte incondicional em todas as etapas desta jornada.

RESUMO

Com a globalização, diversas questões sociais emergiram, especialmente relacionadas ao aumento dos deslocamentos forçados de pessoas em todo o mundo e à necessidade de compreender os motivos que tornam essas migrações tão recorrentes. Estima-se que mais de 120 milhões de indivíduos tenham sido forçados a abandonar seus países de origem devido a guerras, violência e perseguições. Diante desse contexto, este projeto de ensino propõe refletir sobre as migrações humanas e o papel da sociedade no acolhimento de refugiados, utilizando recursos digitais e ferramentas de design. A proposta busca explorar novas possibilidades de leitura e escrita no gênero resenha, incentivando o interesse dos alunos pela temática por meio de colagens digitais e *motion design*. Para tanto, a sequência didática é organizada em três unidades, com uma carga horária total de aproximadamente 44 horas/aula. Espera-se que essa proposta contribua para o desenvolvimento de habilidades e competências relacionadas à produção textual, leitura crítica, abordagem de temas contemporâneos e uso de tecnologias digitais, além de fomentar o debate sobre questões sociais e culturais.

Palavras-chave: migrações; refugiados; produção textual; Multiletramentos.

RESUMEN

Con la globalización, han surgido diversas cuestiones sociales, especialmente relacionadas con el aumento de los desplazamientos forzados de personas en todo el mundo y la necesidad de comprender las razones que hacen que estas migraciones sean tan recurrentes. Se estima que más de 120 millones de personas han sido obligadas a abandonar sus países de origen debido a guerras, violencia y persecuciones. En este contexto, este proyecto educativo propone reflexionar sobre las migraciones humanas y el papel de la sociedad en la acogida de refugiados, utilizando recursos digitales y herramientas de diseño. La propuesta busca explorar nuevas posibilidades de lectura y escritura en el género de la reseña, fomentando el interés de los estudiantes en la temática a través de collages digitales y motion design. Para ello, la secuencia didáctica se organiza en tres unidades, con una carga horaria total de aproximadamente 44 horas/clase. Se espera que esta propuesta contribuya al desarrollo de habilidades y competencias relacionadas con la producción textual, la lectura crítica, la discusión de temas contemporáneos y el uso de tecnologías digitales, además de promover el debate sobre cuestiones sociales y culturales.

Palabras-clave: migraciones; refugiados; producción textual; Multialfabetización.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	9
2.1 Leitura, Produção Textual e Tecnologias	9
2.2 Sobre a Pedagogia dos Multiletramentos.....	11
2.3 Design Gráfico – Colagens Digitais e <i>Motion Design</i>	12
2.4 Migrações e Refugiados – Uma reflexão necessária	14
3. PÚBLICO-ALVO	16
4. TEMPO ESTIMADO	16
5. OBJETIVOS DE ENSINO	16
6. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM	16
7. RECURSOS TECNOLÓGICOS	17
7.1 Definição e uso da(s) ferramenta(s).....	17
8. FASES DE IMPLEMENTAÇÃO	20
9. AVALIAÇÃO	25
10. MANUAL DO PROFESSOR	32
REFERÊNCIAS	71

1. INTRODUÇÃO

As transformações sociais, culturais e tecnológicas das últimas décadas alteraram profundamente as práticas de leitura, escrita e circulação de textos. A expansão das mídias digitais, dos dispositivos móveis e das redes sociotécnicas modificou o modo como os sujeitos produzem, compartilham e consomem conteúdos, exigindo novas competências interpretativas e comunicativas. No campo educacional, esse cenário demanda o desenvolvimento de práticas pedagógicas que integrem múltiplas linguagens e contemplem as experiências culturais e midiáticas dos estudantes. Nesse sentido, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), enfatizam a importância de promover práticas de linguagem que considerem textos multissemióticos, o uso ético e crítico das tecnologias e a articulação entre leitura, escrita e análise de produtos culturais contemporâneos (BRASIL, 1998; BRASIL, 2018).

A leitura é entendida como o processo de construção de sentido (COSCARELLI, 2016), ultrapassa o ato de decodificar palavras e passa a envolver habilidades específicas e a compreensão dos aspectos socioculturais que moldam o texto e suas funcionalidades. Assim, o ensino contemporâneo precisa estimular práticas que tornem a leitura, crítica e participativa, permitindo que o estudante se reconheça como sujeito ativo na interpretação e ressignificação das narrativas que consome.

Paralelamente, a produção textual também sofre transformações no contexto digital, com a emergência de novos gêneros e formas de expressão multissemióticas. Como destaca a BNCC (Brasil, 2018), as ferramentas digitais democratizam a criação de conteúdos, permitindo que qualquer indivíduo produza, edite e compartilhe textos, imagens, vídeos e outros formatos multimidiáticos. Dessa forma, torna-se indispensável que as práticas escolares integrem tais recursos, promovendo aprendizagens que articulem linguagem verbal e visual.

Assim, a pedagogia dos multiletramentos (NEW LONDON GROUP, 1996) oferece uma abordagem adequada para responder às demandas atuais. Ao reconhecer a diversidade cultural e a multiplicidade de linguagens que permeiam o cotidiano dos estudantes, essa perspectiva favorece a construção de sentidos em ambientes híbridos, colaborativos e multimodais. Como afirmam Rojo e Moura (2019), os multiletramentos resultam da circulação de textos multissemióticos, influenciados tanto por contextos culturais diversos quanto pelas tecnologias digitais que ampliam as possibilidades de leitura e produção.

A inclusão do design gráfico, especialmente das colagens digitais e do *motion design*, fortalece esse processo ao proporcionar experiências que combinam criatividade, leitura crítica

e autoria visual. Técnicas como montagem, manipulação de imagens e criação de narrativas visuais incentivam os estudantes a explorarem sentidos implícitos, escolhas estéticas e relações entre texto e imagem. Conforme Vargas e Sousa (2011), o *motion graphics* surge como uma linguagem visual híbrida e dinâmica, capaz de articular diferentes mídias em movimentos significativos, enquanto autores como Dondis (2003) e Lupton e Phillips (2008) reforçam que a linguagem visual só se torna efetiva quando contextualizada e orientada por propósitos comunicativos claros.

Nessa perspectiva, o presente projeto, intitulado **“Raízes, Migração e Refugiados: criando novas possibilidades de leitura e escrita do gênero resenha”**, propõe articular o estudo do gênero resenha a recursos de design gráfico, como colagens digitais e *motion design*, explorando processos de interpretação, análise crítica e produção multimodal. O gênero resenha, de natureza expositiva-argumentativa, favorece a síntese, o posicionamento crítico e o diálogo com obras literárias e audiovisuais. Ao relacioná-lo às linguagens visuais e às ferramentas digitais, amplia-se seu potencial comunicativo, permitindo que os estudantes criem textos que integrem palavra, imagem, composição e movimento.

A escolha da temática das migrações e dos refugiados justifica-se por seu caráter social relevante e por sua presença significativa em obras voltadas ao público jovem, além de sua repercussão contemporânea nos meios de comunicação. Trabalhar tais temas por meio da leitura e da produção textual contribui para o desenvolvimento de empatia, reflexão crítica e compreensão das desigualdades globais, alinhando-se às competências gerais da BNCC.

Ademais, espera-se que, ao longo do projeto, os alunos desenvolvam habilidades linguísticas, pensamento crítico, criatividade e comunicação, produzindo conteúdos inovadores. O uso de ferramentas digitais e de elementos do design gráfico não se configura como mero complemento, mas como parte central de um ambiente educacional mais dinâmico, significativo e conectado às demandas atuais.

Tais caracterizações de leitura, produção textual, Multiletramentos, design gráfico, colagem digital, migração e crise de refugiados serão discutidas na seção a seguir.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Leitura, Produção Textual e Tecnologias

Na era digital, as possibilidades de planejamento e execução de atividades em sala de aula foram ampliadas significativamente. Mídias como vídeos, podcasts, ebooks, imagens etc., encontradas em pesquisas na internet e em outros materiais digitais, funcionam como ferramentas que potencializam novas descobertas e contribuem para a construção do conhecimento em sala de aula. A elaboração de propostas que incentivem a criatividade e promovam práticas pedagógicas alinhadas às demandas contemporâneas é fundamental para ampliar o engajamento e o interesse dos estudantes. Essa perspectiva contribui diretamente para a efetivação das orientações estabelecidas pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) e pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Nesse contexto, o professor precisa inserir em suas metodologias novas práticas de ensino.

O tratamento didático voltado para a prática de leitura, pontua a importância da autonomia do leitor proficiente, sendo ele alguém capaz de mobilizar seus saberes, experiências e conhecimentos prévios em relação a um texto-base, conforme preveem os PCN.

Um leitor competente sabe selecionar, dentre os textos que circulam socialmente, aqueles que podem atender a suas necessidades, conseguindo estabelecer as estratégias adequadas para abordar tais textos. O leitor competente é capaz de ler as entrelinhas, identificando, a partir do que está escrito, elementos implícitos, estabelecendo relações entre o texto e seus conhecimentos prévios ou entre o texto e outros textos já lidos. (Brasil, 1998, p. 70).

A relação entre o leitor e o texto passa a assumir uma dinâmica mais complexa, influenciada pelas tecnologias digitais e pelas interações no ciberespaço. Antes, a leitura ocorria de forma mais estável e previsível; hoje, transforma-se em uma experiência mais aberta, que demandam maior participação e escolha por parte do leitor (participação esta que, por vezes, não se concretiza plenamente). Diante desse cenário, o desafio em sala de aula é estimular os estudantes a escolherem textos que considerem atrativos, despertando o interesse por suas histórias, adaptações e modos de circulação, ao mesmo tempo em que compreendem a relevância dessas narrativas para o seu cotidiano.

De acordo com Coscarelli (2016, p.63), a leitura é descrita como a construção de sentido a partir de um texto, um processo que envolve habilidades, estratégias, e que deve levar em conta aspectos socioculturais, como a situação de leitura, o objetivo, o leitor, o texto e a autoria, entre outros.

Assim, a leitura não deve ser percebida como uma atividade monótona, mas como uma prática significativa e participativa. É fundamental estimular os estudantes a escolherem textos de maneira autônoma e a desenvolverem estratégias que despertem seu interesse pelo ato de ler. Além disso, espera-se que o leitor reflita criticamente, reelabore e compartilhe suas interpretações, transformando a leitura em uma experiência dinâmica e inspiradora.

No que diz respeito à produção textual, é essencial vincular a apresentação dos tipos e gêneros textuais a contextos específicos. Os processos de letramento estão em constante atualização, não apenas com base nas concepções tradicionais, mas também adaptados para atender às novas demandas de aprendizado, como o uso de textos midiáticos e outros meios, que permitem uma melhor compreensão das novas formas de comunicação. Como sugere a BNCC,

[a]s práticas de linguagem contemporâneas não só envolvem novos gêneros e textos cada vez mais multissemióticos e multimidiáticos, como também novas formas de produzir, de configurar, de disponibilizar, de replicar e de interagir. As novas ferramentas de edição de textos, áudios, fotos, vídeos tornam acessíveis a qualquer uma produção e disponibilização de textos multissemióticos nas redes sociais e outros ambientes da Web. Não só é possível acessar conteúdos variados em diferentes mídias, como também produzir e publicar fotos, vídeos diversos, podcasts, infográficos, enciclopédias colaborativas, revistas e livros digitais etc. Depois de ler um livro de literatura ou assistir a um filme, pode-se postar comentários em redes sociais específicas, seguir diretores, autores, escritores, acompanhar de perto seu trabalho; podemos produzir playlists, vlogs, vídeos-minuto, escrever fanfics, produzir e-zines, nos tornar um booktuber, dentre outras muitas possibilidades. Em tese, a Web é democrática: todos podem acessá-la e alimentá-la continuamente. (Brasil, 2018, p. 68)

No ensino de Língua Portuguesa e Linguagens, é perceptível uma adaptação contínua do processo de ensino-aprendizagem em relação às mídias. As tecnologias envolvem não apenas processos de comunicação, mas também a leitura e a escrita, favorecendo o estudo dos gêneros textuais e suas transformações no meio digital.

Conforme destacado na Base, é importante explorar recursos e multimodalidades de produção textual, integrando textos escritos, a imagens estáticas (fotos, pintura, desenho, esquema, gráfico, diagrama) e em movimento (filmes, vídeos etc.), além de som (música), que atribuem novos significados aos gêneros digitais (Brasil, 2018).

A integração da leitura, da produção textual e do uso de novas ferramentas tecnológicas é indispensável para o ensino de Língua Portuguesa, especialmente no contexto desta proposta. Aqui, a relação interdisciplinar manifesta-se na articulação entre verbal e visual na criação de colagens digitais; o aspecto multidisciplinar aparece na incorporação de conhecimentos de áreas como design gráfico, artes visuais e cultura digital; e o caráter transdisciplinar se evidencia quando os estudantes ultrapassam os limites tradicionais das disciplinas, produzindo textos e imagens que dialogam com práticas sociais reais, conforme orientam os PCN e a BNCC.

Nesse sentido, utilizar ferramentas digitais em sala de aula não deve ser um fim em si mesmo, mas um meio para ampliar repertórios e potencializar práticas de leitura e escrita. Quando planejada pedagogicamente, a tecnologia favorece o engajamento, a autoria e a comunicação em múltiplas linguagens. No caso do presente projeto, o uso de recursos como colagens digitais, ferramentas de edição e elementos visuais contribui para enriquecer a compreensão das obras e ampliar as formas de expressão dos estudantes, principalmente no trabalho com o gênero resenha.

