EM13 – LGG

105 – 201 - 702

REDES SOCIAIS E PROTAGONISMO JUVENIL

**TÍTULO**

**ELETIVA**

LINGUAGENS, CÓDIGOS E SUAS TECNOLOGIAS

**EIXO ESTRUTURANTE - BNCC**

**COMPONENTE CURRICULAR**

**CÓDIGO**

**DURAÇÃO**

40H/A

**PORTUGUÊS E ARTES**

INTERVENÇÃO SOCIOCULTURAL

**40h**

|  |
| --- |
| OBJETIVOS DA ELETIVA  **OBJETIVO GERAL**  Mobilizar práticas de linguagem no **UNIVERSO DIGITAL**, considerando as dimensões **TÉCNICAS, CRÍTICAS, CRIATIVAS, ÉTICAS e ESTÉTICAS**, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da **CIÊNCIA, CULTURA, TRABALHO, INFORMAÇÃO e VIDA PESSOAL e COLETIVA**, aprendendo a utilizar e criar **TECNOLOGIAS DIGITAIS** de informação e comunicação de forma **CRÍTICA**, **SIGNIFICATIVA**, **REFLEXIVA** e **ÉTICA** nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar **INFORMAÇÕES**, produzir conhecimentos, resolver problemas e **EXERCER PROTAGONISMO** e autoria na vida **PESSOAL** e **COLETIVA**.  **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**   * Apropriar-se dos meios tecnológicos, vivenciando práticas cotidianas do estudante; * Através da língua inglesa promover a globalização e o debate dos temas propostos. * Conhecer, interagir e produzir conteúdo utilizando as ferramentas digitais: *Canvas*, *Instagram* e *Tiktok*; * Trabalhar em equipe e socializar o conhecimento; * Criar processos de produção multimídia; * Relacionar o cotidiano do estudante com as novas mídias proporcionando um meio de expressão. |
| JUSTIFICATIVA  Os avanças nos processos educativos institucionais perpassaram todas as áreas do conhecimento, tornando, assim, a multidisciplinaridade uma necessidade nas escolas que justifica-se com o surgimento de questões sociais, nas quais, muitas vezes, o docente precisa se apropriar de outros conhecimentos para que, com isso, o propósito e a intenção de ser mediador das experiências de ensino sejam eficazes. Essa formação tem como forma de trabalho um método articulador, interventivo e mediador entre escola, estudantes, família, e políticas públicas capazes de alcançar todas as camadas da sociedade.  Considerando a importância da comunicação na sociedade atual e o papel essencial da informação, percebe-se a necessidade de proporcionar na formação discente a aquisição de habilidades e competências capazes de possibilitar a compreensão, utilização, produção e crítica ao processo de comunicação mediado pelas tecnologias de comunicação e informação.  A tecnologia faz parte da realidade dos educandos, posto que, em sua grande maioria, são nativos digitais. Incorporá-la na prática educativa é uma maneira de motivá-los e deixar a aula mais dinâmica, centralizando todo o processo de ensino-aprendizagem no estudante. Afinal, são eles que participarão da construção do conhecimento, tornando-se, assim, protagonista na sociedade globalizada. |
| OBJETIVOS DA APRENDIZAGEM  **COMPETÊNCIA**:  **Autoconhecimento e autocuidado:** Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.  **Repertório cultural:** Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (**inclusive tecnológicas**) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.  **Comunicação**: Utilizar diferentes linguagens – verbal (**oral ou visual-motora, como Libras, e escrita**), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artísticas, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.  **Cultura digital:** Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (**incluindo as escolares**) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.  **HABILIDADES**:  **EM13LGG - 105** Analisar e experimentar diversos processos de remidiação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, desenvolvendo diferentes modos de participação e intervenção social.  **EM13LGG - 201** Utilizar as diversas linguagens (**artísticas, corporais e verbais**) em diferentes contextos, valorizando-as como fenômeno social, cultural, histórico, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.  **EM13LGG - 702** Avaliar o impacto das tecnologias digitais da informação e comunicação (**TDIC**) na formação do sujeito e em suas práticas sociais, para fazer uso crítico dessa mídia em práticas de seleção, compreensão e produção de discursos em ambiente digital. |
| RECURSOS DIDÁTICOS  Textos e materiais audiovisuais;  Livros didáticos;  Datashow;  Laboratório de Informática;  Plataformas digitais;  Material impresso.  Plataformas virtuais;  Pista de robótica;  Livros em PDF;  Materiais impressos;  Computadores;  Celulares;  Notebooks;  Tela interativa;  Folhas de papel. |
| AVALIAÇÃO  Participação e interação dos estudantes nas atividades, considerando as competências socioemocionais: abertura ao novo, iniciação social, interesse em aprender, assertividade e imaginação criativa. |
| SUGESTÃO DE PRODUTO FINAL – CULMINÂNCIA  A culminância da **ELETIVA** será realizada por meio da exposição dos **TRABALHOS** desenvolvidos pelos estudantes com as devidas orientações dos professores responsáveis pela **ELETIVA**, abordando temas referentes ao que foi construído/discutido ao longo do **SEMESTRE**. |