

Versão Online ISBN 978-85-8015-094-0  
Cadernos PDE

VOLUME II

**OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE  
NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE  
Produções Didático-Pedagógicas**

**2016**

Profª PDE  
Renata Rosa Guerra



# CRIAÇÃO ARTÍSTICA COM AS TECNOLOGIAS DIGITAIS



2017

2016 - Renata Rosa Guerra

Orientação, colaboração e revisão: Prof.<sup>a</sup> Dra. Francine Kemmer Cernev

Projeto gráfico: Patricia Maria Oliveira da Silva

Capa e ilustração de unidades: Kellen Sales

Imagens: Pixabay (autorizado por licença Creative Commons)

# IDENTIFICAÇÃO

**Autora:** Renata Rosa Guerra

**Disciplina:** Arte

**Escola de Implementação:** Colégio Estadual São Judas Tadeu – Ensino Fundamental e Médio.

**Município:** Quinta do Sol - Paraná

**Núcleo Regional de Educação:** Campo Mourão

**Professora Orientadora:** Dra. Francine Kemmer Cernev

**Instituição de Ensino Superior:** Universidade Estadual de Maringá.

**Público Objeto da Intervenção:** Professores de Arte da rede pública do Paraná.

# O uso das Tecnologias de Informação e Comunicação e suas possibilidades no Ensino de Arte.

*Renata Rosa Guerra*

Este trabalho tem por objetivo promover a inserção dos educadores de Arte nas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) no ambiente escolar. Especificamente busca: desenvolver habilidades perante algumas ferramentas tecnológicas; propiciar manuseio sobre as ferramentas tecnológicas e sua possível aplicabilidade para o ensino de Arte na escola; desenvolver proposta de ensino para o uso das TIC e, propor atividades para serem desenvolvidas com professores de Arte na sala de informática. O referencial teórico está alicerçado em estudos que utilizam as TIC no contexto da Arte a fim de contribuir com dimensões teóricas e práticas para a melhoria do ensino aprendizagem artística no contexto educacional. A metodologia adotada é a pesquisa ação, pois busca promover a capacitação dos educadores quanto ao uso das TIC na educação e minha própria reflexão como professora de artes. Para concretização dos objetivos propostos foi desenvolvido este curso capacitação para professores envolvendo Artes Visuais, Música e as possibilidades trazidas pelas TIC no contexto escolar para professores do Núcleo Regional de Campo Mourão. Esta proposta espera contribuir para mudanças significativas no ensino de Arte na Educação Básica.

**Palavras-Chaves:** Arte, Tecnologias de Informação e Comunicação, Formação de professores.

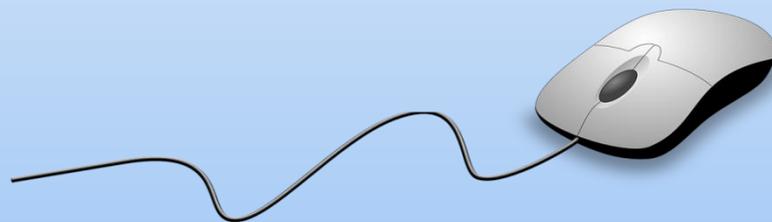


Imagem: Pixabay

## Colega Professor

O trabalho aqui elaborado busca contribuir com a formação dos professores de artes utilizando as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) no contexto escolar. Sabemos que ensinar Arte nos dias de hoje demanda não apenas os saberes disciplinares e curriculares, mas também uma mudança na nossa atuação enquanto professores, para desenvolvermos aulas que estimulem e orientem nossos alunos a sempre buscar informações de forma clara, autônoma, propondo sempre uma re(aprendizagem) em sala de aula.

Estamos passando por muitas transformações políticas, sociais e educacionais, que interferem diretamente no plano educacional.

A demanda que tem surgido nos meios políticos atinge diretamente a sociedade. Apesar de todas essas reflexões sobre a educação, acredito que a Arte é um meio socializador para o processo de educação, pois tem a capacidade de estimular o potencial criador, o raciocínio, a percepção, imaginação e o domínio motor das crianças. Pode-se trabalhar as manifestações, pensamentos, aperfeiçoando os sentidos humanos, desenvolvendo a emoção para a valorização da vida.

Pensando desta forma, numa era tão tecnológica como a nossa e com os desafios políticos e educacionais que hora nos enfrentamos, fazer uma conexão com arte e tecnologia esteja em todo esse cenário.



Encontramos em nossos alunos uma curiosidade tecnológica, é importante que nós professores auxiliemos esse processo, fornecendo informações e recursos, mediando o conhecimento. Assim, como explicita Evangelista (2011), a tecnologia disponibiliza várias ferramentas ligadas à imagem, som e ao movimento, e a sua interação com a Arte possibilita que novas formas de ensino sejam adotadas com o intuito de melhorar o aprendizado e a criatividade do aluno.

Nos dias atuais, o uso da internet como ferramenta de entretenimento e consultas diversas é algo muito comum na vida dos

alunos. Então, porque não torna-la comum também nas atividades e trabalhos escolares? Muitas pesquisas mostram as potencialidades das TIC para a educação, trazendo muitas opções didáticas, além da facilidade em

encontrar informações inseridas em bibliotecas, universidades, livrarias, museus virtuais.

Moura (1998) destaca que, além de ser uma excelente fonte de informação, a internet possibilita interação entre seus usuários, ou seja, partilha de opiniões, sugestões, críticas, e visões alternativas. Na escola, esse recurso também auxiliar o professor, conforme o autor destaca:

a Internet faz hoje parte do nosso mundo, incluindo o espaço escolar, e a educação não pode passar ao lado desta realidade. Este novo recurso põe à disposição um novo mar de possibilidades para novas aprendizagens, permite a interação com outras pessoas das mais variadas culturas, possibilita o intercâmbio de diferentes visões e realidades, e auxilia a procura de respostas para os problemas. Ela é um excelente recurso para qualquer tipo de aprendizagem, em particular nas aprendizagens em que o aprendente assume o controle (MOURA, 1998 177-129).

É importante ressaltar que atualmente encontramos disponível, diversos recursos tecnológicos livres, onde o professor pode utilizá-los para enriquecer sua metodologia educacional. São infinitas as opções de ferramentas tecnológicas, tais como: jogos, vídeos, aplicativos, *softwares* entre outros, que servem de apoio no processo de ensino-aprendizagem. Inclusive, referencio as figuras (como as utilizadas neste material didático) que são todas possíveis por causa das Licenças *creative commons*.

Portanto, os recursos aqui apresentados não devem ser usados de forma aleatória ou sem um comprometimento pedagógico. A proposta aqui é que estas informações possam ser um ponto de partida para que outras atividades e propostas sejam criadas em sala de aula. Para isso, este material foi criado buscando desenvolver conteúdos relativos ao ensino de Arte e as informações tecnológicas de forma dinâmica, atrativa, lúdica, divertida e criativa.

