

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Escola de Educação Básica e Profissional
Centro Pedagógico
Curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0

Aline Alves Almeida

**TECNOLOGIA E APRENDIZAGEM: O uso de inovações tecnológicas em
sequências didáticas**

Belo Horizonte

2021

Aline Alves Almeida

**TECNOLOGIA E APRENDIZAGEM: O uso de inovações tecnológicas em
sequências didáticas**

Versão final

Monografia de especialização apresentada à Escola de Educação Básica e Profissional, Centro Pedagógico, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Tecnologias Digitais e Educação 3.0.

Orientador (a): Evandro Carvalho de Menezes

Belo Horizonte

2021

CIP – Catalogação na publicação

A447t Almeida, Aline Alves
Tecnologia e aprendizagem: O uso de inovações tecnológicas em sequências didáticas / Aline Alves Almeida. - Belo Horizonte, 2021.
50 f.; enc.

Monografia (Especialização): Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Educação Básica e Profissional, Centro Pedagógico, Belo Horizonte, 2021.

Orientador: Evandro Carvalho de Menezes

Inclui bibliografia.

1. Educação tecnológica. 2. Arte – Estudo e ensino. 3. Prática docente. 4. Tecnologia educacional. I. Título. II. Menezes, Evandro Carvalho de. III. Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Educação Básica e Profissional, Centro Pedagógico.

CDD: 371.334

CDU: 37.02



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
CENTRO PEDAGÓGICO
SECRETARIA DO CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS DIGITAIS E EDUCAÇÃO 3.0

FOLHA DE APROVAÇÃO DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

DADOS DE IDENTIFICAÇÃO DO CURSISTA:

Cursista: ALINE ALVES ALMEIDA

Matrícula: 2019712673

Título do Trabalho: TECNOLOGIA E APRENDIZAGEM: O uso de inovações tecnológicas em sequências didáticas

BANCA EXAMINADORA:

Professor(a) orientador(a): Evandro Carvalho de Menezes

Professor(a) examinador(a): Ruana Priscila da Silva Brito

Aos 20 dias do mês de março de 2021, reuniram-se através de Teleconferência pelo aplicativo Zomm, os (as) professores(as) orientadores(as) e examinadores, acima descritos, para avaliação do trabalho final do(a) cursista ALINE ALVES ALMEIDA.

Após a apresentação, o (a) cursista foi arguido e a banca fez considerações conforme parecer:

PARECER: APROVADA

NOTA: 95

CONSIDERAÇÕES: -

Este documento foi gerado pela Secretaria do Curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0 baseado em informações enviadas pela banca examinadora para a secretaria do curso. E terá validade se assinado pelos membros da secretaria do curso.



Documento assinado eletronicamente por Tania Margarida Lima Costa, Coordenador(a) de curso de pós-graduação, em 25/03/2021, às 17:10, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por Samuel Moreira Marques, Secretário(a), em 25/03/2021, às 17:11, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador 0643960 e o código CRC 7E2778A3.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo demonstrar que as sequências didáticas podem estruturar o trabalho pedagógico e permitir que o professor relacione conteúdos, de forma sistematizada e dinâmica, explorando temáticas diversificadas e proporcionando aos educandos uma aprendizagem contextualizada. Atividades com pouca organização entre elas, desarticuladas umas das outras acabam interferindo na qualidade do conteúdo a ser mediado e na aprendizagem dos educandos. A utilização de sequências didáticas infere uma ideia de ensino processual, etapa por etapa, de maneira estruturada e que considere as necessidades e particularidades do público para o qual ela se destina. Aqui, apresento sequências didáticas elaboradas durante o Curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0, direcionadas a professores de diversas áreas de conhecimento em especial à disciplina de Arte. Para tais sequências ficou estabelecido o uso de ferramentas tecnológicas de fácil acesso e utilização, gratuitas e que proporcionem aprendizagens lúdicas e criativas. Em suma, trata-se de proposições de sequências didáticas que contribuam com a prática e com a reflexão docente.

Palavras-chave: Educação tecnológica. Ensino de arte. Prática docente. Sequência didática. Tecnologias na educação.

ABSTRACT

Activities with little organization among them, disjointed from each other interfere in the quality of the content to be mediated and in the students' learning. This work aims to demonstrate that the didactic sequences can structure the pedagogical work and allow the teacher to relate content, in a systematic and dynamic way, exploring diverse themes and providing students with contextualized learning. The use of didactic sequences infers an idea of procedural teaching, step by step; in a structured way that takes into account the needs and particularities of the audience for which it is intended. This work presents didactic sequences developed during the Specialization Course in Digital Technologies and Education 3.0, aimed for teachers from different areas of knowledge, especially the discipline of Art. For such sequences it was established the use of technological tools that are easy to access and use, free of charge and that provide playful and creative learning. In short, these are proposals for didactic sequences that contribute to teaching practice and reflection.

Keywords: Technological education. Art teaching. Teaching practice. Following teaching. Technologies in education.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 MEMORIAL	11
3 SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS	15
3.1 Um pouco de História da Arte	15
3.1.1 Contexto de utilização	15
3.1.2 Objetivos	15
3.1.3 Conteúdo	16
3.1.4 Ano	16
3.1.5 Tempo estimado	17
3.1.6 Previsão de materiais e recursos	17
3.1.7 Desenvolvimento	17
3.1.7.1 Aula 1	17
3.1.7.2 Aula 2	18
3.1.7.3 Aula 3	18
3.1.7.4 Aulas 4 e 5	19
3.1.7.5 Aulas 6 e 7	19
3.1.8 Avaliação	20
3.2 Releitura: O “eu” na obra de outro alguém	20
3.2.1 Contexto de utilização	20
3.2.2 Objetivos	21
3.2.3 Conteúdo	22
3.2.4 Ano	22
3.2.5 Tempo estimado	22
3.2.6 Previsão de materiais e recursos	22
3.2.7 Desenvolvimento	23
3.2.7.1 Aula 1	23
3.2.7.2 Aula 2	23
3.2.7.3 Aula 3	24
3.2.7.4 Aula 4	24
3.2.7.5 Aula 5	25
3.2.7.6 Aula 6	25
3.2.7.7 Aula 7	25

3.2.8 Avaliação	26
3.3 <i>Storytelling: A arte através de mim</i>	27
3.3.1 Contexto de utilização.....	27
3.3.2 Objetivos	27
3.3.3 Conteúdo	28
3.3.4 Ano.....	28
3.3.5 Tempo estimado	29
3.3.6 Previsão de materiais e recursos.....	29
3.3.7 Desenvolvimento	29
3.3.7.1 Aula 1	29
3.3.7.2 Aula 2	30
3.3.7.3 Aula 3	30
3.3.7.4 Aula 4	31
3.3.7.5 Aula 5	32
3.3.7.6 Aula 6	32
3.3.8 Avaliação	33
3.4 <i>Stop Motion: Animação Cotidiana</i>	33
3.4.1 Contexto de utilização.....	33
3.4.2 Objetivos	34
3.4.3 Conteúdo	35
3.4.4 Ano.....	35
3.4.5 Tempo estimado	35
3.4.6 Previsão de materiais e recursos.....	35
3.4.7 Desenvolvimento	36
3.4.7.1 Aula 1	36
3.4.7.2 Aula 2	37
3.4.7.3 Aula 3	38
3.4.7.4 Aula 4	38
3.4.7.5 Aula 5	39
3.4.8 Avaliação	39
3.5 Conhecendo uma HQ (História em Quadrinhos)	40
3.5.1 Contexto de utilização.....	40
3.5.2 Objetivos	41
3.5.3 Conteúdo	41

3.5.4 Ano.....	41
3.5.5 Tempo estimado	41
3.5.6 Previsão de materiais e recursos	41
3.5.7 Desenvolvimento	42
3.5.7.1 Aula 1	42
3.5.7.2 Aula 2	42
3.5.7.3 Aula 3	43
3.5.7.4 Aulas 4 e 5.....	43
3.5.7.5 Aula 6	44
3.5.8 Avaliação	44
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	45
REFERÊNCIAS.....	47

1 INTRODUÇÃO

As atividades humanas estão em constantes transformações. O avanço das tecnologias interfere na maneira em que trabalhamos, estudamos, no nosso modo de viver e nas nossas ações do dia a dia. As necessidades e as oportunidades da sociedade contemporânea estão, cada vez mais, relacionadas às tecnologias. Diante disso, precisamos pensar em meios de desenvolver nas escolas as habilidades que serão exigidas dos estudantes para lidar com as mudanças que vão surgindo na sociedade.

A conexão entre educação e tecnologia permite um novo olhar sobre as metodologias e sobre as relações de ensino e de aprendizagem, uma vez que o processo se torna mais dinâmico e reduzir o pensamento em aulas não é o suficiente: é preciso pensar e desfiar projetos e sequências didáticas mais integradas, como descreve Moran:

Ensinar com as novas mídias será uma revolução se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais da educação escolar, que mantem distantes professores e estudantes. Caso contrário, só conseguiremos dar-lhes um verniz de modernidade, sem mexer no essencial. A Internet e as tecnologias digitais móveis trazem desafios fascinantes, ampliando as possibilidades e os problemas, num mundo cada vez mais complexo e interconectado, que sinaliza mudanças muito profundas na forma de ensinar e aprender, formal e informalmente, ao longo de uma vida cada vez mais longa (MORAN, 2013, p. 71).

Para atender a essa demanda é necessário que os professores dominem as habilidades exigidas dos alunos. Pensar criticamente, resolver problemas, tomar decisões, comunicar-se e trabalhar de maneira colaborativa são algumas das premissas para obtenção de resultados satisfatórios.

O Curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0 foi uma oportunidade de novas reflexões e perspectivas em relação a minha prática docente. Inicialmente, houve insegurança da minha parte por conhecer pouco o potencial do conteúdo que seria visto, mas os espaços para debates e compreensão do que era proposto estiveram sempre abertos e foram essenciais para que eu assimilasse a importância do que estava sendo mediado. Pensar em novas possibilidades, para minha prática pedagógica, me motiva a aprender mais sobre as tecnologias e sobre como utilizá-las em salas de aulas.

Em vista disso, por meio desse trabalho de conclusão de curso é possível apresentar cinco sequências didáticas direcionadas ao ensino fundamental, que foram amparadas por objetos e ferramentas digitais mediadas ao longo desta formação.

Na elaboração das sequências didáticas considerei o que Oliveira (2013, p.39) expõe ao dizer que uma sequência didática é um procedimento sistematizado e simples, realizado em benefício de uma aprendizagem efetiva e significativa para a vida do estudante.