A resenha, enquanto gênero expositivo-argumentativo, demanda habilidades de síntese, análise crítica, avaliação e posicionamento. Ao ser trabalhada em conjunto com elementos multissemióticos, ele possibilita que os alunos desenvolvam leituras mais aprofundadas, relacionem verbal e visual e expressem interpretações de forma significativa. Dessa forma, a integração entre leitura, produção textual e tecnologias torna-se coerente com os objetivos do projeto, fortalecendo práticas de linguagem contextualizadas e alinhadas às demandas comunicacionais contemporâneas.

2.2 Sobre a Pedagogia dos Multiletramentos

A pedagogia dos Multiletramentos, proposta inicialmente pelo New London Group (1996), surge como resposta às transformações sociais, culturais e tecnológicas que passaram a caracterizar as práticas de linguagem contemporâneas. Essa abordagem reconhece que a leitura e a escrita ultrapassam o domínio do código verbal e passam a incluir imagens, sons, cores, gestos, arranjos gráficos e formas híbridas de composição. No contexto deste projeto, a pedagogia dos multiletramentos é fundamental, pois possibilita o desenvolvimento de uma pluralidade de sentidos e de estéticas nas técnicas de criação de textos mistos, utilizando recursos digitais e integrando múltiplas linguagens. Dessa forma, os alunos poderão se tornar verdadeiros *designers* na produção de novos significados para os textos.

Os multiletramentos se caracterizam pela interatividade, permitindo que o leitor seja um agente ativo na produção e manipulação de diversas linguagens, colaborando em ações contínuas. Segundo Rojo (2012, p.23), alguns aspectos são de extrema importância para entender como os multiletramentos se constituem:

- 1) As produções são interativas e colaborativas;
- 2) Existe uma transgressão das relações de poder estabelecidas, com ênfase nas relações de propriedade (das máquinas, das ferramentas, das ideias, dos textos [verbais ou não]);
- 3) São híbridos, fronteirços, mestiços (de linguagens, modos, mídias e culturas).

Ser multiletrado vai além de uma concepção reduzida de alfabetização, pois envolve a atuação em um campo mais amplo e dinâmico de práticas sociais. Trata-se de participar de tarefas contínuas que favorecem um diálogo permanente entre diferentes formas de aprender, construídas culturalmente, e as maneiras de perceber e interagir com o vasto universo midiático. Assim, os multiletramentos ampliam a capacidade de ler, interpretar e produzir sentidos em meio à diversidade de linguagens que compõem os textos contemporâneos.

Para Rojo e Moura (2019, p. 23) os multiletramentos apontam “para a diversidade cultural das populações em êxito e para a diversidade de linguagens dos textos contemporâneos” e acentua que são

(...) muitos tipos de letramentos que poderiam estar ligados à recepção e produção de textos/discursos em diversas modalidades de linguagem, mas que remetem a duas características da produção e circulação dos textos/discursos hoje – a multissemióse ou multimodalidade, devidas em grande parte às novas tecnologias digitais e à diversidade de contextos e culturas em que esses textos/discursos circulam.

Os autores reforçam que os textos circulam em ambientes multissemióticos e multimidiáticos, especialmente nas plataformas digitais, exigindo habilidades de linguagens dos usuários. Nesse sentido, o trabalho pedagógico não se limita ao uso das tecnologias, mas envolve a compreensão crítica de como os sentidos são construídos e negociados em práticas sociais marcadas pela diversidade cultural e pela hibridização dos gêneros e mídias.

A incorporação da multimodalidade no contexto escolar não apenas acompanha as transformações das práticas de linguagem, como também amplia as possibilidades de participação crítica dos alunos. Ao trabalhar com textos híbridos, o ensino rompe com modelos tradicionais e acolhe a diversidade cultural e midiática que atravessa o cotidiano dos estudantes. Assim, a pedagogia dos multiletramentos consolida-se como um caminho para formar leitores e produtores de sentidos mais autônomos, criativos e sensíveis às múltiplas formas de expressão que compõem a vida social atual.

2.3 Design Gráfico – Colagens Digitais e *Motion Design*

A produção de colagens digitais e *motion design* (*motion graphics*), também se apresenta como uma forma criativa, colaborativa e inovadora de expressão visual, sendo uma excelente ferramenta para estimular a leitura e promover a compreensão de textos. Ao integrar técnicas de design, é possível criar materiais gráficos envolventes que capturam a atenção e enriquecem a experiência de leitura. Como esclarece Vargas e Sousa (2011, p. 62) sobre colagem digital e *motion graphics*,

[c]om o desenvolvimento de recursos de computação gráfica e vídeo digital por computador surgiu o motion graphics, uma linguagem contemporânea que utiliza colagem, animação, tipografia, design e, acima de tudo, o movimento para possibilitar novas formas de criação e transmissão de informação. A linguagem motion graphics se caracteriza pela composição visual e manipulação de imagem em movimento, por computador, permitindo assim animar diferentes tipos de representação audiovisual (vídeos, fotos, tipografia e elementos gráficos).

Uma colagem digital vai muito além da capacidade de juntar imagens aleatórias sem um motivo aparente, para se ter uma peça remixada (entendida aqui como um processo de recombinação e reinterpretação de materiais visuais preexistentes para gerar novos sentidos), é necessário fazer jus ao planejamento e orquestrar o que foi escolhido para a composição gráfica e adicionar significados. Para Dondis (2003, p. 229),

Os conjuntos compositivos, em conjunto com as escolhas de técnicas e sua relativa importância, constituem um vocabulário expressivo que corresponde às disposições estruturais e às palavras, no caso, do alfabetismo verbal. O aprofundamento das pesquisas e do conhecimento de ambos vai permitir que se abram novas portas à compreensão e ao controle dos meios visuais.

É importante ressaltar que para se fazer uma resenha puramente visual deve-se ter em mãos o roteiro do que está sendo proposto, quais são as motivações para aquela criação e as intenções de caracterização. Segundo Lupton e Phillips (2008) mesmo a linguagem visual mais vigorosa torna-se inútil sem a habilidade de inseri-la num contexto palpável.

A produção textual desempenha um papel essencial na construção de sentidos visuais, pois orienta as escolhas estéticas e organizacionais que compõem a imagem. Como afirma Dondis (2003, p.22), “qualquer acontecimento visual é uma forma com conteúdo, mas o conteúdo é extremamente influenciado pela importância das partes construtivas, como a cor, o tom, a textura, a dimensão, a proporção e suas relações compositivas com o significado”.

Nesse sentido, a necessidade entre o fazer design e criar textos estão intimamente interligadas, seja para elaborar um simples panfleto ou comunicar uma ideia através de outros recursos visuais e audiovisuais.

No contexto deste projeto, a produção de colagens digitais não se limita à combinação de imagens, mas envolve processos próprios do design, como o uso de softwares gráficos, a criação de *storyboards*, *moodboards* e a seleção de referências visuais. Esses procedimentos fazem parte das práticas dos multiletramentos, pois exigem que os estudantes articulem leitura, interpretação e criação em diferentes linguagens. Nessa perspectiva, como destacam Lupton e Phillips (2008, p. 9),

[a]s ferramentas de software oferecem modelos de mídia visual, mas não nos dizem o que fazer ou dizer com eles. É tarefa do designer produzir trabalhos que sejam relevantes em situações reais (público-alvo, contexto, objetivo, pauta, localização), e

transmitam mensagens significativas e experiências ricas e palpáveis. Cada produtor anima as estruturas essenciais do design a partir do seu próprio lugar no mundo.

A aplicação e uso de técnicas de design gráfico constitui um recurso pedagógico relevante, capaz de ampliar o engajamento dos estudantes e, ao mesmo tempo, favorecer a compreensão da comunicação e de diferentes linguagens. Essa abordagem integra elementos multimodais, características de gêneros textuais e fundamentos do design para promover experiências de aprendizagem colaborativas. Dessa forma, o processo de criação gráfica torna-se uma prática de autoria e de construção de sentidos, alinhada às propostas pedagógicas que orientam este projeto.

2.4 Migrações e Refugiados – Uma reflexão necessária

Embora a história das migrações e a crise dos refugiados sejam fenômenos distintos, eles estão diretamente correlacionados. Com frequência esses termos aparecem como sinônimos no discurso cotidiano, mas é importante destacar que o refugiado constitui um tipo específico de migrante.

Segundo a Agência da ONU para Refugiados, o ACNUR (Alto Comissariado das Nações Unidas para Refugiados), refugiados "são pessoas que estão fora de seu país de origem por motivos de perseguição de raça, religião, nacionalidade, pertencimento a um determinado grupo social ou opinião política, como também por motivos de grave e generalizada violação de direitos humanos e conflitos armados", ou seja, essas condições os impedem de retornar para seus países por não terem nenhum tipo de segurança ou garantia de sobrevivência.

Já os migrantes "escolhem se deslocar não por causa de uma ameaça direta de perseguição ou morte, mas principalmente para melhorar sua vida em busca de trabalho ou educação, por reunião familiar ou por outras razões." Além disso, enquanto os refugiados são protegidos pelo Estatuto dos Refugiados (Convenção da ONU, 1951) e outras legislações específicas, os migrantes seguem as normas e políticas do país para o qual se deslocam, permanecendo amparados por seu Estado de origem. Nesse contexto, é importante destacar que a migração não ocorre apenas entre países, mas também dentro das fronteiras nacionais, o que amplia o entendimento do fenômeno e evita que ele seja confundido com o estatuto jurídico dos refugiados.

Milhares de pessoas decidem sair de sua região para tentar viver de uma forma digna e estável. A grande maioria recebe ajuda humanitária e consegue se reestabelecer em um país totalmente diferente de suas raízes. Diversas organizações comunitárias, órgãos do governo e

igrejas que lutam pela causa, promovem missões e auxiliam migrantes e refugiados em questões burocráticas e outras situações para se sentirem acolhidos.

No entanto, mesmo tendo amparo, os fluxos migratórios e o crescente número de refugiados continuam sendo preocupantes, segundo o Relatório Anual de Tendências Globais do ACNUR (2025), aproximadamente 120 milhões de pessoas foram obrigadas a se deslocar. Além disso, questões como emprego, diferenças culturais, xenofobia e barreiras linguísticas tornam-se obstáculos significativos para a adaptação dessas pessoas nos países de destino.

É comum ver como os migrantes e refugiados são tratados de forma totalmente desumana e indiferente. Em 2023, um barco com mais 700 passageiros, tendo 100 crianças a bordo, naufragou na Grécia e se tornou um dos piores acidentes dos mares gregos, inúmeras pessoas ficaram desaparecidas. Conforme aponta Montanini (2024), um dos casos mais recentes ocorridos no Brasil em abril de 2024, um barco de pesca com nove corpos foi encontrado em Bragança-PA, as vítimas eram da África e provavelmente tinham como destino de refúgio as Ilhas Canárias. Segundo a Polícia Federal, acreditasse que a embarcação tenha ficado à deriva, e os tripulantes não conseguiram completar a travessia.

Os deslocamentos de indivíduos pelo mundo desencadeiam inúmeras situações, tanto boas quanto ruins, no entanto, os conflitos políticos e nacionalistas são os principais agentes da propagação da violência gratuita e crescimento da intolerância e preconceito. Ainda assim, existe esperança, uma vez que migrantes e refugiados, quando realocados e bem acolhidos, podem potencializar a economia e serem rentáveis dentro daquele país, além de serem ótimos na promoção de intercâmbios culturais.

No contexto deste projeto, a temática das migrações e dos refugiados é trabalhada a partir de obras e recursos multissemióticos, permitindo que os estudantes compreendam experiências humanas complexas por meio de diferentes linguagens. A leitura de narrativas que abordam deslocamentos forçados contribui para ampliar repertórios culturais e sensibilizar os alunos para situações de vulnerabilidade, ao mesmo tempo em que fornece material para a produção de resenhas críticas e de composições visuais que expressem interpretações e posicionamentos.

A articulação entre esse tema e a pedagogia dos multiletramentos possibilita que os alunos relacionem enredos, estética, contexto social e representação visual. Colagens digitais e sequências de *motion design* podem ser utilizadas para representar sentimentos, atmosferas, memórias ou conflitos constantes nessas histórias, favorecendo a construção de leituras mais profundas e envolvidas. Assim, o trabalho com migrações e refugiados não se limita à dimensão

informativa, ele se converte em prática reflexiva, crítica e criativa, fortalecendo aprendizagens sobre cidadania global e direitos humanos.

3. PÚBLICO-ALVO

O presente projeto é voltado para estudantes do 1º ano do Ensino Médio. Espera-se que desenvolvam habilidades essenciais para a compreensão crítica de diferentes linguagens e para a criação de conhecimentos que dialogam com seu cotidiano. Assim, a proposta foi pensada para atender às necessidades formativas desse público, promovendo experiências educativas significativas, criativas e alinhadas ao seu processo de amadurecimento acadêmico e pessoal.

4. TEMPO ESTIMADO

As atividades devem ser realizadas ao longo de 3 bimestres, com uma aula semanal dedicada ao projeto, totalizando uma carga horária final de, aproximadamente, 44h/a.