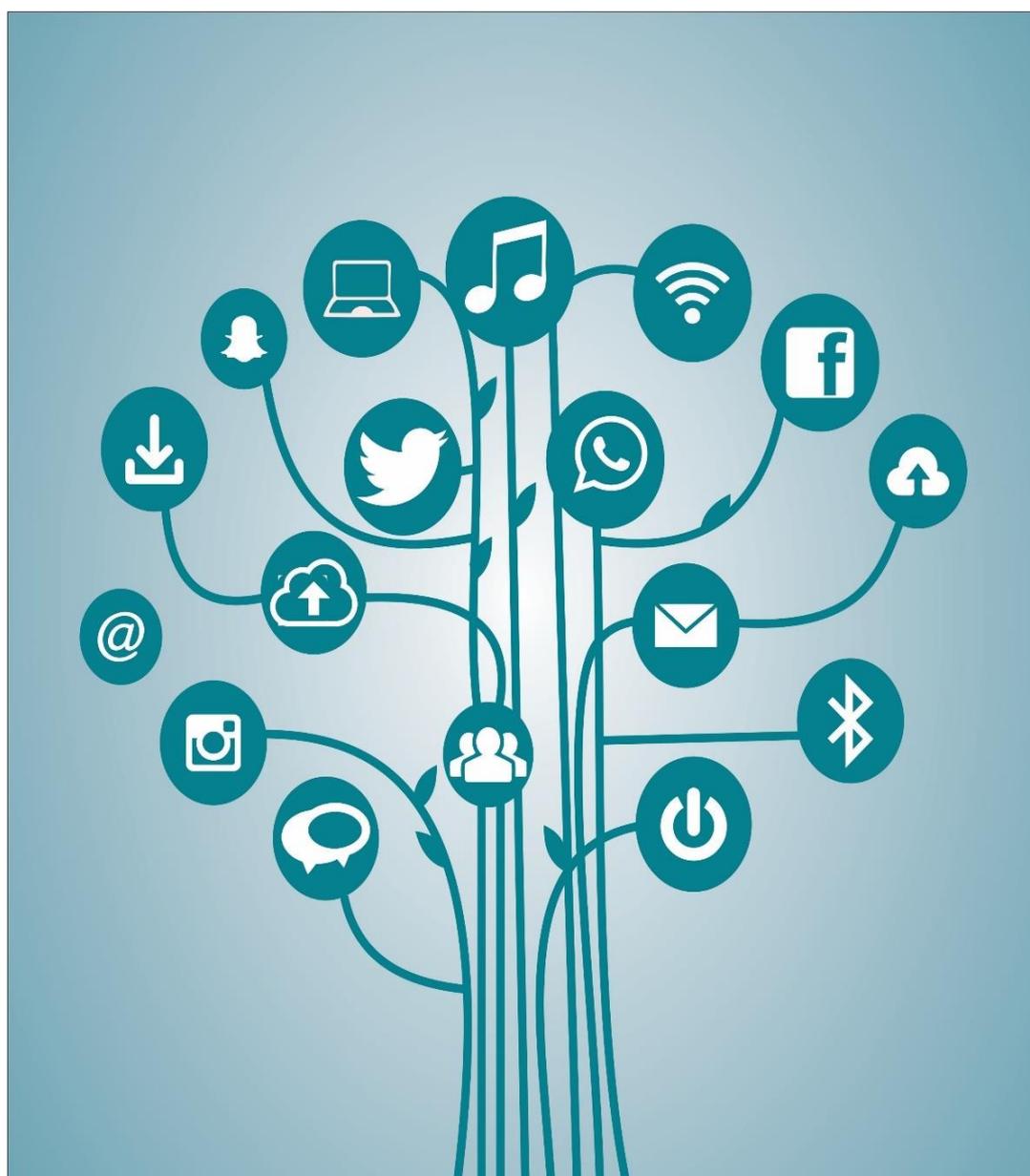
Aprenderemos juntos e assim, poderemos explorar e auxiliar nossos alunos a construir o conhecimento de modo interativo, cooperativo e cada vez mais útil.

Bom trabalho a todos nós!

# Criação artística com as tecnologias digitais!

1

Utilização de recursos tecnológicos básicos para interação com as ferramentas disponíveis.



# Criação artística com as tecnologias digitais!

## Plano da Unidade I

**Conteúdo:** Possíveis Tecnologias de Informação e Comunicação no Ensino de Arte.

**Objetivos:**

- ✓ Contextualizar a importância do uso das Tecnologias de Informação e Comunicação, no ensino de Arte;
- ✓ Refletir sobre o uso da sala de informática para o ensino de Arte na contemporaneidade;
- ✓ Possibilitar reflexão sobre as ferramentas tecnológicas e sua possível aplicabilidade para o ensino na escola, destacando a relevância dos avanços tecnológicos.

**Contextualização Teórica:** É preciso refletir sobre o que é ser professor nos dias atuais. Que habilidades é preciso desenvolver para correspondermos ao ensino de hoje? Ensinar, talvez necessite de uma mudança no papel do profissional de educação, onde ele consiga instigar o aluno a produzir seu conhecimento, selecionar fontes de informações voltadas ao ensino e à pesquisa, estudando-as e recriando-as. O professor está diante de uma nova ferramenta didática que pode lhe ser muito útil, pois é uma aliada para a construção do aprendizado. As tecnologias de Informação e Comunicação não são uma ameaça para o docente, pelo contrário, são suportes auxiliares junto a educação.

**Orientações didáticas:** O Curso será iniciado com a apresentação de um vídeo "A Evolução dos Meios de Comunicação, seguido de um relato sobre o Projeto de Intervenção Pedagógica "O Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação e suas Possibilidades no Ensino de Arte. Leitura e reflexão do artigo "Tecnologias digitais e o ensino da arte: algumas reflexões" de autoria de Andrea Bertoletti. Para fortalecer a importância do Projeto será exibido um vídeo com o tema: **Tecnologia & Arte: uma parceria que dá certo**, acompanhado de reflexões. A partir deste momento, será iniciada uma capacitação junto aos professores diante de alguns recursos tecnológicos possíveis de serem aplicados nas aulas de Arte, todos acompanhados de exercícios para fixação.

**Cronograma:** 04 aulas = 16 horas

**Recursos Didáticos:**

- ✓ Internet;
- ✓ Computador;
- ✓ Projetor Multimídia;
- ✓ Apostila Didática;

**Avaliação:**

- ✓ Vídeo – Debate
- ✓ Vídeo: a Evolução dos meios de comunicação:  
<https://www.youtube.com/watch?v=R4FNszkxFYY>
- ✓ Como você vê a evolução dos meios de comunicação?
- ✓ Essa evolução pode contribuir para o ensino/aprendizado?



# Criação artística com as tecnologias digitais!

## Projeto de Intervenção Pedagógica

Vídeo a Evolução dos meios de comunicação:

<https://www.youtube.com/watch?v=R4FNszkxFYY>



- Como você vê a evolução dos meios de comunicação?
- Essa evolução pode contribuir para o ensino/aprendizado? De que forma?

“O uso das tecnologias da informação e comunicação e suas possibilidades no Ensino da Arte”, é um Projeto de Intervenção Pedagógica que se insere no Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE – Turma 2016.

Essa proposta objetiva promover a inserção dos educadores de Arte, nas Tecnologias da Informação e Comunicação e minimizar o receio em utilizar estes recursos, frente a estas tecnologias, no ambiente escolar, contextualizando a importância do uso dessas, no ensino de Arte. Ainda busca propiciar reflexão sobre as ferramentas tecnológicas e sua possível aplicabilidade para o ensino na escola, destacando a relevância dos avanços tecnológicos.

Quer também mostrar que como em outras disciplinas, na Arte ainda existem educadores que não percebem que as aulas tradicionais carecem modificações, pois encontram-se desconexas da realidade e vivência dos alunos, talvez por falta de oportunidades não descobriram que existe muitos recursos que poderiam enriquecer suas aulas.

