



RELATOS DE EXPERIÊNCIA 1262



RELATOS DE EXPERIÊNCIA

AÇÕES EDUCOMUNICATIVAS: UTILIZANDO AS TIC'S NO ÂMBITO ESCOLAR	1263
EXPERIÊNCIA DO TELEJORNALISMO LABORATORIAL AO VIVO: DESAFIOS E APRENDIZAGENS NO CURSO DE JORNALISMO	1264

AÇÕES EDUCOMUNICATIVAS: UTILIZANDO AS TIC'S NO ÂMBITO ESCOLAR

ANA BEATRIZ DOS SANTOS CHÍTERO
JAQUELINE COSTA CASTILHO MOREIRA

Introdução Compreender a diversidade social, econômica e cultural trazida pelos alunos tem sido um grande desafio para a área da Educação. De acordo com Ismar de Oliveira Soares (2011); a escola precisa ser pensada em três âmbitos: gestão escolar, âmbito disciplinar e âmbito transdisciplinar. As práticas educacionais são uma metodologia de ensino ainda pouco discutidas e aplicadas em sala de aula (Freitas e Silva, 2015), sua vivência em sala de aula, deve ser precedida de pesquisa e planejamento pelos professores através de recursos que ajudem a elucidar os meios de comunicação. Uma forma de auxílio são as TICs, podendo se tornar recursos para aprendizagem significativa, auxiliando o próprio docente nas dinâmicas em sala de aula. Objetivos Exposição dos recursos para docentes de escolas públicas sobre a utilização das ações educacionais produzidas pelo grupo IPITECHI, utilizando as TIC's e visando contribuir para melhorias nas atividades escolares. Descrição Os recursos criados pelo grupo IPITECHI, três foram enfocados, buscando trabalhar com as temáticas no mundo virtual. O principal intuito é o auxílio na dinâmica das aulas, através do manuseio pelos docentes que atuam nas escolas públicas do Ensino Infantil ao Ensino Médio. A primeira foi uma atividade de web game com o corpo, intitulada "Reprojetando O Game Angry Birds"; no intuito de trabalhar a interlocução com os docentes com os alunos, auxiliando nas discussões de práticas corporais e modalidades de esporte, envolvendo a Categoria Precisão, conteúdo da Educação Física existente na BNCC. O segundo se trata do jogo "RPG SOCIOEMOCIONAL", criando um diálogo sobre as competências socioemocionais de forma lúdica e prática, explorando a imaginação, comunicação e resoluções de problemas dos participantes. E o terceiro recurso, o jogo "MITO OU VERDADE", no intuito de estimular a reflexão e a conscientização dos jogadores desse Serious game, sobre o uso adequado do ambiente digital. Conclusões Exposição dos recursos desenvolvidos através das práticas educacionais, contribuindo no auxílio de futuros docentes, e no desenvolvimento de outros recursos voltados para o âmbito escolar. Órgão de fomento financiador da pesquisa Grupo de estudo IPTECHI.

Ensino (ENAENS)

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE

Ciências Sociais Aplicadas

Comunicação oral
(presencial)

Ciência da Informação

EXPERIÊNCIA DO TELEJORNALISMO LABORATORIAL AO VIVO: DESAFIOS E APRENDIZAGENS NO
CURSO DE JORNALISMO

BEATRIZ ZOCCOLER MORAIS

JÚLIA GUIMARÃES ARAUJO

THAISA SALLUM BACCO

RODRIGO MARINELLI RODRIGUES

A produção realizada é o telejornal laboratorial TeleJovem, executado por estudantes de jornalismo da Escola de Comunicação e Estratégias Digitais da Unoeste. No primeiro semestre de 2023, a produção do TJ conciliou as disciplinas Design da Informação, ministrada pelo professor Marcelo José da Mota, Edição em Telejornalismo, Laboratório de TV e Telejornalismo, ministradas pela professora Thaisa Sallum Bacco. O telejornal foi elaborado por 16 estudantes, em seis edições. Foram colocadas em prática técnicas de elaboração de pauta, relatórios de reportagem, relatório de imagem, confecção de espelho e script, reportagem, cinegrafia, edição e apresentação, a fim de possibilitar a real vivência de um profissional dentro de uma emissora de televisão. As funções desenvolvidas tanto nas gravações externas com a formação de equipes de reportagem (produtor, repórter, cinegrafista e editor) quanto as realizadas no dia da exibição do telejornal (editor-chefe, editor executivo, apresentador, operador de VT, diretor de TV, operador de TP, operador de áudio, making of, social media, cinegrafistas de estúdio, produtor e assistente de estúdio, maquiador e figurinista) funcionaram no sistema de rodízio, de forma que todos aprendessem cada função. As editorias trabalhadas para o fechamento do telejornal foram esporte, cultura, atualidades e educação. Além disso, as produções eram divididas nas editorias de esporte, cultura, atualidades e educação. E para que o trabalho se aproximasse ainda mais da realidade, todas as edições dos telejornais tiveram um diferencial se comparado aos anos anteriores, pela primeira vez, todas foram exibidas ao vivo, por meio da plataforma do YouTube, o que era ainda mais desafiador ao ensinar os alunos a manterem o cumprimento dos prazos não importasse a adversidade. Outro fator decisivo para manter a audiência das transmissões foram as redes sociais, visto que, quando a divulgação ocorria com posts diários para engajamento do público e também com produções de making of, a audiência era muito maior do que quando esta ferramenta não era tão efetiva. O TeleJovem teve, ao todo, 580 visualizações. Tratando de médias, as lives tiveram 96,6 de acessos, 81,3 de mensagens enviadas no chat, 25,5 de pico de espectadores simultâneos, 913 impressões e 15,5% de porcentagem visualizada. O TeleJovem foi desafiador, mas trouxe um rico aprendizado prático de um telejornal ao vivo, dando maturidade, conhecimento e uma grande base para o futuro profissional.