

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO NA CULTURA DIGITAL
ADILSON DE SOUZA BORGES

**Cultura digital: experiências realizadas na Escola Municipal Santa Terezinha na
disciplina de Artes e de forma interdisciplinar.**

FLORIANÓPOLIS (SC)

2016

Adilson de Souza Borges

Cultura digital: experiências realizadas na Escola Municipal Santa Terezinha na disciplina de Artes e de forma interdisciplinar.

Monografia submetida ao Programa de Especialização em Educação na Cultura Digital da Universidade Federal de Santa Catarina/PROINFO para a obtenção do Grau de Especialista.

Orientadora: Prof. Msc. Bruna Mansani da Silva

Florianópolis (SC)

2016

Adilson de Souza Borges

Cultura digital: experiências realizadas na Escola Municipal Santa Terezinha na disciplina de Artes e de forma interdisciplinar.

Esta Monografia foi julgada adequada para obtenção do Título de “Especialista em Educação na Cultura Digital”, e aprovado em sua forma final pelo Programa de Especialização em Educação na Cultura Digital da Universidade Federal de Santa Catarina/PROINFO.

Florianópolis, 2 de Agosto de 2016.

Prof. Dr. Henrique César da Silva
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:

Prof.^a Msc. Bruna Mansani da Silva
Orientadora

Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)

Prof.^a Msc. Adriana Barreto Costa Pereira
Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)

Prof.^a Msc. Julia Ancona Amaral
Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar a Deus (Yahweh) pelo dom da vida e por ter permitido realizar essa especialização, à minha esposa Raquel Moura de Souza Borges e ao meu filho Tomé Adilson de Souza Borges pela compreensão que tiveram comigo durante as horas em que precisei me dedicar ao curso de Especialização na Cultura Digital, à professora Maricélia Rossi de Oliveira pelo apoio durante essa jornada, a todos os professores da UFSC que contribuíram para essa formação (em especial às professoras Tânia Mara de Bastiani, Bruna Mansani da Silva e Tamara Willerding), à Universidade Federal de Santa Catarina pela oferta do curso, à Escola Municipal Santa Terezinha (pais, alunos e professores) por permitir o desenvolvimento deste trabalho, ao meu primo Délcio Marquetti pela ajuda e conselhos, e a todos os colaboradores.

RESUMO

Este trabalho apresenta diversas atividades desenvolvidas em sala de aula e na escola com uso das tecnologias digitais de informação e comunicação. Atividades essas, que foram desenvolvidas em sua grande parte nas aulas das disciplinas de Artes e Geografia, entretanto, também foram desenvolvidas atividades e projetos com a participação dos demais professores que fazem parte do quadro de profissionais da Escola Municipal Santa Terezinha de Faxinal dos Guedes, estado de Santa Catarina.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1 – Resultado do Projeto “Pode ou não pode” | 22 |
| Figura 2 – Exposição de trabalhos do Projeto “Pode ou não pode” | 22 |
| Figura 3 – Visita à Rádio Alternativa FM/Faxinal dos Guedes..... | 24 |
| Figura 4 – Palestra promovida pelo 9º ano..... | 25 |
| Figura 5 – Exemplo de <i>Banner</i> desenvolvido (1)..... | 26 |
| Figura 6 – Exemplo de <i>Banner</i> desenvolvido (2)..... | 26 |
| Figura 7 – Apresentação do <i>site</i> | 27 |
| Figura 8 – Palestra com Ricardo Tonet..... | 28 |
| Figura 9 – Palestra com Marcionei Mendes..... | 28 |
| Figura 10 – Palestra com Maurício Prestes Grigol..... | 29 |
| Figura 11 – Palestra com Ariana Somavilla..... | 29 |
| Figura 12 – Palestra com 9º ano..... | 30 |
| Figura 13 – Feira de Saúde com Tecnologia (1)..... | 31 |
| Figura 14 – Feira de Saúde com Tecnologia (2)..... | 31 |
| Figura 15 – Feira de Saúde com Tecnologia (3)..... | 32 |
| Figura 16 – Feira de Saúde com Tecnologia (4)..... | 32 |
| Figura 17 – Processo de construção de instrumentos musicais (1)..... | 33 |
| Figura 18 – Processo de construção de instrumentos musicais (2)..... | 34 |
| Figura 19 – Instrumentos produzidos (1)..... | 34 |
| Figura 20 – Instrumentos produzidos (2)..... | 34 |
| Figura 21 – Trabalho de <i>Web Art</i> (1)..... | 37 |
| Figura 22 – Trabalho de <i>Web Art</i> (2)..... | 37 |
| Figura 23 – Releituras da obra <i>O Grito</i> (1893)..... | 38 |
| Figura 24 – Casual <i>Game: Temple Run 2</i> | 39 |
| Figura 25 – Jogando <i>Temple Run 2</i> | 39 |
| Figura 26 – <i>Noite Estrelada</i> de Vicent Van Gogh (1889)..... | 40 |
| Figura 27 – Releituras da obra <i>Noite Estrelada</i> (1889)..... | 40 |
| Figura 28 – Imagem do jogo <i>Bomberman</i> | 41 |

SUMÁRIO

| | |
|--|----|
| 1. INTRODUÇÃO..... | 8 |
| 2. AS TDICs E O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM..... | 9 |
| 2.1 A ESCOLA E AS TDICs..... | 9 |
| 2.2 O CURRÍCULO E AS TDICs..... | 11 |
| 2.3 O PROFESSOR E AS TDICs..... | 14 |
| 2.4 A ARTE E AS TDICs..... | 16 |
| 3. PROJETOS E ATIVIDADES DESENVOLVIDAS NA ESCOLA MUNICIPAL SANTA TEREZINHA DE FAXINAL DOS GUEDES-SC..... | 20 |
| 3.1 PROJETOS DESENVOLVIDOS..... | 20 |
| 3.1.1 Projeto “Pode ou não pode”..... | 20 |
| 3.1.2 Projeto Rádio na Escola..... | 22 |
| 3.1.3 Projeto Integração..... | 24 |
| 3.1.4 Projeto Feira de Saúde com Tecnologia..... | 30 |
| 3.2 ATIVIDADES DESENVOLVIDAS NAS AULAS DE ARTES..... | 32 |
| 3.2.1 Os Parâmetros Sonoros e a Confecção de Instrumentos Musicais..... | 32 |
| 3.2.2 Desenvolvendo uma Videoarte..... | 35 |
| 3.2.3 Interferência na Paisagem e <i>Web Art</i> | 36 |
| 3.2.4 Releitura da obra <i>O Grito</i> de Edvard Munch (1893)..... | 37 |
| 3.2.5 Planejando com os <i>Casual Games</i> | 38 |
| 3.2.6 Jogos e Aprendizagem..... | 41 |
| 4. PLANOS DE AÇÃO REALIZADOS..... | 43 |
| 4.1 PLANO DE AÇÃO COLETIVA ESCOLAR..... | 43 |
| 4.2 PROPOSTA PARA PROMOVER O USO DAS TDICs NA PRÁTICA DE ENSINO E APRENDIZAGEM ESCOLAR EM 2016..... | 45 |
| 5. CONCLUSÃO..... | 47 |
| 6. REFERÊNCIAS..... | 49 |
| 7. APÊNDICE..... | 51 |

1. INTRODUÇÃO

As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) são ferramentas que podem instrumentalizar o educando e ajudá-lo na construção do conhecimento e no processo de ensino e aprendizagem. Devido ao contexto tecnológico que vivemos, fica difícil imaginar o ambiente escolar sem o uso das ferramentas tecnológicas no processo de alfabetização, de ensino e aprendizagem dos alunos. TDICs significam tecnologias digitais de informação e comunicação, e estão presentes no cotidiano de uma grande parte da sociedade e também no ambiente escolar da instituição no qual este trabalho foi desenvolvido.

Tendo em vista o contexto tecnológico em que vivemos, e como as tecnologias estão presentes no ambiente escolar, este trabalho teve como objetivo principal inserir o uso das tecnologias no processo de ensino e aprendizagem e também de forma interdisciplinar (ou multidisciplinar) no ambiente escolar da Escola Municipal Santa Terezinha de Faxinal dos Guedes-SC. Para isso, foram desenvolvidas diversas atividades práticas (principalmente nas aulas de Artes e Geografia) e com o uso de diferentes ferramentas tecnológicas ao longo de dois anos, que permitiram expor neste trabalho os resultados satisfatórios ao inserir as TDICs no processo de ensino e aprendizagem escolar. Entretanto, também foram desenvolvidos alguns projetos interdisciplinares com o objetivo de propor para a escola uma transcendência para o uso das TDICs neste processo, e permitir ao aluno o desenvolvimento de atividades que utilizassem as ferramentas tecnológicas que fazem parte do seu contexto social.

As atividades práticas apresentadas nesse trabalho de monografia, comprovam o quanto as tecnologias podem ampliar as possibilidades de desenvolvimento de diversas habilidades e competências que são necessárias para a vida do educando. Elas também testemunham como pode ser fácil e simples trabalhar com as diferentes ferramentas tecnológicas durante as aulas e na escola, de forma interdisciplinar ou não. As atividades apresentadas neste trabalho, também irão apresentar o potencial lúdico que as ferramentas tecnológicas podem dispor no desenvolvimento das atividades.

2. AS TDICs E O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

2.1 A ESCOLA E AS TDICs

A escola é um ambiente social de intensa atividade (leitura, produção, criação, fruição, etc.), de intenso relacionamento e troca de conhecimentos, valores, sentimentos, emoções, experiências e conflitos. A escola tem um papel fundamental na vida da sociedade, e, principalmente na vida do aluno que vivencia esse ambiente por vários anos de sua jornada de formação humana e profissional. A escola tem o papel (função) de proporcionar uma educação de qualidade para todos (FERNANDES, 2013).

A forma da escola atuar e se relacionar com a sociedade, com os pais, alunos e comunidade em geral, muda de acordo com a mudança do ambiente (ou seria importante mudar), da época, do contexto em que ela vive. Ou seja, a escola é a instituição que pode preparar o educando para a vida e para o mercado atual e globalizado em que ele será inserido, e para isso, muitas vezes ela precisa aprimorar (ou mudar) a sua proposta política e pedagógica adequando-a conforme a necessidade, ou seja, através de métodos e recursos de ensino e aprendizagem.

Como seres humanos, somos produtos do nosso meio, contexto social e cultural. O meio em que vivemos acaba influenciando a maneira de viver, os costumes, crenças, valores e atitudes. Independente do lugar onde o ser humano vive (campo, aldeia ou cidade), ele sempre será influenciado pelo meio em que está, e de certo modo, será o resultado da cultura e do ambiente em que cresceu. Pensando nisso, a escola também precisa moldar-se a esse meio para conseguir mediar o crescimento pessoal e profissional do aluno, pois sabemos que os nossos educandos aprendem de diversas maneiras, e essas maneiras também podem ser resultantes da influência do ambiente em que o aluno está inserido.