Justifica-se o estudo, uma vez que o uso de ferramentas digitais pode proporcionar ao professor a criação de um ambiente de aprendizado harmonioso para conseguir que o aluno se aproprie de conhecimentos artísticos de forma lúdica, pois não se pode pensar numa forma de utilizar as tecnologias mecanicamente, devendo ir além, expandindo os parâmetros da aprendizagem. Então pela problemática observada torna-se necessário dar condições para que esta distância entre recursos tecnológicos, professores e ensino de Arte, possam alcançar um ponto de equilíbrio e valorização destas ferramentas tecnológicas e dos agentes envolvidos.

É primordial que se desenvolva habilidades que possibilitem aos professores e alunos, familiarizarem-se com essas tecnologias e, principalmente, aprenderem por meio delas.

# Criação artística com as tecnologias digitais!

As possibilidades para o uso das tecnologias digitais são inúmeras, uma das razões para usá-las, está na troca de informações e interação entre professor e aluno. É fundamental desenvolver novas estratégias de ensino a partir da aplicação de conhecimentos ligados à tecnologia, não deixando de lado a reflexão a partir de sua utilização e sobre a produção que dela se origina.

Com o desenvolvimento do projeto será oportunizada a alfabetização digital de professores, apresentando-lhes a relevância dos avanços tecnológicos dessa revolução técnico-científica e sua contribuição como facilitadora do processo de ensino-aprendizagem.

O material produzido colabora na sistematização dos conhecimentos a respeito do assunto proposto, realizando mudanças ligadas à metodologia adotada nas aulas, fator que influi na aprendizagem e no gosto dos alunos pelas matérias.

## Atividade 1

### Acesse:

<http://docplayer.com.br/8889997-Tecnologias-digitais-e-o-ensino-da-arte-algumas-reflexoes-andrea-bertoletti-1-universidade-do-estado-de-santa-catarina-udesc.html>

**Leia o artigo** - Tecnologias digitais e o ensino da Arte: algumas reflexões.

### Vídeo: Arte & Tecnologia: uma parceria que dá certo!



- A sua escola possui espaço físico para utilizar Tecnologias digitais?
- Os alunos de sua escola estão familiarizados com as tecnologias digitais?
- Você professor encontra-se preparado para utilizar os recursos tecnológicos digitais?

# Criação artística com as tecnologias digitais!

## Navegação



Para navegar na internet é preciso ter um computador conectado na rede de internet. É muito comum encontrar conexões com essa em instituições públicas e privadas. No Colégio Estadual São Judas Tadeu – Ensino Fundamental e Médio por exemplo, ela está disponibilizada a todo o corpo discente e docente. Depois de garantir sua conexão, tudo o que você precisa é de um programa navegador e muita curiosidade. Os navegadores (browsers, em inglês) são conhecidos como janelas para o mundo virtual. Basta informar um endereço e esperar que as informações sejam exibidas na sua tela e pronto.

Depois que a internet foi introduzida no âmbito escolar, pode-se perceber um novo cenário de aprendizagem, onde antes víamos o professor como detentor e locutor da palavra, e o aluno agente passivo no momento de adquirir conhecimentos, encontramos hoje o professor como mediador e orientador do processo de aprendizagem e o aluno como produtor de seu conhecimento. Onde antes, os recursos didáticos se resumiam em livros, agora, vê-se um docente mediador do conhecimento, e os alunos coautores na busca de informações utilizando a rede.



magem: Pixabay

### Principais navegadores:

- Google Chrome.
- Safari
- Internet Explorer;
- Opera;
- Mozilla Firefox;

## Atividade 1

Navegar:

[www.diaadiadaeducacao.gov.pr.br](http://www.diaadiadaeducacao.gov.pr.br)

Produções PDE de Arte.

# Criação artística com as tecnologias digitais!

## Comunicação

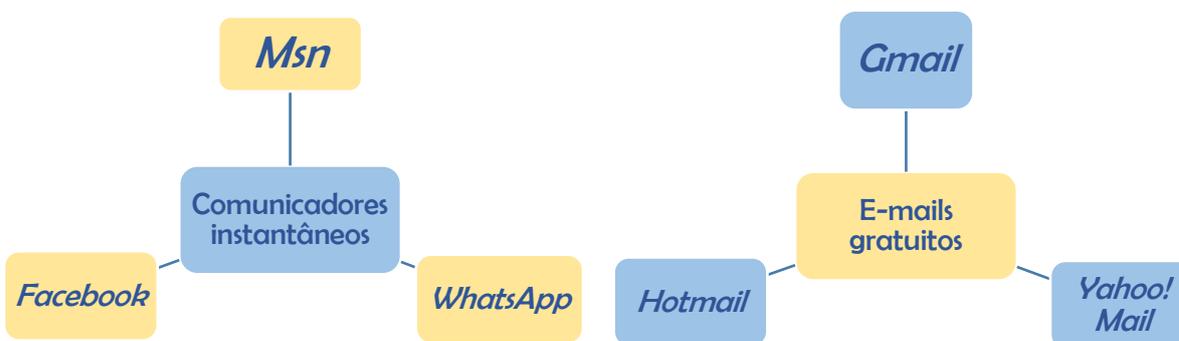


A comunicação através de cartas convencionais, são raras nos dias atuais. Com o auxílio da internet ela tornou-se mais fácil, rápida e dinâmica, basta acessar o correio eletrônico (e-mail) e ferramentas como os comunicadores de mensagens instantâneas (*MSN, Facebook, WhatsApp*), além das salas de *chat* (popularmente chamado de bate-papo) para manter contato.

Ultimamente a comunicação por e-mail transformou-se em algo comum e presente no ambiente escolar. Por meio desta ferramenta, gestor, equipe pedagógica, agentes educacionais, professores e alunos podem trocar informações sobre reuniões, comunicados, trabalhos, provas, postar atividades, enviar arquivos e correções uns para os outros.

Estas ferramentas de troca de informações podem proporcionar ao aluno escrever mais, sem perceber, exercitando sua imaginação e criando novas formas de se expressar.

De acordo com Moran (1997, p. 10) "a comunicação torna-se mais e mais sensorial, mais e mais multidimensional, mais e mais não-linear".



### Atividade 1

Utilizar *WhatsApp*.

Criar um grupo e nomear.

Adicionar membros do curso de capacitação.

Trocar mensagens e enviar foto.

# Criação artística com as tecnologias digitais!

## Atividade 2

Acessar seu *gmail* particular.

Pesquise um vídeo sobre a importância das Tecnologias de Informação e Comunicação, e envie o *link* para um dos seus colegas cursistas utilizando o *gmail*.

## Video



A maioria dos celulares de hoje permitem a gravação de pequenos vídeos. Também, algumas máquinas fotográficas digitais, possuem recursos para filmagens.

Este recurso permite aos professores estimularem a criatividade de seus alunos, sendo capazes de elaborar trabalhos individuais ou em grupo, criando projetos para o desenvolvimento de filmagem, assim como documentários.

O professor, ao navegar pela internet, terá a sua disposição uma infinidade de vídeos que poderão ser baixados utilizando o site <[www.onlinevideoconverter.com](http://www.onlinevideoconverter.com)> em diversos formatos, como no formato da *Tv Pendrive* por exemplo e que podem enriquecer substancialmente suas aulas.



