

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

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ – UNESPAR  
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO DO ESTADO DO PARANÁ – SEED  
PROGRAMA DE DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL – PDE

**A UTILIZAÇÃO DA TECNOLOGIA DIGITAL: *SMARTPHONE* NO ENSINO DA  
ARTE**

CURITIBA  
2016

CATARINA VIEIRA ALVES RUYBAL

**A UTILIZAÇÃO DA TECNOLOGIA DIGITAL: *SMARTPHONE* NO ENSINO DA  
ARTE**

CURITIBA  
2016

## FICHA PARA IDENTIFICAÇÃO DA PRODUÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA

Título: A Utilização da Tecnologia Digital: <i>Smartphone</i> no Ensino da Arte	
Autora:	Catarina Vieira Alves Ruybal
Disciplina/ Área	Arte 2016 / 2017
Escola de Implementação do Projeto	Colégio Estadual Júlia Wanderley – Ensino Fundamental, Médio e Profissional.
Município da escola	Curitiba
Núcleo Regional de Educação	Curitiba
Professor Orientador	Prof. Me. Jack de Castro Holmer
Instituição de Ensino Superior	Universidade Estadual do Paraná-Campus I Escola de Música e Belas Artes do Paraná
Resumo	Esta unidade didática apresenta atividades focalizadas na utilização do <i>smartphone</i> nas aulas de Arte. Reconhecer os benefícios disponíveis da tecnologia juntamente com a realidade em que a escola está inserida, especificamente o trabalho com o <i>smartphone</i> , no processo de ensino-aprendizagem.
Palavras-chave	Desta forma, o objetivo desta unidade é trabalhar com os professores de Arte e descobrir os recursos da ferramenta é uma aliada no processo pedagógico. <i>Smartphone</i> ; Ensino-Aprendizagem; Sala de Aula
Formato do Material Didático	Unidade Didática
Público Alvo	Professores de Arte

# APRESENTAÇÃO

## PARTE 1

A unidade didática é o resultado do caminho percorrido para direcionar as estratégias de ações do Projeto de Intervenção Pedagógica na Escola, proposto pelo Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE 2016, intitulado “A Utilização da Tecnologia Digital: *Smartphone* no Ensino da Arte” e tem o intuito de aplicar a utilização deste instrumento (smartphone) como elemento didático na instituição de ensino nas aulas de Arte como facilitador no processo de ensino-aprendizagem.

A escolha desse assunto partiu de conversas com a direção, professores, pedagogos até chegar à constatação por meio da pesquisa realizada no Colégio Estadual Júlia Wanderley – Ensino Fundamental, Médio e Profissional, que os docentes concorrem de maneira desigual com a tecnologia digital, *Smartphone*. Uma vez que esta tecnologia se encontra disponível à mão no momento da necessidade em sala de aula, o qual comprova que pode ser incorporada no currículo escolar e ao projeto político pedagógico.

Assim, está presente na realidade dos educandos e exerce o papel de comunicação mais usual entre amigos e familiares, os quais exploram redes sociais para se comunicarem de forma imediata, simultânea e em tempo real.

Desta forma, a instituição de ensino não pode ficar estagnada no tempo, restrito ao ambiente da sala de aula, laboratório de informática, biblioteca e sala de Arte. É necessário se adequar e avançar em benefício da educação de qualidade, além dos materiais da escola.

Entende-se que com a chegada das TIC's (tecnologia de informação e comunicação) a escola encontra dificuldades e desafios, relacionado à prática e ao uso das novas tecnologias digitais.

Reconhecer os benefícios disponíveis da tecnologia juntamente com a realidade que a escola está inserida favorece a incorporação na prática pedagógica à utilização de diferentes tecnologias que possam trazer contribuições significativas para o trabalho pedagógico, o corpo docente, discente mais e a comunidade, ao uso das novas tecnologias.

Utilizar de forma consciente e coerente as tecnologias digitais juntamente com o PPP (Projeto Político Pedagógico) do estabelecimento de ensino é a forma de ocorrer à aproximação do educando com o docente, com o ambiente escolar e social.