A arte educação está presente em todas as sequências didáticas aqui apresentadas. Busquei instigar a autonomia dos alunos, com base na Abordagem Triangular¹ proposta por Ana Mae Barbosa, enfatizando que o processo de estudar e fazer arte deve ser pensado a fim de desenvolver a cognição do estudante.

A primeira sequência didática aborda as linguagens artísticas e tem foco na pintura, como uma destas linguagens. Esta sequência é uma oportunidade para que o aluno possa contextualizar as obras de arte (pintura) em seus contextos históricos e artísticos e as apresentar em ordem cronológica, numa linha do tempo com o uso do *Time Toast* como ferramenta. Em tempo, essa proposta contribui para que o aluno desenvolva o conhecer e o apreciar de produções artísticas, que são práticas que integram o perceber, o pensar, o aprender, o imaginar, o sentir, o expressar e o comunicar pessoal, onde ele possa interagir e se relacionar com o ambiente.

Na segunda sequência didática a releitura de obra de arte é explanada: como uma obra de arte pode ser “transformada” por diferentes visões e interpretações e como experiências estéticas fazem parte das reflexões e do conteúdo abordado. A ideia dessa atividade é, também, que o aluno estabeleça relações mais profundas com a produção, por meio da intervenção e releitura de uma arte escolhida por ele.

Já a terceira sequência didática está relacionada à comunicação e ao modo como ela é feita. Como a nossa forma de se comunicar vai sendo ampliada ao passar do tempo e vai se desenvolvendo e é importante acompanhar e propor aos alunos formas diversificadas e criativas de expressões. Assim sendo, a proposta é falar sobre obras de arte de épocas diferentes por meio de *Storytelling*. Ao conhecer e explorar as habilidades comuns a essa atividade, é possível alcançar uma

¹ A Proposta Triangular da Prof.^a Ana Mae Barbosa possui os seguintes pilares: a contextualização, a apreciação e a produção.

aprendizagem criativa e interessante onde o aluno possa produzir um enredo envolvente e atrativo.

A elaboração de um *Stop Motion* é o ponto alto da quarta sequência didática, que tem como viés conhecer novos materiais e recursos e ressignificar o uso de materiais já conhecidos pelos alunos, para o desenvolvimento do conhecer e do apreciar de produções por meio de um vídeo: transpor uma visão corriqueira de determinados objetos ou ações do cotidiano é possível por meio dessa forma de se contar uma história – ainda que curta.

Para finalizar a lista de sequências didáticas, a quinta delas traz a história em quadrinhos como ferramenta para que os alunos possam construir personagens e estabelecer a comunicação entre eles. Esta é uma oportunidade de abordar um tema específico e/ou de refletir sobre as diferenças que existem entre as pessoas (das físicas às comportamentais), além de propiciar momentos de desenvolvimento da autonomia dos alunos. O uso de um objeto de aprendizagem (neste caso, o software *HagáQuê*) agrega à essa experiência e complementa a atividade de maneira criativa e divertida.

As referidas sequências didáticas também se destinam a explorar o apreciar, o fazer e o refletir por meio da arte e da alegria da descoberta e da redescoberta do que é proposto, e demonstram o quão interessante pode ser estudar uma disciplina tão ampla e rica de maneira organizada e sequencial.

2 MEMORIAL

Falar ou escrever sobre si nem sempre é uma tarefa fácil, mas neste momento se faz necessária para que possam conhecer-me um pouco. Tentarei trazer à memória o processo em que estou me construindo desde meu nascimento, que aconteceu em 1983, aqui em Belo Horizonte, cidade onde sempre vivi.

Segunda e última filha de meus pais, eu sou dois anos mais nova do que meu irmão. Crescemos juntos, brincamos muito e brigamos pouco na nossa infância: temos a idade bem próxima uma à outra, o que contribuiu para que nos desenvolvêssemos juntos, em tudo que era possível. Eu morava, durante a infância e adolescência, na mesma casa onde minha mãe ainda reside, uma casa com quintal, localizada em uma rua plana e sem saída, onde podíamos brincar e desfrutar de momentos maravilhosos: rouba bandeira, pular elástico, derrubar lata, jogo de finca, esconde esconde, jogo de futebol de botões, super trunfo, amarelinha, vôlei eram algumas das nossas atividades, praticamente, diárias.

Da minha infância guardo muitas lembranças, sendo a maioria positiva. Sei o nome de todos os professores que tive e guardo a fisionomia destes, assim como tenho memória do tanto que chorei nos meus primeiros dias na escola, de quando ganhei meus primeiros livros, juntos: A bonequinha preta e O bonequinho doce.

Comecei a frequentar a escola aos quatro anos de idade, no período da tarde, para que minha mãe pudesse trabalhar. Cursei todo o ensino fundamental e médio em escola pública; da primeira a quarta série numa escola estadual, e da quinta a oitava série numa escola municipal. O ensino médio também foi feito por mim em escola pública, da rede estadual. Sempre fui uma aluna estudiosa, sem problemas significantes de aprendizagem. Geralmente, eu era a “ajudante” dos professores: eu tinha facilidade em terminar as atividades com rapidez e ajudava as professoras com atividades como grampear folhas, organizar blocos de atividades, apagar o quadro, “levar estêncil para rodar”, etc. Gostava de todas as disciplinas, tendo como preferidas Língua Portuguesa e Matemática. Já no ensino médio, cursado em escola da Rede Estadual, eu comecei a ter dificuldades e a desinteressar pela Matemática. Foi no primeiro ano do ensino médio que comecei a não gostar de uma disciplina, que tirei minha primeira nota abaixo da média e que tive que fazer recuperação. Meus pais estranharam enquanto eu me debruçava sobre um calhamaço de papéis que compunham a atividade de recuperação da nota média.

Quando eu estava no terceiro ano do ensino médio, quis fazer estágio e comecei a estagiar na administração de um shopping center, com carga horária diária de 4 horas. Embora eu ficasse um pouco cansada, a experiência foi excelente. Naquela empresa, aprendi muito e fui contratada. Eu trabalhava com a confecção de relatórios numéricos e descritivos, no auxílio ao coordenador de equipe de estagiários. Lá trabalhei até meus vinte e um anos, idade em que me casei. Saí desta empresa e fui trabalhar no departamento financeiro de uma empresa de previdência privada. Neste tempo de indecisão, prestei vestibular para Letras, mas não fui aprovada. Sempre confusa e insegura em fazer graduação de administração ou ciências contábeis: ambas seriam importantes para a função que eu exercia, mas eu não sentia muito interesse em estudá-las.

Desde a infância eu gostava das aulas de artes, me interessava pelo que é relacionado às artes, gostava de visitar exposições. A área de arte e cultura sempre teve um lugar cativo em meu coração e após pensar um pouco, decidi fazer Artes Visuais: fiz vestibular e ingressei na UEMG (Universidade do Estado de Minas Gerais). Eu trabalhava em uma área totalmente diferente da área que havia decidido estudar e precisava tentar direcionar minha vida no sentido de conciliar tais práticas, contudo fui demitida e comecei a trabalhar, como *freelancer*, no departamento de demografia do CEDEPLAR-UFMG atuando como aplicadora e codificadora de questionários de uma pesquisa encomendada pelo Governo do nosso Estado. Em 2008, fui nomeada para um cargo de Assistente Administrativo na Prefeitura de Belo Horizonte, e em busca de estabilidade resolvi tomar posse e fui trabalhar no departamento financeiro da SMAGEA – Secretaria Municipal Adjunta de Gestão Administrativa. Nessa atividade permaneci por quase um ano e durante todo esse tempo eu me preocupava com uma prática tão diferente da minha prática acadêmica.

Filha de pedagoga, neta e bisneta de professores rurais, eu nunca me imaginei na docência. A princípio, com a escolha por artes visuais, eu pretendia trabalhar em espaços museais e enquanto eu trabalhava com pagamentos de fornecedores e prestadores de serviços da PBH, eu precisava me organizar para fazer o estágio obrigatório da graduação. Decidi que não queria fazer estágio em sala de aula e me inscrevi para um processo seletivo de estágio em Inhotim. Fui selecionada e exonerei do meu cargo público. Em Inhotim, permaneci por um ano, com mediação de arte educação a grupo de alunos em visita ao Museu. Embora,

ali, tivesse ficado mais claro meu objetivo de, realmente, abraçar a arte educação como profissão e prática de trabalho, recebi uma proposta muito interessante para retornar a uma das empresas em que eu já havia trabalhado, mas para assumir a supervisão de um departamento e, por questões exclusivamente financeiras, aceitei. Trabalhei por dois anos nesta empresa e me desliguei desta para assumir o cargo público de professora municipal em Contagem. Financeiramente falando era uma loucura, mas resolvi arriscar.

Lembro-me do meu primeiro dia de aula, como professora, do quanto eu me sentia perdida em meio a todo barulho, a todo movimento de pessoas, de crianças. Eu atuava com os anos iniciais, do primeiro ao terceiro ano do Ensino Fundamental, na minha área. Era tudo muito novo e muito empolgante.

Com menos de um ano na docência e com mais de nove anos de casa, engravidei. Para outro concurso que eu havia prestado, fui nomeada e tomei posse. Desta vez, na Rede Municipal de Belo Horizonte. Fui e sigo lotada em uma escola inserida numa comunidade de alta vulnerabilidade social, em que a maioria dos meus alunos é oriunda de ocupações urbanas. Nesse período eu fazia uma pós-graduação em Ensino de Artes Visuais, pelo CAED-UFMG, mas não consegui conciliar as duas escolas, a pós e a gravidez.

Tive uma gravidez tranquila e um pós parto também tranquilo, apesar de ter tido depressão pós parto. Ao final da licença maternidade, precisei ficar licenciada por mais quarenta dias em virtude da depressão. Passaram-se as férias e o desafio era conciliar as duas escolas, a maternidade e tudo mais que a vida me propunha. Foi um ano difícil, mas rico em aprendizagens e superações. Pensei, por muitas vezes, em exonerar de um cargo e permanecer apenas em um, para ter mais tempo para minha família, em especial para meu filho. Acabei agindo assim, mas porque me separei conjugalmente e não consegui conciliar tais responsabilidades. Hoje vejo que muitas oportunidades foram perdidas, outras pouco exploradas, mas sigo consciente que fiz o que eu podia fazer, fiz aquilo que eu dei e dava conta de fazer.

Quando tomei conhecimento do edital da pós-graduação em Tecnologias Digitais e Educação 3.0, o li e quis me inscrever. Achei a proposta interessante e eu sabia que esse curso somaria muito à minha formação. No início, senti insegurança no sentido se eu teria domínio sobre as propostas, às novas tecnologias e mídias a serem usadas, mas durante todo o curso tivemos o suporte necessário. Fui percebendo, ao passar do curso, o quão rico estava sendo essa aprendizagem e,

mesmo com algumas dificuldades, me dediquei. Hoje, em especial neste período de teletrabalho (devido ao distanciamento social imposto pela pandemia de COVID-19²), já fiz uso da maioria das mídias, programas e ferramentas que foram apresentadas nesta especialização na elaboração e produção das minhas atividades aos alunos.

