



DESENVOLVIMENTO DE MATERIAIS PEDAGÓGICOS PARA AULAS DE ARTE DA EDUCAÇÃO BÁSICA COM UTILIZAÇÃO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS

Palavras-Chave: ensino de arte; recursos tecnológicos; educação básica

Autores/as:

GABRIELA ADRIANE FREIRE – PIBIC-EM

LUCAS GURITA NUNES – PIBIC-EM

MARIA FERNANDA FERREIRA BORGES – PIBIC-EM

Orientadora: Prof.^a Dr.^a ADRIANA DO NASCIMENTO ARAÚJO MENDES – UNICAMP

INTRODUÇÃO:

Com a crescente influência das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) na sociedade e, conseqüentemente, na educação, tornou-se necessário uma constante reflexão sobre como utilizar essas ferramentas de maneira a contribuir nos processos de ensino e aprendizagem. Quando utilizadas de forma complementar ao trabalho de sala de aula, podem favorecer a compreensão de conceitos e construção de ideias de maneira mais lúdica e inovadora, ajudando na motivação dos alunos do século XXI. O presente projeto se apoia na proposta *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK), modelo teórico elaborado com o objetivo de servir como base de orientação para os professores usarem as TIC de maneira eficaz em sala de aula, integrando o conhecimento tecnológico ao conhecimento pedagógico e de conteúdo para os processos de ensino e aprendizagem. No presente projeto busca-se, então, estudar materiais disponíveis na Internet para o ensino de arte. A seguir, busca-se desenvolver materiais pedagógicos mediados pelas TIC que posteriormente possam servir de suporte para o trabalho de professores de arte da educação básica.

METODOLOGIA:

Para a produção dos materiais realizados durante este projeto, foram feitas pesquisas de forma gradual, de modo que uma completasse a outra. Começamos buscando materiais diversos sobre arte, na internet, e fora dela. Nos aprofundamos nos temas e os entendemos. Assim, criamos repertório para os próximos passos que viriam.

Buscando nosso objetivo, de produzir materiais com recursos tecnológicos sobre arte para a educação básica, elaboramos uma aula para alunos do 9º ano do ensino fundamental sobre

teatro, através de uma apresentação com slides, que podem ajudar professores nas aulas de arte. Para isso, fizemos a leitura da seção “Arte no Ensino Fundamental: Anos Finais” da BNCC (Base Nacional Comum Curricular), na qual aprendemos qual é a grade curricular que deve ser cumprida no 9º ano, para termos em mente as habilidades e os objetos de conhecimento que, pelo professor, devem ser ensinadas.

Durante todas as nossas produções, buscamos sempre utilizar mídias gratuitas, para que não precisássemos nos preocupar com direitos autorais.

Ao longo do projeto, realizamos mais uma apresentação em slides, que fala sobre “A história das animações”. Para esta apresentação, buscamos sites que falassem sobre os temas específicos que procurávamos, assim, filtramos o que achamos necessário, adaptamos, e utilizamos no trabalho. Em meio à produção dos slides sobre animação, também realizamos um podcast, que aborda o mesmo assunto, e tem o mesmo conteúdo, porém, com um formato diferente.

Por fim, as últimas pesquisas que fizemos foram sobre a criação de jogos online, especificamente, sobre a plataforma *Construct3*. Para essa pesquisa, contamos com a participação de uma equipe do Laboratório de Redes de Comunicações (LARCOM), da Faculdade de Engenharia Elétrica e de Computação (FEEC) orientada pelo Prof. Dr. Leonardo S. Mendes. Para iniciar os trabalhos, começamos estudando o programa *Construct3*, que consiste em uma plataforma de desenvolvimento de jogos 2D, funciona através de um sistema de lógica baseado em blocos de eventos e de forma prática e simples, para que iniciantes também possam utilizá-la. A ferramenta pode ser utilizada tanto em computadores como em celulares.

