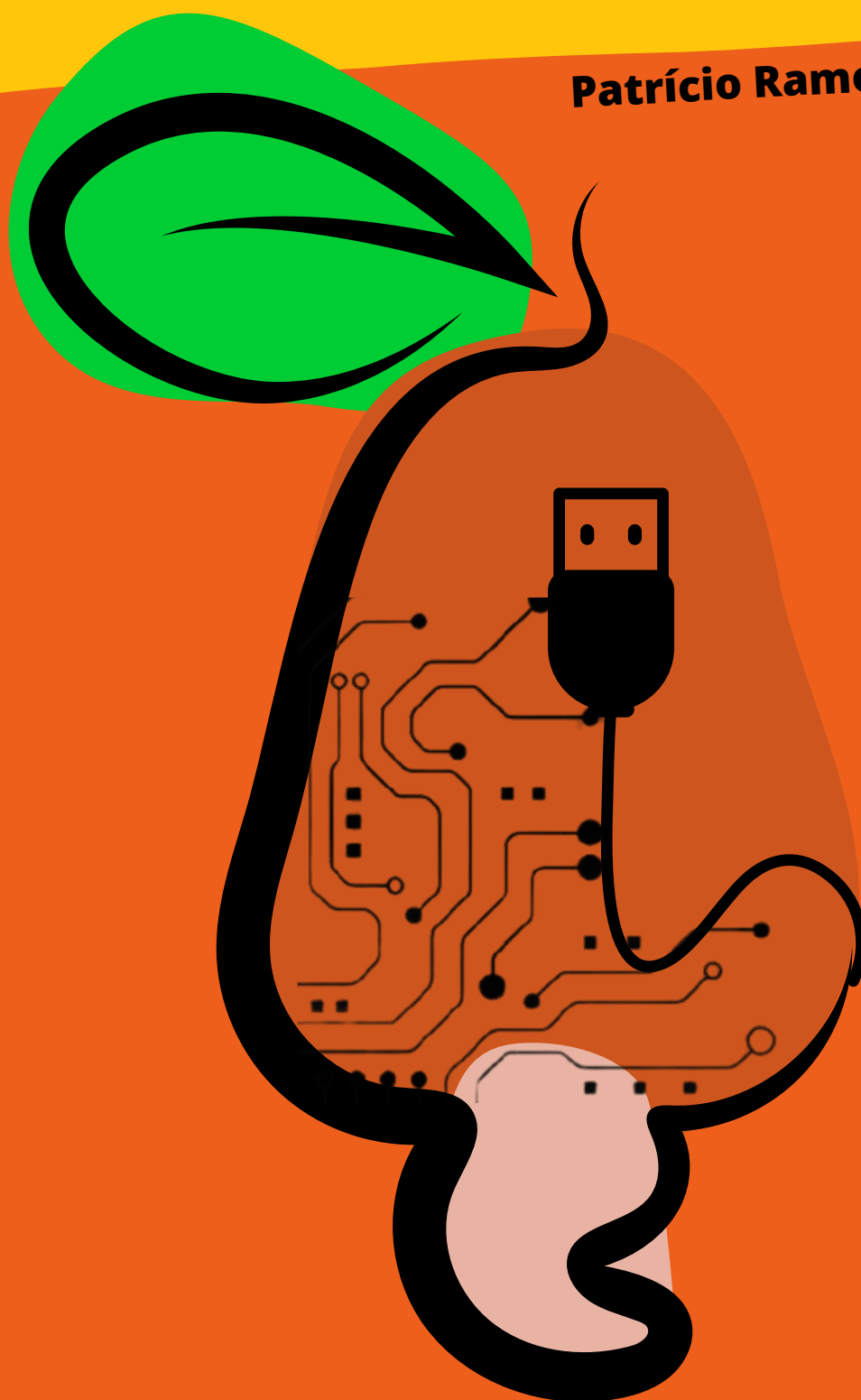


Cajueiro Digital

Catálogo de Tecnologias Digitais para o Ensino de Artes

Patrício Ramonn Teixeira Lira





INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO CEARÁ – IFCE CAMPUS FORTALEZA

Presidente da República

Luiz Inácio Lula da Silva

Ministro da Educação

Camilo Sobreira de Santana

Secretário de Educação Profissional e Tecnológica

Ariosto Antunes Culau

Reitor

José Wally Mendonça Menezes

Pró-reitora de Ensino

Cristiane Borges Braga

Chefe do Departamento de Bibliotecas

Etelvina Maria Marques Moreira

Elaboração e Autoria

Patrício Ramonn Teixeira Lira

Orientação

Prof^ª. Dra. Maria de Lourdes Macena de Souza.

Capa, Identidade Visual e Diagramação

Patrício Ramonn Teixeira Lira

Publicação

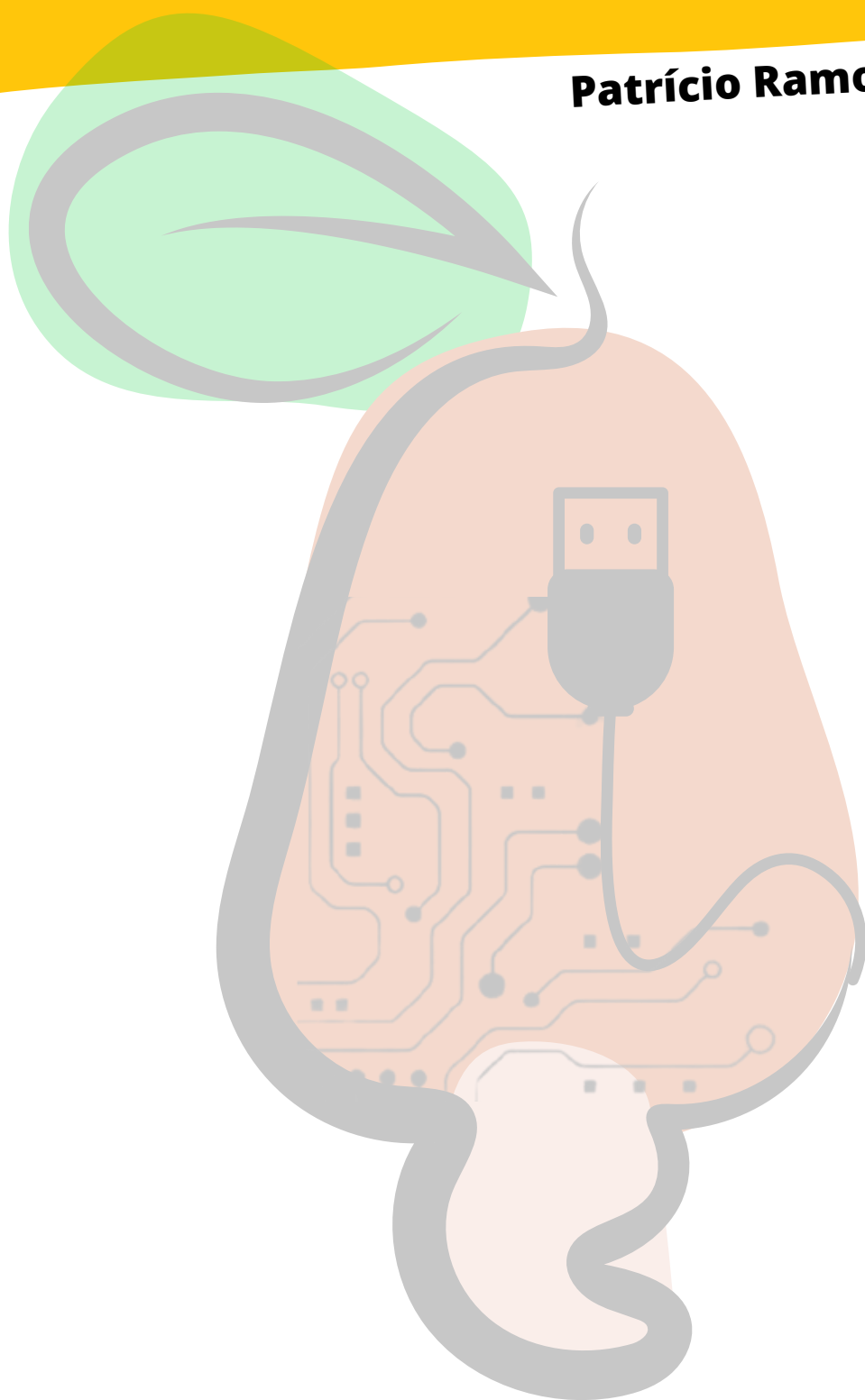
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará – IFCE

Todos os direitos reservados.