Imagem: Pixabay

# Criação artística com as tecnologias digitais!



## Windows Live Movie Maker

A ferramenta do Windows *Movie Maker* é um programa para elaboração de vídeos de fácil utilização e pode ser rapidamente aprendido pelos alunos.

Segundo Weber, M. M. e Gianoto (2010, p. 07), “vale enfatizar que, dentre as ferramentas computacionais, os recursos para editoração de vídeos, como o software Windows *Movie Maker*, apresentam-se como uma tecnologia que, pela novidade e pelas possibilidades inesgotáveis de criação que oferece, pode motivar bastante os alunos”.

A importância da utilização como recurso lúdico em sala de aula é grande, e segundo WEBER; M. M. e GIANOTO (2010, p. 07): “os recursos de vídeo podem ser utilizados em sala de aula prontos ou com vídeos elaborados pelos alunos ou professores”.

A ideia de e produzir vídeos com alunos, é de que ao se prepararem para esta produção, a assimilação do tema proposto será mais prazerosa, onde o aluno irá pesquisar, escrever e criar.

Friedrich e Conradi (2008, p. 02) consideram que: “sons, imagens, interatividade, animações fazem parte da vida cotidiana dos nossos alunos e o ritmo acelerado de introdução dessas novas ferramentas na sociedade não podem em hipótese nenhuma serem ignoradas pela escola”.

Isto é importante já que segundo Bottentuit (2009, p. 1054): “o vídeo nem sempre é utilizado com o intuito formativo, ou seja, muitas das vezes é usado para preencher tempos livres, para completar carga horária, ou ainda sem um objetivo específico bem definido”.

### Atividade 1

Escreva um texto que expresse suas expectativas quanto ao curso de capacitação "Você conhece as tecnologias?"

Utilizar a câmera do celular para gravar um vídeo com a leitura do texto elaborado.

Baixar no computador o vídeo criado e enviar para o e-mail: **tecnoarte2017@gmail.com**.

# Criação artística com as tecnologias digitais!

## *YouTube*



Vídeos têm sido cada vez mais utilizados como recurso pedagógico. O uso de vídeos em educação respeita as ideias de múltiplos estilos de aprendizagem e de múltiplas inteligências: muitos alunos aprendem melhor quando submetidos a estímulos visuais e sonoros, em comparação com uma educação tradicional, baseada principalmente em textos (MATTAR, 2009, p. 01).

### *YouTube*

O vídeo é sensorial, visual, linguagem falada, linguagem musical e escrita. Linguagens que interagem superpostas, interligadas, somadas, não separadas. Daí a sua força. Somos atingidos por todos os sentidos e de todas as maneiras. O vídeo nos seduz, informa, entretém, projeta em outras realidades (no imaginário), em outros tempos e espaços (MORAN, 1995, p. 02).

As linguagens da TV e do vídeo respondem à sensibilidade dos jovens e da grande maioria da população adulta. São dinâmicas, dirigem-se antes à afetividade do que à razão. O jovem lê o que pode visualizar, precisa ver para compreender. Toda a sua fala é mais sensorial-visual do que racional e abstrata. Lê, vendo (MORAN, 1995, p. 03).

É preciso explorar a capacidade que o vídeo possui de ultrapassar o presencial, de trabalhar com outras formas de linguagens, de apresentar outras realidades para o estudante, e assim, descobrir um efetivo ganho no uso deste recurso.



# Criação artística com as tecnologias digitais!

## Atividade 1

Navegar: [www.youtube.com.br](http://www.youtube.com.br)

Pesquisar, baixar e converter - Video Aquarela de Toquinho

**Dica**

Utilize o [www.onlinevideoconverter.com/pt/video-converter](http://www.onlinevideoconverter.com/pt/video-converter)

## Atividade 2

**Acesse:**

[https://www.youtube.com/watch?v=wgPtK6Dp1\\_U](https://www.youtube.com/watch?v=wgPtK6Dp1_U)

**Assista ao vídeo:**

Campanha Internet na Escola uso pedagógico dos vídeo.

**Pense e discuta:**

Pode a internet ser utilizada pedagogicamente na escola?



# Criação artística com as tecnologias digitais!

## Blogs



O *blog* pode ser considerado uma ferramenta muito importante, que viabiliza uma troca de informações, e tem sido usado não somente entre adolescentes, mas também por educadores, que tem explorado essa ferramenta e o seu potencial pedagógico, o qual permite uma relevante troca de conhecimento entre alunos e professores, assim como tem contribuído para que ambos possam se reciclar, atualizar e partilhar conhecimento.

Basicamente, um *blog* é um conjunto de mensagens curtas ou longas que são conhecidas como *Posts*. Estas mensagens são ordenadas em ordem decrescente de data da postagem.

Quando se quer uma construção coletiva da aprendizagem, pode-se utilizar o *blog* na educação, pois este permite um estímulo à comunicação, à democratização de ideias, conhecimentos e informação.

O professor ao fazer uso de um *blog*, disponibilizará aos alunos, produção de textos, análises e opiniões sobre atualidade, publicação de fotos e vídeos, sem contar a possibilidade estimular a imaginação e promover a socialização através dos comentários postados.

### **Ao utilizar um *blog* pode-se:**

- Fazer reflexões em torno das quatro linguagens da arte: dança, artes visuais, teatro e música;
- Ter apoio multidisciplinar;
- Apresentar um projeto;
- Interagir e participar por parte de quem posta e o *feedback* de quem acompanha.

Para Moresco e BEHAR (2006, p. 3), "os *Blogs* tornam-se um espaço educacional privilegiado, pois permite a reflexão sobre a leitura e a escrita do que é postado pelo autor, bem como sobre as mensagens postados pelos visitantes, que colaboram e cooperam formando uma comunidade aberta e receptiva".

O professor ao fazer uso do *blog* na educação, poderá ampliar seu olhar sobre as possibilidades pedagógicas e contribuir junto ao processo de ensino-aprendizagem, utilizando a tecnologia como forte aliada para o aprendizado.

# Criação artística com as tecnologias digitais!

## *Blog*

Utilizar o *blog* no contexto escolar pode ser uma maneira de dar continuidade ao trabalho “desenvolvido na sala de aula fomentando o trabalho coletivo e motivando os alunos da turma a participarem, escrevendo posts e comentários[...]” (SILVA, 2012, p. 02)

Os *blogs* apresentam-se como uma importante ferramenta de interação, debate, divulgação e comunicação. Esse perfil dinâmico torna um recurso potencial para a (re)construção do conhecimento em sala de aula. Por isso, a apropriação desta ferramenta interativa como recurso metodológico no contexto escolar significará a adoção de mais um recurso didático-pedagógico, essencial para contribuir na dinamização na relação ensino e aprendizagem. (SANTOS; GROSSI; PARREIRAS, 2014).

Portanto, neste contexto, pode-se entender a utilização do *blog* na escola como um instrumento de divulgação da prática pedagógica, podendo beneficiar tanto alunos como professores a expressar suas ideias num ambiente lúdico e criativo.

### Atividade 1

Acessar o *blog* **Arte e Tecnologia: uma janela para o mundo!**

[www.tecnoarte2017blogspot.com.br](http://www.tecnoarte2017blogspot.com.br)

Postar o vídeo elaborado por você com suas expectativas sobre o curso de capacitação "Criação Artística com as tecnologias digitais!"

Pesquisar na internet um artigo que fale sobre a importância das Tecnologias de Informação e Comunicação na escola e postar o *link* no *blog*.