Estudamos sobre programação, com o objetivo de produzir jogos sobre arte, para alunos da educação básica. Durante a produção desses jogos, contamos com a ajuda do Gerson Branco Abdala, formado em música pela UNICAMP, e aluno de mestrado da nossa orientadora Adriana do Nascimento Araújo Mendes. Ele nos auxiliou na parte criativa da criação das mecânicas, nos dando ideias de conteúdo para produzi-las.

RESULTADOS E DISCUSSÃO:

Durante nosso projeto, produzimos materiais que podem auxiliar professores de arte da educação básica. Nossas produções consistiram em: apresentações com slides, podcast e jogos online.

Uma das apresentações foi “A história das animações”. Dividimos o tema em quatro partes, assim cada participante do projeto ficou responsável por uma, são elas: As primeiras formas de animação; Estúdio Hanna-Barbera; Nickelodeon e Cartoon Network; O início das animações 3D, conforme pode-se visualizar na Figura 1.

A HISTÓRIA DAS ANIMAÇÕES

Gabriela Adriane Freire. Lucas Gurita Nunes. Geovana de Oliveira Barros da Silva. Maria Fernanda Ferreira Borges. Gerson Branco Abdala. Adriana do Nascimento Araújo Mendes.

Abril de 2021

Figura 1 – Tela inicial da apresentação em slides sobre animação

Os jogos online que produzimos consistem em conteúdo de arte, sobre música e artes visuais. Um dos jogos que produzimos sobre música, consiste em quatro instrumentos apresentados na tela, com um botão para ouvir uma melodia feita por um daqueles instrumentos, e o objetivo é descobrir qual instrumento produz aquele som. O jogo é sobre música, mas sua temática é de animais marinhos, conforme pode-se observar nas Figuras 2 e 3. Optamos por esse tema pelo mesmo poder servir de atrativo tanto para crianças pequenas quanto para crianças um pouco mais velhas, sem contar o fato da grande variedade de animais marinhos diferentes que poderiam servir como personagens.



Figura 2 – Tela inicial do jogo dos instrumentos



Figura 3 – Tela do jogo dos instrumentos

Um dos jogos que produzimos sobre artes visuais, se trata da criação das cores secundárias a partir das primárias. Nele, são apresentadas na tela as três cores primárias, e se pede para que crie as cores secundárias clicando em duas primárias.



Figura 4 – Tela do jogo das cores secundárias

Ao clicar em duas cores primárias, a cor secundária formada por elas aparece em um dos violões da tela, e o jogador ganha pontos.



Figura 5 – Ao clicar nas cores amarelo e vermelho, por exemplo, é formada a cor laranja em um dos violões da tela, marcando ponto para o jogador

CONCLUSÕES:

Ao final do trabalho, conclui-se que o objetivo esperado no início do projeto foi alcançado. Produzimos os materiais com recursos tecnológicos para o ensino de arte na educação básica, de forma simples, e com ferramentas que atraem a atenção dos alunos, colocando um interesse maior nos conteúdos estudados. Assim, a aprendizagem se torna mais interessante e agradável, transformando os estudos em algo que sentem prazer em realizar.

BIBLIOGRAFIA

PDF da BNCC. Disponível em:

http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf

CHAPEUZINHO VERMELHO. Slide confeccionado ao longo deste projeto. Disponível em: <https://docs.google.com/presentation/d/1gXkp48WYKE9QIHK-dtwopoVSHoQus1dQikt0N099aKs/edit?usp=sharing>

A HISTÓRIA DAS ANIMAÇÕES. Slide confeccionado ao longo deste projeto. Disponível em:

<https://drive.google.com/file/d/1zaNIAuic4p0ams0pQHj37c9ta5NYkHJm/view?usp=sharing>

DESAFIO DE SONS E MÚSICA. Jogo feito pela nossa equipe e colocado no site do Construct. Disponível em:

<https://www.construct.net/en/free-online-games/desafio-sons-musica-29616/play?via=c18>