Cajueiro Digital

Catálogo de Tecnologias Digitais para o Ensino de Artes

Patrício Ramonn Teixeira Lira





Sobre o Autor



Patrício Ramonn

Mestrando em Artes - IFCE, Especialista em Gestão Estratégica - IFCE e Graduado em Licenciatura em Teatro no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará - IFCE. Formado pelo Curso Princípios Básicos de Teatro - CPBT pelo Theatro José de Alencar - TJA / Centro de Formação e Pesquisa em Artes Cênicas - Cena. Foi membro representante Titular das Artes Integradas no Conselho Municipal de Políticas Culturais de Pacajus, representando as Artes Cênicas, bem como as Artes Integradas, Teatro, Dança e Circo. Foi Membro integrante da Diretoria da Associação dos Artistas de Pacajus - ARPA. Mediador da Intel do Programa Intel Aprender. Arte Educador e Professor da Educação Profissional no Instituto de Educação Portal - IEP. Coordenador e Diretor da Mostra de Trabalhos Culturais - MTC do Instituto de Educação Portal - IEP. Membro Titular do Colegiado IEP. Programador, Produtor e Curador na Casa de Brinkedo, entretenimento infantil. Apresentador de Tv na Tv da Gente. Eleito o Melhor Apresentador no Prêmio Melhores do Ano 2022 da Agência de Marketing Nova Ideia Brejo Santo. Ator, Diretor do Grupo Seres de Teatro. Pesquisa Biodrama, Teatro de Animação, Gestão Cultural, Metodologias Ativas e Tecnologias Digitais para o Ensino de Arte. Produtor, Pesquisador e Gestor Cultural.

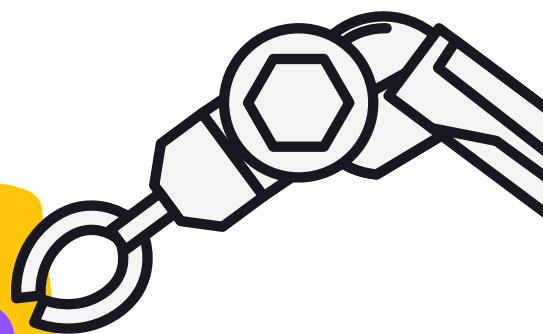
Sobre a Orientadora



Lourdes Macena

Doutora em Artes pela UFMG com estudos na linha de pesquisa artes cênicas – teorias e práticas e Ensino em Arte, possui Mestrado Profissional em Turismo com dissertação sobre festas populares (2002) e graduação em Licenciatura em Música pela Universidade Estadual do Ceará (1981). É professora efetiva do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Ceará – campus Fortaleza, onde atua como coordenadora do Mestrado Profissional em Artes, é professora de danças tradicionais, coordena o grupo de pesquisa em Cultura Folclórica Aplicada e dirige o Miraira – LPCT – Laboratório de Práticas Culturais Tradicionais. Tem experiência na área de Ensino em Artes, com ênfase em práticas docentes em danças dramáticas, Folclore/cultura popular/patrimônio imaterial, atuando principalmente nos seguintes temas: cultura tradicional popular cearense, arte-educação, arte nordestina, folclore cearense, teatro popular tradicional e turismo cultural. Foi presidente da Comissão Nacional de Folclore (2008-2012), presidente da Comissão Cearense de Folclore (2004 – 2008), coordenadora do Fórum Cearense de Culturas Tradicionais e Populares e representante das Tradições Populares no Conselho de Cultura do Estado do Ceará. Representou a FAEB – Federação dos Arte Educadores do Brasil no Estado do Ceará gestão 2014-2016.

Apresentação



Olá Educador,

Este é o Cajueiro Digital - um catálogo de Tecnologias Digitais para o Ensino de Artes. Aqui você irá encontrar uma diversidade de programas, aplicativos, sites e plataformas que podem te auxiliar a tornar suas aulas mais atrativas e interativas, despertando a autonomia e a criatividade de seus alunos.

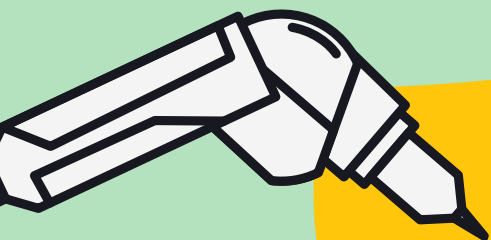
A interatividade do conteúdo deste catálogo irá facilitar na escolha e busca pelas ferramentas digitais mais adequadas para cada aula.

Aproveite nossa árvore, suba em seus galhos, vasculhe as folhagens e saboreie cada fruto disponível.

Boa Colheita!

Patrício Ramonn





Ícones



Veja como andar em nosso Rancho!



Já pensou...

Este ícone sempre irá trazer uma dica de como a proposta de atividade pode ter um desdobramento.



Eu Indico!

Este ícone trará uma dica de leitura e outros materiais como referência para aprofundar ou complementar as propostas de atividades por meio dos assuntos abordados.



Compartilhe!

Este ícone irá solicitar que você compartilhe seus resultados com a gente!



Dá o Play!

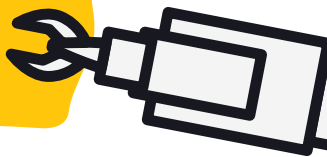
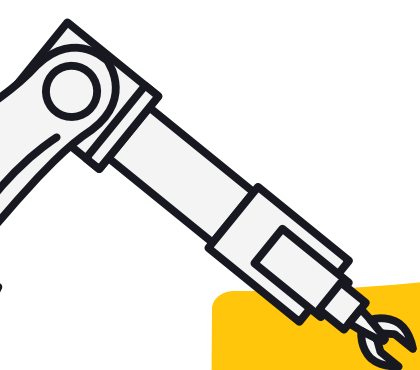
Clicando neste ícone você irá visualizar um tutorial sobre a funcionalidade da Ferramenta apresentada.

Classificação da Ferramenta

Aqui você vai ver a Classificação da Ferramenta Digital da Atividade.

Classificação da Metodologia

Aqui você vai ver a Classificação da Metodologia utilizada para a execução da Atividade.