A vivência de fazer esta especialização despertou em mim, novamente, vontade por aperfeiçoar meus conhecimentos, por interagir com quem tem esse objetivo. Pretendo fazer outras especializações e, se possível, um mestrado profissional.

Tenho aprendido sobre mim, sobre minhas preferências, sobre alguns anseios e refletido sobre estes. Pretendo aperfeiçoar minha vida profissional e, principalmente, meu olhar para o outro, para a necessidade do outro. Espero compreender as diretrizes para a educação básica com mais clareza e coesão, buscando estratégias que me permitam mediar conhecimentos e experiências de maneira mais humanizada e mais dinâmica.

² A COVID-19 é uma doença infecciosa causada pelo novo coronavírus (SARS-CoV-2). O vírus que causa a COVID-19 é transmitido principalmente por meio de gotículas geradas quando uma pessoa infectada tosse, espirra ou exala. O método mais eficaz para evitar o contágio e a propagação da doença é o distanciamento social, o que interferiu em nossas práticas cotidianas.

3 SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS

3.1 Um pouco de História da Arte

3.1.1 Contexto de utilização

A educação em arte é um processo de articulação da experiência, de significação da relação do indivíduo com o meio em que este vive e consigo mesmo. Nesse processo de articulação e ordenação, o potencial criador dialoga com as experiências prévias acumuladas pelo sujeito, relacionando o antigo com o novo, sendo possível um novo olhar sobre a Arte, como propõe a Base Nacional Comum Curricular:

A Arte contribui para o desenvolvimento da autonomia criativa e expressiva dos estudantes, por meio da conexão entre racionalidade, sensibilidade, intuição e ludicidade. Ela é, também, propulsora da ampliação do conhecimento do sujeito relacionado a si, ao outro e ao mundo. É na aprendizagem, na pesquisa e no fazer artístico que as percepções e compreensões do mundo se ampliam no âmbito da sensibilidade e se interconectam, em uma perspectiva poética em relação à vida, que permite aos sujeitos estar abertos às percepções e experiências, mediante a capacidade de imaginar e ressignificar os cotidianos e rotinas. (BNCC, 2018, p.474)

Conhecendo a história da arte, o aluno poderá estabelecer relações mais profundas com a produção, relacionar-se com a arte de diversas épocas e estilos, conhecendo os diferentes elementos que entraram na sua composição, construindo um conhecimento teórico-prático sobre o assunto. O contextualizar da história da arte em suas diversas linguagens pode ser um processo que focaliza, em dado momento histórico o registro do sentimento estético e da visão do artista diante dos acontecimentos que o envolvem ou envolveram.

Ainda que a história da arte tenha vasto conteúdo e inúmeras possibilidades de desdobramentos, faz-se necessário abordar e permear a temática para que os alunos possam construir suas impressões, afinidades e preferências.

3.1.2 Objetivos

Após a realização da sequência didática, tem-se a expectativa que os alunos sejam capazes de:

- Gerar práticas reflexivas e críticas quanto ao fazer artístico;
- Conhecer e/ou reconhecer obras de arte, identificando em qual período foram criadas e em qual contexto histórico estão inseridas;
- Desenvolver o conhecer e o apreciar de produções artísticas, que são práticas que integram o perceber, o pensar, o aprender, o imaginar, o sentir, o expressar e o comunicar pessoal, onde ele possa interagir e se relacionar com o ambiente;
- Refletir e organizar diferentes épocas da história da arte, seguindo uma linha cronológica para tal organização.

3.1.3 Conteúdo

- As linguagens artísticas (Quais são as linguagens artísticas mais conhecidas? Quais são as sete artes modernas? Atualmente, as linguagens artísticas se limitam a sete artes?);
- A pintura como linguagem artística (O que é pintura? De quando são os primeiros registros de pinturas? Quais materiais, técnicas e suportes podem ser utilizados?);
- A pintura e seus contextos históricos (Qual obra de arte é? Qual sua autoria? Quando foi criada? Qual contexto histórico da época em que foi feita?);
- O *Time Toast* (O que é o programa? Como ele pode nos auxiliar na produção de uma linha do tempo?).

3.1.4 Ano

Oitavo ano do Ensino Fundamental. A aplicação dessa sequência didática aos alunos do oitavo ano contribui para que estes adquiram novas aprendizagens e retomem outras, agora com mais maturidade, conteúdos antes vistos, assimilem essa aprendizagem construindo uma base melhor para a mediação da arte pós-moderna e contemporânea.

3.1.5 Tempo estimado

7 (sete) aulas de 60 (sessenta) minutos/cada.

3.1.6 Previsão de materiais e recursos

Computadores com acesso a internet;

Impressora, em cores;

Projetor Multimídia;

Fita crepe;

Obras de arte (de diversos estilos, tipos e períodos) impressas em cores.

3.1.7 Desenvolvimento

3.1.7.1 Aula 1

Nesta aula a proposta da Sequência Didática deve ser apresentada aos alunos. O professor deve apresentar aos alunos diversas linguagens das artes, de maneira que os alunos possam conhecer e reconhecer manifestações artísticas de diversos tipos, estilos e contextos.

Sugiro que para tal apresentação seja utilizado apresentação em slides, para agregar valor à mediação do conteúdo, uma vez que a leitura de imagens é de grande importância para a aprendizagem do educando. Mencionar e contextualizar momentos e representações históricas também contribui para que os alunos assimilem um conteúdo mais rico em informações.

Ao final desta aula, o professor deve comunicar aos alunos que a Pintura será a linguagem utilizada nas próximas aulas, defendendo que tal linguagem faz parte da nossa sociedade desde a pré-história e que, no mundo contemporâneo, ainda se faz muito presente – mesmo contando com técnicas e suportes diferentes.

3.1.7.2 Aula 2

Nesta aula o professor deve explicar aos alunos “A Pintura”: o que é, quais são os primeiros registros de pinturas, quais materiais, técnicas e suportes eram e podem ser utilizados. Sugiro a utilização de apresentação em slides, porque exemplifica de maneira visual a mediação que será feita.

É importante, neste momento, que o professor mediador transmita informações inerentes e relevantes sobre os exemplos de pinturas apresentadas: a época em que foram criadas, o artista que a criou, o estilo a qual faz parte, a técnica que foi utilizada, o contexto histórico em que a obra está inserida. Assim, os alunos absorvem informações importantes que contribuem para o conhecimento e leitura de uma obra, além de perceberem como terão que apresentar as obras escolhidas por eles (próxima aula).

Para a próxima aula, o laboratório de informática da escola deverá ser utilizado.

3.1.7.3 Aula 3

Esta aula deve acontecer no laboratório de informática da escola (ou local onde haja computadores com acesso a internet disponível).

Os alunos devem ser orientados a pesquisar uma pintura: eles devem ter liberdade de escolha. Informações sobre a obra devem ser pesquisadas pelos alunos e organizadas num texto (nome da obra, autor, data, local, estilo, técnica utilizada). Os alunos devem, com base na data da obra de arte, fazer uma breve pesquisa sobre o que estava acontecendo na época e localização onde a obra foi feita. Dessa maneira, os alunos vão contextualizando a arte ao contexto histórico da referida época.

As obras (pinturas) devem ser impressas em formato A4, em cores, ou salvas para posterior impressão por parte do professor, junto a escola.

Os alunos devem ser avisados que, na próxima aula, irão apresentar as pinturas escolhidas aos demais colegas. Para tanto, eles devem se preparar para este momento estudando em casa o texto organizado e, sendo possível, fazendo outras pesquisas à livros e internet (as pesquisas complementares podem ser feitas em horário extra classe, na biblioteca da escola, por exemplo).

3.1.7.4 Aulas 4 e 5

Nestas aulas, os alunos devem apresentar as obras (pinturas) escolhidas por eles. Além de mostrar a imagem impressa, devem fazer a apresentação oral à turma. Não é necessário que façam longas apresentações ou parte escrita a ser entregue ao professor.

Com auxílio do professor, o aluno deve expor a imagem impressa num mural ou parede da sala de aula. Sugiro o uso de fita crepe, vez que será provisória tal exposição. O professor deve, também, afixar a data da obra sobre a mesma (escrito num pedaço de papel, de maneira simples) para que os demais alunos afixem as suas imagens impressas na ordem cronológica em que as pinturas foram feitas.

No final destas aulas, as imagens impressas (pinturas escolhidas pelos alunos) devem estar organizadas visualmente, formando uma espécie de linha do tempo. Tal organização deve ser registrada, de maneira escrita e visual (o professor pode fotografar o mural ou parede).

O professor deve, também ao final desta aula, conversar com os alunos sobre a próxima etapa desta sequência didática, onde os alunos utilizarão o programa *Time Toast* para produzirem uma linha do tempo que represente a organização cronológica das obras (pinturas) escolhidas e apresentadas pelos mesmos.

As duas próximas aulas devem acontecer no laboratório de informática da escola.

3.1.7.5 Aulas 6 e 7

Nestas aulas os alunos devem ser apresentados ao *Time Toast*. Parte da primeira aula deve ser destinada para que os alunos abram e conheçam o programa, tentem o utilizar de forma intuitiva para irem conhecendo o programa. Após este momento, os alunos devem ser instruídos pelo professor quanto ao uso do programa.

A linha do tempo organizada em sala de aula deve ser reproduzida, contando com este recurso tecnológico. Os alunos devem ter autonomia para criarem conforme seus gostos pessoais, no sentido visual da produção desta linha.

Se o professor julgar interessante, os alunos podem ser organizados em duplas ou trios. A ideia é que, ao final destas aulas, o conteúdo produzido pelos alunos seja impresso e exposto para apreciação dos mesmos.

3.1.8 Avaliação

A avaliação se dará, ao observar os alunos (individual e coletivamente) durante todo o desenvolvimento desta sequência didática sobre se:

- O aluno demonstrou ter compreendido a proposta e o desenvolvimento desta sequência didática;
- O aluno se expressou de forma reflexiva e crítica;
- O aluno conheceu e reconheceu obras de arte, assimilando e apreendendo o contexto histórico em que estão inseridas;
- O aluno se expressou de forma reflexiva e crítica;
- O aluno interagiu de forma ativa nas produções coletivas.

3.2 Releitura: O “eu” na obra de outro alguém

3.2.1 Contexto de utilização

A educação em arte é um processo de articulação da experiência, de significação da relação do indivíduo com o meio em que este vive e consigo mesmo. Nesse processo de articulação e ordenação, o potencial criador dialoga com as experiências prévias acumuladas pelo sujeito, relacionando o antigo com o novo, através de uma transformação que respeita a especificidade do sujeito e o objeto a ser conhecido.

