

BANNERS: PRODUÇÃO EM IMAGENS DA ESCOLA AGROTÉCNICA DO CAJUEIRO

Talita da Silva Paixão ¹
Francinara Gomes Cavalcante²
Rafael José de Melo ³

INTRODUÇÃO

Vivemos em um mundo em que a tecnologia digital está cada vez mais presente no cotidiano das pessoas e tem ocupado um lugar primordial na sociedade, visto que a comunicação, de modo geral, tem ocorrido via ferramentas digitais, aplicativos, etc. Assim, o homem tem tido que se adaptar aos avanços tecnológicos, especialmente às redes sociais. Vale destacar a importância do uso de recursos midiáticos e suportes educacionais que estão disponíveis aos profissionais da educação. Desse modo, é de grande utilidade a tecnologia nas escolas, porque possibilita o ensino-aprendizagem com o letramento digital.

Seguindo a BNCC e a partir da necessidade de se trabalhar em sala de aula com os gêneros digitais desenvolveu-se, na modalidade de ensino não presencial em 2021, nas turmas dos 1º anos do ensino médio da Escola Agrotécnica do Cajueiro o projeto ESCOLA AGROTÉCNICA DO CAJUEIRO PERSPECTIVADA EM BANNERS, coordenado por Rafael Melo (Coord. Área PIBID/2020-2022) e supervisionado por Eianny Abrantes, por intermédio dos estudantes de Letras Português PIBID 2020/2022. A diretrizes eram: a) ofertar aos alunos a oportunidade de produzirem um gênero pela perspectiva do letramento digital e b) divulgar, através de banners, a serem publicados no Instagram, o curso técnico e as culturas cultivadas e criadas no Campus IV. Objetiva-se, portanto, neste trabalho, mostrar um relato

¹ Graduando do Curso de Letras da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, silvatalita7168@gmail.com

² Graduando do Curso de Letras da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, francinara.cavalcante@aluno.uepb.edu.br

³ Professor e orientador: Doutor em Linguística pela Universidade Federal da Paraíba-UFPB, Professor pela Universidade Estadual da Paraíba-UEPB e Coordenador de Área pelo Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência pelo Curso-PIBID, rafael@servidor.uepb.edu.br

sobre a experiência da produção de banners feitos pelas turmas dos 1º anos do ensino médio da Escola Agrotécnica do Cajueiro. Como pressuposto teórico foram adotadas as concepções de Araújo (2005), Soares (2009) e Buzato (2009).

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

Caracterizada como pesquisa de campo participante, exploratória e descritiva com abordagem qualitativa, seguiu-se os seguintes passos de execução: a) aplicação, *on line* pelo google formulário, de um questionário para levantar o perfil dos participantes e fazer um diagnóstico da interação/contato deles com as redes sociais e os gêneros discursivos digitais; b) quantificação e análise das respostas fornecidas no questionário; c) aulas expositivo-dialogadas pelo google meet com slides e vídeos; d) orientações e acompanhamento por um grupo no WhatsApp; e) diretrizes de ângulos, distanciamento, luz, etc. para a coleta das imagens/fotografias a serem utilizadas; f) seleção, organização e análise dos dados coletados; g) (re)edição dos banners e h) apresentação dos banners produzidos em uma culminância.

Os banners foram produzidos através do App/site “canva” e o aplicativo de colagem de fotos “Moldiv”, foram usadas imagens do projeto da escola “Viveiricultura” para a produção deles. Quanto à navegação e à utilização desses aplicativos, os alunos das turmas foram divididas em duplas, sendo que metade ficou responsável pelo uso do app “canva” e os demais pelo uso do “Moldiv”.

REFERENCIAL TEÓRICO

O banner é um dos principais meios de divulgação de informações, foi criado em 1994, sendo bem comum para fazer propagandas podendo tanto ser usado na internet quanto impresso em pontos comerciais, palestras, etc. Diante disso, pensar esse gênero discursivo em um trabalho em sala de aula é posicionar-se em interação com culturas que estão em diálogo na atualidade.