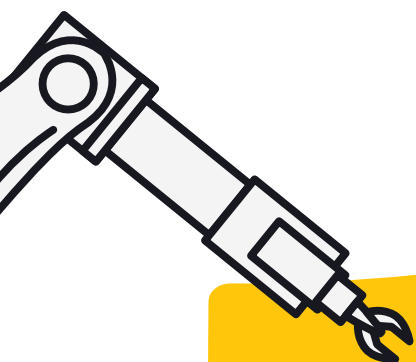


Sumário

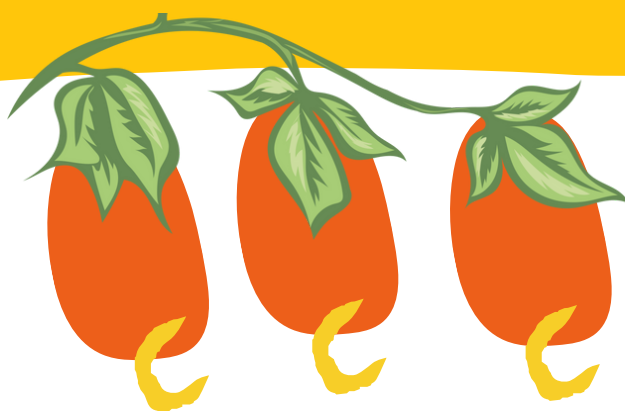
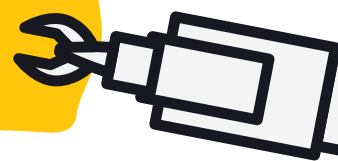
1. Metodologias Inov-ativas e as Ferramentas Digitais	13
1.1 Metodologias Inov-ativas	14
1.2 Taxonomia das Tecnologias Digitais	16
2. Ferramentas para o Ensino de Artes	18
2.1 Teatro	19
2.2 Dança	24
2.3 Música	29
2.4 Artes Visuais	34
2.5 Audiovisual	40







Boa Colheita!







1. Metodologias Inov-ativas e as Ferramentas Digitais

O uso de aplicativos e outras ferramentas digitais para promover uma aula com mais interativa se torna um dos caminhos possíveis para o ensino contemporâneo.

Neste material será apresentado possibilidades para o ensino de artes utilizando as Metodologias Inov-ativas e as Ferramentas Digitais como vertente de condução dos processos de ensino-aprendizagem nas da rede pública do ensino médio.

Você professor, pode adaptar as propostas à sua realidade e ao perfil de cada turma. Antes vamos entender os os conceitos que norteiam este catálogo.





1.1 Metodologias Inov-ativas

Diversas são as formas de planejar e conduzir uma aula. Como já afirmado anteriormente, é preciso levar em conta o cenário sociocultural em que se encontra os educandos, assim como suas individualidades. Devemos cultivar a proposta de um currículo escolar contextualizado por meio da construção significativa do conhecimento, despertando no aluno a capacidade criativa, inventiva e autônoma.

Neste contexto podemos destacar, entre tantas outras, as Metodologias Ativas de ensino, que surgem com a proposta de trazer o fazer para dentro das escolas, abrindo espaço para que o aluno se torne um ser protagonista na produção de conhecimento, por meio de experiências e colaboração.

A sala de aula precisa ser lugar de investigação, experimentação, análise, reflexão, produção de conhecimento e colaboração de ideias e argumentos, elaborando um ambiente em que os conhecimentos se integram aos interesses dos alunos, formando assim uma aprendizagem significativa (ZEDNIK, 2020).

É preciso substituir o percurso metodológico que desenvolve uma aprendizagem onde o aluno é agente passivo, que só recolhe as informações, por uma proposta onde este estudante possa ser protagonista de seu próprio aprendizado.

Filatro e Cavalcante (2018) apresentam um conceito chamado de Metodologias Inov-ativas, uma forma de classificar as metodologias que usam da inovação para o ensino presencial e/ou a distância. As autoras defendem que se a inovação está presente em várias áreas do conhecimento, a educação não poderia ficar de fora, mostrando, por meio das metodologias mencionadas, como inovar nas formas de ensino, e classificam estas metodologias em quatro grupos de metodologias: ativas, ágeis, imersivas e analíticas. Suas características são apresentadas no esquema abaixo.

Podemos perceber que as metodologias ativas dependem muito da atuação humana, como professores, alunos, peritos de áreas específicas, representantes da comunidade, enquanto as outras metodologias valorizam a contribuição das mídias e tecnologias na educação, se tornando dependente delas. As metodologias ativas e imersivas estão mais familiarizadas ao espaço escolar e universitário, enquanto as metodologias ágeis e analíticas estão mais associadas a educação corporativas, ligada a prazos, resultados e custo-benefício. De uma forma breve, podemos dizer que:

Metodologias Ativas

Voltadas no ser humano.

Metodologias Ágeis

Buscam usar da melhor forma o tempo, recurso precioso da sociedade contemporânea.

Metodologias Imersivas

Visam proporcionar uma experiência de aprendizagem mais significativa às pessoas.

Metodologias Analíticas

Tem como foco a extração de significado de dados brutos com a finalidade de possibilitar a adaptação da proposta educacional às características e necessidades individuais.

Todas elas são direcionadas no sentido de colocar o ser humano no centro do processo educacional, com enfoques diferentes, caminhando em trajetos diferentes com um objetivo em comum: facilitar a aprendizagem.



Eu Indico!

Indico como leitura complementar a escrita de Thaís de Oliveira Alcantara intitulada "Metodologias Inov-Ativas – Educação inovadora em Escolas de Governo"

Com esta leitura você irá se aprofundar sobre o uso das Metodologias Inov-ativas.

Link de Acesso:
<https://repositorio.enap.gov.br/bitstream/1/6746/1/Thais%20de%20Oliveira%20Alcantara.pdf>



1.2 Taxonomia das Tecnologias Digitais

A internet e as demais tecnologias contemporâneas estão cada vez mais presentes em todas as áreas do conhecimento e em todos os espaços da nossa sociedade: no mercado de trabalho, nas relações, nas pesquisas acadêmicas, nas produções artísticas, na criação de entretenimento, nos processos produtivos, nas intervenções cirúrgicas, inclusive na educação, se tornando um potente recurso didático, modificando o cenário do ensino em salas de aula do país e do mundo. Diversas são as possibilidades de utilizar as tecnologias para atrair a atenção de crianças, jovens e adultos e auxiliar no processo de ensino e aprendizagem de todas as disciplinas do currículo escolar.

O uso das tecnologias digitais ganhou um espaço maior nas rotinas pedagógicas e discursões acadêmicas para a continuidade do ensino. Ferramentas, programas, sites, aplicativos e plataformas foram desenvolvidos ou atualizados devido à grande demanda e busca por soluções pedagógicas. Nesta pesquisa foi adotado a Taxonomia das Tecnologias Digitais na Educação – TTDE, como forma de organizar e classificar alguns destes recursos.

O dicionário online Michaelis diz que Taxonomia é a “ciência ou estado dos princípios gerais da classificação científica” (MICHAELIS, 2015, s/p). O mesmo dicionário diz ainda que é a “ciência que trata da classificação e descrição dos seres vivos, animais ou vegetais, quer em grupo, quer individualmente, quer abrangendo todos os grupos, como na biotaxonomia” (MICHAELIS, 2015, s/p).

Estas definições apresentam o termo taxonomia como um conceito da biologia que define, organiza, descreve e classifica os seres vivos. Susan Manning¹ e Kevin E. Johnson² (2011) se utilizam desta nomenclatura para desenvolver uma sistematização das tecnologias que podem ser utilizadas no campo da educação, auxiliando docentes no processo de seleção, mediação, exploração, compartilhamento, criação e interação de saberes entre alunos e professores, além de conduzirem a melhoria do ensino-aprendizagem e dos resultados educacionais.

[1] Educadora que trabalha com aprendizagem online, design instrucional, ferramentas de tecnologia e trabalho em grupo online.

[2] É CEO da Cutting Ed, Inc., uma empresa de consultoria que se especializou em ajudar os clientes a vislumbrar a educação e o treinamento para os vinte anos do primeiro século. Tem mais de vinte anos de experiência trabalhando na educação e descobrir como usar a tecnologia a seu favor.

Henrik Zednik Rodrigues, pedagoga, doutora e mestre em informática na educação, dá continuidade a esse estudo estruturando uma atualização necessária ao formato apresentado por Manning e Johnson, como apresentado na figura 1, devido a rapidez com que as ferramentas surgem e se modificam, tornando classificações anteriores mais defasadas.