“A geração denominada de “nativos digitais” possui uma estrutura mental diferente, que requer formas que possibilitem um aprendizado mais rápido e através de novas tecnologias e métodos diferenciados” (PRENSKY, apud KOCHANSKI, 2001). Essa geração de “nativos digitais” faz parte de uma geração também conhecida como geração pós-moderna, uma geração que está acostumada com as tecnologias, que as encontram na maioria de suas atividades, sejam elas: de lazer, relacionamentos, trabalho e comunicação. Os “nativos digitais”, infelizmente ou felizmente por vezes necessitam do suporte tecnológico para que haja mais interesse no desenvolvimento dessas

atividades. Muitos desses “nativos digitais”, já ao nascer, acabam familiarizando-se com as tecnologias digitais, devido às mesmas fazerem parte da atual sociedade. Por isso também, da necessidade de serem usadas no contexto escolar.

Apesar de todo aparato tecnológico disponível e da missão escolar de preparar os alunos para a vida e para o mercado de trabalho atual, tecnológico e globalizado, a escola nem sempre tem cumprido esse papel inovador de estar em sintonia com as necessidades da atualidade e o contexto social ou cultural dos alunos, e de estar sempre orientando-os e capacitando-os para o atual mundo tecnológico. Isso ocorre porque a escola tem falhado em planejar e desenvolver diferentes metodologias de ensino, e que englobam o uso das TDICs no processo de ensino e aprendizagem.

O que se tem visto no ambiente escolar, é a utilização dessas ferramentas apenas de forma tímida e discreta, ou seja, utilizando os recursos tecnológicos apenas nas suas funções mais simples, como por exemplo: na impressão de trabalhos e atividades, na apresentação de slides, xérox, etc.. Mas é muito importante ressaltar que as tecnologias digitais são ricas em recursos de programas, aplicativos, *hardware*, *software*, dispositivos de captação de áudio, imagens, vídeos, que podem ampliar e dar suporte para a construção do saber e formação de um aluno pesquisador.

As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) são um conjunto de recursos e ferramentas tecnológicas utilizadas na educação, na indústria, no comércio e praticamente em todos os níveis da sociedade. Essas ferramentas são utilizadas para diversos fins e objetivos, de uso pessoal e coletivo, para compartilhar e armazenar informações e para se relacionar uns com os outros. Segundo Marinho (2011), “são consideradas tecnologias de informação e comunicação os computadores pessoais, telefonia móvel, TV por assinatura, correio eletrônico, *internet*, tecnologias digitais e acesso remoto.”.

O fato é que as TDICs fazem parte do contexto em que vivemos, são ferramentas e aparelhos que só tendem a estar cada vez mais inseridas no cotidiano do aluno, são equipamentos visíveis e invisíveis que diminuem a distância (km) entre as pessoas, permitem uma comunicação mais rápida e freqüente, nos dão mais comodidade, conforto e agilidade, mas que do ponto de vista da sua realidade no ambiente escolar, ainda parecem ser algo surreal ou arcaico para muitos lugares.

Pensando nisso, a escola e a comunidade necessitam dialogar sobre como proporcionar à formação dos alunos o acesso as TDICs, como adaptar o uso das tecnologias ao currículo escolar e como inserir as tecnologias digitais no processo de

ensino e aprendizagem. É preciso utilizar as tecnologias como ferramentas para atingir objetivos, para estimular o desenvolvimento de atividades, para oferecer novas possibilidades na resolução de problemas, para ampliar o processo de aprendizagem, promover uma educação qualificada, e não como um fim em si mesma.

É importante ressaltar que ao inserir as TDICs no processo de ensino e aprendizagem, deve-se ter a preocupação de ser realizada sempre de acordo com a realidade e contexto social dos alunos que fazem parte do ambiente escolar, e não da escola. Nesse processo de inclusão digital e adaptação de currículo, a escola precisa se preocupar em incluir aqueles alunos de populações rurais, com alguma necessidade especial e os mais pobres, que ainda não tem o mesmo contato e acesso as tecnologias digitais como os demais alunos, para que os mesmos não sejam prejudicados e desmotivados em relação ao ensino e aprendizagem escolar. Rego comentando Cole, falando sobre desenvolvimento cognitivo, afirma que crianças de populações rurais, pobres e com uma inserção precária no mundo letrado, informado pela ciência e pela tecnologia, não se saem bem na escola (REGO, 2011, p. 74). Pensando nisso, o processo de inclusão das TDICs deve ser dialogado com a comunidade escolar para que essa mudança seja positiva, de emancipação e transformação social, agradável e motivadora para todos os envolvidos, mas principalmente para os alunos, que são o motivo da existência da escola.

2.2 O CURRÍCULO E AS TDICs

O currículo surgiu a partir da necessidade de organizar uma “quantidade de conhecimentos e conteúdos” necessários para a formação pessoal e profissional do indivíduo (afim de adquirir seu diploma), dando uma idéia de seqüência ou corrida a ser percorrida. A necessidade de um currículo pode ter surgido após a reforma protestante no século XVI, pois nessa época muitas instituições foram criadas, e dentre elas, algumas para treinar pregadores protestantes (Hamilton, 1992). O pesquisador Hamilton (1992, p. 43), conclui que:

Assim, falar de um “curriculum” pós-Reforma é apontar para uma entidade educacional que exhibe tanto globalidade estrutural quanto completude seqüencial. Um “curriculum” deveria também ser “completado”. Enquanto a duração, seqüência e completude dos cursos medievais tinham sido relativamente abertos à negociação por

parte dos estudantes (por exemplo, em Bolonha) e/ou a uso por parte do professor (por exemplo, em Paris), a emergência de “currículo” trouxe (...) um sentido maior de controle tanto ao ensino quanto à aprendizagem.

Conforme Garcia (1995, p. 42), a origem do termo currículo é proveniente do latim *curriculum*, que significa “trajeto a ser percorrido”. Na mesma direção, aponta Goodson: “As implicações etimológicas são que, com isso, o currículo é definido como um curso a ser seguido, ou, mais especificamente, apresentado”. (GOODSON, 2010, p. 31).

Esse “curso” ou “percurso” é apresentado ao estudante ao longo de sua formação no ambiente escolar. O mesmo tem o papel de prepará-lo principalmente profissionalmente, onde são exigidos diversos conhecimentos, habilidades e competências necessárias para atuação profissional. Dentre as diversas funções do currículo, uma delas é dar suporte para que o aluno tenha uma formação de qualidade que lhe dê as condições necessárias para ser inserido no mercado de trabalho, tendo em vista que o cenário atual é bastante competitivo.

Podemos ilustrar o currículo como uma “escada de conhecimentos”. Ao mesmo tempo em que é apresentado os “degraus de conteúdos”, esses degraus também promovem o fortalecimento do aluno nessa caminhada (ou corrida). O aluno percorre essa “escada” e interage com ela buscando as respostas para as perguntas relacionadas ao seu meio social, cultural e profissional. Deste modo, o currículo precisa estar em sintonia com a realidade e contexto social do aluno (que esta cada vez mais familiarizado com as tecnologias) para não tornar-se superficial, sem significado, e conseqüentemente deixar de cumprir sua função no que se refere a proporcionar as condições ideais que o aluno precisará ao longo de sua formação.

É muito importante ressaltar que a promoção de “subir os degraus da escada curricular” deve ser desenvolvida através de uma relação entre professor, aluno e currículo, ou seja, entre os sujeitos envolvidos, através de “uma construção cultural, histórica e totalmente determinada”. (MOREIRA, 1997, p. 11).

Pensando no currículo como um curso a ser seguido pelo aluno, e na importância das tecnologias na atualidade, torna-se importante a relação entre currículo e tecnologias. Segundo Fernandes,

Tecnologias da informação e comunicação e currículo devem estar integrados na escola de forma dialética. O currículo deve ser

modificado para melhor com a presença das TIC, bem como as tecnologias devem ser aprimoradas, tendo em vista as demandas do ato educativo, nas diferentes etapas, níveis, segmentos e modalidades, o que por sua vez, tem potencial para promover um patamar superior de integração. Ao propor a integração das TIC ao currículo não se trata de justapor novas técnicas ao currículo, mas de incorporar, devolver ao corpo do currículo algo que já deveria fazer parte do mesmo, assim como outras tecnologias, (tais como a do livro, por exemplo) encontram-se imbricadas nas trajetórias curriculares. (FERNANDES, 2013, p. 2).

As TDICs são ferramentas que pertencem a humanidade, assim, elas também precisam estar inseridas no currículo. As tecnologias podem contribuir diretamente para o sucesso do currículo, pois são ferramentas que tem o potencial de instrumentalizar o aluno, de contribuir para o desenvolvimento de habilidades e competências que o currículo tem como seu objetivo e ponto de partida, e promover um aluno mais pesquisador, independente e protagonista. Tendo em vista as vantagens do uso das tecnologias, ao construir um currículo escolar, é fundamental para uma integração entre currículo e tecnologias que os gestores e professores tenham dentre os diversos objetivos, o de inserir o uso das ferramentas das TDICs na formação do currículo e no processo de ensino e aprendizagem.

É muito importante na relação entre currículo e tecnologia o desenvolvimento de propostas que estejam de acordo com a realidade escolar, ou seja, com a realidade tecnológica que os alunos convivem. Essa realidade deve ser o ponto de partida da escola, professor, currículo e aluno. Se a realidade do aluno é valorizada na elaboração do currículo, o mesmo terá significado para o aluno, e conseqüentemente este aluno estará mais motivado em sua trajetória escolar e curricular.

Para que isso ocorra, e se necessário for, o currículo também precisa ser constantemente atualizado de acordo com as necessidades do ambiente escolar, também precisa ser planejado e pensado levando em conta, a cidade, a região, o contexto social, a formação do professor, as experiências do aluno, para que o desenvolvimento deste mantenha um real sentido no âmbito escolar e não fique apenas no papel.

O currículo é uma prática social que é percorrida pela comunidade escolar através dos seus conteúdos e atividades desenvolvidas (SACRISTAN, 1998, p. 48), é também

...afetado pelas mudanças socioculturais e políticas da sociedade e pela demanda de perfis profissionais que também se modificam. Assim, o currículo será, necessariamente, reformulado em função de tempos, lugares e contextos culturais em que se desenvolve,

pelas ações dos atores que nele estão envolvidos. (CED-PUC/SP, 2007, p. 1).