Objetivo geral desta Unidade Didática é aplicar a utilização do *smartphone* como instrumento didático no estabelecimento de ensino nas aulas de Arte como facilitador no processo de ensino-aprendizagem.

### **Objetivos Específicos**

- Apresentar possibilidades do uso do *smartphone* como recurso pedagógico para as aulas de arte.
- Empregar no ensino-aprendizagem o *smartphone* como ferramenta pedagógica.
- Utilizar aplicativos para a elaboração de atividades artísticas.

Mediante a essa problemática, o trabalho com *smartphone* inserido no contexto pedagógico de Arte vêm facilitar o desenvolvimento das habilidades e competências, contribuir potencialmente no ensino-aprendizagem.

Como promover uma relação dialógica e dialética entre professor e aluno para motivar o interesse do educando com as novas experimentações em favor do ensino-aprendizagem?

Deve-se pensar e rever o olhar sob a ótica na tecnologia em sala de aula, pois pensar em qualidade de educação a respeito do ensino-aprendizagem de forma integrada ao projeto pedagógico é uma maneira de aproximar da geração que está nos bancos escolares.

Ressalta-se que as tecnologias promovem novas formas de comunicação, relação e aprendizado, e os recursos multimídias rompem com os limites de tempo e espaço, um impacto positivo no campo educacional.

Segundo documento da UNESCO a respeito da aprendizagem utilizando recursos tecnológicos móveis:

As pesquisas da UNESCO revelaram que os aparelhos móveis podem auxiliar os instrutores a usar o tempo de aula de forma mais efetiva. Quando os estudantes utilizam as tecnologias móveis para completar tarefas passivas ou de memória, como ouvir uma aula expositiva ou decorar informações em casa, eles têm mais tempo para discutir ideias, compartilhar interpretações alternativas, trabalhar em

grupo e participar de atividades de laboratório, na escola ou em outros centros de aprendizagem (UNESCO, 2014, p. 18).

O trabalho com ferramentas digitais associadas ao uso de um aplicativo vem dinamizar as atividades pedagógicas, estimular e favorecer o interesse dos alunos e aproximação com universo digital. Há a necessidade de criar estratégias para que os *smartphones* sejam incorporados nos ambientes escolares.

## ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS

Esta unidade pedagógica contempla atividades que relacionam com o processo pedagógico do professor de Arte em sala de aula, no uso do *Smartphone* na linguagem Artística como elemento principal a utilização dos aplicativos. A seguir é apresentado um cronograma de atividades e as metodologias a serem trabalhadas em cada parte do trabalho.

Atividades \ Mês	Fevereiro	Março	Abril	Maiο	Junho	Julho
Aplicativos no <i>Smartphone</i>	X	X				
Internet			X	X		
Fotografia				X		
Vídeo				X	X	X
Exposição						X

## TIC'S NA SALA DE AULA

### PARTE 2



Conhecer as tecnologias significa estar incorporado com as transformações, há variedade de recursos tecnológicos que estão à disposição do professor, pois, esses mecanismos podem auxiliar no trabalho pedagógico, contudo, precisa entender de forma apropriada para utilizar em sala de aula. O *smartphone* serve como auxiliar para permitir que trabalhe com vários aplicativos, facilitador das atividades e avaliações.

Podem-se utilizar aplicativos como atrativos visuais, e, específicos gerenciadores de bancos de dados e facilitar a comunicação entre as pessoas por meio da internet.

O *smartphone* permite oferecer acesso ao saber a uma quantidade de pessoas que até então estava à margem do processo educacional, o uso permite, contudo que a massificação aconteça de uma forma unificada e individualizada.

O indivíduo como ser único permite que busque as informações úteis e importantes para a própria realidade, mesmo que este recurso seja completamente diferente do colega de sala de aula.

Assim o *smartphone* pode modificar a escola porque permite tornar as aulas de Arte interessantes e ao mesmo tempo, interação recíproca entre os alunos e o professor.