Conhecer a história de uma obra de arte em específico, de seu autor e do contexto em que ela está inserida permite que o aluno estabeleça relações mais profundas com a produção, possibilitando intervir e reinventar a sua obra. É possível ao aluno relacionar-se com a arte de diversas épocas e estilos, de diferentes maneiras e formas, ampliando seu conhecimento e sua experiência estética frente a este “universo”. As reflexões sobre determinada obra de arte, bem como sobre a realidade em que o aluno vive propicia que este faça analogias de diferentes

épocas, situações e contextos, além de permitir que o aluno use de sua imaginação e criatividade para romper com o, até então, estabelecido.

Cada artista possui características próprias, que constituem sua identidade. Seu trabalho é impregnado de sentido, de sua visão de mundo e de suas percepções. E são esses atributos que definem o estilo e a individualidade do artista e de sua obra. O espectador, por meio da experiência estética, tem suas impressões e faz a sua leitura. Essa interação permite que o espectador elabore uma nova leitura (ou novas leituras) de determinada obra: a releitura concede que a obra seja compreendida e tenha, agregada a si, uma perspectiva e um resultado estético diferente da apresentada e proposta pelo artista. A releitura é uma possibilidade educativa e aos alunos é permitido ler, interpretar e usar a criatividade para novas construções, resguardando a autoria de obras, permitindo o uso de técnicas diversificadas e diferentes da obra inspiradora.

3.2.2 Objetivos

Após a realização da sequência didática, tem-se a expectativa que os alunos sejam capazes de:

- Reconhecer algumas obras de arte e seus respectivos autores, construindo e/ou ampliando o conhecimento sobre a arte e seus desdobramentos;
- Conhecer novos materiais e usá-los como recursos para criarem suas releituras, permitindo que o conhecimento prático agregue ao teórico e ao antes adquirido;
- Fazer uso de materiais já conhecidos, na teoria e prática, para imaginar e criar suas releituras;
- Usar uma rede social (no caso, o *Instagram*) como recurso para troca de experiências entre os colegas de turmas e outros usuários da rede, bem como para expor seu trabalho e sua ideia.

3.2.3 Conteúdo

- Obras de arte de diferentes artistas (O aluno irá escolher, de forma aleatória, considerando seu gosto pessoal e sua afinidade e/ou interesse a obra de um artista para estudá-la);
- Releitura (O que é Leitura? O que é Releitura? Qual a diferença entre estas e qual a diferença entre Releitura e Plágio?);
- Releitura de obra de arte (Como uma obra de arte pode ser “transformada” por diferentes visões, interpretações e experiências estéticas? Como eu posso criar minha releitura? A partir de quais técnicas e materiais posso fazer minha releitura?);
- O uso do *Instagram* (Por que usar o *Instagram*? Quais as instruções básicas para sua utilização de forma autônoma e responsável? Como o *Instagram* pode ser um recurso para divulgação e exposição de trabalhos educativos?).

3.2.4 Ano

Nono ano do Ensino Fundamental: propor essa atividade para este ano é indicado devido ao conhecimento prévio que eles têm sobre arte, sobre artistas, sobre estilos artísticos, sobre materiais e sobre técnicas a serem utilizadas.

3.2.5 Tempo estimado

7 (sete) aulas de 60 (sessenta) minutos/cada.

3.2.6 Previsão de materiais e recursos

Computadores ou celulares com acesso a internet, dos próprios alunos (na impossibilidade destes recursos, sugiro que as imagens de obras de arte sejam impressas - em cores e em boa qualidade de impressão, com informações sobre as mesmas). Livros didáticos e específicos de arte, também, podem ser utilizados e disponibilizados para apreciação dos alunos e uma câmera fotográfica ou um aparelho de celular - da escola ou do professor, seja usado para o registro fotográfico das releituras produzidas pelos alunos;

Materiais diversos – a depender a escolha e solicitação dos próprios alunos (folhas de papel de diferentes tipos, tesoura, cola, lápis para desenho, lápis de cor, giz de cera, giz pastel, tinta, pincéis, fitas e linhas, sucatas, massas de modelar e/ou argila, palitos de madeira, tecidos, etc.).

3.2.7 Desenvolvimento

3.2.7.1 Aula 1

Explicar o conceito e aplicabilidade do termo “Releitura”, a releitura em arte e os cuidados devidos a essa atividade. Neste momento, é válido falar sobre autoria e plágio. É importante que os alunos entendam e aprendam a diferenciar releitura de apropriação de uma obra. Para tal, sugiro que exemplos de releituras diversas sejam apresentadas aos alunos, à exemplo por uma apresentação através de slides.

O conhecimento prévio dos alunos será considerado, até para que haja interação durante a conversa, mas o tema precisa ser lembrado e explorado.

Nesta aula, o projeto deve ser explicado para que os alunos possam o conhecer e possam ir se organizando para as próximas aulas. Ao fim desta aula os alunos precisam ter conhecimento que terão que fazer, individualmente, uma releitura de uma obra de arte.

Para a próxima aula, o laboratório de informática deverá ser utilizado.

3.2.7.2 Aula 2

Nesta aula os alunos deverão ser encaminhados para o laboratório de informática. É interessante que eles levem material para anotações. Os alunos devem pesquisar obras de artes: de diferentes épocas, estilos e suportes. É importante que os alunos tenham autonomia nessa pesquisa, não tendo a necessidade de buscar por variados estilos: o interesse pessoal, a afinidade deles deve ser considerada e respeitada.

Vale lembra-los que ainda que as pesquisas à internet sejam feitas em dupla ou pequenos grupos (a depender dos equipamentos disponíveis no laboratório de informática da escola), a escolha de uma obra e a produção da releitura desta obra será individual.

Os alunos precisam usar parte do tempo desta aula (cerca de metade da aula) para pesquisarem e escolherem em quais obras irão se inspirar. Cada aluno deve utilizar o restante do tempo para pesquisar sobre a obra escolhida, sobre o autor e contexto da obra e já comece a pensar sobre como irá fazer sua releitura.

Para a próxima aula, o laboratório de informática deve ser utilizado novamente. Instrua os alunos que, durante a próxima aula, eles deverão fazer registro escrito da obra escolhida. Os alunos precisam ser alertados que, também, na próxima aula deverão ter em mente como pretendem fazer as releituras e a materialidade a ser utilizada (eles terão desta aula à próxima para refletirem e “amadurecerem” essa questão).

3.2.7.3 Aula 3

Em continuidade a aula anterior, os alunos devem concluir suas pesquisas sobre a arte escolhida (obra, técnica, autor, contexto, estilo). Os alunos devem registrar um pequeno texto que explique, de forma sucinta, a obra escolhida.

Individualmente ou em pequenos grupos, os alunos devem usar parte desta aula para listarem os materiais que pretendem utilizar e, junto ao professor, verem a possibilidade do uso destes. Os alunos devem, também, apresentar ao professor quais técnicas querem utilizar para que os espaços (sala e laboratório de informática, por exemplo) e equipamentos possam ser pensados e reservados, caso seja necessário.

Obs.: Considerando as normas de organização da escola, a materialidade deve ser solicitada para que estas estejam disponíveis, para as próximas aulas, bem como os espaços físicos para produção das releituras (pensados e reservados – se houver necessidade de reserva).

3.2.7.4 Aula 4

Esta aula deve acontecer no laboratório de informática, com a professora apresentando, de maneira prática, os motivos da escolha por essa Rede Social.

Aos alunos que não tem conta nessa rede social ou mesmo não possuem e-mail, estes devem ser criados. Para isso, além do auxílio do professor, os próprios alunos podem se ajudar.

É interessante que esta atividade seja feita na primeira metade desta aula, para que na segunda metade da aula os alunos possam explorar a rede social, conhecer e reconhecer alternativas e possibilidade no seu uso, tais como a busca por tags, a busca por postagens recentes, a visualização de vídeos temporários, etc.

3.2.7.5 Aula 5

Nesta aula os alunos deverão produzir suas próprias releituras. Conforme as escolhas das técnicas a serem utilizadas por eles, o professor deve direcioná-los a um ou mais ambientes para que a produção das releituras possa começar. Durante toda a aula, o professor irá auxiliar os alunos nas técnicas, na materialidade e no que se fizer necessário. Pode ser que alguns alunos consigam concluir suas atividades e outros não, a depender da obra, da técnica, da materialidade e da habilidade de cada um. Aos que não conseguirem chegar à conclusão desta atividade, nesta aula, deverá ser orientado para que concluam na próxima aula.

Obs.: O professor deve avaliar se será necessária mais uma aula para esta produção e conclusão.

3.2.7.6 Aula 6

Em continuidade a aula anterior, os alunos devem concluir suas produções. Além disso, devem fazer o registro fotográfico de suas releituras.

Cada aluno deverá fotografar, com câmera fotográfica ou aparelho celular, a obra feita por ele. A escolha por melhor ângulo e iluminação deve ser do aluno. Tais imagens devem ser salvas para serem utilizadas, junto ao registro escrito, na próxima aula.

Para a próxima aula, o laboratório de informática deve ser utilizado novamente.

3.2.7.7 Aula 7

No laboratório de informática, cada aluno deve postar em seu perfil da rede social a foto da sua releitura. Na legenda dessa postagem, o aluno deverá descrever

a qual obra de arte sua releitura faz menção, além de algumas informações sobre ela – por isso a necessidade do pequeno texto sobre a obra.

Neste momento os alunos podem usar *hashtag* criadas e escolhidas por eles, podem postar nos vídeos temporários, além do próprio feed, utilizando filtros diferentes. É importante que eles explorem as possibilidades, mantendo a foto original no *feed* de seu perfil. Esta aula é uma oportunidade para que os alunos interajam entre si e com outras pessoas, como seus seguidores da rede social, e possam ver essa culminância como uma possibilidade virtual de exposição de seus trabalhos.

Obs.: Se o professor mediador desta atividade sentir a necessidade de mais uma aula (vide aula 5), esta Sequência Didática deverá ser reorganizada por ele. Se houver necessidade do uso do laboratório de informática, este deve ser agendado para esta aula acrescida às demais.

Nas duas últimas aulas, o professor mediador pode sondar se há interesse dos alunos em criar uma conta no *Instagram* para esta atividade ou para a turma e se há interesse na divulgação do trabalho final deste projeto para os demais alunos da escola e comunidade escolar. Se houver interesse, uma aula pode ser acrescida a esta Sequência Didática, com agendamento e uso do laboratório de informática da escola, para que possam criar a conta, fazer as postagens e a divulgação do projeto.