Segundo Gallo (2004, p. 45-46), "a integração das TDICs ao currículo numa perspectiva sócio-histórica propicia construir um currículo que supera a padronização, pois o que foi previamente planejado pode ser reconstruído no andamento da ação, gerando múltiplos currículos". Sendo assim, as tecnologias digitais são elementos que fazem parte da estrutura do currículo.

Com seu potencial de oferecer diversas ferramentas e recursos, as TDICs dão suporte para que o mesmo possa ser desenvolvido na escola e em sala de aula mais rapidamente e com sucesso. Elas não devem ser pensadas como ferramentas que substituirão a mediação do professor, pelo contrário, elas fornecerão ao mesmo, diversos instrumentos que poderão ajudá-lo a atuar de forma mais eficaz. O mesmo acontece com o aluno, onde as TDICs devem ser orientadas a serem utilizadas para facilitar a pesquisa e criação, e não para substituir o lazer, o entretenimento, os relacionamentos, a prática de esportes, atividades culturais, e as diversas atividades cotidianas do educando.¹

2.3 O PROFESSOR E AS TDICs

É necessário ao professor construir novos conhecimentos ao utilizar as TDICs como ferramentas de formação do aluno. Primeiramente, o professor deve estar disposto em conhecer as ferramentas tecnológicas, refletir como utiliza-las em suas aulas e deve estar disposto a atuar de forma mediadora estimulando o aluno pesquisador e protagonista. Em segundo lugar, o professor também precisará ampliar as suas pesquisas em relação ao uso das TDICs, estar disposto a inovar em suas aulas, permitir a reflexão e reação do aluno frente ao novo processo metodológico de ensino, e tomar novas medidas (quando necessário) para que a sua aula esteja em harmonia com o cotidiano do aluno, e tenha significado para ele no processo de ensino e aprendizagem.

O professor é um agente transformador e catalisador do ambiente, é ele que tem o privilégio de inovar na construção do saber. A partir do momento em que o professor

¹ Disponível em: <http://e-proinfo.mec.gov.br/e-proinfo/storage/modulos/384/63138/nucleo_de_base_2/pagina-7.html>. Acesso em: 06 jun. 2016.

avança em suas práticas pedagógicas e na sua formação para o uso das TDICs, o seu repertório prático e conhecimento teórico também se tornam mais sólidos e estimulantes.

Em diversos momentos será necessário o professor adaptar o uso das TDICs durante as aulas de acordo com a realidade dos alunos e do ambiente o qual eles estão inseridos. Assim, o uso das ferramentas tecnológicas deve sempre ser pensado para benefício do aluno, para promover o desenvolvimento de novas habilidades e competências, e para ajudá-lo em sua formação.

Conforme Almeida,

A formação contextualizada de educadores para o uso da tecnologia de informação e comunicação ocorre integrada com o tempo e espaço da instituição educacional e origina-se da e na prática do profissional. Porém, isso não significa realizar-se fisicamente na instituição educacional. A formação concretiza-se na imersão de formandos e formadores na realidade da instituição. As necessidades de formação emergem do contexto educacional no qual se busca desenvolver uma cultura que permita ao educador tornar-se um agente de mudança de sua própria atuação e de seu contexto. Trata-se da epistemologia da prática mediante um processo em que prática e teoria integram-se em um currículo orientado para a ação. (ALMEIDA, 2002, p. 12).

O computador é uma ótima ferramenta que o professor pode estar utilizando durante as suas aulas. Ele possibilita o fácil acesso às informações e desenvolvimento de pesquisas, proporciona uma diversidade de possibilidades para apresentação de trabalhos, estimula o desenvolvimento de diversas habilidades e competências necessárias para aluno e professor, oferece uma infinidade de imagens, vídeos e recursos que ilustram ainda mais o conteúdo desenvolvido. Pensando nisso, e em meio aos diversos benefícios que o computador pode oferecer como uma ferramenta pedagógica, é que o professor precisa familiarizar-se constantemente com essa ferramenta tecnológica.

Segundo Freire & Prado,

O uso do computador deve transcender essa concepção fragmentada de conhecimento. A visão que acolhe a Informática na Educação para reproduzir o sistema de ensino através de mais uma técnica e/ou como uma disciplina do currículo precisa ser ultrapassada. Agindo assim, estamos modernizando um paradigma saturado de ensino, quando na realidade, torna-se cada vez mais urgente transformar o paradigma educacional para que o processo de conhecer e de atuar seja integrado e interdisciplinar. O computador pode contribuir para o estabelecimento deste novo paradigma. (FREIRE & PRADO, 1996, p. 1).

É importante ressaltar que familiarizar-se com as tecnologias, não quer dizer tornar-se dependente delas. Ao contrário, elas devem ser utilizadas para potencializar ainda mais o processo de ensino e aprendizagem, e permitir ao aluno utilizar as ferramentas que fazem parte de sua vida e cotidiano, para a construção do conhecimento. Assim como utilizam-se as demais ferramentas que dão suporte para docência em sala de aula (giz, quadro, pincel, etc.), pode-se também utilizar as tecnologias digitais de informação e comunicação.

Tendo em vista os benefícios das tecnologias também para a docência, muitas vezes é necessário inovar, construir novas práticas pedagógicas, que utilizem diferentes ferramentas, que desenvolvam novos métodos, que contemplem a realidade dos diferentes “tipos” alunos e os estimulem a relacionar o que se aprende com a vida. Nesse processo é necessário uma reflexão sobre como relacionar os conteúdos e currículo oferecidos ao aluno, com o cotidiano, necessidades e contexto social que ele vive.

2.4 A ARTE E AS TDICs

A arte e a tecnologia estão tão próximas quanto o artista e a tela. Com o avanço e desenvolvimento das tecnologias digitais de informação e comunicação, a criação, produção e fruição da arte também foram desenvolvendo-se, e a interação do público com a arte conseqüentemente também foi modificada, pois o público a partir das tecnologias “abandona a velha contemplação e sua interpretação passiva, para dialogar através de dispositivos articulando em *bites*, ondas, fluxos, em trocas imediatas, em escalas planetárias, em estados de navegação, imersão, conexão, transformação”. (DOMINGUES apud PILLAR, 1999, p. 39).

Para o educando, as tecnologias permitem uma diversidade de possibilidades e formas de interação com a arte e com a criação artística, onde o mesmo deixa de ser apenas um observador da arte desenvolvida, e passa a ser também um atuante quando interage com as produções tecnológicas, ou seja, passa a ser (de certa forma) um artista. Através do uso de ferramentas tecnológicas, o aluno tem a possibilidade de modificar imagens e desenhos, criar sons e produzir música, criar cenários de dramatização e interpretação para peças teatrais ou dança.

Tendo em vista as novas possibilidades de interação e produção artística, é possível reconhecer como a percepção da arte também acaba sofrendo (em muitas produções) uma transcendência, pois o educando desenvolve novas formas de se envolver e sentir o objeto artístico, ou seja, desenvolve-se um novo imaginário através das diversas ferramentas utilizadas para se expressar, e o objeto artístico é desenvolvido ricamente através dos instrumentos e recursos tecnológicos.

Ainda segundo Domingues,

Na interatividade digital o antigo público se torna “integrante”. O espectador não está mais diante de uma “janela” para interpretar a obra, e sim diante da “porta aberta” por onde ele entra para viver a obra. Na interatividade, não cabem conceitos utilizados na recepção (contemplativa) da obra de arte, mesmo sendo essa “aberta” ou “participacionista”. A arte interativa é totalmente avessa ao princípio de inércia. Surge um novo espectador mais participativo, que através de interfaces amigáveis, que permitem as trocas do espectador com as fontes de informação. A contemplação é substituída pela relação. (DOMINGUES, 1997, p. 22-23).

O ensino de artes (com uso das TDICs) necessita estimular o desenvolvimento de novas formas de releituras através da edição de imagens, de diferentes maneiras de interpretar e dramatizar histórias, de oportunizar a criação de novos sons e música, de incentivar a produção de gibis digitais, jornais e revistas eletrônicas, permitir o contato com os casual *games* (jogos), desenvolvimento da *Game Art*, animações, etc.. Para isso, é necessário um planejamento com objetivos bem definidos quanto ao uso das tecnologias no desenvolvimento artístico do aluno. Um planejamento que contemple as ferramentas tecnológicas no processo de criação e que englobar as novas possibilidades em artes.

Segundo Iavelberg,

Novas pesquisas sobre a gênese do desenho no computador são urgentes para planejar atividades de ensino via softwares que não sejam meras experimentações. Podem-se digitalizar imagens analógicas e vídeo, cinema e fotografia, animar desenhos, criar imagens via softwares de desenho em projetos de artes gráficas, criarem sites, fazer editoração eletrônica de revistas, HQ (história em quadrinhos) e jornais. (IAVELBERG, 2003, p. 100).

No contexto atual em que vivemos, grande parte dos nossos alunos convivem com as TDICs e desenvolvem diversas habilidades que poderiam ser utilizadas nas aulas de artes. Esses alunos já utilizam diversos *software's* e aplicativos para edição de

imagens (principalmente para usar nas redes sociais), já convivem com a produção e edição de áudio e vídeo e jogam diversos jogos que promovem a criação de cenários de *Game Art* ou *Casual Games* oferecidos na *internet*. Esse contato virtual acaba influenciando o comportamento estético e crítico dos alunos em relação à arte, e por isso, torna-se necessário ser aproveitado, lapidado e promovido pelos professores de artes.

Segundo Pilar,

Nas últimas décadas, o avanço tecnológico provoca os sentidos e desafia o homem contemporâneo, que se vê aturdido e seduzido com o que é possível e permitido pelo desenvolvimento científico. Este homem navega em espaços virtuais simultâneos, não lineares. Informações flutuam e recriam-se no imaginário. Situações interativas que o vídeo game, a internet, o CD-ROM exploram e que a arte contemporânea traz o mundo sensível, exigem capacidades perceptivas e intelectuais diferenciadas de outros tempos. (PILLAR, 1999, p. 82).

Desta forma podemos afirmar que os alunos da atualidade necessitam desenvolver habilidades e competências que em outras épocas não eram necessárias, e que as aulas de artes poderão ser ainda mais atrativas para os educandos quando eles puderem desenvolver também essas habilidades muito utilizadas em seu cotidiano.

Não se trata das TDICs substituírem os conteúdos de artes ou as produções artísticas que fazem parte do planejamento, pelo contrário, elas devem ser acrescentadas aos conteúdos, possibilitar novas formas de releituras, de criação, de desenvolvimento do imaginário e, principalmente, potencializar a formação artística e humana do educando.