A utilização das TIC's na sala de aula envolve vários processos que ainda desconhecem as funções e os professores sentem dificuldades em entender as definições e terminologias específicas dessas ferramentas.

De acordo com PAPERT (1980) “[...] para que a informática tenha função no ensino-aprendizagem o professor deve escolher programas que tenham funções no ensino”. Neste caso, o professor é responsável pelas escolhas dos programas a serem articulados em sala de aula.

No entanto, não se devem privar os alunos dos conhecimentos mundialmente compartilhados, pelo uso das TIC's. Conhecer os aspectos da cultura tecnológica faz parte da formação continuada do docente.

Dessa forma, a escola pode criar uma página na internet com as informações dos conteúdos trabalhos em sala de aula e os mesmos acessam o endereço eletrônico.

A internet pode ser uma aliada no processo ensino-aprendizagem, com a utilização dessa ferramenta pode melhorar a comunicação entre pais e escola, professor e aluno e também entre professor e escola.

As comunicações começam a modificar, pois, os aplicativos se tornam disponíveis e acessíveis para os educandos.

Assim, novos aplicativos surgem para realizar as tarefas, responder aos questionamentos que foram encaminhados aos alunos, agir desse modo, o professor cria uma nova forma de vínculo com eles.

A formação continuada em tecnologia desperta o interesse pelo uso dessas ferramentas tecnológicas que são necessárias no cotidiano.

Todavia a utilização dos recursos tecnológicos como auxílio pedagógico é uma possibilidade para a educação, mas esse uso tem que ter certos cuidados, para

não desvincular da proposta do planejamento e ter a preocupação com os conteúdos, nesse caso, terá que trabalhar em rede.

Para CHARAUDEAU (2006), “O professor deve incluir as multimídias para desenvolver as competências relacionadas ao raciocínio e ao pensamento”. Naturalmente é preciso, começar com as práticas fáceis em atividades de multimídias, assim que atender as necessidades básicas, o professor deverá colocar elementos complexos, que o aluno entenda todo o processo dessa ferramenta tecnológica.

Conforme os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) tanto do Ensino Fundamental e Ensino Médio de Arte contemplam a necessidade de utilizar diferentes fontes de informações e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos. A tecnologia veio para contribuir com o professor nas atividades pedagógicas e também como recurso de trabalho no âmbito escolar.

Portanto, a utilização do *smartphone* em sala de aula tem grande importância para a escola e ao professor como ferramenta de trabalho, que pode proporcionar crescimento para o mesmo, agilizar as atividades e a organização pedagógica.

## **ATIVIDADE 1**

**Tema:** Smartphone

### **Descrição:**

A partir da observação dos smartphones, os professores de arte deverão discutir sobre os aplicativos e entender os ícones que os representam, tais como: Google, Moodle, YouTube, Play livros, Play Games, Drive, tradutor, dicionário, Play Store, galeria, fotos, vídeos entre outros.

A seguir, é importante relacionar o funcionamento deste aparelho no contexto geral. É necessário que os educadores familiarizem com esse instrumento que tem algumas particularidades a serem estudadas e compreendidas, no contexto pedagógico.

### **Objetivo:**

- Apresentar as possibilidades do uso do *smartphone* como recurso pedagógico para as aulas de arte.

- Reconhecer os conceitos fundamentais do aparelho.

**Conteúdo:**

Os Aplicativos no *Smartphone*.

**Metodologia:**

- Os professores deverão assistir à evolução dos aplicativos e a funcionabilidade.
- Trabalho em equipe com os professores de Arte.
- Laboratório de informática.

**Material:**

- Aparelho *Smartphone*, internet, computadores.

**Tempo:** 8 Aulas.

**Avaliação:**

Essa avaliação será feita de forma contínua para que os professores entendam a importância do *Smartphone* no processo escolar e façam disso um processo de formação constante e busquem novas formas de utilizar o aparelho digital na prática pedagógica diária.