3.2.8 Avaliação

A avaliação se dará, ao observar os alunos (individual e coletivamente) durante todo o desenvolvimento desta sequência didática quanto à:

- Os alunos reconheceram algumas obras e artistas, ainda que não identificassem títulos das obras;
- Os alunos apreenderam a diferença releitura X cópia e produziram suas próprias releituras;
- Os alunos utilizaram e ressignificaram materiais já conhecidos nas releituras;
- Os alunos exploraram a rede social (no caso, o *Instagram*) para postagem do conteúdo produzido e para interação.

3.3 *Storytelling*: A Arte através de mim

3.3.1 Contexto de utilização

A educação em arte é um processo de articulação da experiência, de significação da relação do indivíduo com o meio em que este vive e consigo mesmo. Nesse processo de articulação e ordenação, o potencial criador dialoga com as experiências prévias acumuladas pelo sujeito, relacionando o antigo com o novo, através de uma transformação que respeita a especificidade do sujeito e o objeto a ser conhecido.

Conhecendo a história da arte, o aluno poderá estabelecer relações mais profundas com a produção, possibilitando intervir e reinventar a sua obra. O aluno poderá relacionar-se com a arte de diversas épocas e estilos, conhecendo os diferentes elementos que entraram na sua composição. Conhecer e compreender a arte são possibilitar que o educando contextualize, também, a realidade cultural de dada sociedade. A Pintura Rupestre, a exemplo, que como meio de comunicação utilizado pelos homens pré-históricos, deixou evidências do modo de viver e da organização de determinado povo, em determinada época. Essa linguagem, ainda que não escrita ou falada, registrou parte da história da humanidade, foi e tem sido objeto de estudo e evidencia a importância da comunicação.

Há muito tempo não estamos limitados à comunicação visual. Nosso processo civilizatório ampliou nosso saber e nossos meios para tal, mas a observação e leitura visual ainda são muito presentes, são intrínsecas ao ser humano e podem ser exploradas junto a outras habilidades desenvolvidas, e mesmo a outros meios midiáticos existentes.

A leitura e a comunicação sejam visuais, escritas ou em quaisquer outras vertentes, fazem parte do que somos, do que construímos como sociedade e devem ser abordadas e desenvolvidas no ambiente escolar por meio de atividades e interações que permitam e promovam essa ampliação do conhecimento.

3.3.2 Objetivos

Após a realização da sequência didática, tem-se a expectativa que os alunos sejam capazes de:

- Refletir criticamente quanto ao fazer artístico;
- Retomar conhecimentos prévios, estudados nos anos anteriores;
- Perceber positivamente a arte como meio de conhecimento histórico e cultural;
- Fazer desta aprendizagem uma oportunidade para desenvolver o conhecer e o apreciar produções artísticas;
- Conhecer o software Canva;
- Ampliar a prática de trabalhos/projetos interdisciplinares, acentuando e valorizando a importância da aprendizagem de Arte junto a outras disciplinas.

3.3.3 Conteúdo

- Leitura de imagens de obras artísticas (Como é possível expressar por meio de imagens sobre dados temas, vivências ou fatos históricos?);
- Conhecendo algumas obras de arte (Qual o contexto histórico? Qual é o autor? Qual mensagem ou ideia o artista quis transmitir: é possível identificar?);
- A Narrativa (O que é narração? Por que narrar? Como narrar por meio de um *Storytelling*?);
- Canva (O que é o software? Como pode ser utilizado? Quais as ferramentas disponíveis para uso gratuito?).

3.3.4 Ano

Nono ano do Ensino Fundamental: Propor essa atividade para este ano é uma oportunidade para que os alunos retomem conteúdos trabalhados ao longo das etapas anteriores, como gêneros textuais, estilos e manifestações artísticas (da arte rupestre a contemporânea). Considera-se apropriado, também, porque estão em fase de transição (do ensino fundamental para o ensino médio) e, provavelmente, se submeterão a processos seletivos em escolas, cursos e trabalhos: geralmente, redações fazem parte deste processo, bem como o comunicar e o uso da criatividade – que podem ser estimulados através desta atividade.

3.3.5 Tempo estimado

6 (seis) aulas de 60 (sessenta) minutos/cada.

3.3.6 Previsão de materiais e recursos

Computadores, com acesso a internet;

Celulares (dos próprios alunos);

Folha A4 (se tiver de rascunho, melhor) – em média, uma/aluno;

Lápis HB e/ou caneta esferográfica, para registro;

Dicionário da Língua Portuguesa;

Imagens, em boa qualidade de impressão, de obras de arte: do período rupestre ao contemporâneo – em média, quatro/aluno (as imagens devem estar identificadas, no verso, com nome da obra, ano de produção e técnica utilizada);

Storytelling (modelos impressos) – em média, uma para cada quatro ou cinco alunos da turma;

Impressora, em condições para impressões em cores.

3.3.7 Desenvolvimento

3.3.7.1 Aula 1

Nesta aula, a proposta da Sequência Didática deve ser apresentada aos alunos, bem como o prazo estimado para execução e a materialidade a ser utilizada.

É importante que o professor fale sobre como o ser humano, desde os primórdios, se comunica e aborde um pouco do progresso e desenvolvimento da comunicação (escrita ou não).

O professor mediador deve ler/estudar/relembrar sobre as imagens impressas (obras artísticas).

As imagens impressas, das obras artísticas, devem ser distribuídas – de forma aleatória, para que os alunos possam as observar, explorar o material, fazer a leitura visual e estejam a vontade para debater, fazer comentários, perguntas, etc.

Neste momento, o professor pode falar um pouco sobre algumas destas imagens (contexto histórico, características relevantes, artista autor, técnica utilizada, curiosidades).

A próxima aula deve contar com computadores com acesso a internet, portanto o laboratório de informática deve ser reservado.

3.3.7.2 Aula 2

Inicialmente, um sorteio das imagens das obras artísticas deverá ser feito para que cada aluno tenha algumas imagens em mãos e, assim, possa dar continuidade ao trabalho. A quantidade de imagens que cada aluno terá depende da quantidade total de imagens impressas: a sugestão é de quatro imagens/aluno. Daqui em diante, os alunos não mais “trocarão” de imagens impressas.

Acessando a internet nos equipamentos do laboratório de informática da escola ou pelo próprio celular, cada aluno deve pesquisar sobre cada uma das obras artísticas representadas na imagem impressa que lhe foi sorteada. É importante, também, que o aluno pesquise sobre a biografia dos respectivos autores.

Para os alunos que demonstrem dificuldade no uso da internet como ferramenta de pesquisa, é imprescindível auxílio por parte do professor, dos monitores de informática – se houver, e dos próprios colegas de turma.

Como atividade extraclasse, os alunos devem aprofundar suas pesquisas em casa – se possível for.

3.3.7.3 Aula 3

O ideal é que, esta aula seja mediada pelos professores de Arte e de Língua Portuguesa, para que ambos possam abordar um pouco sobre a comunicação (como ela pode ser feita por meio de imagens, de escrita, etc.).

A ideia, inicial, desta aula é que os alunos sejam lembrados que a comunicação humana é feita por histórias desde sempre e que uma boa história desperta o interesse e a identificação do leitor fazendo com que este, muitas vezes, se imagine no papel do personagem principal. O *Storytelling* será apresentado aos alunos, bem como ele é: um conteúdo produzido que aborda uma perspectiva única sobre determinado assunto ou tema. O *Storytelling* deverá ser apresentado,

também, como uma história interessante, capaz de fazer com que o leitor percorra cada passo na pele do protagonista, tendo suas emoções despertadas. Alguns modelos de *Storytelling* devem ser apresentados aos alunos e, preferencialmente, lidos por eles para que haja assimilação da parte teórica.

3.3.7.4 Aula 4

Os alunos devem ser organizados em duplas. Cada integrante da dupla apresentar ao seu par suas imagens impressas (obras artísticas) e falar sobre elas.

Diante do conhecimento adquirido até aqui, as duplas devem produzir um *Storytelling* (uma produção por dupla), explorando as imagens impressas (obras artísticas) dos dois alunos. A história deve ser registrada em papel, de forma manuscrita.

Os alunos devem ser lembrados de usar estrutura básica narrativa e abordar um pouco da história das imagens impressas (obras artísticas) sem se esquecerem das características marcantes do *Storytelling*.

Os alunos deverão ter autonomia para definir como tais imagens serão utilizadas, podendo considerar, também, o autor das mesmas. É importante que os alunos possam conversar entre eles (duplas) na tentativa de estabelecerem uma ordem (princípio, meio e fim) da história.

Se a dupla de alunos solicitar por desenvolver o *Storytelling* utilizando uma ou duas imagens a menos e o professor julgar que assim pode ser, tudo bem a diminuição da quantidade de imagens.

Alguns exemplares de dicionários da língua portuguesa devem ser disponibilizados para auxílio aos alunos, na produção dos textos – caso seja necessário.

Se a dupla de alunos solicitar por desenvolver o *Storytelling* utilizando uma ou duas imagens a menos e o professor julgar que assim pode ser, que assim seja feito.

A próxima aula deve contar com computadores com acesso a internet, portanto o laboratório de informática deve ser reservado.

3.3.7.5 Aula 5

Nesta aula os alunos devem, no laboratório de informática da escola, digitar o *Storytelling* e usar as imagens das obras artísticas utilizadas por eles, para ilustração da atividade (sugiro que o professor disponibilize as imagens em uma pasta, previamente salva nos computadores do laboratório, para que os alunos não precisem as procurar para download). Além disso, os alunos devem conhecer e interagir no software Canva para que um template – escolhido pelos alunos, seja utilizado para edição final do *Storytelling*

Caso não seja possível a execução dessa etapa na escola, o professor deve pensar em alternativa em substituição a essa etapa, tais como: cada aluno providenciar a digitação e impressão em casa, o professor providenciar a digitação e impressão, etc.

É importante criar uma normatização para que eles possam seguir, como tamanho das imagens, tipo e tamanho de fonte, espaçamento do texto, margens, bordas. Essas instruções, que tem a finalidade de tonar o trabalho dos alunos esteticamente padronizados para apresentação, devem ser claras e objetivas de modo que a prática não demande muito tempo ou conhecimento avançado de informática.

Esta aula deve ser utilizada para fazer e concluir a formatação do *Storytelling*, preferencialmente o deixando pronto para impressão. Contudo, a próxima aula também poderá ser utilizada para essa finalização.

3.3.7.6 Aula 6

Cada *Storytelling*, impresso, criado pelos alunos deve ser disposto de forma organizada em painéis, murais, varais ou mesmo sobre mesas para que os alunos possam apreciar, ler e ver de maneira que uns possam ler e conhecer os trabalhos dos outros. A proposta é que eles interajam através da leitura e da aprendizagem através do projeto.