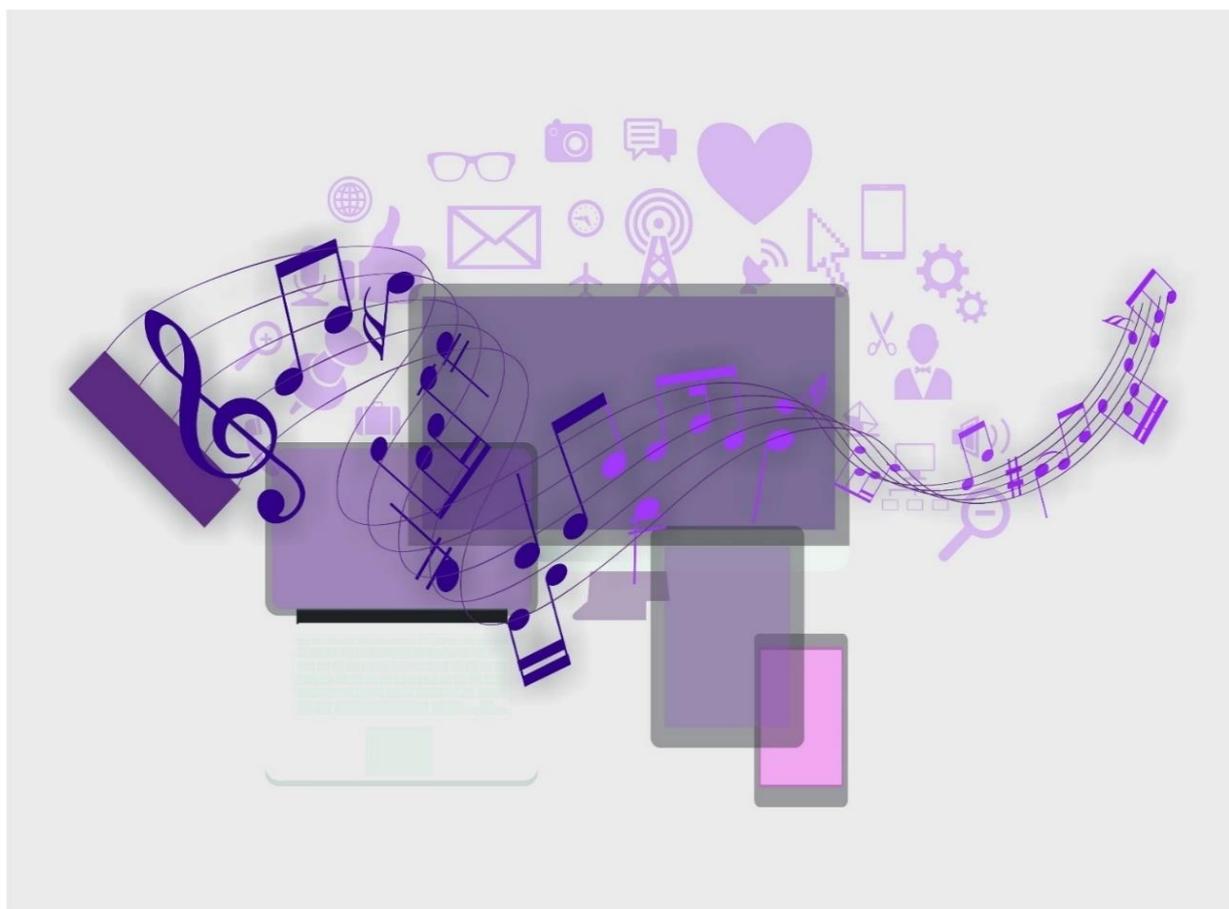
Usuário: \_\_\_\_\_

Senha: \_\_\_\_\_

# Criação artística com as tecnologias digitais!

2

Ensinar e aprender com as  
diferentes linguagens



# Criação artística com as tecnologias digitais!

## Plano da Unidade II

**Conteúdo:** Composição bidimensional associando tecnologia, música, pintura, recorte e colagem.

**Objetivos:**

- ✓ Compreender sobre o uso das tecnologias, em especial o computador e o celular, para ampliar suas possibilidades em sala de aula;
- ✓ Conhecer contextos sociais e culturais de uma determinada época utilizando as potencialidades do ciberespaço;
- ✓ Viabilizar compreensão artística utilizando apreciação musical;
- ✓ Ampliar as possibilidades expressivas e reflexivas na elaboração de uma composição artística.

**Contextualização Teórica:** Pode-se dizer que a tecnologia contribui junto ao desenvolvimento estético? Ao longo da história o homem foi capaz de utilizar instrumentos para facilitar seu trabalho, para melhorar sua vida e chegar à lua, isto tudo chamamos de tecnologia. Através destas, o homem conseguiu idealizar seus pensamentos, sua criatividade, porém nada disto seria possível não fosse a vontade do indivíduo. Nenhuma tecnologia substitui a criatividade do ser humano. O ensino da arte na escola precisa ter como meta proporcionar ao aluno um contato com as diferentes formas de expressar suas ideias, permitindo-lhes ampliar sua capacidade comunicativa, podendo descobrir suas próprias maneiras de utilizar os recursos existentes. É no diálogo entre as linguagens que cada indivíduo irá se aprofundar no funcionamento das dinâmicas de uma composição de acordo com de suas próprias necessidades expressivas.

**Orientações didáticas:** A unidade 2 deste curso de capacitação será iniciada com uma breve descrição do que é música e o que ela pode representar em nossa vida. Iremos assistir a um trecho do filme "O Som do Coração" para discutirmos pedagogicamente sobre o filme. Realizada esta etapa, algumas músicas serão apresentadas para serem apreciadas em duplas. Os *links* para audição das músicas estão disponíveis no *YouTube*, os quais serão enviados via *WhatsApp*. Para tanto, as duplas irão sair da sala e se colocar distantes uns dos outros para que possam ouvir a música sem que as outras duplas atrapalhem. Partindo desta música, cada dupla fará um relato no campo estipulado como rascunho na apostila. A ideia é que cada um escreva sobre o que sentiu em relação à música ouvida. Após terminar esta descrição, cada dupla irá utilizar o gravador de voz do seu celular para narrar esta descrição. A proposta é fazer com que as pessoas ouçam suas vozes e se reconheçam nelas. Esta gravação de áudio será exibida na sala para que todos possam ouvi-las e postada no *blog Arte e Tecnologia: uma janela para o mundo*. Terminada esta etapa da unidade 2, passaremos então à elaboração de uma composição bidimensional em uma cartolina, onde o material utilizado será diversificado (canetas, tinta, papel, tecido, linha, objetos, etc.). Esta composição terá como tema, os sentimentos extraídos da música ouvida. Concluídas as composições, cada dupla irá postar seu trabalho no *blog*.



# Criação artística com as tecnologias digitais!

**Recursos Didáticos:**

- ✓ Apostila Didática;
- ✓ Celular;
- ✓ Computador;
- ✓ Internet;
- ✓ Projetor Multimídia.

**Materiais utilizados:**

- ✓ Cartolina;
- ✓ Cola;
- ✓ EVA;
- ✓ Pincel atômico;
- ✓ Régua;
- ✓ Revista;
- ✓ Tecido;
- ✓ Tesoura;
- ✓ Tinta guache.