**SUGESTÕES:****Vídeos:**

<https://www.youtube.com/watch?v=EqOX4sQSeg4>

Acesso em 18 out 2016

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

Acesso em 15 nov 2016

**Sites referência:**

<https://www.tecmundo.com.br/celular/2140-historia-a-evolucao-docelular.htm>

Acesso em 18 nov 2016

### PARTE 3

O percurso pedagógico exige determinadas posturas filosóficas que fundamentam as reflexões, no entanto, as práticas se fazem numa visão na qual a informática deve desempenhar um papel importante no processo educacional.

Cumpra a participação da sociedade em debater sobre a conveniência, a dimensão, a modalidade do uso da informática na instituição escolar.

O educador tem que se posicionar a respeito do uso de certos programas tecnológicos e apontar os limites nos trabalhos pedagógicos, mas, de qualquer forma, sempre com competência.

Não só para competências técnicas, também para formação de uma conscientização e responsabilidade pedagógica.

Desse modo, o *smartphone* representa um instrumento auxiliar no trabalho pedagógico, que contribui para repensar os problemas educacionais no Brasil, assim, é importante desenvolver a competência do professor, para melhorar o nível da educação na escola.

À medida que se pensa na complexa relação da informática com a educação o aperfeiçoamento trazido pelas tecnologias tende a trazer uma inclusão social.

Assim, os conceitos, emitidos sobre as ferramentas tecnológicas resultam das histórias de vida, dos lugares, dos tempos de trabalho, com outros indivíduos, carregados de construções simbólicas resultantes dos saberes e vivências.

Embora se compreenda que a tecnologia seja um instrumento importante para a educação, por outro lado, a tecnologia não pode entrar na sala, sem estar aliada aos saberes dos professores, mas inserida no plano curricular da escola e definido no projeto político pedagógico da instituição escolar.

Conforme, COLL (2008), “As TICs estão cada vez mais no contexto escolar para modificar o ensino-aprendizagem, no entanto, pode promover mudanças no trabalho pedagógico do professor”. Logo, pode-se observar que atribuição das TIC's no trabalho pedagógico do professor é uma revolução para melhorar a educação como um todo, o professor deve utilizar todas as ferramentas possíveis para auxiliar

nas atividades pedagógicas, dessa maneira o professor precisa-se de uma reeducação tecnológica.

Não se pode esquecer que a tecnologia se for empregada de maneira correta para desenvolver o cognitivo do aluno na sala de aula, nesse sentido, será uma aliada para criar e ampliar o conhecimento por meio da reflexão, crítica e promover formas diferentes de ensinar.

Os contextos sociais, culturais e financeiros têm um papel importante no sujeito e na relação deste com a TIC's, movimenta as interações com vistas de levá-la ao sujeito a expressar de forma plena numa sociedade influenciada pela tecnologia. No entanto, a cultura tecnológica advém de práticas sociais, modo de vida, significações, que são ferramentas produzidas pelos indivíduos num processo mútuo.

Para RIVOLTELLA (2002), “[...] com a expansão da tecnologia a instituição escolar pública, a escola teve que acompanhar os avanços tecnológicos para expandir e melhorar as ações pedagógicas”. Em relação à realidade da instituição escolar pública que avança gradativamente, devido a toda uma política educacional que demora em decidir as implantações de projetos tecnológicos, viabilizar laboratórios de informática, sala ambiente, com todas as ferramentas adequadas, para cada disciplina, equipamentos para professores, no caso notebook, *tablet*, *smartphone* e entre outros. Tudo isso facilita o processo de aprendizagem e a condução da ação pedagógica em sala de aula.

Em suma, o papel do professor frente às TIC's é ampliar o aperfeiçoamento para que haja interação com as ferramentas tecnológicas, qualidade no ensino-aprendizagem.

Para continuar a própria transformação o professor precisa olhar a realidade da vida, dando atenção aos contextos tecnológicos, às oportunidades e a tudo que possa facilitar o crescimento na caminhada profissional.

Sem dúvida, a mais importante tecnologia na escola com recurso adequado é o professor mediar todo trabalho pedagógico em sala de aula, para renovar a estrutura de ensino, para estabelecer novos conceitos tecnológicos para apoiar o ensino-aprendizagem.