Nessa aula tem-se, também, como objetivo que os alunos possam falar e debater sobre suas experiências com o projeto, de forma individual e coletiva, comentando um pouco sobre essa aprendizagem.

Outro objetivo é que os demais alunos da escola, funcionários e membros da comunidade escolar possam conhecer o conteúdo produzido através de exposição destes em Feira ou Mostra Cultural. Diante do conhecimento prévio dos alunos e do conhecimento adquirido com essa experiência, os próprios alunos estarão aptos a fazer a curadoria desta exposição.

3.3.8 Avaliação

A avaliação se dará, ao observar os alunos (individual e coletivamente) durante todo o desenvolvimento desta sequência didática quanto à:

- Os alunos perceberam a importância da arte e da interdisciplinaridade, vendo a arte como meio de conhecimento histórico e cultural e como a Língua Portuguesa, em conjunto com a arte, contribuiu para desenvolver o conhecimento mediado;
- Os alunos participaram das propostas e produções e souberam utilizar os conhecimentos – prévios ou adquiridos durante esta Sequência Didática (textos narrativos, leituras de imagens, história e contexto das obras artísticas utilizadas) na produção do *Storytelling*.
- Os alunos conseguiram aplicar o conhecimento sobre *Storytelling* em suas produções, com criatividade.
- Os alunos interagiram com a materialidade, com os recursos e com os colegas de grupo, expressando, refletindo, propondo e aceitando as proposições dos colegas.

3.4 Stop Motion: Animação Cotidiana

3.4.1 Contexto de utilização

A arte educação contribui no processo de desenvolvimento da criatividade, que precisa ser estimulada, embora seja uma capacidade intrínseca ao ser humano. As práticas artísticas estão relacionadas com a imaginação, com a capacidade de pensar além de um padrão, à criação de alternativas que solucionem um possível

problema e permite que os recursos disponibilizados sejam usados na criação de algo novo.

Tais habilidades não devem ser estimuladas e desenvolvidas apenas na escola, mas a escola tem o papel de promover e motivar o desenvolvimento artístico de um estudante. Certas áreas do conhecimento, como a percepção visual e auditiva, a expressão corporal, a intuição, a fruição e a reflexão só são possíveis através da arte educação e das práticas artísticas.

Uma prática artística muito conhecida e explorada em ambientes escolares é o *Stop Motion*, que é uma técnica de animação produzida a partir de recursos como uma máquina fotográfica ou de um computador. Nessa técnica podem-se utilizar modelos reais, como as próprias pessoas, bonecos de modelagem, objetos, cenários impressos, computadorizados ou construídos. Cada ação e/ou movimentação deve ser registrada várias vezes, pois para cada segundo de animação são necessários vários. Dependendo do processo, da animação e do tempo de duração desta são tiradas cerca de seiscentas fotos dos artistas e/ou objetos principais. Estes modelos são movimentados e cada movimento registrado por fotografia, quadro a quadro. Os quadros são, posteriormente, montados em uma película cinematográfica, criando a impressão de movimento. Na fase de edição, efeitos sonoros como fala ou fundo musical, podem ser acrescentados.

3.4.2 Objetivos

Após a realização da sequência didática, tem-se a expectativa que os alunos sejam capazes de:

- Conhecer novos materiais e usá-los como recursos para criarem suas fotografias e animações;
- Fazer uso de materiais já conhecidos, na teoria e prática, para imaginarem e criarem suas animações;
- Usar um aplicativo para criação do vídeo/produto final do trabalho;
- Desenvolver o conhecer e o apreciar de produções artísticas, como prática que integra diversas vivências nesta atividade.

3.4.3 Conteúdo

- A arte, através do *Stop Motion* (que é? Onde surgiu? Qual a diferença entre as técnicas, os tempos de duração, os suportes escolhidos para serem fotografados?);
- *Stop Motion* de diferentes técnicas, temas, artistas e duração de tempo (o aluno terá acesso a vários exemplos e modelos para poder se inspirar e escolher, considerando seu gosto pessoal e sua afinidade);
- Noções básicas de fotografia e luz e sombra (Como escolher e definir um fundo e/ou cenário? O que fazer para que este fundo e/ou cenário não se altere (ao menos que tal alteração faça parte da animação)? Como usar a regra dos três terços para fotografar? Como explorar a luz e sombra, previamente vista em desenhos de observação, na criação desta atividade?);
- O uso do aplicativo *VideoShow* (instruções básicas para sua utilização de forma autônoma e responsável, o uso deste recurso para finalização dos trabalhos).

3.4.4 Ano

Oitavo ano do Ensino Fundamental: Propor essa atividade para este ano é uma oportunidade para que os alunos retomem conteúdos trabalhados ao longo dos anos anteriores, como luz e sombra, cinema e cinema mudo. Considera-se mais apropriado, também, devido ao conhecimento prévio que eles têm sobre arte, sobre o cotidiano e melhor manejo sobre materiais e técnicas a serem utilizadas.

3.4.5 Tempo estimado

6 (seis) aulas de 60 (sessenta) minutos/cada

3.4.6 Previsão de materiais e recursos

Câmera fotográfica;

Celulares (dos próprios alunos);

Materiais diversos* (folhas de papel de diferentes tipos, tesoura, cola, lápis para desenho, lápis de cor, giz de cera, giz pastel, tinta, pincéis, fitas e linhas, sucatas, tecidos, massa de modelar, etc.).

3.4.7 Desenvolvimento

3.4.7.1 Aula 1

No primeiro momento, é importante que a proposta desta Sequência Didática seja apresentada aos alunos, o tempo de duração previsto e os recursos que devem ser utilizados por eles, além de deixar explícito que eles serão apresentados a modelos de *Stop Motion* para que possam compreender melhor a técnica e apreciá-las oportunizando que os alunos possam identificar e reconhecer seus gostos pessoais.

Nesta aula os alunos deverão ser encaminhados para o auditório, ou sala de vídeo ou mesmo para laboratório de informática, para que possam assistir vídeos modelos de *Stop Motion*.

A aula terá início com o professor explicando o *Stop Motion* como uma técnica de arte e de comunicação visual, o que é o *Stop Motion*, onde e quando surgiu, as várias possibilidades de modelos, de tempo de duração, de suportes escolhidos para serem fotografados. Cinco vídeos, em média, de *Stop Motion* devem ser apresentados aos alunos. É interessante que os vídeos sejam curtos, mas que apresentem qualidade de visibilidade adequada para que os alunos vejam e compreendam com clareza quais materiais, quais técnicas e quais recursos foram utilizados pelos respectivos autores dos vídeos. Sendo necessário ou solicitado pelos alunos, os vídeos devem ser reproduzidos mais de uma vez. É considerável que o conteúdo seja visto pelo professor previamente, para que este possa entender quais técnicas foram usadas e, sendo necessário, pesquise um pouco sobre elas para que possa ser exemplificado e explicado aos alunos e possíveis dúvidas sanadas.

Caso não tenha sido possível apresentar os vídeos com apoio de equipamentos tecnológicos na escola, nesta aula os alunos poderão rever os vídeos enviados por e-mail e/ou por *WhatsApp*, compartilhando com alunos que não

tiveram acesso e debatendo, discutindo sobre o que estão vendo, o que gostaram e o que não gostaram.

Obs.: Para esta aula é importante que equipamentos de apresentação de vídeos estejam disponíveis, como televisão com acesso ao *Youtube* ou computador e projetor multimídia; estes últimos, também, como acesso ao *Youtube* ou que reproduzam materiais salvos em pendrive. Contudo, se não for possível que os vídeos modelos de *Stop Motion* sejam apresentados aos alunos por meio dos equipamentos supracitados, o professor pode enviar aos alunos por e-mail ou *WhatsApp*. Para tanto, é necessário ver a disponibilidade dos recursos na escola e/ou com os alunos sobre o acesso destes a e-mails e *WhatsApp*.

3.4.7.2 Aula 2

Nesta aula, a turma deve ser dividida em grupos, de cinco ou seis integrantes/grupo. Os alunos devem fazer as definições necessárias para o roteiro de seus *Stop Motion*. O professor poderá incentivar os alunos que usem objetos cotidianos como materiais escolares e atitudes cotidianas e rotineiras, como jogar um lixo na lixeira, guardar um objeto na mochila, abrir ou fechar uma porta de sala de aula, apagar um quadro de sala de aula, etc. É importante que os alunos compreendam que terão que tirar muitas fotos, que os preparativos para esta produção fotográfica se iniciará na próxima aula e, portanto, as escolhas e definições devem ser feitas e concluídas nesta aula (segunda aula). Os alunos terão autonomia para criarem fundos e/ou cenários ou utilizarem espaços já existentes, como paredes, corredores, espaços da própria escola e que o uso destes não interfira no andamento das aulas para outras turmas, salas da escola.

Cabe ao professor salientar junto aos alunos que, embora este projeto demande de atenção, capricho e empenho, os alunos estarão criando um trabalho sem a finalidade de uso profissional, para que os alunos compreendam que resultados satisfatórios não estarão atrelados a busca por resultados profissionais. Os alunos devem informar ao professor, sobre a materialidade necessária para eles, durante a semana para que na próxima aula o professor já esteja com eles disponível.

O professor deve lembrar os alunos de levarem, na próxima aula, os celulares com as respectivas baterias recarregadas e aqueles alunos que optarem por confeccionar fundo e/ou cenário estejam com estes prontos.

Obs.: Na ausência da materialidade solicitada pelos alunos ou na impossibilidade de utilização destes, outra(s) alternativa(s) em substituição deve(m) ser pensada(s) e, preferencialmente, já definida(s) e articulada(s).

3.4.7.3 Aula 3

Nesta aula, os alunos começarão a fazer o registro fotográfico dos quadros de seus *Stop Motion*. É importante que os alunos estejam atentos a luz e sombra para que as diferenças entre uma foto/quadro e outro sejam as mínimas possíveis. Por estarem em grupos, os alunos devem interagir, dentro do mesmo grupo, para refletirem e decidirem as melhores posições, melhores fotografias, etc. Como é um trabalho minucioso, mas que não dispõe de muitas aulas para produção e conclusão, o professor deve incentivar que os alunos administrem o tempo e o usem de forma objetiva e prudente.

É importante, também, que o professor auxilie os alunos nas possíveis dúvidas sobre luz e sombra e sobre o enquadramento das fotos, mesmo a proposta sendo de fotografias simples, sem uso de filtros. Caso o professor não tenha conhecimento prévio sobre noções básicas de fotografia e de luz e sombra, este deve buscar por material de apoio. Novamente, o professor deve lembrar os alunos para que, na próxima aula, levem seus celulares com as respectivas baterias recarregadas.