O ensino de arte, no contexto contemporâneo, tecnológico e pós-moderno, pode proporcionar ao aluno um amplo e fácil acesso a arte e cultura do mundo inteiro com apenas alguns cliques. Isso favorece novas produções e percepções artísticas, pois o aluno pode comparar as diversas formas de criar arte, refletir sobre os diversos pensamentos filosóficos dos diversos artistas e, quem sabe, desenvolver a sua própria forma de pensar e criar a arte.

Ao inserir as tecnologias nas aulas de artes, é muito importante para o professor respeitar o contexto tecnológico no qual os alunos estão inseridos, isso é essencial para que o fazer artístico seja acompanhado de significado e seja apreciado por eles. O professor necessita compreender que o aluno precisará de tempo para desenvolver as

novas habilidades, competências e sensibilidades ao se expressar e apreciar a novidade da arte e tecnologias.

Segundo Oliveira,

Apesar de tudo, a arte processada pelas novas tecnologias quer mais do que sensibilizar através do uso de técnicas e procedimentos apropriados. Ela continua a produzir emoções de caráter estético, ou seja, emoção independente de qualquer teor de verdade, de utilidade e de satisfação sentimental. A arte atual continua a querer ser apreciada pelo teor de originalidade de sua estruturação, por conter as marcas de sintonização à sua época que ela anuncia aos fruidores. Quanto a esses, eles precisam do tempo para aprender a conhecer os meios de arte tecnológicos e, com eles, as próprias obras. (OLIVEIRA apud PILLAR, 1999, p. 98).

A arte e as tecnologias sempre estiveram em harmonia. O artista utiliza-se das tecnologias em sua criação desde as paredes pintadas nas cavernas, das flautas construídas em ossos de animais e diversas formas de expressão que estão registradas nos livros de história. A arte e as tecnologias vem se desenvolvendo desde a formação do homem, e é por isso que há uma necessidade de promover nas aulas de artes e na escola o uso das ferramentas tecnológicas.

3. PROJETOS E ATIVIDADES DESENVOLVIDAS NA ESCOLA MUNICIPAL SANTA TEREZINHA DE FAXINAL DOS GUEDES-SC

3.1 PROJETOS DESENVOLVIDOS

Com base nos diversos estudos e pesquisas sobre as tecnologias na educação, sobre um currículo que forneça o uso das tecnologias no processo de ensino e aprendizagem, sobre como o aluno aprende, entre outras possibilidades de estudos oferecidas pelo Curso de Especialização na Cultura Digital, é que esses projetos foram planejados e desenvolvidos na Escola Municipal Santa Terezinha localizada no município de Faxinal dos Guedes, Santa Catarina, no ano de 2015, pelos professores Adilson de Souza Borges e Maricélia Rossi de Oliveira, alunos do curso de Especialização na Cultura Digital da Universidade Federal do Estado de Santa Catarina (UFSC).

3.1.1 Projeto “Pode ou não pode”

O mundo em que vivemos está a cada dia mais digital e conectado. As pessoas atualizam seus aparelhos celulares anualmente, através de aparelhos portáteis é possível fazer diversas transferências bancárias, aquisição ou venda de produtos, é possível manter na rede (internet) relacionamentos virtuais, entre outros. Há uma busca constante para se estar mais atualizado ou para ter um acesso mais rápido a internet e programas digitais. O nosso relacionamento, de certo modo, também está se tornando mais virtual, pois nos comunicamos facilmente com pessoas distantes, porém, em consequência disso, estamos nos afastando (muitas vezes) do mundo real.

As redes sociais são ferramentas que utilizamos para nos relacionar com o mundo virtual, elas nos oferecem um contato rápido, barato e atrativo com nossos “amigos”. Os entretenimentos que ali contém, permite ficar-mos durante horas em frente ao computador (celulares e outras ferramentas) sem perceber o passar do tempo.

Apesar de todos os benefícios que as redes sociais nos proporcionam, elas também nos expõem para o mundo, causando uma perda de privacidade, todavia o maior dos males são as más influencias em relação as nossas atitudes, que as redes sociais estão causando principalmente em nossas crianças. Sabemos que o mundo virtual, vai progressivamente confundindo os seus limites com o mundo real no

cotidiano de nossos educandos (crianças e adolescentes), e a internet, e outros equipamentos de tecnologia da informação, vão transformando os comportamentos e as formas de se relacionar com as famílias, com seus amigos, onde tudo pode, sem restrição alguma.

Pensando nisso, é que escolhemos o “Projeto Pode ou Não Pode”, que nos impactou, em relação ao resultado positivo que causou em nossos alunos. Este projeto foi desenvolvido no 4º bimestre de 2014 na Escola Municipal Santa Terezinha de Faxinal dos Guedes-SC, com os alunos do 5º ano matutino e vespertino, com a ajuda dos pais desses alunos e com a mediação da professora Elda Perdoncini, que utilizou as aulas de leitura para a realização deste trabalho. A professora aproveitou o contato que a maioria dos educandos tem com as redes sociais, *internet*, jornais, rádios e televisão, para fazer uma reflexão sobre algumas influências boas e más que ali contém. Após essa reflexão, foi proposto aos alunos (com a ajuda dos pais) registrarem notícias e postagens referentes a algumas atitudes que ambos (pais e alunos) julgassem boas e más. Após o registro, os alunos deveriam produzir desenhos e cartazes das diversas atitudes pesquisadas ou vivenciadas em relação ao “pode ou não pode”. Após esse momento, todas as obras produzidas foram expostas no ambiente escolar. Dentre as atitudes vivenciadas estão: *bullying*, drogas (cigarro, álcool, etc), preconceito, brigas, racismo, vandalismo, entre outras.

Esse trabalho contribuiu para que a comunidade escolar refletisse um pouco mais sobre as nossas atitudes na escola e nas redes sociais, e o que podemos aceitar ou não em relação às influências desses meios de comunicação e entretenimento, pois esta atividade foi exposta para toda a escola, possibilitando também, a oportunidade de reflexão para os demais funcionários, pais e professores.

Figura 1: Resultado do Projeto “Pode ou não pode”



Fonte: Acervo do autor

Figura 2: Exposição de trabalhos do Projeto “Pode ou não pode”



Fonte: Acervo do autor

3.1.2 Projeto Rádio na Escola

A rádio é um instrumento de comunicação, informação e uma das principais ferramentas que utilizamos das Tecnologias Digitais de Comunicação e Informação. A rádio, em termos técnicos, é um sistema de comunicação que usa as ondas eletromagnéticas que se propagam pelo espaço para o seu funcionamento. Utilizam-se,

portanto, ondas radiofônicas de diferentes comprimentos para fins distintos. Existem vários tipos de rádio: AM, FM, Comunitária, Pública, Privada, entre outras.²

Esse veículo de comunicação é um dos principais meios de transmissão de informação, e foi por esse motivo, pelo conteúdo no currículo de artes e pela estrutura favorável do ambiente escolar, que a Escola Municipal Santa Terezinha teve a iniciativa de desenvolver o Projeto: Rádio na Escola.

Esse projeto foi realizado em 2014 (4º bimestre) por fazer parte dos conteúdos, currículo e planejamento anual da disciplina de Artes, para alunos de 7º e 8º ano do Ensino Fundamental II. Sendo assim, a professora Elizandra (da disciplina de Artes) juntou as duas turmas (7º e 8º) para a realização desta atividade. Primeiramente foram abordados alguns conceitos, funções, papel na sociedade, tipos de sinal de rádio, programas, profissionais, equipamentos necessários, etc. No segundo momento a professora (com ajuda da equipe pedagógica) levou os alunos para conhecerem duas rádios locais: uma comunitária e a outra particular, onde os alunos participaram de alguns programas (inclusive dando entrevistas), conheceram os diversos estúdios de gravação e os recursos tecnológicos ali presentes. Após os educandos se apropriarem do conceito de rádio (na teoria e na prática) a professora mediu uma atividade prática, onde os educandos desenvolveram em grupos de 3 integrantes a criação de um programa de rádio para apresentar ao vivo na escola.

Essa atividade foi bastante inspiradora, pois mobilizou a escola toda e um grande grupo de profissionais, inclusive, o locutor de uma das rádios (rádio cidade fm) acompanhou as atividades práticas desenvolvidas pelos alunos no ambiente escolar. Essas atividades também tiveram um espaço de divulgação ao vivo em um programa matinal da rádio comunitária local. Dentre os programas desenvolvidos pelos educandos, destacamos os: programas esportivos, notas de falecimentos, mensagens natalinas, mensagens musicais, entre outras. Ao final da apresentação, o programa destaque (vencedor) teve a oportunidade de apresentar o trabalho ao vivo na rádio da escola, onde abrange todos os alunos do ensino fundamental.³

Essa iniciativa da Escola Municipal Santa Terezinha de Faxinal dos Guedes-SC, além de mostrar o como é fácil envolver as TDICs no processo de ensino-aprendizagem, também apresenta um trabalho lúdico, atual, de custo zero e que principalmente,

² <<http://radiofonias.blogspot.com.br/2007/12/conceito-de-rdio.html>>. Acesso em 14 mai. 2016.

³ O vídeo da visita à Rádio Alternativa e o vídeo do programa de rádio na escola produzido pelos alunos, podem ser apreciados no blog: <<http://culturadigitalfx.blogspot.com.br>> com postagem no dia 14 de novembro de 2014.

proporcionou o desenvolvimento de diversas competências e habilidades em nossos educandos.

Figura 3: Visita à Rádio Alternativa FM/Faxinal dos Guedes



Fonte: Acervo do autor

3.1.3 Projeto Integração

Este projeto foi desenvolvido no ano letivo de 2015 em diversas etapas pelos professores Adilson de Souza Borges (de Artes) e Maricélia Rossi de Oliveira (de Geografia), alunos do curso de Especialização em Cultura Digital da Universidade Federal de Santa Catarina-UFSC.

No primeiro momento, foi apresentado o tema (O uso das TDICs de Forma Inteligente) para a coordenação e direção escolar. Nesse momento foram apresentados o tema transversal, a justificativa, os objetivos, o público beneficiado, a descrição e metodologia, o impacto, as parcerias para o desenvolvimento, os recursos que seriam utilizados, o cronograma de execução e a forma de avaliação do projeto.

Na primeira etapa, foram escolhidas as turmas de 9º ano (matutino e vespertino) para iniciarem as atividades do projeto na escola e então foi apresentado o projeto para ambas as turmas. Após a apresentação do projeto, foi feita uma discussão entre professores (de Artes e Geografia) e alunos (9º ano) para a sugestão de novas idéias para o desenvolvimento do projeto. Após a conclusão dessa discussão, os professores apresentaram uma palestra para os alunos em relação ao significado do termo TDIC, o uso das tecnologias e as tecnologias na educação. Essa palestra foi apresentada

utilizando o programa *Prezi*, e após a apresentação foi ensinado aos alunos como utilizar o programa e desenvolver apresentações com o mesmo.