5. OBJETIVOS DE ENSINO

- a) Explorar o potencial das ferramentas digitais para enriquecer práticas de leitura e escrita e promover reflexões sobre temas globais, como migração e refúgio;
- b) Desenvolver resenhas multimodais utilizando linguagens verbais e visuais, empregando ferramentas como Adobe Express, CapCut e Google Sites;
- c) Incentivar a análise crítica de obras literárias e audiovisuais relacionadas a histórias de migração e refúgio;
- d) Promover a criação de produções autênticas e criativas que combinem textos resenhados e artes visuais para conscientizar sobre questões sociais;
- e) Fomentar o diálogo sobre raízes culturais e a importância da acolhida e integração em contextos de mobilidade humana.

6. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- a) Reconhecer características do gênero resenha e conceitos básicos de design gráfico aplicados à abordagem de temas como migração e refúgio;
- b) Integrar linguagens verbais e visuais em composições multimodais para refletir sobre as raízes culturais e os desafios da mobilidade humana;

- c) Planejar e produzir resenhas e colagens digitais, utilizando recursos gráficos para a comunicação de forma eficaz e sensibilizadora;
- d) Produzir um portfólio digital com textos e representações visuais que dialoguem com a temática do projeto.

7. RECURSOS TECNOLÓGICOS

Para a execução deste projeto de ensino serão utilizadas ferramentas digitais, sendo elas: Adobe Express, ferramenta de edição de imagens, oferecendo recursos básicos e avançados que possibilitam a manipulação criativa de elementos gráficos; CapCut, ferramenta de edição de vídeo intuitiva e acessível, permite a edição fácil de vídeos, inclusão de efeitos visuais e trilha sonora; Notion, ferramenta de criação de bases de dados, gerenciamento de tarefas e colaboração; e Google Sites, plataforma de criação de sites com capacidade de integrar texto, imagens e outros recursos multimídia, permitindo com que os usuários criem *templates* e organizem ideias em uma página na web.

Os alunos deverão dispor de smartphone, tablet ou notebook (caso a escola tenha um laboratório de informática, os alunos trabalharão com os computadores disponíveis).

Cada uma dessas ferramentas desempenha um papel fundamental na realização dos objetivos propostos, proporcionando uma abordagem abrangente e eficaz para a criação de textos, fotomontagens, colagem digital, vídeos de motion design (*motion graphics*), e outras composições visuais envolventes.

7.1 Definição e uso da(s) ferramenta(s)

Adobe Express

Sobre a ferramenta e utilização no Projeto:

O Adobe Express é um aplicativo de design online e para dispositivos móveis, ele é um aplicativo móvel e da web rápido e fácil, os usuários podem fazer edição básica e efeitos de foto, incluindo remoção de fundo e animação.

Ele foi lançado em 2015 como Adobe Post, um aplicativo iOS . Em 2016, o Adobe Spark substituiu o Adobe Post e, em 2021, o aplicativo foi relançado como Adobe Express.

A partir de setembro de 2023, permitiu aos usuários criar conteúdo de marca, como folhetos e logotipos, postar conteúdo em mídias sociais e editar documentos PDF com a ajuda da tecnologia de inteligência artificial (IA).

Segundo os desenvolvedores da ferramenta “O Adobe Express se baseia nas décadas de experiência de trabalho com a comunidade criativa. Este aplicativo disponibiliza a tecnologia principal dos nossos produtos líderes de mercado, como Photoshop, Illustrator e Premiere Pro, com apenas alguns cliques e sem curva de aprendizado. Se sua meta é fazer um folheto, editar uma imagem ou produzir arquivos de marketing, você não precisa começar do zero. O Adobe Express oferece acesso a milhares de modelos e de fontes, a milhões de imagens do Adobe Stock, e muitos outros ativos que você pode personalizar para contar sua história”.

Destaca-se por ser uma ótima ferramenta de edição de imagens, oferecendo recursos básicos e avançados que possibilitam a manipulação criativa de elementos visuais. Ele possui uma interface intuitiva e com várias opções de edição de imagem que proporcionam a flexibilidade necessária para a criação de materiais gráficos que complementarão e enriquecerão os “textos visuais” propostos no projeto. A capacidade de aprimorar a estética visual das composições, ajustar cores, recortar, fazer animações e aplicar efeitos garantirá que o conteúdo produzido seja visualmente cativante e transmita a mensagem de forma eficaz.

Para o projeto ela será importante para que os alunos consigam fazer colagens digitais e vídeos curtos com Motion Design.

CapCut

Sobre a ferramenta e utilização no Projeto:

É um editor de vídeos gratuito e foi lançado ao público pela primeira vez em abril de 2020 como um software de edição de vídeo feito para iniciantes.

O CapCut é intuitivo e acessível, desempenha um papel fundamental na criação de narrativas visuais dinâmicas. Ao permitir a edição fácil de vídeos, inclusão de efeitos visuais e trilha sonora, o CapCut eleva a experiência do usuário ao consumir o conteúdo gerado pelo projeto, essa aplicação poderá ser utilizada, sobretudo, para que os alunos possam fazer edições de vídeos maiores, ajustes, acrescentar textos e ter acesso a outras ferramentas avançadas. Isso é particularmente relevante considerando a crescente importância do formato visual no ambiente digital, onde a combinação de texto e vídeo pode proporcionar uma experiência de leitura mais envolvente e cativante.

Notion

Sobre a ferramenta e utilização no Projeto:

É um aplicativo multifuncional estilo *workspace* que permite customizar dashboard, gerenciar equipes, criar notas e salvar arquivos colaborativos. Ele foi lançado em março de 2018.

O Notion desempenha um papel crucial na organização e colaboração. Ao possibilitar a criação de bases de dados flexíveis, gerenciamento de tarefas e colaboração em tempo real, oferece uma plataforma centralizada para a gestão eficiente de todos os elementos dos projetos de criação dos alunos. A capacidade de integrar texto, imagens e outros recursos multimídia em uma única plataforma colaborativa torna mais fácil para os membros da equipe colaborarem, compartilharem ideias e manterem-se atualizados sobre o progresso das atividades.

Será utilizado para montar todo o cronograma, os alunos poderão utilizá-la para definir prazos, fazer observações/considerações importantes, escrever suas resenhas etc.

Google Sites

Sobre a ferramenta e utilização no Projeto:

O Google Sites foi lançado em 2008 e é uma ferramenta gratuita fornecida pelo Google que permite que os usuários criem websites de maneira simples, sem a necessidade de conhecimentos técnicos em programação. Com uma interface descomplicada, os usuários podem adicionar e organizar conteúdo, como textos, imagens, vídeos, links e documentos apenas arrastando e soltando os objetos.

É um recurso útil para o projeto, pois os alunos poderão criar portfólios, sites educativos, páginas de apresentação de projetos etc.

A integração das aplicações Adobe Express, Notion, CapCut e Google Sites no projeto é essencial para potencializar a expressão criativa, a organização eficiente e a produção de conteúdo visual inovador. Cada uma dessas ferramentas desempenha um papel fundamental na realização dos objetivos propostos, proporcionando uma abordagem abrangente e eficaz para a criação de textos, fotomontagens, vídeos de Motion Design e outras composições visuais envolventes.

Portanto, a utilização conjunta dessas ferramentas neste projeto proporcionará uma combinação eficaz entre criação, organização e apresentação de conteúdo, resultando em uma

abordagem completa para a produção de textos visuais inovadores, contribuindo assim para o alcance dos objetivos propostos no âmbito do projeto.

8. FASES DE IMPLEMENTAÇÃO

O projeto tem como objetivo promover o uso de recursos digitais e de design gráfico para transformar resenhas em textos multimodais, estimulando reflexões críticas sobre questões contemporâneas ligadas às raízes culturais, migrações e crises de refugiados no mundo.

Pedagogicamente, o projeto é conduzido a partir da seguinte pergunta orientadora: *como os recursos digitais e ferramentas de design podem ser úteis para criar produções textuais e visuais que promovam reflexões sobre migrações humanas e o papel da sociedade no acolhimento de refugiados?* Essa abordagem busca levar os alunos a uma imersão crítica nos desafios da sociedade atual, incentivando a leitura, a escrita e a reflexão, além de destacar a importância da comunicação visual (como colagens digitais e *motion design*) para divulgar temas relevantes na comunidade escolar e além.

Para sua realização, o projeto utiliza ferramentas digitais como Notion, Adobe Express, CapCut e Google Sites, escolhidas por sua funcionalidade na organização e na criação de produções textuais e visuais. O uso dessas ferramentas visa, ainda, estimular a descoberta de novas habilidades e competências entre os alunos.

A escolha do gênero resenha justifica-se por sua natureza argumentativa e reflexiva, que permite aos alunos descrever, analisar, expor opiniões, divulgar informações e construir argumentos sobre obras. Essa prática contribui para desenvolver a capacidade de interpretar e discutir criticamente temas relevantes presentes nessas produções culturais.

Nesse contexto, as atividades do projeto são estruturadas com base na utilização dessas ferramentas tecnológicas, com o propósito de fomentar debates sobre questões relacionadas à migração e refúgio. O desenvolvimento pedagógico do projeto está organizado em três unidades principais (bimestres), e será desenvolvido por meio de aulas expositivas e oficinas que orientarão os alunos na construção de produções autênticas e criativas, alinhadas aos objetivos do projeto.

Unidade 1: Introdução ao Projeto e Seleção de Leituras (1º Bimestre)

Atividade 1 - Apresentação do projeto, introdução ao tema e divisão dos grupos (3 aulas)

Na primeira etapa, o professor apresentará o projeto, tema, objetivos e a pergunta orientadora aos alunos. O professor pode conduzir a leitura do texto “*O Brasil na Proteção de Refugiados: Trajetória Histórica e Enquadramento Legal*”, disponível no site do Museu da Imigração de São Paulo e, após a leitura, fazer as seguintes perguntas aos seus alunos: *O que é o ACNUR e qual foi o seu objetivo principal ao ser criado? Você conhece alguém ou já ouviu falar sobre histórias de migrantes ou refugiados? Como você acha que eles se sentiram ao mudar de país? O que você faria se tivesse que deixar seu país em busca de segurança ou melhores condições de vida?*

Para a segunda aula a sugestão é que seja realizada a exibição de um filme sobre o tema (no manual do professor estão todas as etapas e materiais adicionais que podem ser utilizados para a imersão no assunto, incluindo os filmes). Esse momento é essencial para que a turma compreenda a proposta e se engaje, o professor deve mediar o momento de reflexão através de uma discussão coletiva sobre o que a longa-metragem abordou. Na terceira aula, após a sessão, o professor organizará a turma em grupos de cinco alunos e dará início à curadoria das obras literárias relacionadas ao tema. Nesse ponto é interessante que o professor abra espaço para que as equipes também escolham as obras, elas deverão ser apresentadas para a turma no próximo encontro, no entanto, essas decisões devem ser dialogadas para que se chegue a um acordo justo entre todos.

Obs.: Caso o professor opte por realizar a curadoria, deverá apresentar os materiais escolhidos, explicar os critérios utilizados e orientar os alunos sobre o processo de leitura (no manual do professor algumas obras estão listadas e podem ser utilizadas).

Atividade 2 - Apresentação do Notion (2 aulas)

A atividade seguinte será realizada na sala de informática (ou com o uso de dispositivos pessoais, previamente alinhado com a turma) para introduzir o uso do Notion. O professor explicará as funcionalidades da ferramenta, e cada grupo deverá criar uma página contendo abas para o cronograma de leitura, produções textuais e observações. O Notion não é uma ferramenta complexa, oriente seus alunos a escolher um membro da equipe para logar como e-mail principal e adicionar/convidar, posteriormente, através do link de compartilhamento, os outros participantes do grupo.

Uma observação importante é perguntar se todos os alunos tem e-mails pessoais, caso não, reserve um tempo para que a equipe se reúna e decida se irão criar um e-mail novo, que todos possam ter acesso ou se cada um providenciará a criação do e-mail individual (o professor e colegas podem auxiliar os alunos que tiverem dificuldades nessa etapa).

Depois desse primeiro contato, na segunda aula sobre essa ferramenta, o professor deve ministrar o passo a passo para criar uma nova página que deve conter: uma capa, o tema do projeto, a pergunta orientadora, lista de tarefas, uma visualização em calendário para a realização do cronograma, uma visualização de galeria para adicionar as resenhas individuais de cada membro da equipe e as imagens coletadas. Existem diversos tipos de blocos no Notion para padronizar conforme a necessidade de cada projeto, os alunos podem adicionar extras como links de sites, músicas, gifs, notas etc.

Atividade 3 - Estudo do gênero resenha e acompanhamento das leituras (6 aulas)

As três primeiras aulas devem ser reservadas para o estudo sobre o Gênero Resenha, suas características e funcionalidades, com destaque para características multimodais, combinando elementos verbais e visuais. Eles serão orientados a planejar suas resenhas, criar fichas de leitura e organizar informações sobre o tema, personagens e contexto histórico. O professor poderá utilizar diferentes materiais e artifícios para conduzir o momento de introdução ao conteúdo.

Nesse período, as leituras acontecerão simultaneamente e as 3 aulas restantes serão dedicadas para o acompanhamento dos grupos e o progresso das atividades no Notion (o professor acompanhará esses registros e promoverá reflexões coletivas). Durante esse processo, o professor deve sempre recomendar e relembrar que os alunos pesquisem imagens e referências estéticas e culturais sobre a obra literária resenhada e registrem tudo no Notion (esses materiais visuais devem ser salvos na galeria específica criada na aplicação anteriormente).