**Cronograma:** 03 aulas = 12 horas

**Avaliação:** Na avaliação será considerada a participação, atenção, disciplina, cooperação e criatividade.



# Criação artística com as tecnologias digitais!

## Música



Imagem: Pixabay

Quando pensamos no ensino de Arte na escola, geralmente temos foco maior em atividades que visam às artes visuais. Mas, desde a LDB n. 9.394/96, a música deve ser compreendida e garantida como conteúdo nas escolas brasileiras. Cabe aos sistemas de ensino e, principalmente, aos professores de Arte, encontrar as formas de desenvolver esse conteúdo em suas aulas. Com isso, muitas dúvidas e receios ocorrem entre os professores ao inseri-la nas aulas, já que muitos não possuem formação para essa linguagem artística. Existem muitas formas de trabalhar esse conteúdo e, com o uso das TIC, isso pode auxiliar o professor nessa tarefa. Atividades que envolvam apreciação musical é uma delas.

A apreciação é uma forma legítima e imprescindível de engajamento com a música. Através dela podemos expandir nossos horizontes musicais e nossa compreensão. Ela é a atividade musical mais facilmente acessível [...] (FRANÇA e SWANWICK, 2002, p. 13).

Os alunos ouvem música o dia inteiro nos celulares, computadores e demais mídias tecnológicas, mas cabe ao professor mostrar diferentes músicas e contribuir com a ampliação do repertório do aluno, trazendo novas visões sobre a música de forma reflexiva no contexto escolar.

Queiroz e Marinho (2009) refletem que a música na escola é imprescindível para desenvolver e conviver com as diferentes expressões culturais, o que permite contemplar uma série de objetivos fundamentais para o ensino de música nas escolas, como:

[...]desenvolver práticas integradas com os temas transversais, contemplando a 'pluralidade cultural' de múltiplos contextos sociais; compreender diferentes expressões culturais (do bairro, da cidade, do estado, da região, do país e do mundo), pesquisar e descobrir diversificados aspectos musicais de distintas culturas (instrumentos, ritmos, melodias, estéticas vocais etc.); conhecer e vivenciar a diversidade do patrimônio cultural imaterial do mundo, caracterizado pela música de diferentes etnias; entre outros (QUEIROZ; MARINHO, 2009, p. 66-67).

Desta forma, existem muitas possibilidades para o professor desenvolver a atividade de apreciação em sala de aula: ela pode ser pensada em sua instrumentação; na forma que foi desenvolvida; sobre as vozes existentes (agudas, graves, femininas, masculinas); além das características de gêneros e estilos, como samba, rock, baião, jazz, música barroca, etc.



## Criação artística com as tecnologias digitais!

Muitas informações sobre música podem ser encontradas na internet por meio dos sites de buscas e pesquisas. Além desta forma de apreciação musical, ouvir música nos remete a muitos sentimentos, lembranças, aproximam e/ou afastam pessoas e proporcionam diferentes respostas a cada um que as ouve, a partir de suas próprias experiências pessoais e história de vida. São questões interessantes a serem desenvolvidas em sala de aula e trazem muitas contribuições para a aprendizagem e o pensar artístico de cada um.

### Música

Para Queiroz e Marinho (2009, p. 65 e 66), “a diversidade cultural é outra importante referência para o ensino de música, sendo uma temática emergente e discutida em qualquer contexto educacional da atualidade, considerando que tanto a educação quanto a música são expressões culturais que ganham significados e características diversificadas de acordo com os distintos universos sociais em que acontecem”.



Imagem: Pixabay

# Criação artística com as tecnologias digitais!

## Atividade 1

Assista ao Clip Oficial: **O som do coração**

<https://www.youtube.com/watch?v=44nN72E5JDg>

### Debate:

- Pode a música aproximar as pessoas?
- Uma música pode marcar um momento específico na vida de alguém?
- O corpo responde ao som de uma música?
- O que a música representa em sua vida?
- Quando você ouve determinada música, é capaz de mentalizar uma imagem que diz respeito a ela?

## Atividade 2

A música pode manifestar diversos sentimentos com diferentes interpretações, tudo depende do indivíduo que a ouve. Em duplas, vocês receberão um número que determinará qual música listada abaixo será destinada para o desenvolvimento de seu trabalho.



# Criação artística com as tecnologias digitais!

Ouça com atenção professor cursista! Concentre-se!

## Músicas

Nº 1

<https://www.youtube.com/watch?v=3B7NijbZyVw>

Nº 2

[https://www.youtube.com/watch?v=kO06\\_aPnor0](https://www.youtube.com/watch?v=kO06_aPnor0)

Nº 3

<https://www.youtube.com/watch?v=gnLOujLXQ8Q>

Nº 4

<https://www.youtube.com/watch?v=wLsfMfp4vrw>

Nº 5

[https://www.youtube.com/watch?v=\\_yN3We6BpNo](https://www.youtube.com/watch?v=_yN3We6BpNo)

Nº 6

<https://www.youtube.com/watch?v=HxakxryTK2g>



Imagem: Pixabay



# Criação artística com as tecnologias digitais!

Leia com atenção o que se pede:

As músicas selecionadas para cada dupla serão ouvidas duas vezes sem nada fazer, com os olhos fechados, em silêncio. Cada dupla terá que tentar imaginar cores, linhas, formas e cenas que possam ser usadas para expressar os sentimentos gerados pela música.

Ouvir novamente a música e descrever os sentimentos extraídos desta música na folha da apostila destinada para anotações.

Pesquisar na internet, utilizando os recursos de navegação, informações sobre o estilo de música que acabarm de ouvir:

- A que período esta música pertence?
- Qual o perfil do compositor?
- Esta música causou algum efeito em sua época?
- Abra uma página no *word* e transcreva sua pesquisa, dê um nome ao arquivo, crie uma pasta em meus documentos e salve sua tarefa.

## Atividade 3

Você já parou para ouvir sua voz, olhar-se em uma gravação? Chegou a hora de produzir um vídeo.

Gravar um vídeo, utilizando o celular, relatando sua pesquisa. Para isso, baixe no computador, salvando em sua pasta.

Entre no *blog* Arte e Tecnologia: uma janela para o mundo [www.artetecnologiablogspot.com.br](http://www.artetecnologiablogspot.com.br) e poste seu vídeo.



# Criação artística com as tecnologias digitais!

**Dica**

Fale de maneira clara e articulada, permitindo que a gravação fique nítida. No momento da gravação, é preciso silêncio para evitar ruídos ou sons indesejados.

## Composição



Em uma composição artística, é necessário preocupar-se com a distribuição harmoniosa e organizada de um conjunto de elementos visuais, em que o espaço a ser ocupado pelas figuras, os campos vazios que as cercam e as proporções, tenham todos a mesma importância. Seja no desenho, na pintura, escultura, música, na arte figurativa ou abstrata, ou na fotografia a composição é de suma importância. Toda vez que associamos e harmonizamos elementos em conjunto, estamos compondo.

No instante em que a composição começa a ser desenvolvida, determina-se um aspecto da imaginação e criação artística, onde a sensibilidade permeia todo o processo de maneira muito intensa.

### Atividade 1

Esta é uma atividade que requer criatividade. Com a utilização de materiais disponibilizados pela professora PDE: cartolinas, canetas, tintas guache, linhas, revistas, tecidos, colas, tesouras, entre outros, cada dupla irá elaborar uma composição bidimensional. Deixe fluir sua capacidade criadora!



Imagem: Pixabay



# Criação artística com as tecnologias digitais!

Siga as recomendações:

Elabore uma composição bidimensional, utilizando os materiais diversos entregues pela professora PDE, expressando os sentimentos extraídos da música ouvida pela dupla.