Após esse momento, os alunos do 9º escolheram líderes multiplicadores que fizeram a “ponte” entre os professores e a turma. Esses líderes, juntamente com a turma, tiveram a responsabilidade de desenvolver uma palestra dinâmica e educativa para a escola (alunos de 6º a 8º ano) sobre o uso das TDICs de forma inteligente. Nessa palestra, os líderes também utilizaram o programa para apresentação de slides chamado *Prezi* (apresentado em aulas anteriores pelos professores de Artes e Geografia), e abordaram dentro do tema diversos tópicos muito importantes, tais como: jogos online, benefícios e malefícios do uso das TDICs, as doenças causadas pelo mau uso das tecnologias, entre outros.⁴

Figura 4: Palestra promovida pelo 9º ano



Fonte: Acervo do autor

Muitas das orientações e mediações feitas pelos professores Adilson de Souza Borges e Maricélia Rossi de Oliveira (Artes e Geografia) para o desenvolvimento da primeira etapa, se deram via vídeo conferência com o uso de um programa disponível na web (*gmail*) chamado *hangout*⁵, em reuniões online (extra-classe) que tiveram datas especificadas do cronograma e serviam para os professores acompanharem o andamento do projeto. Nesses encontros, os alunos prestavam contas do andamento das atividades, do envolvimento da turma (em relação à distribuição de responsabilidades de pesquisas) e também apresentavam suas dúvidas e desafios que ocorriam ao longo da realização

⁴ Link do vídeo com a palestra: <<http://culturadigitalfx.wix.com/2014#!produes-dos-alunos/c14o2>>.

⁵ Link da videoconferência: <<http://culturadigitalfx.wix.com/2014#!produes-dos-alunos/c14o2>>, consulta no dia 5 de junho de 2016.

das pesquisas e desenvolvimento da palestra. Para isso foram criados (pelos alunos) endereços de *email* para cada líder e para os professores de Artes e Geografia (adilsonTDIC@gmail.com, mariceliaTDIC@gmail.com, thaiTDIC@gmail.com, gabiTDIC@gmail.com, arylssonTDIC@gmail.com, macalisterTDIC@gmail.com).

Na segunda etapa o projeto expandiu para as demais turmas do Ensino Fundamental II, e consistiu no desenvolvimento de atividades específicas para cada turma de 6º à 9º ano. São elas:

9º Ano: Desenvolvimento de um *banner* digital e jornal eletrônico sobre as TDICs.

Figura 5: Exemplo de *Banner* desenvolvido (1)



Fonte: Acervo do autor

Figura 6: Exemplo de *Banner* desenvolvido (2)

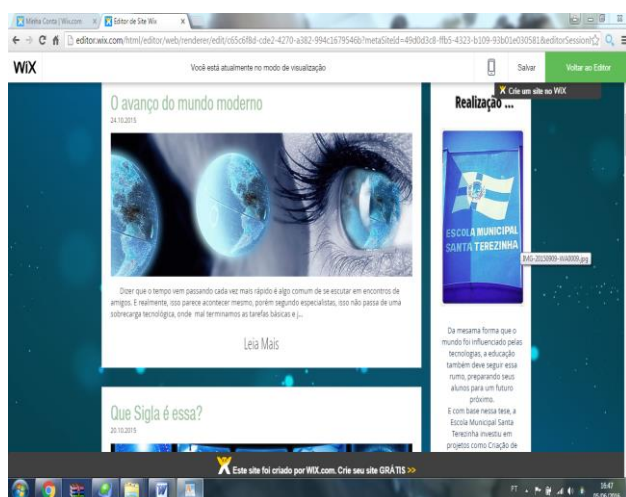


Fonte: Acervo do autor

Dentre as atividades práticas desenvolvidas através desse projeto interdisciplinar envolvendo principalmente as disciplinas de Artes e Geografia, chama a atenção a

iniciativa da aluna Gabrieli Ozelame do 9º ano que desenvolveu um *site* para acessar as pesquisas sobre as tecnologias que seu grupo realizou e desenvolveu através da revista e do banner digital. Ao consultar o *site*⁶, é possível observar como a aluna se apropriou e desenvolveu diversas habilidades artísticas, estéticas e tecnológicas, que também foi possível observar nas demais produções de revistas e *banner's* digitais dos alunos do 9º ano.

Figura 7: Apresentação do *site*



Fonte: <http://gabi200022.wix.com/tecnologiasdigitais>

7º e 8º Ano: Produção, gravação e edição de paródia sobre o tema e apresentação de um vídeo com a música e imagens.⁷

6ºAno: Produção de texto sobre o assunto com o uso de corretor ortográfico. Produção de história em quadrinho digital.⁸

A terceira etapa consistiu em realizar um dia de oficinas tecnológicas, onde foram convidados diversos profissionais para oficiarem palestras aos alunos de 6º à 9º ano sobre alguns temas relacionados ao uso das tecnologias. As palestras foram realizadas no dia 5 de novembro de 2015 em horário de dia letivo normal, onde os professores das demais disciplinas do currículo também acompanharam seus alunos participando das oficinas. As oficinas tecnológicas tiveram a duração de 45 minutos cada uma. São elas:

⁶ Link do site: <<http://gabi200022.wix.com/tecnologiasdigitais>>, com consulta em 5 de junho de 2016.

⁷ Blog <<http://culturadigitalfx.blogspot.com.br/>>. Postagem no dia 23 de junho de 2016.

⁸ Blog <<http://culturadigitalfx.blogspot.com.br/>>. Postagem no dia 12 de junho de 2016.

* *Softwares* para uso na escola: Palestrante Ricardo Tonet (Técnico em programação).

Figura 8: Palestra com Ricardo Tonet



Fonte: Acervo do autor

* Consequências legais em relação ao uso de redes sociais: Palestrante Marcionei Mendes (Promotor em Xanxerê-SC).

Figura 9: Palestra com Marcionei Mendes



Fonte: Acervo do autor

* Mensagens Subliminares e as TDICs: Palestrante Maurício Prestes Grigol (Engenheiro de Biotecnologia).

Figura 10: Palestra com Maurício Prestes Grigol



Fonte: Acervo do autor

* Mudanças nos relacionamentos a partir do uso de tecnologias: palestrante Ariana Somavilla (Psicóloga).

Figura 11: Palestra com Ariana Somavilla



Fonte: Acervo do autor

* Experiências sobre o uso de tecnologias: líderes do 9º ano.⁹

⁹ Essas 5 oficinas foram realizadas em salas específicas durante todo o dia, e as turmas de 6º a 9º ano participaram de cada uma delas.

Figura 12: Palestra com 9º ano



Fonte: Acervo do autor

Como encerramento dessa etapa do projeto (O uso das TDICs de forma inteligente) envolvendo as tecnologias no contexto escolar e atual, foi proposto aos alunos participantes das oficinas realizarem uma narrativa digital abordando todas as atividades contempladas no projeto de forma reflexiva e crítica.

3.1.4 Projeto Feira de Saúde com Tecnologia

Este projeto foi desenvolvido no dia 5 de dezembro de 2015 (finalizando as atividades e projetos com o uso das tecnologias de forma inteligente), e teve início às 19 horas com a participação de pais, alunos, professores, equipe pedagógica, profissionais da saúde e músicos. O projeto consistiu em apresentar orientações a comunidade e a escola (pais, alunos e professores) a respeito de como prevenir doenças e manter uma qualidade de vida através do uso de 8 remédios naturais: ar puro, luz solar, água pura, temperança, nutrição, exercício físico, descanso e confiança em Deus.

A “Feira de Saúde Tecnológica” foi uma ação dedicada a orientar a comunidade escolar em geral em relação à educação preventiva contra diversas doenças que afetam a nossa saúde (física e mental). O termo “tecnológica” refere-se ao uso de um *software* que armazenava os dados registrados através das entrevistas com os participantes em cada stand dos 8 remédios naturais (onde aconteciam as palestras), e que ao final do programa, apresentava os resultados específicos de cada pessoa. Por fim, o *software*

gerava uma “Idade Biológica” de cada participante de acordo com o resultado dos testes e as entrevistas.

A feira de saúde contou com o apoio de diversos profissionais da saúde (médicos, psicólogos, enfermeiros, nutricionistas, massagistas e da Secretaria da Saúde do município), da educação (alunos do 9º ano, professores, coordenação e Secretaria da Educação) e voluntários. Os profissionais e participantes voluntários (professores, pais e alunos) receberam o treinamento de um profissional na área da saúde (Guilherme Ramos Sens, médico na Cidade de Ibicaré-SC e mestrando em promoção de saúde no Unasp).

Figura 13: Feira de Saúde com Tecnologia (1)



Fonte: Acervo do autor

Figura 14: Feira de Saúde com Tecnologia (2)



Fonte: Acervo do autor

Figura 15: Feira de Saúde com Tecnologia (3)



Fonte: Acervo do autor

Figura 16: Feira de Saúde com Tecnologia (4)



Fonte: Acervo do autor

3.2 ATIVIDADES DESENVOLVIDAS NAS AULAS DE ARTES

Dentre as diversas atividades desenvolvidas durante as aulas de artes ao longo de dois anos de experiências com o uso das TDICs, as atividades apresentadas a seguir foram as que mais chamaram a atenção dos alunos e também as que eu destaco como professor de artes pelos ótimos resultados que trouxeram.

3.2.1 Os Parâmetros Sonoros e a Confecção de Instrumentos Musicais

Esse conteúdo e atividades foram desenvolvidos com os alunos do 9º ano matutino e vespertino da Escola Municipal Santa Terezinha.