Rodrigues (2015) se utiliza dos seguintes critérios de classificação: capacidade de autoria; capacidade de colaboração; capacidade de armazenamento; capacidade de interação; tipo de hardware. A Figura 1, abaixo, expressa a estrutura da reclassificação proposta por Rodrigues.

Figura 1 - Taxinomia das Tecnologias da Educação



Seguiremos a Classificação estruturada por Zednik para apresentarmos nossas sugestões de ferramentas digitais para o ensino de artes em cada uma das categorias.



Eu Indico!

Indico como leitura complementar o artigo "Tecnologias Digitais na Educação: proposta taxonômica para apoio à integração da tecnologia em sala de aula" dos autores: Herik Zednik, Liane M. R. Tarouco, Luis Klering, Ana García-Valcárcel, Eder P. M. Guerra.

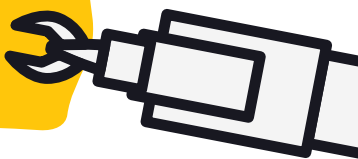
Com esta leitura você irá se aprofundar sobre o uso de ferramentas digitais na educação.



Link de Acesso:
<http://ojs.sector3.com.br/index.php/wie/article/view/3135>

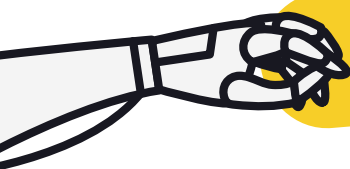


2. Ferramentas para o Ensino de Artes



As Ferramentas que indicamos aqui no Cajueiro Digital são baseadas nas combinações das experiências realizadas em sala de aula pelo autor. Apresentamos possibilidades de caminhos para um novo plantio. Você pode ajustar as propostas de acordo com a realidade da escola, pensando em como pode ser adaptada para a sua safra.

Serão apresentadas propostas de aulas para as cinco linguagens artísticas: teatro, dança, música, artes visuais e audiovisual. Selecione as ferramentas e estruture as ideias de acordo com o perfil de turma e os recursos disponíveis. Para cada linguagem, indicamos 4 aulas que podem ser inseridas no seu planejamento, de acordo com a necessidade, deixando as aulas mais experimentais, promovendo a autonomia e o protagonismo do aluno.



Frutos Colhidos com estas Ferramentas



**Criação e
Fruição**

**Interatividade,
Autonomia e
Protagonismo**

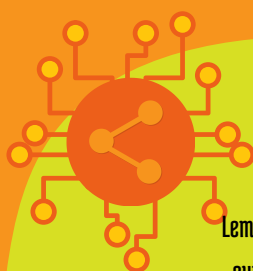
**Avaliação de
Aprendizagem**

2.1 Teatro

Neste tópico você irá encontrar sugestões de atividades para trabalhar o Teatro como linguagem artística em suas aulas. A cada proposta, indicações de ferramentas que podem ser utilizadas para deixar as aulas mais interativas e dinâmicas.

Atividades sobre composição de imagens e partituras corporais são esplanadas nesse tópico, assim como diversas outras experimentações.

Aqui será apresentado propostas de aulas teóricas, práticas, seminários e visita virtual interativa.



Compartilhe!

Lembre-se de compartilhar com a gente sempre que experimentar uma atividade do nosso Catálogo! Assim que, realiza a nossa Pesquisa de Avaliação! É bem rapidinho, feita em poucos cliques! Não vamos tomar seu tempo! ❤️



Link de Acesso:
<https://bitly.com/cajueirodigital>



Composição de imagens

OBJETIVO: Trabalhar a criatividade por meio da composição de imagens.

MATERIAL: Computador, Internet, Site com obras clássicas, Materiais Diversos e Sala Ampla.

FERRAMENTA: Site Arte Ref.

DESCRIÇÃO: Nesta Atividade, os alunos precisam ter acesso à computador com internet. Se a escola possuir laboratório de informática, os alunos devem ser direcionados para esse ambiente. Os alunos devem ser motivados a pesquisarem obras clássicas de artistas renomados. Recomendamos o uso do Site Arte Ref, que apresenta um acervo com as 34 obras mais famosas do mundo e suas localizações. Ao finalizar, os alunos devem escolher um quadro, uma pintura, e a partir de então, tentar recriá-la, reproduzi-la, fazer uma releitura da peça escolhida. Será apresentada uma reprodução viva da obra, sem movimento, com os materiais e espaços disponíveis. O aluno pode estar enquadrado na imagem. Objetos e outros colegas podem ajudar a compor sua imagem, fazendo parte da composição. É destinado tempo para pesquisa, criação e apresentação. O momento de exibição das obras é destinado em espaço amplo. Os alunos devem apresentar e assistir seus colegas.



FERRAMENTA UTILIZADA

Para ter acesso ao conteúdo, clique na logo abaixo. Você pode ter acesso também por meio do link ou Qr Code disponíveis.



Arte Ref

Busca,
Armazenamento e
Socialização

Aprendizagem
Maker



Link de Acesso:
<https://arteref.com/artef/curiosidades/as-34-obras-mais-famosas-do-mundo-e-suas-localizacoes/>



Eu Indico!

Indico a Leitura do artigo "Obras de arte ganham suas melhores versões caseiras durante a quarentena" como forma de visualizar exemplos de como deve ser executada a atividade, disponível no Qr Code e no Link de Acesso.



Link de Acesso:
<https://www.hypeness.com.br/2020/04/obras-de-arte-ganham-suas-melhores-versoes-caseiras-durante-a-quarentena/>



Mimica

OBJETIVO: Trabalhar a comunicação por meio de partituras corporais.

MATERIAL: Celular, App Mimicando e Sala Ampla.

FERRAMENTA: Mimicando.

DESCRIÇÃO: Divida a turma em dois grandes grupos e reserve um espaço amplo no meio da sala entre as duas equipes. O professor deve portar um celular com o aplicativo indicado instalado no aparelho. É decidido a equipe que começa. Seleciona-se no aplicativo a classe de palavras para iniciar o jogo e cadastra o nome de ambas as equipes. Um aluno por vez de cada equipe deve se dirigir à área de jogo. Lá o professor estará com o celular pronto para exibir a palavra sorteada. O aluno deve, por meio de mimica, repassar a mensagem lida. Cada rodada é composta por uma partida de cada equipe. Vence a equipe que conseguir repassar mais informações certas por meio do corpo e entender as partituras conseguindo acertar as palavras sorteadas.



FERRAMENTA UTILIZADA

Para ter acesso ao conteúdo, clique na logo abaixo. Você pode ter acesso também por meio do link ou Qr Code disponíveis.



Mimicando

Busca,
Armazenamento e
Socialização

Gamificação



Link de Acesso:

[https://play.google.com/store/apps/details?](https://play.google.com/store/apps/details?id=net.ddns.artspoon.mimicando&hl=pt_BR&gl=US)

[id=net.ddns.artspoon.mimicando&hl=pt_BR&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=net.ddns.artspoon.mimicando&hl=pt_BR&gl=US)



Radionovela

OBJETIVO: Trabalhar a comunicação criativa, a autonomia, o protagonismo e o senso de coletividade por meio da produção de uma radionovela.

MATERIAL: Computador, Internet e Sala Ampla.

FERRAMENTAS: Trello e Gravador de Voz.