3.4.7.4 Aula 4

Esta aula deverá ser uma continuidade da aula anterior. Se faz ainda mais importante que os alunos se atentem a luz e sombra das fotos/quadros produzidos, para que estes se apresentem com o mínimo de diferença possível. O professor deve enfatizar que esta é a última aula para que as fotos/quadros sejam produzidos. O professor deve avisar aos alunos sobre o aplicativo a ser utilizado para edição/produção do vídeo do *Stop Motion*: o *VideoShow*. Pelo menos um integrante do grupo deverá baixar esse aplicativo, mas preferencialmente mais que um

integrante. O professor deve, também, orientar aos alunos que para a próxima aula estes já estejam com o aplicativo baixado e com seus celulares com suas respectivas baterias recarregadas. Além disso, o professor deve incentivar que os alunos abram o aplicativo, mexam nele, o conheçam um pouco – sem fazer a edição do *Stop Motion*. É imprescindível que o professor tenha noção de como o aplicativo *VideoShow* é e funciona, de seus recursos e possibilidades.

Obs.: O professor deve avaliar se será necessária mais uma aula para esta produção e conclusão e comunicar aos alunos.

3.4.7.5 Aula 5

Nesta última aula, os alunos devem montar o vídeo com auxílio do aplicativo *VideoShow*. Eles devem fazer o envio das fotos/quadros, decidirem o tempo de cada foto/quadro e como irão fazer as edições opcionais: se usarão fundo musical, efeitos, tipos, etc. É importante que os alunos sejam orientados, mas que tenham autonomia para pensarem e decidirem junto aos integrantes de seus grupos. Os alunos poderão concluir e finalizar o *Stop Motion* como atividade extraclasse, e apresentarem ao professor em data definida por este. Caso o professor julgue interessante e viável os alunos devem trocar, entre os grupos, os *Stop Motion* produzidos para que todos possam conhecer e apreciar os trabalhos dos demais colegas.

3.4.8 Avaliação

A avaliação se dará, ao observar os alunos (individual e coletivamente) durante todo o desenvolvimento desta sequência didática quanto à:

- Participação nas propostas e produções: Será observado e avaliado se os alunos souberam utilizar os conhecimentos prévios (luz e sombra e noções de fotografias), se eles compreenderam e absorveram os conhecimentos adquiridos durante essa Sequência Didática (*Stop Motion*: o que é, como é feito, quais as possibilidades, etc.);
- Autenticidade e criatividade na produção: Será observado e avaliado se os alunos souberam ver as possibilidades através dos modelos

apresentados a eles usando da autonomia e das preferências pessoais, além da criatividade, para criar *Stop Motion* que se inspirasse em outros, sem tentar reproduzir ou copiar os modelos;

- Interação com a materialidade, com os recursos e com os colegas de grupo: Será observado e avaliado se os alunos conseguiram se expressar, refletir, propor e aceitar o que os colegas propuseram.

3.5 Conhecendo uma HQ (História em Quadrinhos)

3.5.1 Contexto de utilização

As Histórias em Quadrinhos, ou HQs, existem há muito tempo e há estudiosos que apontam seu surgimento desde as pinturas rupestres. Além de ser uma maneira de narrar histórias pelos desenhos, sua aplicabilidade vai além da diversão: é possível mediar conteúdos de aprendizagem por meio destas histórias.

De uma forma descontraída podemos abordar temas, conteúdos, valores morais e fazermos críticas sociais com as Histórias em Quadrinhos. Geralmente, tais histórias são materiais criativos e instigantes: em meio a personagens e às falas curtas a atenção do leitor é atraída e a experiência de leitura das imagens, que compõe a produção, faz com que a apreensão de certo assunto ou conteúdo seja maior.

No contexto escolar, a História em Quadrinhos é um conteúdo interessante e colaborativo para a assimilação do conhecimento e a escolha de um Objeto de Aprendizagem (no caso, o Software *HagáQuê*) é uma forma lúdica que proporciona ao educando um leque de percepções e reflexões.

3.5.2 Objetivos

Após a realização da sequência didática, tem-se a expectativa que os alunos sejam capazes de:

- Construir, de forma autônoma o perfil de um personagem com características que eles considerem importantes;

- Produzir uma HQ (História em Quadrinhos) utilizando o Software *HagáQuê* como recurso;
- Observar e interagir com as produções dos colegas, como oportunidade de apreciar o trabalho do outro e de constatar as diferentes possibilidades desta prática.

3.5.3 Conteúdo

- Personagem (O que é um personagem? Como um personagem é construído? Qual perfil do personagem?);
- História em Quadrinhos (Como é feita uma História em quadrinhos? Principais falas e modelos.);
- Software *HagáQuê* (O que é? Como usá-lo?).

3.5.4 Ano

Quinto ano do Ensino Fundamental: Acredito que é uma proposta interessante para este ano e faixa etária por estarem em transição da infância para a pré-adolescência e vivenciando uma fase em que muitos alunos se sentem envergonhados pelos próprios desenhos devido à autocrítica. O Objeto de Aprendizagem escolhido pode contribuir para que haja interação entre os alunos e suas produções.

3.5.5 Tempo estimado

6 (seis) aulas de 60 (sessenta) minutos/cada.

3.5.6 Previsão de materiais e recursos

Computadores, com acesso a internet;

Folhas brancas em formato A4 ou caderno;

Lápis HB, borracha;

Lápis de colorir;

Software *HagáQuê*.

3.5.7 Desenvolvimento

3.5.7.1 Aula 1

Apresentar aos alunos o que é um personagem: como podemos “dar vida” a um personagem (principais características de um personagem). Com exemplos de personagens bem conhecidos (como personagem da Turma da Mônica e/ou de outros desenhos, filmes e histórias para essa faixa etária) é possível exemplificar características relevantes dos personagens. Este momento é uma oportunidade para ressaltar as diferenças existentes entre as pessoas: cor de pele, tipo de cabelo, características físicas diversas, portadores de necessidades especiais, pessoas com mobilidade reduzida, etc.

Solicitar que cada aluno crie um personagem, ser humano (escolhendo sexo, idade, biotipo e características marcantes) e façam o desenho do mesmo em uma folha branca – formato A4. Se o tempo não for suficiente para concluir esta atividade, inclusive dar acabamento ao personagem (que pode ser colorido à lápis de cor), o professor deve orientar os alunos que concluam essa atividade em casa.

3.5.7.2 Aula 2

Nesta aula deve-se falar sobre a História em Quadrinhos (o que é, como surgiu, tipos e modelos mais conhecidos). Ainda que, provavelmente, os alunos já conheçam e tenham familiaridade com algumas Histórias em Quadrinhos, é importante apresentar características e curiosidades para o que o conhecimento deles seja ampliado.

Os modelos de balões, para as falas dos personagens, mais conhecidos devem ser apresentados aos alunos, bem como tipos de falas e modelos de palavras que representem sons (onomatopeia).

Como o objetivo é a produção diálogos curtos por meio de tirinhas ou histórias com poucos quadrinhos, vale enfatizar esse tipo de História em Quadrinhos.

3.5.7.3 Aula 3

Os alunos devem ser organizados em duplas. Cada aluno deve mostrar ao seu colega, parceiro de dupla, o personagem que criou e suas características. Cada dupla deve conversar entre si para tentar traçar um breve diálogo entre os personagens. É importante que o professor direcione esses diálogos, escolhendo temáticas (a exemplo: diversidade cultural, disciplinas de aprendizagem na escola, o espaço físico da escola, as amizades, etc.) e/ou um ambiente onde o diálogo possa acontecer (a exemplo: a escola).

Os alunos não poderão modificar seus personagens, o diálogo deve se adaptar aos personagens.

O professor deve orientar cada dupla, a fim de esclarecer possíveis dúvidas e de direcioná-los – caso necessário.

Os alunos devem revisar a escrita desse material, se possível junto ao professor de Língua Portuguesa (é necessário que o professor mediador desta Sequência Didática converse, veja a possibilidade de auxílio do professor da disciplina Língua Portuguesa e se programe, antes de combinar com os alunos). Caso a revisão do conteúdo escrito não seja possível por parte do professor de Língua Portuguesa, o próprio professor mediador deve tomar para si – preferencialmente, em atividade extraclasse.

Para a próxima aula, o laboratório de informática da escola deve ser utilizado (o professor mediador deve deixar o software *HagáQuê* já instalado nos computadores a serem utilizados).

3.5.7.4 Aulas 4 e 5

Para estas aulas, que serão no laboratório de informática da escola, os alunos deverão levar a História em Quadrinhos produzidas por eles. Com os alunos organizados em duplas, o professor deverá apresentar o Software *HagáQuê*: explicando a aplicabilidade do programa e deixando os alunos, durante alguns minutos, conhecerem esse Objeto de Aprendizagem.

O professor deve instruí-los quanto aos recursos básicos e necessários para produção das Histórias em Quadrinhos. Acredito que os alunos precisarão de auxílio durante essa atividade e o professor deve estar atento a essa necessidade e,

podendo contar com outro profissional (outro professor, um monitor de informática) será de grande valia. Durante o desenvolvimento dessa atividade, os alunos devem ser alertados que algumas modificações talvez sejam necessárias (como cenário) e que eles devem tentar deixar a História em Quadrinhos online o mais parecido possível com a produzida em sala de aula. É interessante que nos minutos finais desta aula os alunos possam interagir um pouco com a produção de outros colegas.

3.5.7.5 Aula 6

Nesta aula, os alunos devem apresentar e apreciar as produções feitas. É uma oportunidade para que alguns assuntos tratados nos diálogos propostos pelos alunos sejam discutidos.

3.5.8 Avaliação

A avaliação se dará, ao observar os alunos (individual e coletivamente) durante todo o desenvolvimento desta sequência didática quanto à:

- Os alunos compreenderam como é o perfil de um personagem e como o mesmo é criado? Os alunos compreenderam o que é uma História em Quadrinhos, como devem ser as falas e a comunicação entre os personagens?
- Os alunos participaram na produção de uma História em Quadrinhos: os alunos participaram, de forma ativa, dessa produção usando criatividade e autonomia para tal?
- Os alunos ficaram atentos às instruções de uso do programa *HagaQuê?* Os alunos demonstraram interesse em usar o programa?

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A oportunidade de ingressar no curso de especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0 veio ao encontro de uma necessidade profissional em aprimorar minha prática como docente: os recursos, os objetos de aprendizagem, as tecnologias e mídias apresentadas ao longo do curso permitiram que eu pudesse refletir e adaptar algumas proposições de conteúdos da arte educação ao conhecimento adquirido nesta formação.