Atividade 1 de Música - A primeira atividade teve como desafio uma pesquisa em grupo sobre o conceito de Parâmetros Sonoros (Altura, Intensidade, Timbre, Duração e Densidade). Cada grupo teve a tarefa de pesquisar na internet (comparando as informações em vários sites) um determinado parâmetro sonoro, ou seja, ou altura, ou intensidade, ou timbre, ou duração, ou densidade. Após a pesquisa, o grupo deveria desenvolver uma breve explicação teórica do parâmetro sonoro escolhido, juntamente com exemplos práticos. Em cada apresentação as TDICs foram utilizadas de diversas maneiras e os educandos interagiam com perguntas e comentários em cada apresentação.¹⁰

Atividade 2 de Música - Nessa atividade os educandos desenvolveram instrumentos musicais a partir de diversos recursos como matéria-prima. Nessa atividade primeiramente fizemos uma breve reflexão sobre alguns produtos descartáveis (que vão para o lixo) que poderiam ser reaproveitados de diversas maneiras, e, inclusive, para confecção de instrumentos musicais. A partir dessa reflexão, os educandos receberam a tarefa individual de pesquisar as possibilidades de confecção de instrumentos musicais, priorizando a utilização de materiais que iriam para o lixo. O processo de pesquisa e confecção deveria ser postado no blog Cultura Digital¹¹, posteriormente postado no *facebook* pessoal dos alunos (opcional), e ao término da confecção do instrumento musical caberia ao educando classificar os parâmetros sonoros do mesmo (altura, intensidade, timbre, duração e densidade).¹²

Figura 17: Processo de construção de instrumentos musicais (1)



Fonte: Acervo do autor

¹⁰ Veja o vídeo de algumas atividades desenvolvidas (referente a atividade 1) com o uso das TDICs no blog <<http://culturadigitalfx.blogspot.com.br>>, com postagem no dia 22 de março de 2015.

¹¹ <<http://culturadigitalfx.blogspot.com.br/>>.

¹² Nesta atividade, vários alunos também utilizaram aplicativos baixados da internet e celular, para a afinação dos instrumentos melódicos e harmônicos.

Figura 18: Processo de construção de instrumentos musicais (2)



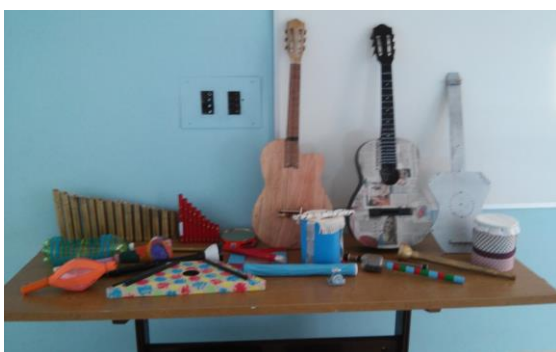
Fonte: Acervo do autor

Figura 19: Instrumentos produzidos (1)¹³



Fonte: Acervo do autor

Figura 20: Instrumentos produzidos (2)¹⁴



Fonte: Acervo do autor

¹³ Veja o processo do processo de confecção deste instrumento musical no blog: <<http://culturadigitalfx.blogspot.com.br>>, com postagem no dia 27 de março de 2015.

¹⁴ Veja no blog: <<http://culturadigitalfx.blogspot.com.br>>, com postagem no dia 22 de março de 2015, todas as imagens e o vídeo da música “Atirei o Pau no Gato”, executada pelo aluno Tiago Cruzaro.

Durante o processo de desenvolvimento desta atividade, foi possível observar que os alunos demonstravam-se interessados e entusiasmados com o conteúdo proposto e a atividade prática a ser desenvolvida. Eles faziam suas pesquisas e apresentavam as descobertas e idéias de produção. Ficou bastante perceptível como eles se envolveram com os trabalhos, desenvolveram instrumentos difíceis de construir e utilizaram para isso as diversas ferramentas tecnológicas para as suas pesquisas. Após pesquisa e confecção dos instrumentos musicais, cada aluno apresentou o seu instrumento para a turma e classificou (de acordo com o conteúdo: parâmetros sonoros) os sons produzidos.

3.2.2 Desenvolvendo uma Videoarte

A atividade de Videoarte fazia parte de um dos conteúdos de artes para o 9º ano do 4º bimestre de 2015. Através desse conteúdo os alunos vivenciaram as novas formas de interação entre a arte e a tecnologia. Após o momento teórico, foi proposto o desenvolvimento de uma obra de videoarte partindo do tema: “O Espaço Público do Ambiente Escolar”. Foram produzidas diversas imagens da escola (sem diálogos), e após a produção e edição das imagens, os educandos utilizaram alguns *softwares* para criar suas videoartes com as respectivas imagens registradas. Também, juntamente com as imagens, alguns alunos estabeleceram um áudio de fundo musical na apresentação da videoarte.

* Roteiro:

Na primeira aula, o professor iniciou a atividade elencando alguns conceitos teóricos referentes à videoarte, utilizando diversos recursos das TDICs para ilustrar e facilitar a compreensão dos educandos. Esse conteúdo foi registrado no caderno de artes e posteriormente pesquisado (pelos educandos) em horário extra-classe para facilitar ainda mais a apropriação do mesmo. Após a primeira etapa, o professor solicitou uma lista dos equipamentos necessários para a realização da aula prática.

Após o estudo teórico, já na segunda aula, os alunos saíram da sala de aula para registrar as imagens interiores e exteriores do ambiente escolar, e, para isso, utilizaram os equipamentos solicitados na aula anterior (celulares, *tablets*, *smartphones*, etc.).

Nesse momento os alunos também interagiram com as ferramentas e aplicativos de edição de imagens, com os diversos ângulos fotográficos, etc..

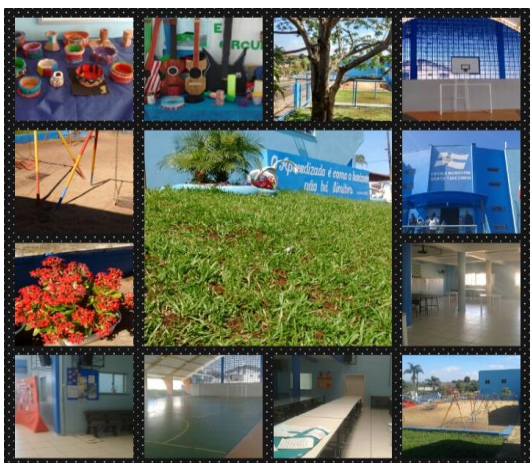
Na terceira aula, os educandos iniciaram a edição das imagens fotografadas e a criação e produção dos vídeos. Para esse momento foram utilizados diversos programas encontrados no computador e na *internet*. Após a edição das imagens e produção dos vídeos (quarta aula), os educandos assistiram suas respectivas produções artísticas em um telão (com projeção), interagiram a respeito das produções e posteriormente postaram no *blog* Cultura Digital e compartilharam nas redes sociais.¹⁵

3.2.3 Interferência na Paisagem e Web Art

A atividade de desenvolvimento de uma “Interferência na Paisagem” faz parte do conteúdo de *Web Art* e foi realizada no 4º bimestre de 2015 com os alunos do 9º ano. Na primeira aula desenvolvemos o conceito de *web art*, suas características principais, recursos tecnológicos e internet. Após o primeiro momento, na segunda aula, foi apresentado aos alunos a atividade de desenvolvimento de uma interferência na paisagem capturada do ambiente escolar. Os alunos saíram da sala de aula e foram capturar imagens em todo o ambiente escolar (interno e externo). Para capturar as imagens foram utilizados diversos equipamentos tecnológicos, tais como: celulares, *tablets*, máquinas fotográficas, etc.. Após fotografarem as diversas imagens do ambiente escolar, os educandos utilizaram diversos recursos de edição de imagens para formar a sua *Web Art*. Para finalizar essa atividade (na 3ª aula), cada aluno apresentou a sua produção para o professor e a turma, e comentou sobre os recursos utilizados.

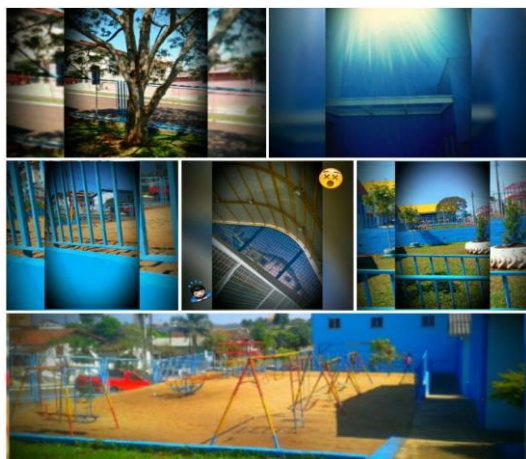
¹⁵ Endereço do Blog: <<http://culturadigitalfx.blogspot.com.br/>>, postado em 09/06/2016.

Figura 21: Trabalho de *Web Art* (1)



Fonte: Acervo do autor

Figura 22: Trabalho de *Web Art* (2)



Fonte: Acervo do autor

3.2.4 Releitura da obra *O Grito* de Edvard Munch (1893)

Essa atividade foi realizada com os alunos do 2º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Santa Terezinha. Primeiramente, o professor apresentou a vida e as principais obras do artista Edvard Munch, as características artísticas de criação das suas obras e da obra *O Grito* (1893). Posteriormente, os alunos apreciaram a obra e conjecturaram a respeito do motivo do espanto da figura principal da mesma (alguns acharam que se tratasse de um homem assustado, outros de uma mulher, alguns entenderam que se tratava de duas pessoas que estavam se agredindo na ponte e isso era o motivo da expressão do artista principal, etc.), observaram os traços e as linhas que

direcionavam a pintura e compreenderam porque essa obra faz parte do movimento expressionista.

Após, os educandos pintaram o desenho da obra *O Grito* (de acordo com a característica do movimento expressionista) e tiraram fotos imitando a imagem principal da obra. Na seqüência, as fotos foram impressas, recortadas e coladas no lugar da imagem principal.

Através desta atividade, os alunos puderam vislumbrar o uso de uma ferramenta tecnológica na produção artística, pois foi observado por eles essa relação. Como professor de artes, percebi que as TDICs podem ser utilizadas tanto de maneira mais simples (como através desta atividade) como de maneira mais intensa.

Figura 23: Releituras da obra *O Grito* (1893)



Fonte: Acervo do autor

3.2.5 Planejando com os Casual Games

Esta atividade foi realizada com os alunos do 9º ano vespertino e matutino no 1º bimestre de 2016. Primeiramente foi apresentado a proposta da aula e o cronograma a ser desenvolvido. Após, os alunos baixaram em seus celulares, *tablets* e *smartphones*, o jogo *Temple Run 2*, e começaram a jogar durante a aula de artes (e posteriormente em casa). O professor ressaltou as possíveis habilidades que o jogo poderia exigir, e que seriam necessárias para realização da próxima etapa (releitura da obra noite estrelada) a ser desenvolvida pela turma.

Após o primeiro momento de prática do *Casual Game*, os alunos iniciaram a realização de releitura da obra *Noite Estrelada* de Vicent Van Gogh, que utilizou os diversos movimentos que o jogo *Temple Run 2* exigiu para jogá-lo. Nesse momento da atividade os alunos fizeram a relação entre os movimentos utilizados durante jogo e os movimentos para a realização da releitura da obra de Van Gogh.