DESCRIÇÃO: Divida a turma em dois grupos. Cada grupo deve produzir uma radionovela. Divida este grupo em Subgrupos de Trabalho que iremos chamar aqui de GT (Grupos de Trabalho). São eles: Dramaturgia, Elenco, Sonoplastia, Produção e Marketing. Não existe um número correto de integrantes em cada GT. Os componentes de cada Grupo de Trabalho devem assumir suas responsabilidades. O GT de Dramaturgia é responsável pela criação do roteiro da Radionovela. O Elenco é responsável por dar vida aos personagens por meio de suas vozes. A equipe de Sonoplastia assumirá o controle das faixas de áudio executadas na obra. A produção será a equipe que se responsabilizará pela logística e necessidades técnicas. E por fim, mas não menos importante, o GT de Marketing, ficará responsável por elaborar estratégias de divulgação. O professor deve abrir um ambiente de trabalho no Trello para cada Radionovela e adicionar os respectivos alunos. O professor deve listar demandas para cada GT e alimentar na plataforma para que possa acompanhar o andamento de cada demanda. Criando quatro colunas os cards podem ser facilmente arrastados para seus devidos locais, possibilitando a gestão dos processos, mesmo que a distância. As produções são exibidas e assistidas pelos alunos, podendo se estender o convite para a comunidade escolar. Os alunos apresentam ao vivo. Se sua escola tiver recursos como caixa de som, mesa de som e microfone, os atores poderão estar em uma sala enquanto o público ouvi a produção de outra com o recurso da caixa de som. Caso contrário, um grande tecido pode ser estendido na sala, servindo de pano de fundo. Os atores apresentam sua produção atrás do tecido, reproduzindo os sons e trilhas, enquanto o público escuta do outro lado. As produções poderão ser gravadas com o aplicativo Gravador de Voz. Por fim as equipes devem apresentar seus ambientes no Trello para reflexão da produção.



FERRAMENTAS UTILIZADAS

Para ter acesso ao conteúdo, clique na logo abaixo. Você pode ter acesso também por meio do link ou Qr Code disponíveis.



Trello



Link de Acesso:
<https://trello.com/pt-BR>



Gravador de Voz



Link de Acesso:
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.splendapps.voicerec&hl=pt_BR&gl=US



Já Pensou?!

Já pensou que legal seria poder gravar o áudio das produções? Você pode utilizar Gravadores e Posteriormente compartilhar no YouTube para que todos possam ter acesso e ficar no acervo da escola.



Compartilhe!

Conseguiu gravar?
Compartilha com a Gente!!



Visita Virtual Imersiva

OBJETIVO: Apresentar os espaços físicos e a história do equipamento cultural para ampliar o repertório do aluno.

MATERIAL: Computador, Internet, Projetor e Sala Ampla.

FERRAMENTA: Site Theatro Municipal de São Paulo.

DESCRIÇÃO: Já pensou em levar sua turma para fazer uma Visita ao Complexo Theatro Municipal de São Paulo? Se na logística não ajuda, podemos conhecer o equipamento cultural por meio de uma visita educativa virtual e imersiva. Conhecer todos os detalhes da estrutura do Theatro Municipal ao modernismo urbano da Praça das Artes. Para uso coletivo: Recomendo o uso de um Computador com acesso a internet e um projetor. Para uso individual: recomendo o uso do laboratório de informática, caso a escola tenha em suas dependências.

Contextualize a importância da visita. Você deve entrar no site para ter acesso a visita em 360º com a narração da atriz Marisa Orth.

Neste passeio segue um roteiro pré-estabelecido e testa seus conhecimentos ao longo do percurso. Só é possível mudar de ambiente acertando a resposta do quizz. Mas não se preocupe, você pode tentar até acertar!

Sugestões: Para dispositivos mobile, mantenha o celular na vertical para melhor aproveitamento desta visita. Para melhorar o aproveitamento do passeio nos computadores, use o modo tela cheia.

Boa Visita!!



FERRAMENTA UTILIZADA

Para ter acesso ao conteúdo, clique na logo abaixo. Você pode ter acesso também por meio do link ou Qr Code disponíveis.



Visita Virtual Theatro
Municipal de São Paulo



Link de Acesso:
<https://www.vila360.com.br/tour/theatroquiz/>

Imersividade
Virtual

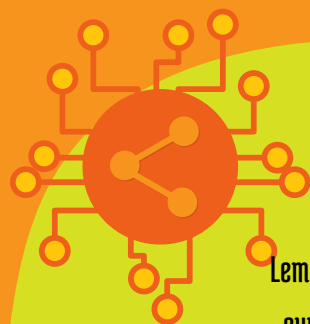
Estudo de Caso

2.2 Dança

Neste tópico você irá encontrar sugestões de atividades para trabalhar a Dança como linguagem artística em suas aulas. A cada proposta, indicações de ferramentas que podem ser utilizadas para deixar as aulas mais interativas, incentivando a pesquisa e a experimentação.

Dentre as atividades você pode encontrar possibilidades diversas de avaliar o conteúdo de forma lúdica e interativa, além de atividades que incentivem a pesquisa.

Aqui será apresentado propostas de aulas teóricas, práticas, seminários, pesquisa e visita virtual interativa.



Compartilhe!

Lembre-se de compartilhar com a gente sempre que experimentar uma atividade do nosso Catálogo!

Assim que, realiza a nossa Pesquisa de Avaliação!
É bem rapidinho, feita em poucos cliques! Não vamos
tomar seu tempo! ♥



Link de Acesso:

<https://bitly.com/cajueirodigital>



Seminário

OBJETIVO: Incentivar a pesquisa de danças tradicionais e a suas exposições dialogadas com recursos visuais, para ampliar o repertório do aluno.

MATERIAL: Computadores, Internet, Projetor, Caixa de Som e Sala Ampla.

FERRAMENTAS: Rakkotools, Digital Mundo Miralra e Canva.

DESCRIÇÃO: O educador elabora uma lista de danças tradicionais para a atividade e apresenta a diferença entre estes conceitos.

Para o divisão de equipes: Por meio de um sorteio utilizando o gerador de grupos aleatórios do site Rakkotools, o professor deve listar o nome de todos os alunos da turma. Cada aluno em uma linha no campo para inserção dos nomes dos componentes. Em seguida deve escolher ao lado o número de equipes formadas. Posteriormente clicar no botão dividir. Com a divisão realizada, o educador deve sortear o tema de cada equipe. Utilizando tarjetas de papel com os nomes das danças tradicionais escolhidas, o professor deve orientar que um representante de cada equipe possa retirar uma tarjeta. Em seguida é iniciado o processo de pesquisa, estudo e construção dos seminários.

Para a pesquisa, estudo e compartilhamento de materiais: Recomenda-se o uso do site Digital Mundo Mira Ira, com um acervo multimídia repleto de conteúdos para auxiliar na pesquisa e ampliar o repertório dos alunos.

Para a construção do Seminário: Recomenda-se o uso do Canva, plataforma de design gráfico que permite a elaborações de materiais visuais criativos.

O laboratório de Informática e a Biblioteca são espaços que podem ser utilizados para o processo de preparação do seminário.

É indicado que as equipes possam utilizar formas variadas de como apresentar a manifestação sorteada. A criatividade será um dos critérios de avaliação. A equipe pode utilizar indumentárias, adereços, fotografias e vídeos para ilustrar o conteúdo apresentado.



FERRAMENTAS UTILIZADAS

Para ter acesso ao conteúdo, clique na logo abaixo. Você pode ter acesso também por meio do link ou Qr Code disponíveis.



Rakkotools



Link de Acesso:
<https://pt.rakko.tools/tools/59/>

Autoria

Gamificação



Digital Mundo
Mira Ira



Link de Acesso:
<http://www.digitalmundomiraira.com.br/>

Busca
Armazenamento e
Socialização

Estudo de Caso



Canva



Link de Acesso:
<https://www.canva.com/>

Autoria

Estudo de Caso



Quizz

OBJETIVO: Avaliar o conhecimento dos alunos a medida em que a fixação dos conteúdos é realizada.

MATERIAL: Computadores, Internet, Projetor e Sala Ampla.

FERRAMENTA: Kahoot.

DESCRIÇÃO: O Kahoot é uma plataforma de aprendizagem baseada em jogos, baseada na aprendizagem gamificada.