Unidade 2: Produção Textual e Introdução ao Design Gráfico (2º Bimestre)

Atividade 1 – Oficina de Produção textual (4 aulas)

As aulas dessa unidade serão utilizadas para que os alunos escrevam suas resenhas, o professor deverá observar a coerência, coesão e outros aspectos relacionados ao gênero resenha. É necessário averiguar se os alunos estão conseguindo produzir e se os textos realmente descrevem e analisam o conteúdo da obra literária lida. Durante as oficinas de escrita, o

professor revisará as produções, de forma individual ou coletiva, oferecendo feedbacks sobre o desenvolvimento das atividades.

Atividade 2 - Introdução ao design gráfico e ferramentas (4 aulas)

Após concluir a escrita, os alunos participarão de oficinas introdutórias ao design gráfico, aprendendo conceitos como cores, fontes, texturas e composição visual. Serão introduzidas ferramentas como Adobe Express, CapCut e Google Sites para explorar técnicas de colagem digital, layout e design em movimento (*motion design*). Essas aulas serão ofertadas para que os alunos possam conhecer os conceitos, mecanismos, técnicas, processos e materiais usados em uma produção visual. Os *moodboards* (painéis semânticos) devem ter um momento reservado para que o professor possa explicar a sua funcionalidade, após as explicações os alunos utilizarão as imagens e referências selecionadas na **Unidade 1** (devem ser levados em consideração somente os elementos que representem visualmente o tema proposto, personagens e atmosferas das obras), eles iniciarão o planejamento gráfico e começarão a se organizar para produzir seus painéis na atividade desta unidade.

O professor deve acessar os materiais de apoio e tutoriais sobre Design Gráfico contidos no manual (uma dica para os professores é de sempre reservar um tempo para conhecer sobre os conteúdos das Unidades antes dos encontros com os alunos, assim o aprendizado será significativo e o desenvolvimento das atividades fluido, entender como funcionam os processos os ajudará a auxiliar os discentes).

Atividade 3 - Criação de moodboards (3 aulas)

Essa atividade deve ser dividida em 3 aulas, será o momento de "colocar a mão na massa". Com as resenhas corrigidas e com os elementos visuais selecionados e informações registradas no Notion, os alunos criarão seus painéis semânticos. Durante a realização da atividade, os alunos devem definir a paleta de cores, fontes e texturas que traduzam a essência da obra resenhada e organizar, de forma visual, todas as referências no Adobe Express. O professor acompanhará as produções, discutindo com as equipes sobre a conexão entre os elementos visuais e os textos.

Unidade 3: Criação e Finalização das Produções Gráficas (3º Bimestre)

Atividade 1 - Criação de colagens digitais (3 aulas)

Com os *moodboards* prontos e o esboço alinhado, os alunos criarão suas colagens utilizando o Adobe Express e suas ferramentas. Cada equipe poderá criar múltiplas páginas, ajustando o número de colagens para alcançar o impacto desejado. O professor orientará as equipes na análise da adequação visual em relação às mensagens das resenhas.

Atividade 2 –Oficina de motion design (2 aulas)

O professor ministrará aulas práticas sobre animação com o Adobe Express e CapCut, ensinando técnicas de motion design para transformar as colagens em vídeos curtos. Os alunos experimentarão transições, movimentos e efeitos, integrando texto e imagem de forma coesa.

Atividade 3 - Criação de portfólio digital no Google Sites (3 aulas)

O professor criará um site principal no Google Sites e incluirá representantes de cada equipe como editores. Cada grupo desenvolverá sua página, integrando as produções textuais e visuais. Esse portfólio coletivo funcionará como uma vitrine do projeto, apresentando os trabalhos de maneira profissional.

Atividade 4 - Exposição para a comunidade escolar (2 aulas)

A etapa final será uma exposição no auditório da escola, onde as equipes apresentarão suas páginas no Google Sites. O professor organizará a ordem de apresentação e mediará as discussões. Cada equipe explicará as escolhas de design e conteúdo, além de como essas produções refletem o tema abordado.

Atividade 5 - Reflexão e autoavaliação (1 aula)

Para concluir, o professor realizará uma roda de conversa para discutir os aprendizados, desafios e sugestões de melhoria do projeto. Também será o momento de refletir, em uma autoavaliação, sobre os pontos fortes e fracos de cada um no desenvolvimento das atividades do projeto e, finalmente, constatar se os alunos conseguiram responder à pergunta orientadora.

Dessa forma, o projeto busca sensibilizar a comunidade escolar para questões sociais contemporâneas, utilizando leitura e produção gráfica como ferramentas de reflexão e

expressão crítica. As etapas promovem o diálogo, o engajamento social e a valorização da multimodalidade como estratégia de comunicação.

9. AVALIAÇÃO

As avaliações consistem em analisar o progresso de cada discente durante o processo de ensino-aprendizagem. Para Libâneo (1994, p.195), avaliar envolve a análise de diferentes níveis desse processo, sendo necessário o acompanhamento contínuo de cada etapa, nesse sentido:

[...] uma tarefa didática necessária e permanente do trabalho docente que deve acompanhar passo a passo o processo de ensino aprendizagem. Através dela os resultados que estão sendo obtidos no decorrer do trabalho conjunto do professor e dos alunos, são comparados com os objetivos propostos a fim de constatar progressos, dificuldades. E reorientar o trabalho para as correções necessárias.

Neste projeto, os alunos deverão ser avaliados de forma contínua e mensurável durante a aplicação das atividades, para que isso seja possível optou-se pela utilização de rubricas formativas e somativas.

No contexto educacional, as rubricas são utilizadas como ferramentas de acompanhamento das competências pessoais, cognitivas, relacionais, produtivas (Moran, 2017, p. 05), possibilitando que os professores definam critérios objetivos e específicos.

Biagiotti (2005, p. 02), define as rubricas como:

[...] esquemas explícitos para classificar produtos ou comportamentos, em categorias que variam ao longo de um contínuo. Podem ser usadas para classificar qualquer produto ou comportamento, tais como redações, ensaios, trabalhos de pesquisa, apresentações orais e atividades. A avaliação pode ser feita pelos próprios estudantes, ou por outros, como professores, outros alunos, supervisores de trabalho ou revisores externos. Rubricas podem ser usadas para prover feedback formativo dos alunos, para dar notas ou avaliar programas.

Os métodos de avaliação escolhidos se justificam por apresentar possibilidades de manutenção e aperfeiçoamento das habilidades e competências, além de validar o progresso dos alunos.

Nesse sentido, a avaliação formativa se caracteriza por acompanhar o processo de aprendizagem e informar sobre os resultados adquiridos durante o desenvolvimento das atividades de forma contínua e em tempo real, tanto o aluno quanto o professor participam da metodologia de forma colaborativa e controlam todo o procedimento, a fim de observar deficiências, sanar dificuldades e solucionar os problemas encontrados, esse tipo de avaliação pretende fornecer feedbacks e fazer ponderações de forma qualitativa. Gil (2006, p.247-248), aponta que:

A avaliação formativa tem a finalidade de proporcionar informações acerca do desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem, para que o professor possa ajustá-lo às características dos estudantes a que se dirige. Suas funções são as de orientar, apoiar, reforçar e corrigir.

Já o método de avaliação somativa, visa mensurar o aprendizado, quantificando o nível de conhecimento ou as habilidades construídas. Segundo Bloom; Hasting e Madaus (1983, p.98), a avaliação somativa deve ser realizada no final de um período de ensino, “[...] a fim de atribuir uma nota ou dar um certificado aos alunos, relativos a uma unidade, capítulo, curso ou trabalho semestral, entre outras coisas”. Haydt (2000), defende que a avaliação somativa tem por objetivo classificar o aprendizado do aluno em cada etapa finalizada durante o ano letivo, a fim de observar os níveis de aproveitamento e pontuar para que seja possível identificar se, ao final do percurso, o indivíduo foi aprovado ou reprovado.

Este projeto propõe-se, ainda, como sugestão de averiguação do processo formal e da prática educativa significativa e permanente, uma autoavaliação para o acompanhamento dos alunos nas atividades previstas. Segundo Silva; Bartholomeu e Claus (2007, p. 92):

A autoavaliação é um processo pelo qual um indivíduo, além de avaliar uma produção, uma ação, ou uma conduta da qual ele é o autor, também avalia suas capacidades, seus gostos, seu desempenho, suas competências e habilidades. É um processo cognitivo complexo, pelo qual um indivíduo (aprendiz ou professor) faz um julgamento, com o objetivo de um melhor conhecimento pessoal, visando ao aperfeiçoamento de suas ações e ao seu desenvolvimento cognitivo.

A seguir apresenta-se a divisão das atividades avaliativas, levando em consideração os critérios metodológicos de aplicação contínua em cada bimestre.

Quadro 1 - Processo Avaliativo na Unidade 1

Atividade do Projeto	Divisão das Aulas	Resumo da Atividade	Instrumento de Avaliação	Critérios de Avaliação Sugeridos
Atividade 1 - Apresentação do projeto, introdução ao tema e divisão dos grupos	<p>Aula 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apresentação do projeto, tema, objetivos e a pergunta orientadora; - Leitura do texto “O Brasil na Proteção de Refugiados: Trajetória Histórica e Enquadramento Legal”; - Reflexão coletiva com perguntas para fomentar o engajamento e a conexão com o tema. <p>Aula 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exibição de um filme sobre o tema 	Os alunos serão introduzidos ao tema de refugiados e migrantes através de uma abordagem multimodal que inclui leitura, audiovisual e discussões reflexivas. A dinâmica em grupo promove o engajamento e a autonomia ao selecionar leituras para aprofundar o tema.	Avaliação por Rubrica detalhando os critérios e três níveis: Excelente, Bom, Precisa Melhorar.	Engajamento e participação; Reflexão crítica; Trabalho colaborativo; Cumprimento das etapas iniciais.

	<p>para imersão e sensibilização;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Discussão coletiva mediada pelo professor para interpretar e refletir sobre os pontos abordados no filme; <p>Aula 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organização dos alunos em grupos de cinco integrantes; - Início da curadoria de obras literárias relacionadas ao tema; - (Extra) Possibilidade de os alunos sugerirem obras, promovendo um processo de decisão dialogado. 			
Atividade 2 - Apresentação do Notion	<p>Aula 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introdução ao Notion e explicação de suas funcionalidades; - Criação de contas (se necessário) e configuração inicial com a equipe. <p>Aula 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Criação de uma nova página no Notion contendo elementos essenciais: capa, tema do projeto, pergunta norteadora, cronograma, galeria para resenhas e imagens, entre outros recursos. 	Os alunos aprenderão a utilizar o Notion para colaborar em projetos acadêmicos. Cada equipe deverá configurar e personalizar uma página que servirá como base organizacional para o projeto da turma. A atividade inclui a criação de elementos como cronogramas e galerias, promovendo habilidades tecnológicas e de trabalho em equipe.	Rubrica detalhando os critérios em quatro três níveis: Não desenvolvido, Parcialmente desenvolvido, Plenamente desenvolvido.	Os alunos irão avaliar se conseguiram alcançar os critérios previstos como: a) Configuração técnica da ferramenta; b) Organização da página; c) Colaboração com os colegas; d) Criatividade e personalização.
Atividade 3 - Estudo do gênero resenha e acompanhamento das leituras	<p>Aulas 1 a 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exploração das características do gênero (linguagem, estrutura, objetivos); - Discussão sobre o uso de elementos visuais (imagens, gráficos, tabelas) que complementam a resenha; - Orientação sobre como criar fichas de leitura e organizar informações-chave (tema, personagens, contexto histórico e cultural); - Leituras simultâneas durante este período; - Reflexões coletivas sobre a importância 	A atividade consiste em estudar o gênero textual resenha, planejar e produzir resenhas literárias considerando aspectos multimodais e a pesquisa de referências culturais e estéticas. Além disso, há um acompanhamento contínuo das leituras e registros no Notion, promovendo reflexões coletivas e organizando materiais visuais relacionados.	Avaliação por Rubrica detalhando os critérios e quatro níveis: Excelente, Bom, Regular e Insuficiente.	Clareza na identificação das características do gênero textual e adequação ao modelo proposto; Organização e detalhamento das fichas de leitura e informações coletadas; Participação ativa nas leituras, pesquisas e registro no Notion; Demonstração de progresso nas atividades e capacidade de reflexão durante as intervenções do professor

	<p>da pesquisa estética e cultural na construção da resenha.</p> <p>Aulas 4 a 6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Supervisão do progresso dos alunos no Notion; - Discussões para compartilhar avanços, dúvidas e insights; - Incentivo à pesquisa de imagens e referências culturais para enriquecer a análise; - Organização de materiais visuais no Notion, em uma galeria específica para cada grupo. 			
Finalização do Primeiro Bimestre				
Instrumento de Avaliação		Critérios de Avaliação Sugeridos		
Avaliação Somativa por Rubrica, pontuando cada atividade finalizada pela equipe (4,0)		Compreensão do Tema; Criação e Estruturação da Página no Notion; Domínio do Gênero Resenha.		