## **ATIVIDADE 2**

**Tema:** Internet / *Smartphone*

### **Descrição:**

A partir da pesquisa feita nos aparelhos smartphones, os professores de arte deverão pesquisar assuntos que a professora PDE solicita em aplicativos de busca na internet.

### **Objetivo:**

Empregar no ensino-aprendizagem o *smartphone* como ferramenta pedagógica para utilização da internet em sala de aula.

**Conteúdo:** Internet

### **Metodologia:**

Os professores deverão entender como fazer pesquisas na internet por meio do smartphone.

Trabalho em equipe com os professores de Arte sobre um assunto solicitado pela professora PDE.

Laboratório de informática.

### **Material:**

- Aparelho Smartphone.
- Acesso à internet (cabo ou wi-fi).
- Laboratório de Informática.

**Tempo:** 8 aulas

### **Avaliação:**

A avaliação será feita de forma contínua, portanto, consideram-se as etapas para que os professores entendam a importância do Smartphone no processo

escolar, no caso o uso da internet e façam disto novas formas de utilizar este recurso na prática pedagógica diária.

## **SUGESTÕES**

Pesquisar vídeos que falam sobre a importância de uma boa busca na internet

Sugestão de vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=Z52pelbfGBU>

Acesso em 12 dez 2016.

Sugestão de vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=xISPd0IIPQs&spfreload=10>

Acesso em 12 dez 2016

### **Sites de Referência:**

[http://www.ufrgs.br/gianti/files/artigos/2004/2004\\_140\\_rev\\_eGIANTI.pdf](http://www.ufrgs.br/gianti/files/artigos/2004/2004_140_rev_eGIANTI.pdf)

Acesso em 23 nov 2016

[http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias\\_eduacao/integracao.pdf](http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_eduacao/integracao.pdf)

Acesso em 13 dez 2016

## A IMPORTÂNCIA DA TECNOLOGIA

### PARTE 4

As ferramentas tecnológicas aumentam os desafios da realidade escolar. Dentre os aparelhos tecnológicos existentes, o mais comum e popular encontra-se o *smartphone*.

Este aparelho é considerado celular com funcionalidades avançadas que associam aos computadores pessoais, pode possuir características mínimas de um computador, como exemplo o *software* (sequência lógica de instruções) e *hardware* (parte física do equipamento), com capacidade de conexão com rede de dados para acesso à internet.

Este por sua vez, com aplicativos e diversos recursos tecnológicos acoplados no próprio aparelho, tais como: câmera fotográfica, filmadora, navegador web, gravador de voz, mapas, GPS (geolocalização) e entre outros, assim, esses recursos estão disponíveis também no computador, *tablet*, *notebook*.

Os mesmos podem contribuir para o desenvolvimento do plano de ensino, segundo Veen e Wraeking (2009, p. 178):

[...] os autores propõem que a escola, sendo meio para sistematização da educação e da aprendizagem, deve atender aos interesses e às necessidades da sociedade, entre esses: a necessidade de acompanhar ou preconizar as tecnologias inerentes aos avanços da sociedade.

Inserir a tecnologia digital no ambiente escolar com um dispositivo que o educando esteja familiarizado, como por exemplo, o *smartphone*, poderá ser uma estratégia que rompe com barreiras e distanciamento entre a vida escolar e cotidiana, o mesmo valoriza o conhecimento de mundo no ensino-aprendizagem.

As instituições de ensino vinculado aos seus mantenedores precisam ter consciência que as escolhas das tecnologias educacionais estão vinculadas à concepção de conhecimento que concebe. De acordo com Guimarães e Dias (2006, p.23), “um novo fazer educativo só será realidade se a tecnologia for incorporada de forma adequada ao contexto de nossas ações educativas”, só será realidade se a

tecnologia for incorporada de forma adequada ao contexto das ações que é preciso dominar as metodologias e as linguagens, inclusive a tecnológica, visto que com a adoção do uso da informática na educação, a função da escola será cada vez mais a de ensinar e pensar criticamente.