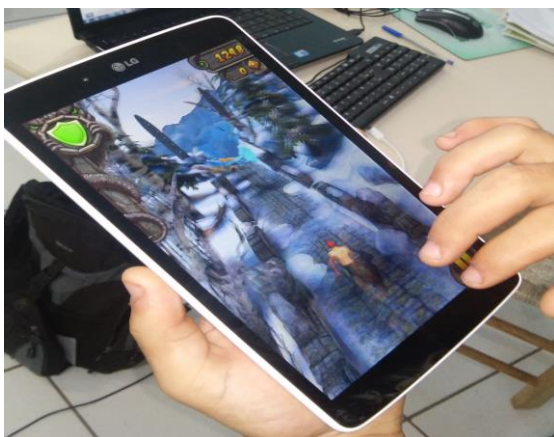
Após a realização da releitura, os trabalhos foram expostos em área pública do ambiente escolar.

Figura 24: *Casual Game: Temple Run 2*



Fonte: <<http://temple-run-2.br.uptodown.com/android>>
Acesso em: 22 abr. 2016.

Figura 25: Jogando *Temple Run 2*



Fonte: Acervo do autor

Figura 26: *Noite Estrelada* de Vicent Van Gogh (1889)



Fonte: <<http://www.infoescola.com/pintura/a-noite-estrelada/>>
Acesso em: 20 mai. 2016

Figura 27: Releituras da obra *Noite Estrelada* (1889)



Fonte: Acervo do autor

Ao final das atividades o professor realizou um questionário para os alunos responderem sobre os trabalhos desenvolvidos. Dentre os alunos participantes, seguem as respostas das perguntas feitas para o aluno Gustavo de Abreu da turma do 9º matutino.¹⁶

* O que você achou do uso de um Casual Game como ferramenta de desenvolvimento da lateralidade para o posterior uso em obra de arte?

R: Achei legal porque é divertido, desenvolve a coordenação motora dos dedos e lateralidade.

* Você acha que a aula foi monótona ou inovadora?

R: Inovadora.

¹⁶ Nesta atividade foram ressaltadas as principais características do movimento expressionista, a forma de compor a obra, os traços, linhas, principais artistas, etc.

* Por que você acha essa proposta inovadora?

R: Porque a gente nunca fez isso.

* Você gostaria que o professor desenvolvesse outras atividades envolvendo os Casuais Games?

R: Sim, com certeza.

* Porque?

R: Porque os jogos são divertidos e alguns educacionais.

3.2.6 Jogos e Aprendizagem

Essa atividade foi desenvolvida com os alunos de 6º a 9º ano no 2º bimestre de 2016. Nessa atividade, o professor levou os alunos para a sala de informática para jogar os jogos educativos e jogos *online*. Antes de iniciarem os jogos, o professor fez uma reflexão a respeito do uso dos jogos na história da humanidade, os jogos digitais e a cultura em relação aos jogos. Após esse momento os alunos jogaram livremente diferentes jogos digitais *online* e que estavam instalados nos computadores da escola.

No segundo momento, os alunos foram orientados pelo professor a jogarem o jogo *bombberman* em duplas, e após, fazerem uma reflexão acerca das habilidades que o jogo exigia para ser jogado.

Figura 28: Imagem do jogo *Bombberman*



Fonte: <<http://minilua.com/jogos-inesqueciveis-super-nintendo-snes/>>.
Acesso em: 19 mai. 2016.

Após a reflexão da atividade proposta (ver apêndice), os alunos comentaram sobre os jogos que estão acostumados a jogar, o tempo que passam jogando e algumas curiosidades e características a respeito dos mesmos. Com isso, o professor sentiu a

necessidade de abordar também sobre os malefícios de alguns jogos (principalmente os violentos).¹⁷

As tecnologias devem ser um meio para atingir os objetivos e não um fim.

¹⁷ Ouça no blog <<http://culturadigitalfx.blogspot.com.br>> com postagem no dia 5 de junho de 2016, a entrevista com um aluno de 6º ano referente aos jogos violentos. Confira também no youtube.com: <https://www.youtube.com/watch?v=tqS0iI_eFYE&feature=youtu.be>. Acesso em: 05 jun. 2016.

4. PLANOS DE AÇÃO REALIZADOS

4.1 PLANO DE AÇÃO COLETIVA ESCOLAR

As experiências desenvolvidas no ano 2015 na Escola Municipal Santa Terezinha de Faxinal dos Guedes com o uso das TDICs em sala de aula para a construção do saber, possibilitaram uma reflexão acerca de algumas mudanças necessárias na prática pedagógica e também na atualização do Projeto Político e Pedagógico Escolar.

Os gestores escolares (direção e coordenação) perceberam como o potencial dos alunos pode ser usado ainda mais quando se utilizam as tecnologias em sala de aula. As exposições dos trabalhos realizados, a mudança da motivação dos alunos na realização das atividades, e a novidade que foi o uso das TDICs, foram os principais motivos para uma reflexão acerca da continuação deste projeto realizado na escola.

Acreditamos que essa proposta de continuação do projeto de uso das TDICs no cotidiano escolar irá fortalecer ainda mais a formação pessoal e profissional dos alunos, irá fornecer um repertório maior e mais amplo de recursos para eles, com uma visão ainda mais abrangente, que possam vislumbrar novas soluções e um mundo melhor.

Através das TDICs é ampliado às possibilidades de imaginação, criação, desenvolvimento e apresentação dos trabalhos, conteúdos e atividades desenvolvidas. Além disso, são ferramentas que os nossos educandos já estão familiarizados, e que, se usadas com temperança, podem potencializar a formação escolar e ajudar na socialização.

Esses benefícios para os nossos educandos, transformam o ambiente escolar e a comunidade como um todo. A escola acaba sendo um lugar ainda mais prazeroso e atualizado, os dados escolares e números de rendimento também melhoram (isso reflete nos conselhos de classe escolar e boletins dos alunos) e o tédio ou estresse que alguns estudantes acabam adquirindo ao longo da formação escolar diminuem a partir do momento que o ambiente se torna mais prazeroso.

Por fim, acreditamos que a integração das TDICs no contexto escolar pode ser desenvolvida ainda mais se a comunidade escolar (pais, alunos, professores, funcionários, etc.) “comprar” esse desafio e discutir sobre o tema. Esse processo também precisa ser desenvolvido de forma interdisciplinar, pois assim os alunos terão a oportunidade de fazer uma “conexão” entre as disciplinas e conteúdos, vivenciar de

forma mais intensa as tecnologias nas diversas disciplinas, e desenvolver de maneira integral as competências e habilidades possíveis. É muito importante ressaltar a necessidade do envolvimento de toda a comunidade na discussão sobre o uso inadequado e dos prejuízos do mau uso dessas ferramentas, e das conseqüências de uma utilização sem a orientação correta.

Para a continuação do uso das TDICs em sala de aula propomos para a Escola Municipal Santa Terezinha em 2016:

- Inserir no PPP Escolar (Projeto Político e Pedagógico) o uso das TDICs na construção do saber.
- Oportunizar aos professores uma palestra ou curso com a equipe de pós-graduandos em Especialização na Cultura Digital.
- Oportunizar aos professores cursos e palestras para a formação tecnológica.
- Aumentar o acesso e a qualidade do uso da internet na escola.
- Permitir o uso de ferramentas tecnológicas (*tablets*, celular *android*, *notbook*, etc.) quando solicitado pelos professores.
- Oferecer aos alunos ao longo de sua formação palestras atualizadas sobre o uso das TDICs (benefícios, malefícios, mudança de comportamento, etc.).
- Oferecer aos pais e comunidade escolar palestras que os orientem para o uso das TDICs.
- Potencializar a exposição no blog escolar das atividades desenvolvidas em sala de aula e na escola.
- Fomentar o desenvolvimento de atividades interdisciplinares com o uso das TDICs.
- Oportunizar o desenvolvimento de uma Rádio Escolar.
- Proporcionar visitas a empresas de comunicação, entre outras.

Essas são algumas propostas que poderão fortalecer o processo de introdução das tecnologias no contexto escolar. Ao longo do calendário anual, a escola poderá acrescentar, alterar e fortalecer ainda mais as ideias acima. O objetivo principal desta proposta é proporcionar o desenvolvimento de competências e habilidades específicas para os alunos, que só será possível através da utilização das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação durante o processo de ensino e aprendizagem escolar.¹⁸

¹⁸ Através desta proposta encaminha a Escola Municipal Santa Terezinha, o uso das TDICs foi incorporado no plano gestor de 2016.

4.2 PROPOSTA PARA PROMOVER O USO DAS TDICs NA PRÁTICA DE ENSINO E APRENDIZAGEM ESCOLAR EM 2016

Através das diversas atividades práticas que vem sendo desenvolvidas na escola desde 2013, pelo grupo de pós-graduandos do Curso de Especialização na Cultura Digital, é possível observar como o uso das TDICs, proporcionou o desenvolvimento de diversas competências e habilidades, estimulando o aluno a ser mais protagonista, pesquisador e formador do seu próprio conhecimento. Além disso, as TDICs são ferramentas que fazem parte do cotidiano da grande maioria dos educandos, e isso possibilitou e possibilita um aprendizado mais lúdico, e conseqüentemente essas ferramentas podem ser usadas também como ferramentas de inclusão.

O professor Adilson de Souza Borges, aluno do Curso de Pós-Graduação em Educação na Cultura Digital, vem por meio desta, solicitar ao Diretor (a) e Coordenador (a) da Escola Municipal Santa Terezinha de Faxinal dos Guedes-SC, inserir no Plano de Gestão Escolar e também no Projeto Político e Pedagógico Escolar (PPP) o uso das TDICs no processo de ensino e aprendizagem escolar (nas diversas disciplinas), visando uma atualização, otimização, e utilização dessas ferramentas tão necessárias no atual mercado de trabalho e na vida dos educandos de diversas maneiras.

Algumas dicas para promover o uso das TDICs na Escola¹⁹:

- * Através de estímulo e incentivo aos professores na preparação de suas aulas e planejamento escolar.
- * Através de Oficinas de Capacitação para os professores.
- * Promoção de Feiras e projetos tecnológicos.
- * Aquisição (se necessário) de ferramentas tecnológicas.
- * Promoção do uso das tecnologias disponíveis na escola.
- * Utilização dos recursos tecnológicos que os educandos possuem.
- * Aumento da velocidade da Internet Escolar disponível.
- * Divulgação das atividades desenvolvidas no *Blog* ou *Site* Escolar.

¹⁹ Essa proposta foi entregue à Direção da Escola em fevereiro de 2016.

- * Utilização das TDICs para o trabalho de forma Multidisciplinar.
- * Criação de Rádio Escolar, Jornal Eletrônico, Revista Eletrônica, *Banner* Eletrônico, dentre outras atividades que podem envolver as diversas áreas do conhecimento e disciplinas.
- * Outras formas que a escola julgar necessário.