Quadro 2 - Processo Avaliativo na Unidade 2

Atividade do Projeto	Divisão das Aulas	Resumo da Atividade	Instrumento de Avaliação	Critérios de Avaliação Sugeridos
Atividade 1 - Oficina Produção textual	Aulas 1 a 4: - Produção Textual: Resenha.	Os alunos escreverão suas resenhas literárias, desenvolvendo análises coerentes e coesas sobre as obras lidas, com atenção às características do gênero. O professor dará suporte individual e coletivo, revisando as produções e oferecendo feedback formativo.	Avaliação por Rubrica detalhando os critérios por meio de níveis: alto, médio e baixo.	Coerência e coesão textual; Adequação ao gênero resenha (descrição e análise crítica da obra); Organização e clareza das ideias.
Atividade 2 - Introdução ao design gráfico e ferramentas	Aulas 1 a 4: - Aprendendo sobre design gráfico e moodboard.	Os alunos se familiarizarão com as ferramentas e conceitos de design gráfico, preparando-os para o desenvolvimento de seus painéis gráficos. A atividade tem caráter exploratório e experimental, proporcionando uma base para o	Avaliação por Rubrica detalhando os critérios por meio de níveis: Excelente, Bom, Regular e Insuficiente.	Compreensão dos conceitos de design gráfico (cores, fontes, texturas, composição visual); Aplicação adequada das ferramentas de design gráfico (Adobe Express, CapCut, Google Sites); Compreensão do conceito estético e visual do moodboard.

		desenvolvimento de projetos mais complexos no futuro. Durante essas aulas, os alunos serão apresentados aos conceitos básicos de design, como cores, fontes, texturas e composição visual, e utilizarão ferramentas como Adobe Express, CapCut e Google Sites para explorar técnicas de colagem digital, layout e design em movimento.		
Atividade 3 - Criação de moodboards	Aulas 1 a 3: - Criando painéis semânticos no Adobe Express	Os alunos começarão a construção de um painel semântico que sintetize as informações da resenha de maneira visual. Com a supervisão do professor, eles escolherão os elementos visuais mais adequados para representar a obra resenhada, estabelecendo uma relação entre o texto e os aspectos gráficos.	Avaliação por Rubrica detalhando os critérios e três níveis: Excelente, Bom, Precisa Melhorar.	Coerência entre texto e elementos visuais; Escolha e aplicação dos elementos gráficos; Domínio das ferramentas e técnicas.
Finalização do Segundo Bimestre				
Instrumento de Avaliação		Critérios de Avaliação Sugeridos		
Avaliação Somativa por Rubrica, pontuando cada atividade finalizada pela equipe (3,0)		O texto segue as características típicas do gênero resenha (como opinião crítica, avaliação, resumos e comentários sobre a obra; O aluno demonstrou entendimento claro sobre os conceitos de cores, fontes, texturas e composição visual; O aluno fez uma boa conexão entre os elementos textuais e os visuais, traduzindo o conteúdo da resenha e as referências no moodboard de forma eficaz.		

Quadro 3 - Processo Avaliativo na Unidade 3

Atividade do Projeto	Divisão das Aulas	Resumo da Atividade	Instrumento de Avaliação	Critérios de Avaliação Sugeridos
Atividade 1 - Criação de colagens digitais	Aulas 1 a 3: - Criando Colagens Digitais sobre as Resenhas das Obras Literárias	Os alunos criarão colagens digitais a partir de esboços previamente feitos, eles devem consultar seus moodboards, com o objetivo de expressar	Avaliação por Rubrica detalhando os critérios e três níveis: Excelente, Bom, Precisa Melhorar.	Criatividade e Originalidade; Adequação Visual; Trabalho em Equipe.

		visualmente as resenhas de forma impactante. As equipes usarão o Adobe Express para explorar as possibilidades gráficas, o acompanhamento do professor visa garantir a pertinência das escolhas visuais em relação ao conteúdo.		
Atividade 2 – Oficina de motion design	Aulas 1 e 2: - Criando vídeos de motion design	Nesta atividade, os alunos participarão de aulas práticas ministradas pelo professor, focadas em técnicas de motion design utilizando os softwares Adobe Express e CapCut. Durante a oficina, aprenderão a transformar colagens em vídeos curtos, explorando transições, movimentos, efeitos visuais e a integração coesa de texto e imagem.	Avaliação por Rubrica detalhando os critérios por meio de níveis: Excelente, Bom, Regular e Insuficiente.	Criatividade e Originalidade; Coesão Visual e Narrativa; Técnicas de Animação; Engajamento e Participação.
Atividade 3 - Criação de portfólio digital no Google Sites	Aulas 1 a 3: - Criando um portfólio digital	A atividade centraliza-se na organização, curadoria e apresentação do conteúdo elaborado pelos grupos, fomentando a colaboração, criatividade e habilidades técnicas. O portfólio será avaliado como um produto final representativo de todo o processo de aprendizado.	Avaliação por Rubrica detalhando os critérios e três níveis: Excelente, Bom, Precisa Melhorar.	Coerência e relevância dos conteúdos apresentados; Estética e organização visual da página; Colaboração e envolvimento do grupo na construção do site; Originalidade e criatividade nas produções.
Atividade 4 - Exposição para a comunidade escolar	Aulas 1 e 2: - Organização e exposição das resenhas e produções visuais no portfólio digital para a comunidade escolar	As equipes devem demonstrar a funcionalidade e a estética das páginas criadas no Google Sites. O professor será o mediador, organizando a ordem de apresentações e estimulando discussões sobre os projetos. A atividade propõe uma troca de	Rubrica detalhando os critérios em três níveis: Não desenvolvido, Parcialmente desenvolvido, Plenamente desenvolvido.	Planejamento e execução da apresentação; Adequação estética e funcional do site; Relevância e profundidade do conteúdo; Participação e colaboração da equipe.

Finalização do Terceiro Bimestre				
Instrumento de Avaliação		Critérios de Avaliação Sugeridos		
Avaliação Somativa por Rubrica, pontuando cada atividade finalizada pela equipe (3,0)		Clareza na apresentação; Estética Geral e Apresentação Profissional Relevância e profundidade do conteúdo; Capacidade de Autoanálise; Contribuições Críticas; Resolução da questão orientadora.		
		ideias e reflexões entre os grupos, integrando a comunidade escolar no processo de avaliação.		
Atividade 5 - Reflexão e autoavaliação	Aula 1: - Roda de Conversa	Na última aula, os alunos participarão de uma roda de conversa mediada pelo professor. Nesse momento, serão discutidos os aprendizados adquiridos ao longo do projeto, os desafios enfrentados e sugestões para futuras melhorias. Depois, cada aluno realizará uma autoavaliação para refletir sobre seus pontos fortes e fracos no desenvolvimento das atividades. Por fim, o professor deve verificar se a pergunta orientadora do projeto foi respondida.	Rubrica de Autoavaliação	Profundidade das reflexões; Consciência social e empatia; Habilidade comunicativa; Engajamento na roda de conversa.

10. MANUAL DO PROFESSOR



Carta ao Professor



Prezado(a) Professor(a),

Na era digital, a escola desempenha um papel essencial na formação de cidadãos críticos, capazes de lidar com as informações multimidiáticas e de atuar em uma sociedade informatizada. Com base nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) e na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o projeto "Raízes, Migração e Refugiados: criando novas possibilidades de leitura e escrita do gênero resenha" busca inovar as práticas pedagógicas e integrar reflexões humanitárias contemporâneas com práticas de leitura, escrita e produção multimodal. Ao incorporar tecnologias digitais e ferramentas de design gráfico, promove atividades interdisciplinares que ressoam com a realidade social dos alunos.

Destinado aos alunos do 1º ano do Ensino Médio, visa promover o desenvolvimento de competências linguísticas e pensamento crítico ao explorar temas como deslocamento, identidade e acolhimento de refugiados. A proposta fundamenta-se na criação de textos que integram elementos visuais e tecnológicos, estimulando os alunos a compreender e expressar as complexidades dos fenômenos migratórios.

Ao propor uma abordagem que combina leitura e escrita com a criação de representações visuais, o projeto oferece aos estudantes a oportunidade de trabalhar em um ambiente dinâmico e colaborativo, incentivando a produção de textos multimodais que dialoguem com temas globais, como a preservação das raízes culturais e os desafios enfrentados por refugiados. Essas práticas não apenas tornam a aprendizagem mais envolvente, como também fortalecem habilidades criativas e comunicativas.

Além disso, a utilização de recursos tecnológicos como elementos centrais do processo educativo fomenta a cidadania digital e amplia o repertório dos alunos, ao mesmo tempo que os aproxima de questões atuais e humanitárias. Dessa forma, o projeto não apenas aborda o ensino da língua portuguesa, mas também reforça a relevância da educação para o desenvolvimento social e cultural.

Convido-o(a) a participar dessa proposta inovadora, contribuindo com sua experiência e criatividade para que possamos, juntos, promover uma educação mais inclusiva, crítica e conectada às demandas do mundo contemporâneo. Espero que este projeto inspire novas práticas pedagógicas e abra caminhos para discussões significativas em sala de aula.

Um abraço caloroso,

A Autora.





Conhecendo o Projeto

- 1 Tema**
Raízes, Migração e Refugiados
- 2 Público-alvo**
O projeto é direcionado aos alunos do 1º ano do Ensino Médio, com foco em disciplinas relacionadas à leitura, produção textual, gêneros textuais e outras linguagens previstas na série curricular. Espera-se que as ferramentas digitais contribuam para tornar o processo de ensino-aprendizagem dinâmico e interativo, integrando atividades de leitura, produção textual, estudo do gênero resenha e recursos de design gráfico.
- 3 Tempo Estimado**
As atividades devem ser realizadas ao longo de 3 bimestres, com uma aula semanal dedicada ao projeto, totalizando uma carga horária final de, aproximadamente, 44h/a.

Conhecendo o Projeto



Objetivos de Ensino

4

- a) Explorar o potencial das ferramentas digitais para enriquecer práticas de leitura e escrita e promover reflexões sobre temas globais, como migração e refúgio;
- b) Desenvolver resenhas multimodais utilizando linguagens verbais e visuais, empregando ferramentas como Adobe Express, CapCut e Google Sites;
- c) Incentivar a análise crítica de obras literárias e audiovisuais relacionadas a histórias de migração e refúgio;
- d) Promover a criação de produções autênticas e criativas que combinem textos resenhados e artes visuais para conscientizar sobre questões sociais;
- e) Fomentar o diálogo sobre raízes culturais e a importância da acolhida e integração em contextos de mobilidade humana.





Conhecendo o Projeto

5

Objetivos de Aprendizagem

- a) Reconhecer características do gênero resenha e conceitos básicos de design gráfico aplicados à abordagem de temas como migração e refúgio;
- b) Integrar linguagens verbais e visuais em composições multimodais para refletir sobre as raízes culturais e os desafios da mobilidade humana;
- c) Planejar e produzir resenhas e colagens digitais, utilizando recursos gráficos para a comunicação de forma eficaz e sensibilizadora;
- d) Produzir um portfólio digital com textos e representações visuais que dialoguem com a temática do projeto.

Conhecendo o Projeto



Recursos Tecnológicos

6

Para a execução deste projeto de ensino serão utilizadas ferramentas digitais, sendo elas: Adobe Express, ferramenta de edição de imagens, oferecendo recursos básicos e avançados que possibilitam a manipulação criativa de elementos gráficos; CapCut, ferramenta de edição de vídeo intuitiva e acessível, permite a edição fácil de vídeos, inclusão de efeitos visuais e trilha sonora; Notion, ferramenta de criação de bases de dados, gerenciamento de tarefas e colaboração; e Google Sites, plataforma de criação de sites com capacidade de integrar texto, imagens e outros recursos multimídia, permitindo com que os usuários criem templates e organizem ideias em uma página na web.

Os alunos deverão dispor de smartphone, tablet ou notebook (caso a escola tenha um laboratório de informática, os alunos trabalharão com os computadores disponíveis).





Conhecendo o Projeto

7

Avaliação

Neste projeto, as avaliações serão realizadas com rubricas formativas e somativas. As rubricas, conforme Biagiotti (2005), são ferramentas que classificam produtos ou comportamentos, como redações e apresentações, com base em critérios objetivos, possibilitando feedback formativo e mensuração de desempenho. Elas também ajudam a acompanhar competências pessoais, cognitivas e produtivas (Moran, 2017).

A **avaliação formativa** foca no acompanhamento contínuo da aprendizagem, promovendo feedbacks qualitativos que orientam e ajustam o processo educacional às necessidades dos alunos. Gil (2006) destaca que esse método apoia, corrige e reforça o desenvolvimento das atividades. Já a **avaliação somativa**, realizada ao final de um período ou atividade, mede o aprendizado construído, atribuindo notas ou classificações (Bloom, Hasting e Madaus, 1983; Haydt, 2000).

Além disso, propõe-se a **autoavaliação**, que permite aos alunos refletirem sobre suas produções, competências e desempenho. De acordo com Silva, Bartholomeu e Claus (2007), esse processo é uma ferramenta de autoconhecimento e desenvolvimento, visando o aperfeiçoamento das ações e habilidades individuais.



Atividade 1 - Apresentação do projeto, introdução ao tema (Aula 1)

Apresente o projeto aos alunos, abordando o tema, objetivos e a pergunta orientadora: **como os recursos digitais e ferramentas de design podem ser úteis para criar produções textuais e visuais que promovam reflexões sobre migrações humanas e o papel da sociedade no acolhimento de refugiados?**



Unidade 1

Introdução ao Projeto

Realize a leitura do texto **“O Brasil na Proteção de Refugiados: Trajetória Histórica e Enquadramento Legal”**



Acesse o link do texto [aqui](#) ou escaneie o QR Code



Perguntas motivadoras

1. O que é o ACNUR e qual foi seu objetivo principal ao ser criado?
2. Você conhece alguém ou histórias de migrantes ou refugiados?
3. Como acha que eles se sentiram ao mudar de país?
4. O que você faria se tivesse que deixar seu país?