A fotografia chegou ao Brasil por meio do fotógrafo e pesquisador Boris Kossoy, que já estudava os avanços tecnológicos na técnica de registro de imagens, com objetivo de imprimir rótulos farmacêuticos e diplomas maçônicos. No entanto, segundo Proença (2007, p. 131) considera-se 1879 como sendo o ponto de partida com trabalhos de Daguerre.

Com o avanço das TIC's (Tecnologia da Informação e Comunicação), é imprescindível que a instituição de ensino forme os alunos em relação às mudanças tecnológicas, desta forma, proporciona que o aluno tenha acesso a estas ferramentas para se inserir no mundo moderno.

Assim, a fotografia está inserida no aparelho celular no caso smartphone como meio de registro para desenvolver qualquer tipo de trabalho, seja acadêmico ou simplesmente o lazer.

Seja como meio de recordação e documentação da vida familiar, seja como meio de informação e divulgação dos fatos, seja como forma de expressão artística, ou mesmo enquanto instrumento de pesquisa, a fotografia tem feito parte indissociável da experiência humana. O fragmento da realidade gravado na fotografia representa o congelamento do gesto da paisagem, e portanto a perpetuação de um momento, em outras palavras, da memória do indivíduo. (KOSSOY, 1989, p. 100).

A fotografia tem a função de estimular um olhar curioso, crítico, engajado e sensível em relação ao mundo que nos cercam. Com o auxílio das câmeras fotográficas e aparelhos celulares, é possível ampliar a capacidade de percepção dos alunos e tudo aquilo que está ao redor dele.

## **ATIVIDADE 3**

**Tema:** Fotografia/ Smartphone

**Descrição:**

Na atualidade a fotografia faz parte do cotidiano das pessoas, uma vez que essa ferramenta está acoplada ao celular. A partir do uso dos smartphones, os professores de arte poderão utilizar as imagens capturadas por meio deste aplicativo nas aulas de Artes Visuais.

Este recurso desenvolve o olhar pela percepção visual e ajuda no enquadramento dos terços fotográficos e deixa o aluno com um olhar sensível e apurado em relação às imagens. Além do que fotografar é uma atividade artística e lúdica.

**Objetivo:**

Utilizar aplicativos para a elaboração de atividades artísticas, mediante a essa problemática, o trabalho com *smartphone* inserido no contexto pedagógico de Arte vêm facilitar o desenvolvimento das habilidades e competências e contribuir potencialmente no ensino-aprendizagem na fotografia.

**Conteúdo:** Fotografia Digital

**Metodologia:**

- Texto elaborado pela professora PDE, sobre fotografia digital (impresso).
- Pesquisa sobre tipos de fotografia (no *smartphone*).
- Capturar várias imagens dentro e fora de sala de aula.
- Book de imagens.

**Material:** Aparelho *Smartphone*

**Tempo:** 8 Aulas.

**Avaliação:**

A avaliação será feita em relação às diversas etapas de produção e execução da atividade referente ao *smartphone*. Serão verificados os avanços e progressos obtidos com relação à compreensão e a utilização dos conceitos da fotografia nas Artes Visuais, e o envolvimento individual e coletivo dos professores.

## SUGESTÃO

Sugestão de Vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=vW7ee1Eb378>  
Acesso 29 nov 2016

### Site de Referência:

<http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/viewFile/1485/96>  
Acesso em 29 nov 2016



## ATIVIDADE 4

**Tema:** Vídeo / *Smartphone*

### Descrição:

A partir uso dos *Smartphones*, os professores de arte poderão utilizar a produção de vídeos como recurso didático para enriquecer as aulas por meio da criação dos alunos de forma artística e descontraída. Pode ser documentário, telejornal, teatro entre outros.

### Objetivo:

Criar estratégias com a utilização do *smartphone* por meio de vídeo como recurso complementar no processo pedagógico.

**Conteúdo:** Vídeo

### Metodologia:

- Textos sobre vídeos produzidos com ferramentas digitais.