Para Araújo (2005, p.23-24): o valor da tecnologia na educação é derivado inteiramente da sua aplicação. Saber direcionar o uso da internet na sala de aula deve ser uma atividade de responsabilidade, pois exige que o professor preze, dentro da perspectiva progressista, a construção do conhecimento, de modo a contemplar o desenvolvimento de

habilidades cognitivas que instigam o aluno a refletir e compreender, conforme acessam, armazenam, manipulam e analisam as informações que sondam na internet (2005,p. 23-24).

É evidente que se precisa inovar os métodos de ensino. Mudar metodologias antigas, ir além de uma atividade meramente repetitiva em sala de aula. Nesse sentido, os letramentos digitais são as portas de entrada para um ensino conectado com a sociedade e as realidades dos alunos. Letramento é o “estado ou condição de quem não apenas sabe ler e escrever, mas cultiva e exerce as práticas sociais” (SOARES, p. 2009). O letramento digital, por seu lado, está relacionada tanto à técnica, quanto ao uso social de leitura e escrita presentes no computador/internet. Ele “permite às pessoas participarem nas práticas letradas mediadas por computadores e outros dispositivos eletrônicos”(BUZATO, 2009, p. 24).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Objetiva-se, portanto, neste trabalho, mostrar um relato sobre a experiência da produção de banners feitos pelas turmas dos 1º anos do ensino médio da Escola Agrotécnica do Cajueiro.

Propor uma atividade diferente foi bem desafiador, em especial por se tratar de aulas on-line, onde tivemos nosso primeiro contato com a sala de aula através da plataforma "Google Meet".

No primeiro momento, começamos explicando o que é fotografia e o que é um banner, nas demais aulas, foi apresentado o passo a passo para a produção de banners, e os alunos começaram a produzir seus trabalhos. As produções foram supervisionadas e orientadas por grupos via Whatsapp, alguns trabalhos precisaram de reajustes. No final do projeto, foram apresentados resultados impecáveis, no total de 18 banners.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante dos dados ficou clara a necessidade da inovação nas aulas do ensino médio de produção textual, ou seja, é preciso propor aos alunos produções de gêneros discursivos que estejam dialogando com o que acontece na sociedade, assim como com gêneros que de alguma forma eles já convivem em seu cotidiano, enquanto leitores consumidores. Acrescente-se a abordagem com o letramento digital. Enfim, o projeto foi de suma importância para os pibidianos e para os alunos, pois permitiu que ambos trocassem conhecimentos e construíssem saberes compartilhados.

Palavras-chave: Banner, Escola Agrotécnica do Cajueiro, Letramento digital.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, que fez com que meus objetivos fossem alcançados durante a aplicação desse projeto.

Aos meus pais, irmão e ao meu namorado Filipe, que acreditaram e me ajudaram a enfrentar as dificuldades.

Às minhas amigas Fernanda e Beatriz por me ajudarem e a todas as minhas amigas que esse PIBID me ofereceu, elas foram de grande importância durante todo esse caminho percorrido.

Ao coordenador de área Rafael José e à supervisora Eianny Abrantes, pelas correções e ensinamentos que me permitiram apresentar um melhor desempenho ao longo do PIBID.

À coordenação da CAPES e PIBID pela oportunidade que me deram ao me ofertarem a oportunidade de um primeiro contato em sala de aula.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Rosana Sarita de. Contribuições da Metodologia WebQuest no Processo de letramento dos alunos nas séries iniciais no Ensino Fundamental. In: **MERCADO**, Luís Paulo Leopoldo (Org.). Vivências com Aprendizagem na Internet. Maceió: Edufal, 2005.

BRASIL, Secretária da Educação a distância – SEED/MEC. Referencias de Qualidade para Educação Superior a Distância. Brasília-DF, 2007.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BUZATO, Marcelo El Khouri. **Letramento digital e conhecimento**. Disponível em: www.educarede.org.br/educa/img_conteudo/volume_II_web_24a28.pdf.

<https://www.futuraexpress.com.br/blog/o-que-e-banner/> Acesso. 14/02/2022

<https://happycodeschool.com/blog/letramento-digital-descubra-as-vantagens/> Acesso. 15/02/2022

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, Editora, 2009.