Exibição do Filme e Discussão Coletiva (Aula 2)

Para a segunda aula, a proposta é realizar a exibição de um filme que aborda questões relacionadas à migração, refugiados ou preservação das raízes culturais. O filme selecionado deve ser apresentado como um recurso essencial para promover a imersão no tema e preparar os alunos para reflexões mais aprofundadas nas próximas etapas.

Reflexão Coletiva

Após a exibição, conduza uma discussão coletiva para explorar as mensagens do filme e estimular o pensamento crítico da turma. Como mediador, procure criar um ambiente acolhedor e inclusivo, incentivando a participação ativa dos alunos.



Fique atento

Preparação: Certifique-se de que todos os materiais técnicos estão prontos (projetor, áudio, espaço adequado) e que o filme escolhido é acessível e apropriado para o perfil da turma.

Introdução: Antes de iniciar a exibição, contextualize brevemente o enredo e os aspectos do filme que se conectam com os objetivos do projeto. Explique aos alunos que, ao longo da exibição, eles deverão prestar atenção às temáticas centrais e às questões sociais apresentadas.



Perguntas motivadoras

1. Quais sentimentos o filme despertou em vocês?
2. O que chamou mais atenção na forma como o filme retratou as questões de migração/refugiados?
3. Vocês identificaram situações que se conectam com realidades conhecidas ou discutidas na atualidade?
4. Como o filme aborda a preservação das raízes culturais em meio ao deslocamento?

Sugestões de Filmes



1

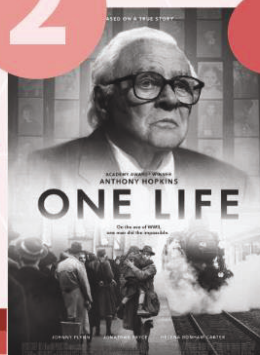


Meu Nome é
Loh Kiwan

Meu Nome é Loh Kiwan

Loh Kiwan enfrenta uma série de dificuldades para fugir da Coreia do Norte e luta para obter o status de refugiado na Bélgica. Lá, ele se envolve com uma mulher instável que já perdeu todas as esperanças.

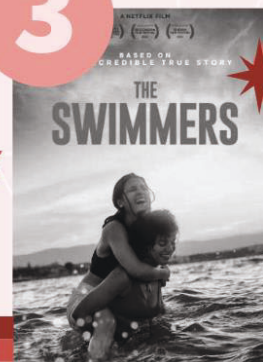
2



Uma Vida - A História de
Nicholas Winton

Mostra o extraordinário e humanitário Nicholas Winton que durante a Segunda Guerra Mundial, foi visitar Praga e se horrorizou com a situação em que as famílias ali viviam por conta de forte influência da Alemanha nazista. Compadecido com a situação, Nicholas junto com um grupo de apoio, conseguiu ajudar, principalmente crianças, a fugirem do Holocausto e irem para a Inglaterra antes das fronteiras serem fechadas.

3



As Nadadoras

Duas irmãs deixam a Síria devastada pela guerra e percorrem um longo e perigoso caminho em busca de um novo lar. As duas são apaixonadas por natação e sonham em competir nas olimpíadas do Rio em 2016.

Curadoria de Obras Literárias (Aula 3)

Na terceira aula, o foco será organizar os alunos em grupos de cinco para dar início à curadoria de obras literárias relacionadas ao tema central do projeto.



Fique atento

Organização e Orientação: Explique a atividade e auxilie na formação dos grupos, garantindo a inclusão e a diversidade dentro das equipes.

Seleção de Obras: Apresente um conjunto de sugestões literárias disponíveis no manual, que já foram previamente analisadas e aprovadas. Além disso, incentive os grupos a sugerirem obras adicionais que considerem relevantes, sempre por meio de um diálogo para garantir escolhas alinhadas ao tema e à proposta.

Obs.: Caso o professor opte por realizar a curadoria, deverá apresentar os materiais escolhidos, explicar os critérios utilizados e orientar os alunos sobre o processo de leitura.



Perguntas motivadoras

1. Como a obra escolhida se conecta com os temas de migração e refúgio?
2. Quais perspectivas únicas ou novas essa obra pode trazer para a discussão?
3. De que maneira a leitura dessa obra pode contribuir para entendermos melhor os desafios dos refugiados e a preservação das raízes culturais?

Sugestões de Obras literárias



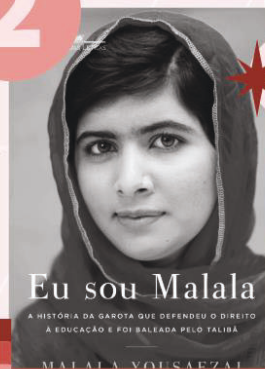
1



Ishmael Beah

Muito longe de casa:
memórias de um
menino-soldado

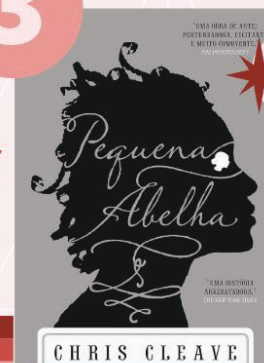
2



Malala Yousafzai

Eu Sou Malala

3



Chris Cleave

Pequena Abelha

Rubrica de Avaliação da Atividade 1



Elementos de Avaliação	Excelente	Bom	Precisa melhorar
Engajamento e participação	Participa em todas as atividades propostas.	Participa da maioria atividades propostas.	Participa pouco ou de nenhuma das atividades propostas.
Reflexão crítica	Contribui com argumentos consistentes e demonstrou compreensão dos temas abordados.	Contribui com alguns argumentos, mas demonstrou pouca compreensão dos temas abordados.	Contribui pouco e não nenhuma demonstrou compreensão dos temas abordados.
Trabalho colaborativo	Colabora para o trabalho coletivo, respeitando as opiniões e decisões do grupo.	Colabora, às vezes, para o trabalho coletivo e respeita, na grande parte do tempo, as opiniões e decisões do grupo.	Colabora pouco ou de nenhuma forma para o trabalho coletivo e dificilmente respeita as opiniões e decisões do grupo.
Cumprimento das etapas iniciais	Cumpriu com todas as etapas iniciais para entender a proposta do projeto e seu tema.	Cumpriu com algumas das etapas iniciais, mas entendeu a proposta do projeto e seu tema.	Cumpriu com pouco ou de nenhuma das etapas iniciais, e não entendeu a proposta do projeto e seu tema.

Atividade 2 - Apresentação do Notion (2 Aulas)

Apresente o projeto aos alunos, abordando o tema, objetivos e a pergunta orientadora: **como os recursos digitais e ferramentas de design podem ser úteis para criar produções textuais e visuais que promovam reflexões sobre migrações humanas e o papel da sociedade no acolhimento de refugiados?**

Acesse o tutorial no YouTube e saiba mais sobre o **Notion** e suas funcionalidades.



Acesse o link do tutorial [aqui](#) ou escaneie o QR Code



Perguntas motivadoras

1. Como a colaboração em tempo real no Notion pode facilitar o trabalho em equipe?
2. Que elementos visuais vocês gostariam de incluir na página para tornar a apresentação mais criativa e atrativa?
3. Quais outras ferramentas digitais vocês já usaram para organização ou produção de conteúdo? Acham que o Notion é mais simples ou desafiador?

Apresentação da Ferramenta:

Explique as funcionalidades básicas do Notion, destacando sua interface intuitiva, os blocos personalizáveis e as possibilidades colaborativas.

Demonstre, na prática, como navegar na ferramenta, criar páginas e usar diferentes tipos de visualizações.

Criação das Páginas do Projeto:

O professor deve explicar as funcionalidades da ferramenta, e cada grupo deverá criar uma página contendo abas para o cronograma de leitura, produções textuais e observações. O Notion não é uma ferramenta complexa, oriente seus alunos a escolher um membro da equipe para logar como e-mail principal e adicionar/convidar, posteriormente, através do link de compartilhamento, os outros participantes do grupo.



Fique atento

Uma observação importante é perguntar se todos os alunos tem e-mails pessoais, caso não, reserve um tempo para que a equipe se reúna e decida se irão criar um e-mail novo, que todos possam ter acesso ou se cada um providenciará a criação do e-mail individual (o professor e colegas podem auxiliar os alunos que tiverem dificuldades nessa etapa).

Depois esse primeiro contato, na segunda aula sobre essa ferramenta, o professor deve ministrar o passo a passo para criar uma nova página que deve conter: uma capa, o tema do projeto, a pergunta orientadora, lista de tarefas, uma visualização em calendário para a realização do cronograma, uma visualização de galeria para adicionar as resenhas individuais de cada membro da equipe e as imagens coletadas. Existem diversos tipos de blocos no Notion para padronizar conforme a necessidade de cada projeto, os alunos podem adicionar extras como links de sites, músicas, gifs, notas etc.

Rubrica de Avaliação da Atividade 2



Elementos de Avaliação	Plenamente desenvolvido	Parcialmente desenvolvido	Não desenvolvido
Configuração Técnica da Ferramenta	Completo com sucesso as etapas iniciais do Notion (Criação da conta, inclusão de membros e configuração básica).	Completo a maioria das etapas iniciais do Notion (Criação da conta, inclusão de membros e configuração básica).	Não conseguiu completar nenhuma das etapas iniciais do Notion (Criação da conta, inclusão de membros e configuração básica).
Organização da página	Organizou e estruturou adequadamente os elementos essenciais solicitados (capa, tema, pergunta orientadora, cronograma, galeria etc.).	Organizou e estruturou adequadamente somente alguns dos elementos essenciais solicitados (capa, tema, pergunta orientadora, cronograma, galeria etc.).	Não organizou nenhum dos elementos essenciais solicitados (capa, tema, pergunta orientadora, cronograma, galeria etc.).
Colaboração com os colegas	Contribuiu de maneira significativa e participou ativamente na organização e adição do conteúdo na página do Notion.	Contribuiu em algumas atividades e participou na organização e adição do conteúdo na página do Notion.	Não contribuiu em nenhuma atividade e não participou na organização e adição do conteúdo na página do Notion.
Criatividade e personalização	Explorou todos os recursos extras da ferramenta, como notas, links, músicas e outros blocos adicionais e personalizou conforme a necessidade.	Explorou alguns recursos da ferramenta e realizou poucas personalizações na página.	Não explorou os recursos da ferramenta e não realizou personalizações na página.

Atividade 3 - Estudo do gênero resenha e acompanhamento das leituras (6 aulas)

As três primeiras aulas devem ser reservadas para o estudo sobre o **Gênero Resenha**, suas características e funcionalidades, com destaque para características multimodais, combinando elementos verbais e visuais. Eles serão orientados a planejar suas resenhas, criar fichas de leitura e organizar informações sobre o tema, personagens e contexto histórico.

Nesse período, as leituras acontecerão simultaneamente e as 3 aulas restantes serão dedicadas para o acompanhamento dos grupos e o progresso das atividades no Notion (o professor acompanhará esses registros e promoverá reflexões coletivas). Durante esse processo, o professor deve sempre recomendar e lembrar que os alunos pesquisem imagens e referências estéticas e culturais sobre a obra literária resenhada e registrem tudo no Notion (esses materiais visuais devem ser salvos na galeria específica criada na aplicação anteriormente).

Fique atento



Durante essas aulas, o professor deve promover discussões coletivas, sugerindo melhorias nos textos e reflexões sobre as obras. Além disso, é importante reforçar a importância do uso crítico das imagens, incentivando os alunos a conectar os elementos visuais com a análise da obra.



Perguntas motivadoras

1. O que torna uma resenha interessante para o público?
2. Como as imagens podem enriquecer sua análise sobre a obra?
3. Que aspectos do contexto histórico ou cultural da obra podem ser evidenciados na sua resenha?
4. Qual é a mensagem principal da obra escolhida e como você pode destacá-la visualmente?

Rubrica de Avaliação da Atividade 3



Elementos de Avaliação	Excelente	Bom	Regular	Insuficiente
Clareza na identificação das características do gênero textual	Conseguiu identificar todas as características do gênero resenha.	Conseguiu identificar a maioria das características do gênero resenha.	Conseguiu identificar poucas características do gênero resenha.	Não conseguiu compreender as características do gênero resenha.
Organização e detalhamento das fichas de leitura e outras informações	Organizou as fichas de progresso de leitura e salvou muitos materiais visuais na galeria do Notion.	Organizou algumas fichas de progresso de leitura e salvou alguns materiais visuais na galeria do Notion.	Organizou poucas fichas de progresso de leitura e salvou poucos materiais visuais na galeria do Notion.	Não organizou as fichas de progresso de leitura e não salvou materiais visuais na galeria do Notion.
Participação ativa nas leituras, pesquisas e registro no Notion	Realizou as leituras da obra seguindo todas as etapas do cronograma de atividades e registrou no Notion.	Realizou as leituras da obra seguindo algumas das etapas do cronograma de atividades e registrou algumas vezes no Notion.	Realizou as leituras da obra seguindo poucas etapas do cronograma de atividades e registrou poucas vezes no Notion.	Não realizou as leituras da obra e não fez registros no Notion.
Progresso nas atividades	Relaciona características do gênero resenha com as obras analisadas e integra os elementos verbais e visuais de forma original e adequada.	Relaciona algumas características do gênero resenha com as obras analisadas e integra alguns dos elementos verbais e visuais de forma original e adequada.	Relaciona poucas características do gênero resenha com as obras analisadas e integra pouco os elementos verbais e visuais de forma original e adequada.	Não consegue relacionar as características do gênero resenha com as obras analisadas e não integra os elementos verbais e visuais de forma adequada.