Atualmente, com a experiência do teletrabalho (devido ao distanciamento social imposto pela pandemia de COVID-19), muitas das mídias, programas e ferramentas apresentadas nesta especialização foram utilizadas por mim, na elaboração e produção das minhas atividades aos alunos. Pude usufruir, também, da aprendizagem adquirida na produção de materiais diversos para postagens nas redes sociais da escola onde atuo e dando suporte às demandas de colegas de profissão na elaboração de suas atividades.

O desenvolvimento deste trabalho possibilitou apresentar as sequências didáticas elaboradas durante o curso de Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0 e a importância desse curso em minha formação pessoal e profissional.

As sequências didáticas aqui apresentadas foram elaboradas tendo as tecnologias como recurso pedagógico e metodologia de ensino, considerando públicos-alvo específicos. As necessidades, bem como algumas especificidades desses públicos-alvo foram pensadas e consideradas durante o desenvolvimento do material.

Deste modo, espero ter contribuído para que as experiências e aprendizagens adquiridas pelos alunos, durante a execução das sequências didáticas, sejam consideráveis no processo de formação de seres autônomos e protagonistas no meio em que estão inseridos.

Espero que outros professores que tiverem contato com este trabalho possam utilizar as sequências didáticas aqui apresentadas, adaptando-as às suas necessidades, transformando seus contextos de ensino aprendizagem de maneira que seus alunos possam alcançar com sucesso os objetivos propostos.

Finalizo este trabalho destacando a importância da contribuição das práticas mediadas e aprendidas nesta pós-graduação, que despertam em mim interesse em

dar continuidade na busca por aprendizagens que colaborem para minha atividade docente, em adaptação e acompanhamento das necessidades da sociedade contemporânea, do ensino híbrido e de uma educação que atenda as demandas da população.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Adriana. Instagram: saiba tudo sobre esta rede social! **Rockcontent**, 17 ago. 2018. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/instagram/>. Acesso em: 22 abr. 2020.

ALINE, Rozine. Como criar um personagem. **Rozine Aline**, 22 abr. 2013. Disponível em: <http://www.ronizealine.com/2013/08/como-criar-um-personagem.html>. Acesso em: 24 nov. 2019.

ARAUJO, Ana Paula de. Tipos de textos narrativos. **InfoEscola**, sem data. Disponível em: <https://www.infoescola.com/redacao/tipos-de-textos-narrativos/>. Acesso em: 11 abr. 2020.

A releitura como valorização da arte. **Mestres da Pintura**, 25 mar. 2014. Disponível em: <https://www.mestresdapintura.com.br/blog/releitura-como-valorizacao-da-arte/>. Acesso em: 23 abr. 2020.

As 50 Pinturas mais Famosas do Mundo. **MultArte**, 20 out. 2015. Disponível em: <https://multarte.com.br/as-50-pinturas-mais-famosas-do-mundo/>. Acesso em: 12 abr. 2020.

BARBOSA, A. e COUTINHO, R. **Arte/Educação como Mediação Social e Cultural**. São Paulo: UNESP, 2009.

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

CAIADO, Elen Campos. Como construir história em quadrinhos com os alunos. **Educador**, sem data. Disponível em: <https://educador.brasilecola.uol.com.br/sugestoes-pais-professores/como-construir-historia-quadrinhos-com-os-alunos.htm>. Acesso em: 26 nov. 2020.

CASTRO, Sílvio Rangel de. **A Arte no Brasil: Pintura e Escultura**. Rio de Janeiro: Leite Ribeiro, 1922.

STOP motion malabares. [S. l.: s.n.], 2016. 1 vídeo (38 seg.). Publicado pelo canal cine Floresta Nossa Associação Brincar e Crescer. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yyUdcl9Bmj4>. Acesso em: 05 jul. 2020.

CHIARELI, Jéssica. As 10 obras de arte mais famosas da história. **Revista Bula**, sem data. Disponível em: <https://www.revistabula.com/12033-as-10-obras-de-arte-mais-famosas-da-historia/>. Acesso em: 12 abr. 2020.

CHIAVASSA, Matheus. Como fazer storytelling: 11 técnicas essenciais para contar histórias. **Voozer**, 28 mar. 2018. Disponível em: <https://voozer.com/blog/marketing-de-conteudo/como-fazer-storytelling/>. Acesso em: 11 abr. 2020.

CIRIACO, Douglas. O que é Stop Motion? **Tecmundo**, 15 jun. 2009. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/player-de-video/2247-o-que-e-stop-motion-.htm>. Acesso em: 03 jul. 2020.

Como criar um personagem fictício. **Wikihow**, sem data. Disponível em: <https://pt.wikihow.com/Criar-um-Personagem-Fict%C3%ADcio>. Acesso em: 24 nov. 2019.

COMO usar o Canva – para professores. [S. l.: s. n.], 2020. 1 vídeo (24 min. e 27 seg.). Produzido pelo canal Janaína Angélica Teixeira. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ag1CYOqSZYA>. Acesso em 13 dez.2020.

Como usar o Instagram em sala de aula. **Desafios da educação**, 12 jul. 2017. Disponível em: <https://desafiosdaeducacao.grupoa.com.br/como-usar-instagram-em-sala-de-aula/>. Acesso em: 22 abr. 2020.

CURTO-CIRCUITO (stop motion). [S. l.: s. n.], 2013. 1 vídeo (1 min. e 33 seg.). Produzido pelo canal rvitorelo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5URthaz7xms>. Acesso em: 05 jul. 2020.

DUARTE, Vânia. História em Quadrinhos. **Escola kids**, sem data. Disponível em: <https://escolakids.uol.com.br/portugues/historia-em-quadrinhos.htm>. Acesso em: 24 nov. 2019.

DICAS de Storytelling: Uma história em 3 passos! [S. l.: s.n.], sem data. 1 vídeo (1 min. E 13 seg.). Publicado pelo canal Fantástica Fábrica Criativa. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Kd5NanCMDNE>. Acesso em: 13 abr. 2020.

FERNANDES, Rodrigues. Como usar o VideoShow, aplicativo para fazer vídeo com fotos. **Techtudo**, 05 nov. 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2018/11/como-usar-o-videoshow-aplicativo-para-fazer-video-com-fotos.ghtml>. Acesso em: 03 jul. 2020.

FERRARI, Mauára Fréo. **Tutorial de apresentação e uso do Software HagáQuê**. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/111657/1/Tutorial%20Hag%C3%A1qu%C3%AA.pdf>. Acesso em: 25 nov. 2019.

FUKS, Rebeca. As 17 pinturas mais famosas do mundo. **Cultura genial**, sem data. Disponível em: <https://www.culturagenial.com/pinturas-mais-famosas-do-mundo/>. Acesso em: 12 abr. 2020.

GOMBRICH, E.H. **A história da arte**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Editora LTC, 2008.

HEINE, Evelyn. Como fazer uma história em quadrinhos. **Divertudo**, sem data. Disponível em: <https://www.divertudo.com.br/quadrinhos/quadrinhos-txt.html>. Acesso em: 25 nov. 2019.

INCOMPATIBLE. [S. l.: s. n.], sem data. 1 vídeo (49 seg.). Publicado pelo canal Mamshmam. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZKSUVegKuyo>. Acesso em: 05 jul. 2020.

MEU curto stop motion. [S. l.: s. n.], sem data. 1 vídeo (13 seg.). Publicado pelo canal Hobin Ark. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xFuKIXT6mSs>. Acesso em: 05 jul. 2020.

MORAN, José Manuel, MASETTO, Marcos & BEHRENS, Marilda. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 12 a ed. São Paulo: Papirus, 2006.

MYRRHA, Vânia. O que é releitura? **Cores e matizes**, 16 jul. 2009. Disponível em: <https://coresematizes.wordpress.com/2009/07/16/o-que-e-releitura/>. Acesso em: 22 abr. 2020.

MYRRHA, Vânia. Quinze Pinturas em Detalhes. **Cores e matizes**, 15 out. 2009. Disponível em: <https://coresematizes.wordpress.com/2009/10/15/quinze-pinturas-em-detalhes/>. Acesso em: 22 abr. 2020.

NEVES, Flávia. Texto narrativo: estrutura e elementos da narrativa. **Norma culta**, sem data. Disponível em: <https://www.normaculta.com.br/texto-narrativo/>. Acesso em: 11 abr. 2020.

Obras de arte mais famosas de todo o mundo (top 15). **Segredos do mundo**, 14 jan. 2020. Disponível em: <https://segredosdomundo.r7.com/obras-de-arte/>. Acesso em: 12 abr. 2020.

OLIVEIRA, Maria Marly. **Sequência didática interativa no processo de formação de professores**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

O que é pintura? **Toda matéria**, sem data. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/o-que-e-pintura/>. Acesso em: 09 out. 2019.

PARREIRAS, Marcelo. Educadores do Brasil: Dinâmicas para Sala de Aula. **Canva**, sem data. Disponível em: https://www.canva.com/pt_br/aprenda/dinamicas-para-sala-de-aula/. Acesso em: 05 dez. 2020.

Releitura, literatura em outras artes. **Portal da educação**, sem data. Disponível em: <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/pedagogia/releitura-literatura-e-outras-artes/28389>. Acesso em: 23 abr. 2020.

Releitura não é cópia. **Fabiana e a arte**, 09 jul. 2014. Disponível em: <http://fabianaeaarte.blogspot.com/2014/07/releitura.html>. Acesso em: 22 abr. 2020.

REIS, Bia. Recriar dá mais sentido à arte. **Nova escola**, 01 ago. 2005. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/1057/recriar-da-mais-sentido-a-arte>. Acesso em: 23 abr. 2020.

REZ, Rafael. O que é storytelling? **Nova escola de marketing**, 09 fev. 2017. Disponível em: <https://novaescolademarketing.com.br/o-que-e-storytelling/>. Acesso em: 11 abr. 2020.

Saiba o que é stop motion e aprenda a criar um vídeo usando a técnica. **NSC total**, 04 ago. 2013. Disponível em: <https://www.nsctotal.com.br/noticias/saiba-o-que-e-stop-motion-e-aprenda-a-criar-um-video-usando-a-tecnica>. Acesso em: 03 jul. 2020.

STOP Motion animation fruit and vegetables. [S. l.: s. n.], sem data. 1 vídeo (56 seg.). Produzido pelo canal Clem Stamation. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MEglOulvgSY>. Acesso em: 05 jul. 2020.

VIEIRA, Dimitri. O que é Storytelling? O guia para você dominar a arte de contar histórias e se tornar um excelente Storyteller. **Rock content**, 22 fev. 2019. Disponível em: <https://comunidade.rockcontent.com/storytelling/>. Acesso em: 11 abr. 2020.

6 STOP motions que você precisa ver. [S. l.: s. n.], 2017. 1 vídeo (2 min.). Produzido pelo canal pipocando. 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6o1-AJH877Y>. Acesso em: 04 jul. 2020.