O Professor precisa acessar a plataforma por meio da criação de um login e senha de forma gratuita. Em seguida o professor pode criar o quizz com perguntas. Existe a versão paga da plataforma, porém com a versão gratuita o educador já consegue realizar muitos processos. Com a versão gratuita o professor é limitado a criar perguntas em dois modelos: Com múltipla escolha, contando 4 opções de respostas onde uma delas estará correta, e o estilo de perguntas em verdadeiro ou falso.

O professor elabora as perguntas na plataforma de acordo com os conteúdos já transmitidos em sala. No ambiente de criação o editor pode colocar imagens, vídeos e estipular um tempo para que cada pergunta seja respondida.

Quando o quizz estiver pronto, o professor tem duas possibilidades de realizar o Game:

1 - Ele pode abrir o quizz no formato jogo, projetar para que todos visualizem e repassar o PIN que será exibido para os alunos. Os educandos devem acessar o game por meio do site: <https://kahoot.it/> e adicionar o PIN fornecido pelo professor. O aluno pode acessar tanto pelo computador ou pelo celular. Ao entrar o aluno deve se identificar com seu nome. No início do jogo será transmitido na projeção a pergunta com as opções, enquanto que na tela do aluno aparece um código com formas e cores que correspondem as opções projetadas. Quem responde certo: Pontua. Quem responde certo e mais rápido que os demais: Pontua mais. Entre uma pergunta e outra é possível ver a prévia do ranking sendo formada. Ao final é exibido o Pódio com os três primeiros lugares, exibindo o vencedor.

2 - Os alunos acessam o jogo e podem jogar individualmente. Entre uma pergunta e outra é exibido para o aluno uma prévia do ranking. Quem responde certo: Pontua. Quem responde certo e mais rápido que os demais: Pontua mais. Entre uma pergunta e outra é possível ver a prévia do ranking sendo formada. Quando todos finalizarem, o professor pode exibir o Pódio com os três primeiros lugares, exibindo o vencedor.



FERRAMENTA UTILIZADA

Para ter acesso ao conteúdo, clique na logo abaixo. Você pode ter acesso também por meio do link ou Qr Code disponíveis.



Kahoot!



Link de Acesso:
<https://kahoot.com/schools-u/>



Imersividade
Virtual

Gamificação



Reprodução de Danças de Filmes

OBJETIVO: Desenvolver nos alunos a coletividade, pesquisa, criatividade e o trabalho de reprodução de partituras coreográficas.

MATERIAL: Computadores, Internet e Sala Ampla.

FERRAMENTA: YouTube.

DESCRIÇÃO: Embasados em suas referências, os alunos são convidados a pesquisarem cenas de filmes que contenham coreografias executadas no decorrer da obra. Em equipe os alunos fazem um levantamento das cenas e escolhem as mais adequadas para uma reprodução. Quanto mais elementos que identifiquem a cena melhor: música, figurino e coreografia.

Para auxiliar e alimentar o repertório dos alunos o professor pode criar uma playlist com cenas de filmes variados e compartilhar com as equipes. Criamos uma playlist de inspiração, que pode ser utilizada nesta atividade compartilhando com os alunos.

Ao construírem a reprodução os alunos devem apresentar para os colegas suas criações.



FERRAMENTA UTILIZADA

Para ter acesso ao conteúdo, clique na logo abaixo. Você pode ter acesso também por meio do link ou Qr Code disponíveis.



YouTube



Link de Acesso:
<https://www.youtube.com/>

Busca
Armazenamento e
Socialização

Aprendizagem
Maker



Eu Indico!

Indico o uso da PlayList que criamos para você poder compartilhar com os alunos, disponível no Qr Code e no Link de Acesso.



Link de Acesso:
<https://youtube.com/playlist?list=PLrmJmpXnqVxgjiv0JcP34pePOar9BArWh>



Visita Virtual Imersiva

OBJETIVO: Apresentar virtualmente equipamentos culturais ligados a dança.

MATERIAL: Computador, Internet, Projetor e Sala Ampla.

FERRAMENTAS: Site Museu da Dança e Site Passeio Virtual por Joinville, a cidade da dança.

DESCRIÇÃO: Nestas visitas virtuais os alunos podem ter contato e acesso a materiais e espaços ligados a dança.

Para uso coletivo: Recomendo o uso de um Computador com acesso a internet e um projetor.

Para uso individual: Recomendo o uso do laboratório de informática, caso a escola tenha em suas dependências.

O Portal MUD é uma plataforma virtual e online desenvolvida para quem faz a dança acontecer no Brasil! Diversos materiais sobre dança como história, memória, notícias, divulgação de eventos, mural dos profissionais, academias e empresas, além da difusão de metodologias de renomados professores brasileiros. Todos os serviços são oferecidos online de forma virtual e podem ser utilizados a qualquer momento e de qualquer lugar.

O Museu da Dança, além de diversos materiais, disponibiliza Exposições Virtuais.

Passeio Virtual por Joinville, a cidade da dança, possibilita uma imersão em 360°. A cidade de Joinville recebeu a sede da única filial da Escola do Teatro Bolshoi de Moscou. Por meio da visita virtual o passeio permite observar os espaços históricos e turísticos, alinhados as manifestações culturais e artísticas de dança da cidade.

Contextualize a importância das visitas. Você deve entrar nos sites para ter acesso as visitas.

Boa Visita!!



FERRAMENTAS UTILIZADAS

Para ter acesso ao conteúdo, clique na logo abaixo. Você pode ter acesso também por meio do link ou Qr Code disponíveis.



**Exposições Virtuais
Museu da Dança**



Link de Acesso:
<http://www.museudadanca.com.br/exposicoes-virtuais/>

Imersividade Virtual

Estudo de Caso



**Passeio Virtual
por Joinville,
a cidade da dança**



Link de Acesso:
<https://zaer360.com.br/BOLSHOI-Projeto-Tour-Virtual-SIMDEC-Abertura/>

Imersividade Virtual

Estudo de Caso

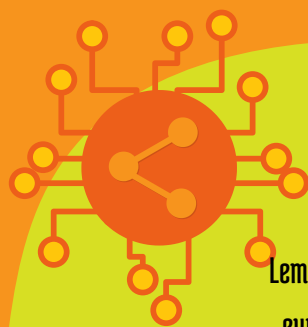


2.3 Música

Neste tópico você irá encontrar sugestões de atividades para trabalhar a Dança como linguagem artística em suas aulas. A cada proposta, indicações de ferramentas que podem ser utilizadas para deixar as aulas mais interativas, incentivando a pesquisa e a experimentação.

Será apresentado formas de avaliar o conteúdo por meio de Gamificação e uma incrível experimentação com música em 8D.

Aqui será apresentado propostas de aulas teóricas, práticas, seminários, pesquisa e visita virtual interativa.



Compartilhe!

Lembre-se de compartilha com a gente sempre que experimentar uma atividade do nosso Catálogo! Assim que , realiza a nossa Pesquisa de Avaliação! É bem rapidinho, feita em poucos cliques! Não vamos tomar seu tempo! ♥



Link de Acesso:

<https://bitly.com/cajueirodigital>



Quiz Interativo

OBJETIVO: Avaliar o conhecimento dos alunos a medida em que a fixação dos conteúdos é realizada.

MATERIAL: Computadores, Internet, Projetor, Cards Respostas e Sala Ampla.

FERRAMENTA: Plickers.

DESCRIÇÃO: O Plickers possibilita a criação de um quiz interativo com aprendizagem baseada em jogos, baseada na aprendizagem gamificada, permitindo sondar sua classe, sem a necessidade de dispositivos de estudante. Basta dar a cada aluno um cartão com um QR Code com as opções de respostas. Os alunos respondem por meio dos cards, sem a necessidade de celular ou internet para os alunos.