Rubrica de Finalização do Primeiro Bimestre

Crerios de Avaliao	Pontuao
1. Clareza na interpretao do tema e na articulao de ideias durante as discusses	1,0
2. Organizao da pgina inicial do Notion com os elementos solicitados (capa, tema, pergunta orientadora, cronograma, galeria para resenhas e imagens)	1,0
3. Compreenso das caractersticas do gnero e aplicao na produo textual de forma coesa e coerente	2,0

Atividade 1 – Oficina de Produção textual (4 aulas)

Nesta etapa, os alunos serão orientados a produzir resenhas sobre a obra literária previamente lida, aplicando os conhecimentos adquiridos sobre o gênero textual. O objetivo principal é desenvolver habilidades de escrita que priorizem a coerência, coesão e os elementos característicos da resenha, como descrição, análise crítica e síntese da obra.

Perguntas motivadoras



1. O que mais chamou sua atenção na obra? Por quê?
2. Como você descreveria os principais temas ou mensagens da história?
3. Quais características do autor ou do período em que a obra foi escrita aparecem no texto?
4. Você consegue identificar alguma relação entre a obra e temas atuais?
5. Seu texto transmite claramente suas opiniões e análises?



Unidade 2

Produção Textual e Introdução ao Design Gráfico

As aulas seguirão um formato de oficina, proporcionando um espaço colaborativo e dinâmico para a produção textual.

Escrita Inicial: Os alunos começarão suas resenhas com base nos apontamentos feitos durante as leituras e discussões da obra.

Revisão e Feedback: O professor acompanhará o progresso das produções, revisando os textos de forma individual ou em grupo. Durante este processo, será fundamental fornecer feedback construtivo, destacando pontos positivos e áreas a melhorar, como a organização das ideias, adequação ao gênero textual e aprofundamento das análises.

Rubrica de Avaliação da Atividade 1



Elementos de Avaliação	Alto	Médio	Baixo
Coerência e Coesão Textual	Produziu um texto bem estruturado com análise detalhada e consistente.	Produziu um texto com estrutura básica atendida, mas com lacunas na análise ou na organização.	Teve dificuldades na produção, não conseguiu entender o gênero e apresentar a análise.
Adequação ao gênero resenha (descrição e análise crítica da obra)	Descreveu de forma detalhada e analisou a obra, com observações perspicazes e bem fundamentadas.	Descreveu e analisou bem, com algum detalhamento, mas falta aprofundamento.	Descreveu de forma superficial, com poucas informações relevantes e sem aprofundamento crítico.
Organização e clareza das ideias	Uso completo e adequado dos elementos do gênero resenha (introdução, análise crítica e conclusão).	Realizou uma boa adaptação, com a maioria dos elementos presentes, mas com algumas falhas.	O texto não seguiu a estrutura da resenha de forma clara e adequada.

Atividade 2 - Introdução ao design gráfico e ferramentas (4 aulas)

Nesta etapa, os alunos terão a oportunidade de ampliar suas habilidades criativas ao participar de oficinas introdutórias de design gráfico, essenciais para complementar o processo de construção dos textos multimodais.

Os alunos serão apresentados a ferramentas digitais como Adobe Express, CapCut e Google Sites, que permitirão experimentar técnicas de colagem digital, layout e design em movimento (motion design). Essas ferramentas viabilizarão a prática de conceitos teóricos, proporcionando aos alunos uma experiência interativa e prática.

Acesse os tutoriais no YouTube e saiba mais sobre os fundamentos do design gráfico e as ferramentas utilizadas nesse projeto:

Fundamentos do design- [Clique aqui](#)
Adobe Express- [Clique aqui](#)
CapCut- [Clique aqui](#)
Google Sites- [Clique aqui](#)



Recomendações para o Professor

Antes das oficinas, é importante que o professor explore os materiais de apoio e tutoriais sobre design gráfico disponibilizados no manual.

Reserve um tempo para familiarizar-se com os conteúdos das unidades e as ferramentas digitais indicadas. O domínio prévio desses aspectos ajudará a tornar o processo de aprendizagem mais fluido e significativo.

Durante as atividades, incentive os alunos a experimentar e explorar sua criatividade, oferecendo suporte técnico e estético sempre que necessário.



Perguntas motivadoras

1. Quais sentimentos o filme despertou em vocês?
2. O que chamou mais atenção na forma como o filme retratou as questões de migração/refugiados?
3. Vocês identificaram situações que se conectam com realidades conhecidas ou discutidas na atualidade?
4. Como o filme aborda a preservação das raízes culturais em meio ao deslocamento?

Rubrica de Avaliação da Atividade 2



Elementos de Avaliação	Excelente	Bom	Regular	Insuficiente
Compreensão dos conceitos de design gráfico	Demonstrou excelente compreensão e aplicação dos conceitos, com integração criativa entre eles.	Compreendeu bem os conceitos, aplicando-os de forma adequada.	Demonstrou compreensão básica, mas com limitações na aplicação prática.	Não compreendeu os conceitos e realizou a aplicação inadequada.
Aplicação adequada das ferramentas de design gráfico	Usou de forma avançada as ferramentas.	Usou de forma adequada as ferramentas, com boa execução do layout e design.	Usou de forma básica as ferramentas, com resultados limitados em termos de design.	Demonstrou dificuldade significativa no uso das ferramentas ou resultados insatisfatórios.
Compreensão do conceito estético e visual do moodboard	Compreendeu e demonstrou interesse em realizar pesquisas aprofundadas sobre o tema proposto para criar o painel semântico.	Compreendeu, mas realizou apenas pesquisas básicas sobre o tema proposto para criar o painel semântico.	Compreendeu pouco e realizou pesquisas simples sobre o tema proposto e não consegue estruturar bem um painel semântico.	Não compreendeu os conceitos e não realizou pesquisas sobre o tema proposto.

Atividade 3 - Criação de Moodboards (3 aulas)

A criação de moodboards é um momento prático em que os alunos transformarão suas reflexões e análises em representações visuais organizadas e criativas. Dividida em três aulas, esta atividade tem como objetivo integrar as resenhas previamente corrigidas, os elementos visuais selecionados e as informações registradas na plataforma Notion.

Os alunos serão desafiados a criar painéis semânticos que expressem, de forma visual, a essência da obra resenhada. Durante o processo, eles deverão:

- Selecionar uma paleta de cores que represente o clima e os temas centrais da obra.
- Escolher fontes e texturas que dialoguem com a narrativa ou mensagem da obra.
- Organizar todas as referências de maneira coesa no software Adobe Express, criando uma apresentação visual que complemente e enriqueça a resenha textual.



Perguntas motivadoras

1. Que cores e texturas poderiam representar as emoções ou temas principais da obra que você resenhou?
2. Como a escolha das fontes pode ajudar a transmitir o tom e o estilo da narrativa?
3. O que cada elemento visual escolhido diz sobre a obra e como ele se conecta com a mensagem que você quer comunicar?
4. Ao observar o moodboard, o que você espera que os espectadores compreendam ou sintam em relação à obra?



Fique atento

O professor terá um papel ativo durante as aulas, incentivando as equipes a refletirem sobre as escolhas visuais, discutindo a relação entre os elementos gráficos e os aspectos abordados no texto, e garantindo que as produções estejam alinhadas com o objetivo de comunicar as ideias de forma clara e criativa.

Rubrica de Avaliação da Atividade 3



Elementos de Avaliação	Excelente	Bom	Precisa melhorar
Coerência entre texto e elementos visuais	Criou um moodboard altamente criativo, com uma conexão única e original entre os elementos visuais e o conteúdo textual.	Criou um moodboard com criatividade evidente, com boa conexão entre elementos visuais, resenha, mas sem grande inovação.	Criou um moodboard com criatividade moderada, mas sem grande aprofundamento, com pouca ou nenhuma conexão entre os elementos visuais e a resenha.
Escolha e aplicação dos elementos gráficos	Selecionou paleta de cores, fontes e texturas harmoniosas e bem integradas.	Selecionou elementos com boa coerência visual, mas com pequenas falhas na integração das cores, fontes e texturas.	Faltou coerência visual, com escolhas desorganizadas ou com uma combinação de elementos que não se integram perfeitamente.
Domínio das ferramentas e técnicas	Realizou a atividade de forma impecável, com uso fluido e avançado das ferramentas para criar um moodboard profissional.	Realizou a atividade com boa execução técnica, com domínio básico das ferramentas e resultados eficazes.	Realizou a atividade com dificuldades visíveis na utilização das ferramentas ou resultados insatisfatórios.

Rubrica de Finalização do Segundo Bimestre

Cr�terios de Avalia�o	Pontua�o
1. O texto segue as caracter�sticas t�picas do g�nero resenha (como opini�o cr�tica, avalia�o, resumos e coment�rios sobre a obra)	1,0
2. O aluno demonstrou entendimento claro sobre os conceitos de cores, fontes, texturas e composi�o visual	1,0
3. O aluno fez uma boa conex�o entre os elementos textuais e os visuais, traduzindo o conte�do da resenha e as refer�ncias no moodboard de forma eficaz	1,0

Atividade 1 - Criação de colagens digitais (3 aulas)

Nesta atividade, os alunos serão desafiados a utilizar o Adobe Express para criar colagens digitais, unindo elementos visuais e textuais de forma criativa e impactante. Após a elaboração dos moodboards e a definição dos esboços iniciais, cada equipe trabalhará na construção de suas colagens, ajustando o número de páginas e colagens necessárias para comunicar eficazmente as mensagens das resenhas.



Unidade 3

Criação e Finalização das Produções Gráficas

Durante o processo, o professor atuará como facilitador, orientando as equipes na análise da adequação visual de seus trabalhos em relação às ideias e temas presentes nas resenhas, incentivando a reflexão sobre a relação entre imagem e texto.



Perguntas motivadoras

1. Como as imagens podem complementar ou reforçar a mensagem que você quer transmitir em sua resenha?
2. De que forma as escolhas visuais (cores, fontes, imagens) podem influenciar a percepção do público sobre o tema tratado?
3. Qual a importância de ajustar a quantidade de colagens para criar um impacto visual eficaz?
4. Como você pode usar a ferramenta do Adobe Express para explorar novas formas de expressão visual que dialoguem com o texto?
5. O que você pretende que o público sinta ao visualizar sua colagem? Como isso pode ser refletido nas suas escolhas de design?



Rubrica de Avaliação da Atividade 1



Elementos de Avaliação	Excelente	Bom	Precisa melhorar
Criatividade e Originalidade	Criou colagens únicas e visualmente impactantes, explorando a criatividade.	Criou colagens simples e visualmente comuns, com a criatividade boa.	Criou colagens ruins ou que não dialogam com a proposta do projeto.
Adequação visual	Fez escolhas visuais alinhadas às mensagens das resenhas e ao objetivo comunicativo da atividade.	Fez escolhas visuais simples, mas que transmitem a mensagem das resenhas.	Fez escolhas visuais ruins que fogem do contexto comunicativo da proposta.
Trabalho em equipe	Colaborou entre os membros dos grupos e distribuiu as responsabilidades na criação das colagens.	Colaborou, às vezes, com os membros dos grupos, mas cumpre com suas responsabilidades na criação das colagens.	Não colaborou com o grupo ou tem pouco interesse em realizar a criação das colagens.

Atividade 2 – Oficina de motion design (2 aulas)

Nesta atividade, o professor conduzirá uma oficina prática sobre animação utilizando os programas Adobe Express e CapCut, ambos ferramentas populares para a criação de vídeos e animações. O foco da oficina será o desenvolvimento de habilidades em motion design, permitindo que os alunos transformem suas colagens digitais em vídeos curtos e dinâmicos.

Durante as aulas, os alunos aprenderão a aplicar técnicas de animação, como transições suaves entre imagens, movimentos criativos de objetos e inserção de efeitos visuais que enriquecem a composição. Além disso, será trabalhada a integração de texto e imagem, de modo que ambos se comuniquem de forma coesa e harmônica dentro da animação. O objetivo é proporcionar aos alunos uma experiência prática que combine criatividade, tecnologia e design, incentivando-os a explorar novas formas de expressão visual e narrativa.



Perguntas motivadoras

1. Como você pode usar o movimento para dar mais vida e impacto à sua colagem?
2. Quais transições você acha que podem transmitir melhor a ideia ou a emoção do seu projeto?
3. De que maneira o texto pode complementar as imagens no seu vídeo, ajudando a contar uma história?
4. Quais efeitos visuais você acha que podem enriquecer o significado da sua colagem?
5. Como você pode usar a animação para criar uma sensação de continuidade ou transformação nas suas imagens?
6. Qual elemento do motion design você acha mais interessante e desafiador para aprender?
7. Como você pode explorar as ferramentas de design para gerar um impacto visual no espectador?