Vocês deverão registrar os passos da composição, fotografando cada etapa.

Postar as fotos no *blog*: **Arte e Tecnologia: uma janela para o mundo.**



# Criação artística com as tecnologias digitais!

## Avaliação Educacional

3

<input checked="" type="checkbox"/>	Excelente
<input type="checkbox"/>	Muito Bom
<input type="checkbox"/>	Bom
<input type="checkbox"/>	Regular
<input type="checkbox"/>	Ruim



# Criação artística com as tecnologias digitais!

## Plano da Unidade III

**Conteúdo:** Avaliação do curso "Criação artística com as tecnologias digitais".

### Objetivos:

- ✓ vivenciar novas metodologias de avaliação;
- ✓ discutir a viabilidade das propostas metodológicas disponibilizadas aos professores cursistas;

**Contextualização Teórica:** Para muitos professores, é mais importante saber como ensinar do que necessariamente aprender, algo imprescindível para a formação continuada em todos os níveis educacionais.

O professor muda de posição em relação à educação, pois deixa de ser o detentor de informações para se transformar naquele que cria uma parceria com os alunos, encaminha todos para que produzam seu conhecimento. Não é mais um simples reprodutor de conhecimento, trazendo conteúdos e mais conteúdos aos seus alunos, mas pauta seu trabalho numa perspectiva onde o aluno desenvolverá formas de aplicar todo conhecimento no dia-a-dia.

**Orientações didáticas:** A Unidade 3 desta Produção Didática serve para avaliar o curso a aprendizagem e também como aporte para a produção do artigo científico da professora PDE. Tem como foco o estímulo à reflexão, onde é possível destacar os pontos positivos e negativos do curso no campo determinado para esta atividade, no espaço destinado a anotações desta apostila. Para isso será realizado um questionário online. Caso tenham interesse, poderão deixar sugestões para enriquecer a Produção Didática Pedagógica da professora PDE.

### Recursos Didáticos:

- ✓ Apostila Didática;
- ✓ Cellular;
- ✓ Computador;
- ✓ Internet.

**Avaliação:** A avaliação acontecerá mediante as atividades realizadas neste curso de capacitação, partindo principalmente da participação efetiva dos cursistas, da participação em grupo, da valorização do tema de estudo e criatividade. Levando sempre em consideração os objetivos propostos pela professora PDE, de modo a perceber a apropriação do conteúdo relacionado ao Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação.



# Criação artística com as tecnologias digitais!

## Avaliação



Imagem: Pixabay

Observa-se que a prática docente, seja ela em ambientes presenciais ou virtuais, precisa estar sempre se “reinventando” onde é preciso atender a diversidade da sociedade que vem acompanhada pelos avanços tecnológicos e, sem contar que deve ser prazeroso aprender. Isto nos leva a pensar que o professor tem um papel fundamental de mediador e orientador, onde desempenha vários papéis em virtude do dinamismo da profissão.

Por um longo período, certificou-se que o papel do professor era o de ensinar, e certamente devem existir pessoas que corroboram com isso. Contudo, não existe consenso entre os especialistas da educação em relação a esta ideia. Levando-se em consideração que o papel desse não é apenas de ensinar, mas contribuir para que o aluno aprenda, o professor tem a seu dispor a introdução das Tecnologias de Informação e Comunicação para auxiliá-lo nesta tarefa.

Quando se fala de aprendizado, uma de suas consequências é a avaliação. Ela é um processo que faz parte de nossa vida, pois a todo momento estamos sendo avaliados, inclusive em pequenas críticas ou elogios.

Apesar de sabermos que existem diferentes tipos de avaliação (diagnóstica, formativa e somativa), em nossas escolas, a avaliação somativa ainda prepondera, com a finalidade de “medir” o aprendizado do aluno, de forma individual, com o uso de provas individuais.

Atualmente é possível realizar a avaliação na escola de forma contínua e ampla: onde se leva em conta todo o potencial frente ao processo de ensino aprendizagem, seu envolvimento no processo, por meio da participação, pelo comportamento, organização, cooperativismo, envolvimento nas atividades propostas pelo professor dentro e fora da sala de aula, trabalhos de casa, pontualidade e responsabilidade na entrega das tarefas de casa.

Ao utilizar as Tecnologias de Informação e Comunicação, o professor dará ao aluno metodologias diferenciadas para que ele possa apropriar-se de determinados conteúdos de forma mais tranquila e prazerosa. Mais que tecnologia, o importante é mudar paradigmas, forma de pensar e de avaliar os estudantes para que o ensino realmente seja significativo em sala de aula e na aprendizagem e formação integral desses.



# Criação artística com as tecnologias digitais!

## Atividade 1

Análise da composição:

Cada dupla irá escolher o trabalho de um colega para realizar uma análise da produção elaborada e apresentada. Para isso deve:

1) Assistir ao vídeo desenvolvido pela outra dupla, quando relatou sobre as emoções e sentimentos extraídos da música ouvida.

2) Observar se ela condiz com o relato descrito pelo cursista ao ouvir a música. Há uma relação entre a escrita e a composição? Elaborar um relatório avaliativo sobre sua análise.

## Atividade 2

Debate: momento de reflexão. Os professores cursistas devem estabelecer os pontos positivos e negativos do curso de capacitação.

Transcrever para o *blog* Arte & Educação os pontos positivos e negativos do curso de capacitação.



# Criação artística com as tecnologias digitais!

## Atividade 3

### Avaliação Online

Acessar o google drive para responder ao questionário avaliativo

<https://docs.google.com/a/escola.pr.gov.br/forms/d/1TSV48UrYL-FN95oOayXOGRUn4cNvWt4z-319qHJ92VI/edit>

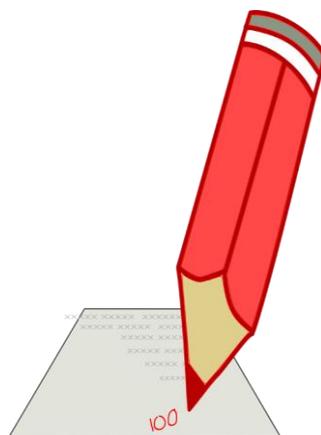


Imagem: Pixabay



# Criação artística com as tecnologias digitais!

## Sugestões de atividades

### **WebQuest**

É uma metodologia de pesquisa na Internet, voltada para o processo educacional, estimulando a pesquisa e o pensamento crítico. É um modelo extremamente simples e rico para dimensionar usos educacionais da *Web*. Uma *WebQuest* é “uma ou toda a informação com que os alunos interagem provém da internet”.

### **Percepção musical**

<http://historiartem.blogspot.com.br/2016/03/webquest-001-percepcao-musical.html> Disponível em 11/10/2016

### **Semana de Arte Moderna de 22**

<http://zunal.com/webquest.php?w=303613> Disponível em 11/10/2016.

### **WebGincana**

Muito parecida com a *WebQuest*. Mas a proposta da *WebGincana*. Criada em 2002 por Jarbas Novelino Barato, é de trabalho com pesquisa na Web, tratado como se fosse uma caça ao tesouro. Com uma página na internet feita pelo professor, ou mesmo em uma folha entregue aos alunos, o professor define as condições, o tempo e a concepção do trabalho.

### **Semana da Arte Moderna de 1922**

<http://pt.slideshare.net/tatalves/webgincana-da-semana-de-arte-moderna-de-1922> Disponível em 11/10/2016.