5. CONCLUSÃO

Através deste trabalho, realizado com diversas leituras, pesquisas e práticas efetivas com o uso das tecnologias nas aulas de artes, de forma interdisciplinar e multidisciplinar, foi possível concluir que o uso das TDICs no contexto escolar traz diversos benefícios ao ensino e a aprendizagem dos alunos, permite a apreensão de habilidades e competências que só serão desenvolvidas através do uso das diferentes ferramentas tecnológicas.

No desenvolvimento de práticas realizadas na Escola Municipal Santa Terezinha na disciplina de artes tendo por base as tecnologias, foi possível vislumbrar as possibilidades de inserir as TDICs no desenvolvimento dos conteúdos e práticas artísticas, e o empoderamento que os alunos adquirem, quando conseguem agir com mais independência utilizando as tecnologias na construção do saber.

Durante esse processo de estudo e exploração de projetos e atividades com o uso das TDICs, desenvolvemos diversas iniciativas práticas na escola para trabalhar de forma interdisciplinar, principalmente envolvendo as disciplinas de artes e geografia, e de forma multidisciplinar, através da Feira de Saúde com Tecnologia. Essas iniciativas foram fundamentais para que a escola, alunos e professores experimentassem o potencial que as ferramentas tecnológicas podem ter no trabalho conjunto em prol de diversos benefícios para todos. Considero a importância do diálogo que tivemos entre as disciplinas envolvidas nos projetos e a escola como um todo: o apoio dos alunos, equipe pedagógica e gestor escolar, esse processo foi muito rico e especial porque foi o resultado de um trabalho em equipe com o propósito de beneficiar o ensino e aprendizagem dos nossos alunos.

A partir das vivências ao longo deste trabalho, experiências compartilhadas, projetos e atividades desenvolvidas, idéias e iniciativas, considero que este projeto foi um sucesso na escola, principalmente pelo apoio e pela participação de diversas iniciativas da minha colega de curso de especialização: professora Maricélia Rossi de Oliveira, docente da disciplina de Geografia que considero uma profissional bastante competente, qualificada, e que foi muito importante para o processo de trocas criativas para o projeto envolvendo as TDICs.

Dentre as diversas atividades que realizamos nas aulas de artes, as atividades inseridas neste trabalho foram as que eu considero como as principais e mais inspiradoras. Elas são as testemunhas dos ótimos resultados que tivemos em sala de

aula, nas aulas de artes, e na escola. Através delas foi possível visualizar o ganho em relação à autonomia que os educandos tiveram através dessa iniciativa de promoção das TDICs na escola. Durante a realização das práticas de artes, os alunos se demonstravam mais interessados, e percebi que eles buscavam sempre ir além dos exemplos demonstrados e tarefas exigidas. Dentre alguns exemplos, o principal foi o desenvolvimento de um site sobre as TDICs.

É muito importante ressaltar os benefícios da construção do *site* e *blog* “Cultura Digital Faxinal”. Esses veículos de divulgação e comunicação permitiram que os alunos, pais, professores e interessados, vislumbrassem os trabalhos realizados pelos professores e alunos, pois as atividades realizadas (na escola e na UFSC) eram postadas e atualizadas no *site* e *blog*. Algumas atividades que os alunos desenvolveram ao longo desse projeto e que foram postadas no *blog* (cultura digital faxinal), também foram compartilhadas através deste nas redes sociais e *blog* da escola, e conseqüentemente também acabaram divulgando o trabalho desenvolvido com as tecnologias.

Apesar dos resultados, também foi possível observar que dentro da comunidade escolar é necessário acontecer uma motivação profissional por parte dos diretores e coordenadores na promoção do uso das diversas ferramentas tecnológicas que podem facilitar um aprendizado de forma multidisciplinar. Isso poderá ser desenvolvido através de políticas pedagógicas, planos de ação, cursos de capacitação, palestras e ferramentas tecnológicas, pois observamos na prática que as faculdades não têm preparado os professores para desenvolverem aulas e planejamentos que contemplem o uso das TDICs. Foi possível observar que quando os professores compartilham e relacionam os conteúdos do currículo, o rendimento escolar, a aquisição do conhecimento, o interesse, a motivação, e o desenvolvimento de diversas habilidades e competências é facilitada e contextualizada.

Considero que as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs) são instrumentos que potencializam a criação e produção dos educandos. Elas favorecem o desenvolvimento de um aluno pesquisador, independente e conseqüentemente questionador (participante) pelo seu fácil acesso as informações, fortalecem o desenvolvimento de um estudante protagonista do seu próprio conhecimento e, se usadas corretamente e com uma correta mediação, podem ajudar na socialização dos alunos e no desenvolvimento de um indivíduo mais atualizado, informado e conectado com o mundo.

6. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. B.; VALENTE, J. A. **Tecnologias e Currículo: trajetórias convergentes ou divergentes?** São Paulo: Paulus, 2011.

ALMEIDA, M. G. de. **Fundamentos de informática.** Rio de Janeiro: Brasport, 2002.

DOMINGUES, D. **A arte do século XXI: a humanização das tecnologias pela arte.** São Paulo: UNESP, 1997.

_____. Tecnologias, produção artística e sensibilização dos sentidos. In: PILLAR, Analice Dutra (Org.). **A educação do olhar no ensino das artes.** Porto Alegre: Mediação, 1999.

FERNANDES, J. R. Tecnologias na educação e Currículo integrado: convergências e contribuições. In: ALMEIDA, M.E. B (coord.). **Formação de Educadores da Secretaria de Educação do Município de São Bernardo do Campo.** São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2013.

FREIRE, F. M. P. & PRADO, M. E. B. B. **Professores Construcionistas: A formação em serviço.** Porto Alegre: RIBIE, 1996.

GARCIA, J. A. Metáforas quânticas para interpretar o currículo: um desdobramento hermenêutico. Curitiba, 1995. 95 f. **Dissertação** (Mestrado em Educação) – Setor de Ciências Humanas, Universidade Federal do Paraná.

GOODSON, I. F. **Currículo: teoria e história.** 9 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

HAMILTON, D. “Sobre as origens do termo classe e curriculum”. **Teoria e Educação,** n. 6, 1992.

IAVELBERG, R. **Para gostar de aprender arte: sala de aula e formação de professores.** Porto Alegre: Artemed, 2003.

KOCHANSKI, D. ROTEIRO PARA APOIAR AVALIAÇÕES EMPÍRICAS DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM. Indaial/SC: Centro Universitário Leonardo da Vinci/UNIASSSELVI, 2011. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2011/cd/71.pdf>>. Acesso em: 02 jun. 2016.

MARINHO, E. **Novas Tecnologias de Informação e Comunicação.** Disponível em: <www.ebah.com.br>. Acesso em: 19 mai. 2016.

MOREIRA, A. F. B. **Currículo: questões atuais.** Campinas, SP: Papyrus, 1997.

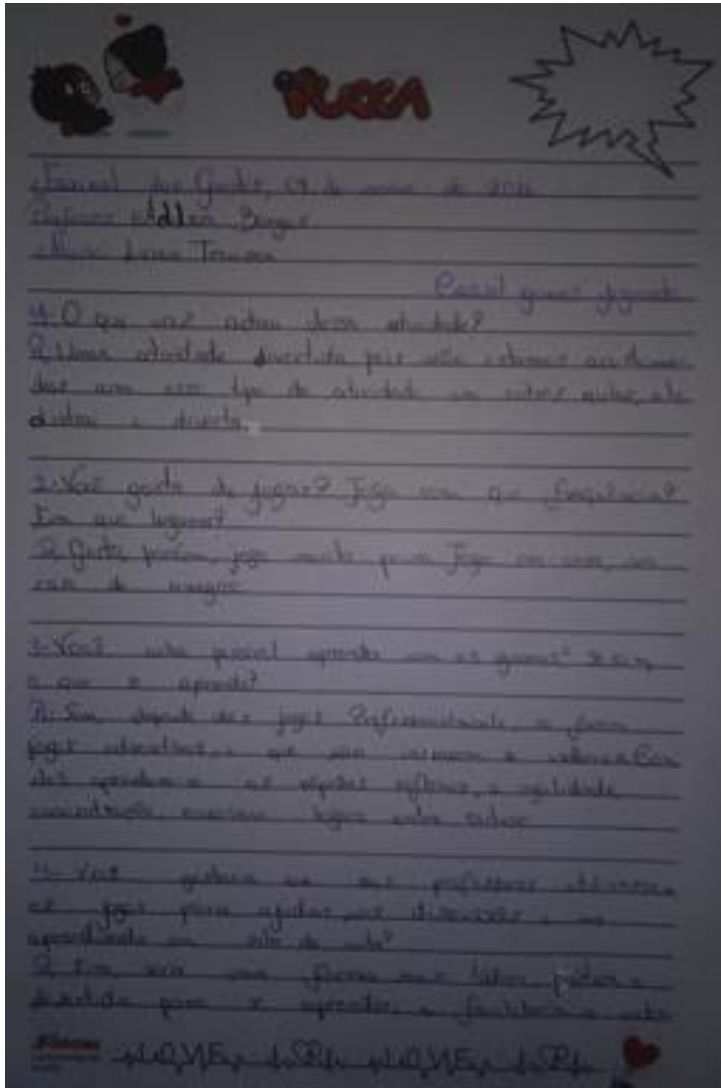
PILLAR, A. D. (Org.). **A educação do olhar no ensino das artes.** Porto Alegre: Mediação, 1999.

REGO, T. D. (org.) [et al.]. Cultura, aprendizagem e desenvolvimento. Petrópolis, RJ: Vozes, São Paulo, SP: **Revista Educação**; Editora Segmento, 2011. – (Coleção Pedagogia Contemporânea) Vários autores.

SACRISTAN, G. J. **O currículo**: uma reflexão sobre a prática. Porto Alegre: Artmed, 1998.

7. APÊNDICE

Trabalhos reflexivos realizados por alguns alunos do 9º Ano, sobre a atividade de Jogos e Aprendizagem



Nome: Andréia Henri

Curso: 9º ano

Data: 04/05/2016

Professor: Adilson Borges



Atual games

1. O que você acha de um atestado?
 acho legal, é bom.

2. Você gosta de jogar? joga com que frequência? Com que duração?
 Sim, não muito, em casa.

3. Você acha possível aprender com os games? se sim, o que se aprende?
 Sim, por aqui a concentração e também como administrar.

4. Você gostaria que seus professores utilizassem os jogos para ajudar nos conteúdos e se aprendizade com sala de aula?
 Sim, por que seria bem mais divertido e outras formas de aprender.

5.

professor