- Capturar vários vídeos dentro e fora de sala de aula com o uso do *Smartphone*.
- Mostra de vídeos.

**Material:**

- Aparelho Smartphone

**Tempo:** 5 Aulas**Avaliação:**

Esta avaliação será feita de forma contínua para que os professores entendam a importância do *Smartphone* no processo escolar e tenham a capacidade de observar e reconhecer a fotografia como um registro de memória pessoal e coletiva, a compreensão do processo da produção de fotos no contexto geral com o uso deste recurso digital.

**SUGESTÃO:**

Assistir no YouTube tube produções de vídeos feitas por alunos

**Site de Referência:**

<http://posgrad.fae.ufmg.br/posgrad/viienepec/pdfs/1185.pdf>

Acesso em: 28 nov 2016

## EXPOSIÇÃO

### PARTE 5

Após o fechamento dos trabalhos os professores organizarão uma exposição virtual dos trabalhos relacionados com a Unidade Didática.

#### **Objetivos:**

Organizar uma exposição com os trabalhos dos professores e que haja compreensão na linguagem tecnológica com o uso constante.

#### **Organização:**

- Preparar o local para o evento.

#### **Dinâmica:**

Os professores devem explicar as produções e as dificuldades que tiveram durante a aplicação do projeto em relação ao Smartphone.

**Tempo para organização:** 3 aulas.

## REFERÊNCIAS

CHARAUDAU, P. **Discurso das mídias**. São Paulo: Contexto, 2006.

COLL, César e Monero, Carles. **Educação e aprendizagem no século XXI: novas ferramentas, novos cenários, novas finalidades**. In: COLL, C.

FREIRE, Paulo; PAPERT, Seymour. **O futuro da escola**. São Paulo: TV PUC, 1996. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BejbAwuEBGs>> Acesso em 29 de jun. 2016, 8h20min.

GADOTTI, M. **Perspectivas Atuais da Educação**. Porto Alegre: Artmed, 2000.  
GUIMARÃES, A. M.; DIAS, R. **Ambientes de aprendizagem: reengenharia da sala de aula**. In: COSCARELLI, C. V. (Org.). **Novas tecnologias, novos textos, novas formas de pensar**. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2006. p. 23-42.

KOSSOY, Boris. **Fotografia e história**. São Paulo: ed. Ática, 1989.

PARPET, Seymour. **Mindstorms: children, computer and powerful ideas. Basic Book**. Nova York, 1980.

Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte / Secretaria de Educação Fundamental e Médio. – 2. Ed. – Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

PROENÇA, Graça. **História da Arte**. São Paulo: Editora Ática, 1994.

RIVOTELLA, P. C. **Media education: Modelli, esperienze, profile disciplinare**. Roma: Carocci, 2002.

UNESCO. **Diretrizes de políticas para a aprendizagem móvel**. 2014.  
VEEN, W.; VRAKING, B. **Homo Zappiens: educando na era digital**. Trad. de Vinícius Figueira. Porto Alegre: Artmed, 2009.

## REFERÊNCIAS DE SITES

Disponível em:

<https://www.tecmundo.com.br/celular/2140-historia-a-evolucao-do-celular.htm>.

Acesso em: 18 nov 2016, 10h20min.

Disponível em: [http://www.ufrgs.br/qianti/files/artigos/2004/2004\\_140\\_rev\\_eGIANTI.pdf](http://www.ufrgs.br/qianti/files/artigos/2004/2004_140_rev_eGIANTI.pdf).

Acesso em: 23 nov 2016, 9h30min.

## REFERÊNCIAS DE VÍDEOS

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EqOX4sQSeg4>. Acesso em: 18 out 2016, 16h30min.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=iNPsySCemrs>. Acesso em: 15 nov 2016, 23h50min.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vW7ee1Eb378>. Acesso em: 29 nov 2016, 20h10mi.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Z52pelbfGBU>. Acesso em: 12 dez 2016, 19h05min.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xISPd0lIPQs&spfreload=10>. Acesso em: 12 dez 2016, 19h30mim.