### **Renascimento**

<http://pt.slideshare.net/crisvaleria/webgincana-renascimento> Disponível em 11/10/2016.

### **Hip Hop**

<http://pt.slideshare.net/albanofran/web-gincana-sobre-o-hip-hop-4739171> Disponível em 11/10/2016.

# Criação artística com as tecnologias digitais!

## Vídeos do Youtube

### Hip Hop

Grupo Stomp - <https://www.youtube.com/watch?v=tZ7aYQtIldg> Disponível em 11/10/2016.

Blue Man Group - <https://www.youtube.com/watch?v=dOLBn8GKBIA> Disponível em 11/10/2016.

Grupo Barbatuques - [https://www.youtube.com/watch?v=E0EJLRkysM&list=RD\\_E0EJLRkysM#t=184](https://www.youtube.com/watch?v=E0EJLRkysM&list=RD_E0EJLRkysM#t=184) Disponível em 11/10/2016.

### Consciência Negra

Te encontro Guido [2014] - Consciência Negra - Tambores e Dança <https://www.youtube.com/watch?v=5is8C5SmeQk> Disponível em 11/10/2016.

### Música

Música Celta

<https://www.youtube.com/watch?v=aYeLAF3U4ig> Disponível em 11/10/2016.

Música Erudita

[https://www.youtube.com/watch?v=QEILLECo4OM&list=PLw52kyw3deqMQiID9wNoKJcc\\_6jIapV4c](https://www.youtube.com/watch?v=QEILLECo4OM&list=PLw52kyw3deqMQiID9wNoKJcc_6jIapV4c) Disponível em 11/10/2016.

Palavra Cantada

<http://www.portugues.seed.pr.gov.br/modules/video/showVideo.php?video=8251> Disponível em 11/10/2016.

## Blog

### Atividades diversas

Professor Douglas

<http://douglasdim.blogspot.com.br/2011/09/gravura.html> Disponível em 11/10/2016.

Boteco Escola – Ensaio sobre o uso de blogs em educação.

<https://jarbas.wordpress.com/5-dicas-sobre-usos-educacionais-de-blogs/> Disponível em 11/10/2016.

# Criação artística com as tecnologias digitais!

Computadores fazem arte

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=13025>

Disponível em 11/10/2016.

Universos da Arte

<http://universosdarte.blogspot.com.br/p/aulas.html> Disponível em

11/10/2016.

## Aplicativo móvel (App)

### Da Vinci Perdido Segredos

Um jogo tão esperado e de maior sucesso já criada no Enigma fascinante de Leonardo Da Vinci chega ao Android.

Realmente há um Código Da Vinci? Leonardo Da Vinci e de arcada jogo de cérebro contém as respostas.

### Arte abstrata

Um aplicativo onde você pode produzir arte abstrata. Pode parecer fácil, mas para muitos não, a arte abstrata desafia regras e convenções.

### Abstrato molduras

Trabalhar com fotos tiradas do celular e criar molduras incríveis.

## Imagem

Imagens: <https://pixabay.com/pt/>

Lembrete:

**Sempre que tiver a intenção de usar algum aplicativo ou ferramenta digital, que não tenha conhecimento, pesquise no Youtube os tutoriais disponíveis, estes são bem esclarecedores e dão suporte para esclarecer qualquer dúvida.**

# Criação artística com as tecnologias digitais!

## Referências

BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista; COUTINHO, Clara Pereira. Desenvolvimento de Vídeos Educativos com o Windows Movie Maker e o YouTube: Uma Experiência no Ensino Superior. Disponível em: <<https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/9019/1/Windos%20520Movie%2520-%2520Lusocom.pdf>>. Acesso em 15/09/2016.

EVANGELISTA, Carolinne da Silva. O ensino da arte através do computador: uma proposta de prática pedagógica para o ensino fundamental. 2011. Disponível em: <<http://educonse.com.br/2011/cdroom/eixo%209/PDF/Microsoft%20Word%20%20O%20ENSINO%20DA%20ARTE%20ATRAVE%20DO%20COMPUTADOR.pdf>>. Acesso em: 28/04/2016.

FRANÇA, Cecília Cavalieri; SWANWICK, Keith. Composição, apreciação e performance na educação musical: teoria, pesquisa e prática. 2012. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/EmPauta/article/view/8526>>. Acesso em 17/12/2016.

FRIEDRICH, Iara Inês Hickmann; CONRADI, Carla Cristina Nacke. Uso e Produção de vídeos nas aulas de História: Limitações e Possibilidades. 2008. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2391-8.pdf>>. Acesso em 22/09/2016.

MATTAR, JOÃO. Youtube na educação: o uso de vídeos em ead. 2009. <<http://www.joaomattar.com/YouTube%20na%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20o%20uso%20de%20v%C3%ADdeos%20em%20EaD.pdf>>. Acesso em 17/12/2016.

MORAN, José Manuel. "O vídeo na Sala de Aula. 1995. Disponível em: <[http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/desafios\\_pessoais/vidsal.pdf](http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/desafios_pessoais/vidsal.pdf)>. Acesso em 16/09/2016.

# Criação artística com as tecnologias digitais!

\_\_\_\_\_. Como utilizar a Internet na educação. 1997. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0100-19651997000200006](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-19651997000200006)>. Acesso em 16/09/2016.

MORESCO, Silvia Ferreto da Silva; BEHAR, Patrícia Alejandra. Blogs para a aprendizagem de física e química. CINTED - UFRGS, v. 4, n. 1, jul. 2006.

MOURA, Rui Manoel. A Internet na Educação: um contributo para a Aprendizagem Autodirigida. Inovação, 11, 177-129. 1998. Disponível em. <<http://rmoura.tripod.com/internetedu.htm>>. Acesso em 27/07/2016.

QUEIROZ, Luis Ricardo Silva; MARINHO, Vanildo Mousinho. Práticas para o ensino da música nas escolas de educação básica. Música na educação básica. Porto Alegre, v. 1, n. 1, outubro de 2009. ISSN 2175 3172 Disponível em: <[http://site1367507129.hospedagemdesites.ws/revista\\_musica/ed1/pdfs/5\\_praticas\\_para\\_o\\_ensino.pdf](http://site1367507129.hospedagemdesites.ws/revista_musica/ed1/pdfs/5_praticas_para_o_ensino.pdf)>. Disponível em 17/12/2016.

SANTOS Ademir José dos; GROSSI Márcia Gorett Ribeiro; PARREIRAS, Maria de Lourdes. Revista Lugares de Educação [RLE], Bananeiras/PB, v. 4, n. 8, p. 92-109, Jan./Jun., 2014. Acesso em <<http://periodicos.ufpb.br/index.php/rle/article/view/18314/pdf>>. Disponível em 11/10/2016.

SILVA, Luana Fabrícia Corrêa. Tecnologias Digitais e Ensino: o uso pedagógico do blog para o ensino e aprendizagem de língua materna. Anais do SIELP. Volume 2, Número 1. Uberlândia: EDUFU, 2012.

WEBER, Marcelo de Moraes; GIANOTO, Dulcinéia Ester Pagani. O software Movie Maker: um recurso didático-pedagógico adequado para a elaboração de aplicação educacional de Biologia para o Ensino Médio. Disponível em: <<http://www.sinect.com.br/anais2010/artigos/TIC/230.pdf>> Acesso em 15/09/2016.