O Professor precisa acessar a plataforma por meio da criação de um login e senha de forma gratuita. Em seguida o professor pode criar suas turmas com a opção Criar Classe, adicionando o nome de todos os alunos da turma. Ao realizar este passo cada aluno é correlacionado à um número de acordo com a ordem de alunos. Posteriormente o professor pode criar o teste, um quiz com perguntas e opções de respostas sobre determinado tema como: Família dos Instrumentos de Sopro. O professor deve marcar a resposta correta na plataforma. O orientador elabora as perguntas na plataforma de acordo com os conteúdos já transmitidos em sala.

O Professor deve imprimir os Cartões Respostas para os alunos e distribuir de acordo com a numeração atribuída pela plataforma. Em seguida o professor deve baixar o Aplicativo em seu celular, realizar o login e iniciar o game.

O Professor lê a pergunta e as opções de respostas, em que apenas uma está correta. Cada lado do cartão corresponde à uma opção. O aluno deve escolher a opção que acredita estar correta, e posiciona o cartão com a letra da opção para cima. Ao sinal do professor todos erguem seus cartões de acordo com o lado da resposta. O Educador faz a leitura dos códigos por meio do aplicativo que já sinaliza quem acertou ou errou a resposta.

Existe a versão paga da plataforma, porém com a versão gratuita o educador já consegue realizar muitos processos. Com a versão gratuita o professor é limitado a criar 5 perguntas em cada teste.

O professor pode também, de forma opcional, deixar as perguntas com opções projetadas para os alunos em um material extra. Esta orientação é opcional.



FERRAMENTA UTILIZADA

Para ter acesso ao conteúdo, clique na logo abaixo. Você pode ter acesso também por meio do link ou Qr Code disponíveis.



Plickers



Link de Acesso:
<https://get.plickers.com/>



Autoria

Gameificação



Música em 8D

OBJETIVO: Apresentar o estilo de música em 8D para provocar novas experiências auditivas com os alunos.

MATERIAL: Celular, Fone de Ouvido, Faixas de Áudio em 8D, Internet e Sala Ampla.

FERRAMENTA: YouTube.

DESCRIÇÃO: Músicas 8D são amostras de som que levam a uma maior imersão, usando efeitos que causam a de que os sons estão sendo reproduzidos em diversas direções. Este processo acontece por meio de técnicas de mixagem feitas nos canais originais da gravação, dando um aspecto tridimensional. Vai perceber a música passando, dando a volta por trás da sua cabeça, indo de um lado para o outro. Ao ouvir áudios 8D, é possível sentir o eco, a distância e a direção dos sons, como se o usuário estivesse em uma apresentação ao vivo.

A experiência só é possível com a utilização de fones de ouvido, em que os dois lados estejam funcionando normalmente.

Coloque os fones de forma que o lado marcado com L fique no ouvido esquerdo e o lado marcado com R fique no ouvido direito.

Preparamos uma PlayList com músicas em 8 D para que você possa utilizar em sala.

Apresente esta tecnologia para os alunos. Prepare a turma para a experiência. A Turma em silêncio, de olhos fechados e de posse de um celular, fone de ouvido e a faixa escolhida, já está preparada para o início da vivência. O orientador dá o comando para o Play.

Ao finalizar, compartilhar com os colegas as sensações.

Outra possibilidade é pedir para que cada aluno escolha um espaço na escola em silêncio e execute de forma individual a experiência.



FERRAMENTA UTILIZADA

Para ter acesso ao conteúdo, clique na logo abaixo. Você pode ter acesso também por meio do link ou Qr Code disponíveis.



YouTube



Link de Acesso:
<https://www.youtube.com/>

Busca
Armazenamento e
Socialização

Estudo de Caso



Eu Indico!

Indico o uso da PlayList que criamos para você poder compartilhar com os alunos, disponível no Qr Code e no Link de Acesso.



Link de Acesso:
<https://youtube.com/playlist?list=PLrmJmpXnqVxgcFdT8XFFBJnWrw6n7pUz>



Seminário Ritmos Musicais

OBJETIVO: Incentivar a pesquisa sobre os mais diversificados ritmos musicais para ampliar o repertório do aluno.

MATERIAL: Computadores, Internet, Projetor, Caixa de Som e Sala Ampla.

FERRAMENTAS: Rakkotools, Canva e Spotify.

DESCRIÇÃO: O educador elabora uma lista de ritmos musicais para a atividade como: Samba, MPB, Axé, Sertanejo, Rock, Funk, Forró, entre outros.

Para a divisão de equipes: Por meio de um sorteio utilizando o gerador de grupos aleatórios do site Rakkotools, o professor deve listar o nome de todos os alunos da turma. Cada aluno em uma linha no campo para inserção dos nomes dos componentes. Em seguida deve escolher ao lado o número de equipes formadas. Posteriormente clicar no botão dividir. Com a divisão realizada, o educador deve sortear o tema de cada equipe. Utilizando tarjetas de papel com os nomes dos ritmos musicais escolhidos, o professor deve orientar que um representante de cada equipe possa retirar uma tarjeta. Em seguida é iniciado o processo de pesquisa, estudo e construção dos seminários baseados nos estilos musicais sorteados.

Para a construção do Seminário: Recomenda-se o uso do Canva, plataforma de design gráfico que permite a elaborações de materiais visuais criativos.

O laboratório de Informática e a Biblioteca são espaços que podem ser utilizados para o processo de preparação do seminário. É indicado que as equipes possam utilizar formas variadas de como apresentar o ritmo musical sorteado. A criatividade será um dos critérios de avaliação. A equipe pode utilizar indumentárias, adereços, fotografias, músicas e vídeos para ilustrar o conteúdo apresentado, além de tocar ou cantar alguma música escolhida do ritmo, assim como criar uma PlayList do ritmo escolhido por meio do Spotify para compartilhar com a turma.

O Professor pode solicitar alguns pontos que devem ser investigados e abordados pelas equipes.

Os Critérios Norteadores da Pesquisa sugeridos:

- Definição do Ritmo Musical Sorteado;
- Principais Artistas deste movimento;
- Músicas que se destacaram neste movimento;
- Criação de uma PlayList com o gênero musical;
- Demonstração do Ritmo.

Ao Final dos trabalhos apresentados, o professor deve realizar apontamentos, complementando as informações compartilhadas pelos alunos. Os estudantes terão assim, além do conhecimento de cada ritmo e suas diferenças, referências de nomes de artistas destaques como inspiração e músicas diversificadas, ampliando o seu repertório.



FERRAMENTAS UTILIZADAS

Para ter acesso ao conteúdo, clique na logo abaixo. Você pode ter acesso também por meio do link ou Qr Code disponíveis.



Rakkotools



Link de Acesso:
<https://pt.rakko.tools/tools/59/>

Autoria

Estudo de Caso



Canva



Link de Acesso:
<https://www.canva.com/>

Autoria

Estudo de Caso



Spotify



Link de Acesso:
<https://open.spotify.com/>



Busca
Armazenamento e
Socialização

Estudo de Caso



Visita Virtual Imersiva

OBJETIVO: Apresentar virtualmente o patrimônio musical de Heitor Villa-Lobos.

MATERIAL: Computador, Internet, Projetor e Sala Ampla.

FERRAMENTA: Site Museu Museu Villa-Lobos.

DESCRIÇÃO: Nestas visitas virtuais os alunos podem ter contato e acesso a materiais e espaços ligados a música, a história e ao patrimônio musical de Heitor Villa-Lobos (1887-1959), considerado, ainda em vida, o maior compositor das Américas.

Para uso coletivo: Recomendo o uso de um Computador com acesso a internet e um projetor.

Para uso individual: Recomendo o uso do laboratório de informática, caso a escola tenha em suas dependências.