A woman with long hair and glasses, wearing a dark jacket and light-colored pants, is walking in profile from left to right. The background is a solid red color with a subtle geometric pattern of white lines forming triangles. There are several red icons: an airplane, a compass rose, a location pin, and a globe with arrows. There are also several vertical bars of varying lengths and colors (white, light red, dark red) scattered around the woman. In the top right corner, there is a horizontal bar with four segments of increasing red intensity. On the right side, there is a dark red rounded rectangle containing white text and a white icon of a laptop with a play button.

Acesse os materiais de apoio sobre Colagem Digital e Motion Design:

Oficina gratuita de Colagem Digital- [Clique aqui](#)
Colagem Digital: [Acesse aqui](#)
Playlist Motion Design - [Acesse aqui](#)
Técnicas de Motion- [Acesse aqui](#)

Rubrica de Avaliação da Atividade 2



Elementos de Avaliação	Excelente	Bom	Regular	Insuficiente
Autenticidade e Inspiração	Aplicou os conceitos do motion design de maneira inovadora.	Aplicou os conceitos do motion design de forma básica, mas intuitiva.	Aplicou os conceitos do motion design de forma simples e sem muitas inovações.	Não aplicou os conceitos de motion design de forma completa ou realizou a tarefa de maneira inadequada.
Coesão visual e narrativa	Integrou de forma harmoniosa texto e imagem no vídeo	Integrou de forma simples, mas eficiente, texto e imagem no vídeo.	Integrou de forma muito básica texto e imagem no vídeo, sem grandes inovações.	Não realizou a integração adequada de texto e imagem no vídeo.
Técnicas de animação	Usou corretamente as variações de transições, movimentos e efeitos.	Usou de forma simples as variações de transições, movimentos e efeitos.	Usou as variações de transições, movimentos e efeitos, mas teve dificuldade em padronizar as cenas.	Não conseguiu usar as transições, movimentos e efeitos.
Engajamento e participação	Se envolveu nas atividades práticas e teve disposição para experimentar as ferramentas e técnicas propostas.	Se envolveu nas atividades práticas, mas teve pouca disposição para experimentar as ferramentas e técnicas propostas.	Se envolveu pouco nas atividades práticas e teve pouca disposição para experimentar as ferramentas e técnicas propostas.	Participou pouco ou quase nada das aulas e não acompanhou o processo de desenvolvimento de motion design.

Atividade 3 - Criação de portfólio digital no Google Sites (3 aulas)

Nesta atividade, os alunos irão desenvolver um portfólio digital coletivo utilizando o Google Sites, onde integrarão as produções textuais e visuais geradas ao longo do projeto. Cada grupo será responsável pela criação de uma página dentro do site, que servirá como uma vitrine para apresentar suas produções de forma organizada e profissional.

Cada equipe deverá eleger um representante que será adicionado como editor no site. Esse aluno será responsável por organizar e publicar o conteúdo de sua equipe.



Dicas

- Inicie explicando o conceito de um portfólio digital e sua importância em contextos educacionais e profissionais.
- Mostre o site principal aos alunos e explique como ele será organizado.
- Realize um breve tutorial sobre como usar o Google Sites, abordando a inserção de textos, imagens, vídeos e links.



Perguntas motivadoras

1. O que podemos fazer para que nosso trabalho se destaque no portfólio?
2. Como o visual e a apresentação do conteúdo podem impactar quem vai acessar nosso site?

Rubrica de Avaliação da Atividade 3



Elementos de Avaliação	Excelente	Bom	Precisa melhorar
Coerência e relevância dos conteúdos apresentados	Organizou uma página com clareza, profundidade e pertinência dos textos e materiais apresentados.	Organizou um layout simples, mas coeso e coerente com a proposta.	Organizou de forma desordenada os elementos ou não conseguiu desenvolver a atividade de maneira adequada.
Estética e organização visual da página	Usou adequadamente os elementos gráficos e finalizou um layout visualmente atrativo.	Usou os elementos gráficos de maneira básica e finalizou o layout de forma minimalista e eficaz.	Não utilizou os recursos disponíveis ou não concluiu a tarefa de maneira adequada.
Colaboração e envolvimento do grupo na construção do site	Participou de forma ativa e ajudou os membros da equipe.	Participou de todo o processo e socorreu os colegas quando precisaram de ajuda	Não participou de todo o processo e, às vezes, ajudava os colegas com as tarefas.
Originalidade e criatividade nas produções	Adequou as produções ao tema central do projeto e aos objetivos propostos.	Finalizou as produções conforme o que foi solicitado, mas de maneira simplória, porém adequada.	Não concluiu todas as atividades propostas ou não conseguiu adequar as produções ao tema central do projeto.

Atividade 4 - Exposição para a comunidade escolar (2 aulas)

Essa atividade tem por objetivo proporcionar um momento de socialização e valorização das produções dos alunos, incentivando a reflexão crítica sobre as escolhas de design e conteúdo realizadas, além de estimular a capacidade argumentativa e a valorização do trabalho em equipe.

O professor poderá definir um tempo estimado para que cada equipe apresente seus trabalhos, a sugestão é que no máximo tenham até 15 minutos para as apresentações. Desse modo, deverão:

- Exibir suas páginas no Google Sites.
- Explicar as escolhas de design gráfico (cores, tipografia, layout) e como essas escolhas reforçam o tema abordado.
- Justificar as decisões relacionadas ao conteúdo textual e visual, destacando conexões com o tema trabalhado.
- Responder perguntas do público ou do professor sobre o processo de criação.



Dicas

- Reserve o auditório da escola e assegure que os equipamentos necessários (computadores, projetores, caixas de som, microfones) estejam disponíveis e funcionando.
- Organize as equipes, definindo previamente a ordem de apresentação por sorteio ou acordo com os alunos.



Perguntas motivadoras

1. Por que decidiram usar essa combinação de cores? Que efeito esperavam criar no público?
2. Como o processo de criação gráfica influenciou na organização do conteúdo textual?
3. Qual foi o maior desafio durante a construção do site e como superaram?
4. De que forma esse trabalho reflete as discussões realizadas ao longo do projeto?

Rubrica de Avaliação da Atividade 4



Elementos de Avaliação	Plenamente desenvolvido	Parcialmente desenvolvido	Não desenvolvido
Planejamento e execução da apresentação	Estruturou, demonstrou clareza e gestão do tempo durante a exposição.	Realizou apenas considerações básicas sem aprofundamento no tema proposto.	Não conseguiu concluir as exposições de maneira clara.
Adequação estética e funcional do site	Organizou visualmente o site, se preocupou com a facilidade de navegação e alinhamento com o tema proposto.	Organizou o site de maneira simples, mas não se preocupou com a clareza das informações e fluidez do site.	Não organizou o site e não conseguiu finalizar as etapas simples de adequação do layout.
Relevância e profundidade do conteúdo	Demonstrou preocupação com a qualidade e pertinência das informações.	Demonstrou interesse em fazer mais, porém optou por manter em formato básico e de fácil acesso.	Não conseguiu fazer com que os elementos ficassem coesos e coerentes.
Participação e colaboração da equipe	Se engajou, incentivou e contribuiu no processo de organização e na apresentação da equipe.	Incentivou seus colegas, organizou e participou da apresentação.	Não ajudou os colegas e não concluiu o procedimento de apresentação da equipe.

Atividade 5 - Roda de Conversa e Autoavaliação (1 aula)

Para concluir, o professor realizará uma roda de conversa para discutir os aprendizados, desafios e sugestões de melhoria do projeto. Também será o momento de refletir, em uma autoavaliação, sobre os pontos fortes e fracos de cada um no desenvolvimento das atividades do projeto e, finalmente, constatar se os alunos conseguiram responder à pergunta orientadora.

Perguntas motivadoras



1. Qual foi a parte mais desafiadora deste projeto? Por quê?
2. Qual momento ou atividade foi mais significativo para você?
3. Se você pudesse mudar algo no projeto, o que seria?



Dicas

Preparação do ambiente:

Organize a sala em formato de roda, ou crie um espaço onde todos os alunos possam se ver e interagir facilmente. Certifique-se de que o ambiente esteja tranquilo e acolhedor para facilitar a comunicação.

Início da roda de conversa:

Comece explicando a importância da reflexão e da autoavaliação no processo de aprendizagem, destacando que este é um momento de partilha sincera e respeitosa. Reforce que o objetivo não é julgar, mas aprender com as experiências vividas.

Entregue a ficha de autoavaliação e peça que os alunos respondam. Convide os alunos a compartilhar, voluntariamente, o que escreveram em suas autoavaliações. Estimule o respeito e a escuta ativa durante as falas dos colegas. Finalize a atividade destacando os aspectos positivos do trabalho realizado pela turma. Agradeça o esforço de todos e ressalte como as reflexões compartilhadas contribuirão para aprimorar os próximos projetos.

Rubrica de Autoavaliação da Atividade 5



Entendimento sobre o tema e atividades do projeto	Muito pouco	Pouco	Quase sempre	Sempre
Estudei e compreendi o tema proposto no proposto?				
Aproveitei os momentos de discussão para me aprofundar no assunto?				
Consegui desenvolver as atividades de maneira significativa?				
Ajudei meus colegas de equipe quando eles tiveram dificuldades?				
As propostas do projeto contemplaram minhas expectativas e dos meus colegas?				
Consegui realizar as tarefas propostas de maneira produtiva e eficiente?				
Quais foram os pontos positivos e negativos na realização das tarefas em equipe?				
O que eu faria diferente para conseguir alcançar os objetivos do projeto?				

Rubrica de Finalização do Segundo Bimestre



Crítérios de Avaliação	Pontuação
1. Relevância e profundidade do conteúdo	1,0
2. Clareza na apresentação	1,0
3. Estética Geral e Apresentação Profissional	1,0



Para acessar os materiais de apoio,
escaneie o QR Code ou visite o link:
[https://sites.google.com/view/
projetoraizesrefugiados](https://sites.google.com/view/projetoraizesrefugiados)

REFERÊNCIAS

- ACNUR, Brasil. Dados dos Refugiados no Brasil e no Mundo. ONU, 2024. Disponível em: <https://www.acnur.org/br/sobre-o-acnur/dados-refugiados-no-brasil-e-no-mundo>. Acesso em 20 de novembro de 2024.
- _____. Global Trends 2024: Forced Displacement in 2024. Genebra: UNHCR, 2025. Disponível em: <https://www.unhcr.org/sites/default/files/2025-06/global-trends-report-2024.pdf>
- BIAGIOTTI, L. C. M. Conhecendo e aplicando rubricas em avaliações. In: **Congresso Brasileiro de Educação a Distância**. p. 01-09, 2005.
- BLOOM, B. S.; HASTINGS, T. J.; MADAUS, G. F. **Manual de avaliação formativa e somativa do aprendizado escolar**. São Paulo: Pioneira, 1983.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Ensino Médio**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018.
- _____. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN)**. Língua Portuguesa. Ensino Fundamental. Terceiro e quarto ciclos. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- _____. **Base Nacional Comum Curricular: Material de Referência Pedagógica: por dentro da BNCC**. Editora Moderna, 2017.
- COSCARELLI, C. V. **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola, 2016.
- CAZDEN et al. **Uma pedagogia dos multiletramentos. Desenhando futuros sociais**. (Orgs. Ana Elisa Ribeiro e Hércules Tolêdo Corrêa; Trad. Adriana Alves Pinto et al.). Belo Horizonte: LED, 2021.
- DONDIS, D. A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- GIL, Antonio Carlos. **Didática do ensino superior**. São Paulo: Atlas, 2006.
- HAYDT, R. C. **Avaliação do processo ensino-aprendizagem**. São Paulo: Ática, 2000.
- LIBÂNEO, J. C. **Didática**. Cortez Editora: São Paulo, Coleção Magistério 2º Grau Série Formando Professor, 1994.
- LUPTON, E.; PHILLIPS, J. C. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac & Naify, 2008.

MONTANINI, M. Da Maurítânia ao Pará: corpos à deriva e a crise dos refugiados. **Jornal Nexo**, São Paulo, abril de 2024. Disponível

em: <https://www.nexojornal.com.br/expresso/2024/04/17/corpos-em-barco-a-deriva-crise-refugiados>. Acesso em 21 de novembro de 2024.

MORAN, J. **Metodologias ativas e modelos híbridos na educação**. S. YAEGASHI e outros (Orgs). *Novas Tecnologias Digitais: Reflexões sobre mediação, aprendizagem e desenvolvimento*. Curitiba: CRV, p. 23-35, 2017.

PIMENTA, S. G. **Saberes pedagógicos e atividade docente**. São Paulo: Cortez, 1999.

ROJO, R. **Letramentos Múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

ROJO, R.; MOURA, E. (Org.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

_____. **Letramentos, mídias, linguagens**. São Paulo: Parábola Editorial, 2019.

SILVA, K. A.; Bartholomeu, M. A. N.; Claus, M. M. K. **Auto-avaliação: uma alternativa contemporânea do processo avaliativo**. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, vol. 7, núm. 1, janeiro-junho, 2007, pp. 89-115. Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte. Disponível

em: <https://www.scielo.br/j/rbla/a/7trGtMHc6mNFdF4QqFDG4YD/?lang=pt>. Acesso em: 24 nov. 2024.

VARGAS, H.; SOUZA, L. A colagem como processo criativo: da arte moderna ao motion graphics nos produtos midiáticos audiovisuais. **Revista Comunicação Midiática**, v.6, n.3, p.51-70, set./dez. 2011. Disponível em:

<https://www2.faac.unesp.br/comunicacaomidiatica/index.php/CM/article/view/316>. Acesso em: 19 out. 2024.