O Museu Villa-Lobos preserva partituras manuscritas e impressas, correspondência, documentos textuais, fotografias, programas de concertos, recortes de jornais nacionais e internacionais, cartazes e outros documentos que contam a história deste artista. Também possui acervo sonoro e coleções de instrumentos musicais, artes visuais, homenagens e objetos pessoais, entre outros materiais.

O Museu conta com 3 Exposições Virtuais: Beethovianas Brasileiras, Native Brazilian Music: 80 anos e Memórias de Arminda.

Contextualize a importância das visitas e estimule a curiosidade dos alunos.

Boa Visita!!



FERRAMENTA UTILIZADA

Para ter acesso ao conteúdo, clique na logo abaixo. Você pode ter acesso também por meio do link ou Qr Code disponíveis.



Exposições Virtuais
Museu Villa-Lobos



Link de Acesso:
<https://artsandculture.google.com/partner/museum-villa-lobos>

Imersividade
Virtual

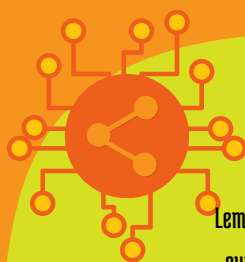
Estudo de Caso

2.4 Artes Visuais

Neste tópico você irá encontrar sugestões de atividades para trabalhar a Dança como linguagem artística em suas aulas. A cada proposta, indicações de ferramentas que podem ser utilizadas para deixar as aulas mais interativas, incentivando a pesquisa e a experimentação.

Dentre as propostas temos experiência com Realidade Aumentada e diversas visitas imersivas.

Aqui será apresentado propostas de aulas teóricas, práticas, seminários, pesquisa e visita virtual interativa.



Compartilhe!

Lembre-se de compartilhar com a gente sempre que experimentar uma atividade do nosso Catálogo! Assim que , realiza a nossa Pesquisa de Avaliação! É bem rapidinho, feita em poucos cliques! Não vamos tomar seu tempo! ❤



Link de Acesso:

<https://bitly.com/cajueirodigital>



Animação de Desenhos

OBJETIVO: Despertar no aluno a aproximação com o desenho e a possibilidade de sua animação, além de despertar sua criatividade.

MATERIAL: Computadores, Internet, Folha de Papel Ofício, Lápis de Cor, Canetinhas e Sala Ampla.

FERRAMENTA: Animated Drawings.

DESCRIÇÃO: Peça para o aluno fazer o desenho de um personagem em uma folha de papel ofício, mesmo que ele não tenha habilidade para traços de qualidade, o importante é desenvolver a criatividade. Em seguida peça para que os alunos tirem uma fotografia de seu desenho.

Em Seguida temos duas possibilidades de continuidade: por computador ou celular. Caso utilize a primeira opção, use o laboratório de informática e seus computadores para que os alunos possam passar suas fotografias para o equipamento. Do contrário, a fotografia deve estar no celular que será utilizado.

Peça para que entrem no site da Animated Drawings. Em seguida oriente aos estudantes para carregar a fotografia no site, ajustar o tamanho e escolher os pontos de movimento do desenho. Em seguida a animação estará pronta. O aluno pode escolher outras possibilidades de animação.



FERRAMENTA UTILIZADA

Para ter acesso ao conteúdo, clique na logo abaixo. Você pode ter acesso também por meio do link ou Qr Code disponíveis.



Animated Drawings



Link de Acesso:
<https://sketch.metademolab.com/>



Autoria

Aprendizagem
Maker



Desenhando com Aplicativo

OBJETIVO: Trabalhar a criatividade, paciência e a coordenação motora do aluno por meio do desenho.

MATERIAL: Celular, Draw Easy: Trace to Sketch, Folha de Papel, Lápis e Sala Ampla.

FERRAMENTA: Draw Easy: Trace to Sketch.

DESCRIÇÃO: Com o aplicativo instalado o aluno deve escolher um desenho das opções disponíveis na ferramenta ou escolher uma imagem da sua galeria de imagens e fotos.

O estudante deve apoiar o celular em um copo em cima de uma folha, ajustar a transparência da imagem. Por meio da câmera do celular o aluno deve seguir os traços para reproduzir o desenho da imagem.



FERRAMENTA UTILIZADA

Para ter acesso ao conteúdo, clique na logo abaixo. Você pode ter acesso também por meio do link ou Qr Code disponíveis.



**Draw Easy:
Trace to Sketch**



Link de Acesso:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.krapp.draweasy>

Autoria

Aprendizagem
Maker



Interação em Realidade Aumentada

OBJETIVO: Trabalhar a criatividade e aproximação dos alunos com a experiência em Realidade Aumentada.

MATERIAL: Celular, Material impresso para Cubo e Sala Ampla.

FERRAMENTAS: Merge Cube, CubeAR: лабиринт 3D & AR e Merge Object Viewer.

DESCRIÇÃO: Já pensou em levar uma experiência de Realidade Aumentada para sua sala de aula? Com o Merge Cube e o auxílio de alguns aplicativos você consegue aplicar diversas experiências incríveis.

Merge Cube é um recurso que pode ser utilizado com diferentes aplicativos para interativas e/ou gamificadas em Realidade Aumentada - RA.

Daremos alguma sugestões de Aplicativos que podem ser utilizados com esta ferramenta.

Antes de utilizá-las o professor deve imprimir cópias dos cubos para que os alunos possam montar e construir seus próprios cubos com base no molde disponibilizado. Recomendamos a impressão em folhas de 60 kg ou 80 kg, para ficar mais firme e resistente.

Sugestões de Aplicativos:

- CubeAR: лабиринт 3D & AR: é um jogo de labirinto com modos de jogo de Realidade Aumentada 3D e AR. São 10 cubos diferentes no aplicativo, cada um com uma textura e nível de dificuldade diferentes, com formas diversificadas de passar pelo labirinto. Compatível com Merge Cube.
- Merge Object Viewer: este aplicativo coloca centenas de recursos digitais de ensino na palma da sua mão! Os alunos podem aprender e ter contatos com materiais sobre vários assuntos, usando diferentes coleções de modelos 3D práticos. Os estudantes também podem carregar, visualizar e compartilhar seus próprios objetos 3D no Cubo de Mesclagem.

Existem outros que causam diversas experiências como games, construção de ambientes virtuais, missões, interação com bichinhos virtuais ou exposições de arte.

O mesmo cubo pode ser utilizado com os aplicativos compatíveis com esta tecnologia



FERRAMENTAS UTILIZADAS

Para ter acesso ao conteúdo, clique na logo abaixo. Você pode ter acesso também por meio do link ou Qr Code disponíveis.



Modelo Merge Cube



Link de Acesso:
https://drive.google.com/file/d/1686-PyvFXxHntCW1xlo-5_b9uKZ47FNQ/view?usp=sharing



Merge Object Viewer



Link de Acesso:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.MergeCube.ObjectViewer>



CubeAR:
лабиринт 3D & AR



Link de Acesso:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.NovatikGame.CubeAR>



Imersividade Virtual

Aprendizagem Maker



Imersividade Virtual

Aprendizagem Maker



Imersividade Virtual

Aprendizagem Maker



Visita Virtual Imersiva

OBJETIVO: Apresentar virtualmente obras de artistas visuais como forma de ampliar as referências dos alunos, além de apresentar estas personalidades como forma de inspirações em suas estéticas.

MATERIAL: Computador, Internet, Projetor e Sala Ampla.

FERRAMENTA: Sites dos Equipamentos Culturais.

DESCRIÇÃO: Nestas visitas virtuais os alunos podem ter contato com diversas obras e equipamentos culturais a distância, por meio de um tour virtual.00

Para uso coletivo: Recomendo o uso de um Computador com acesso a internet e um projetor.

Para uso individual: Recomendo o uso do laboratório de informática, caso a escola tenha em suas dependências.

Sugerimos aqui uma diversidade de visitas virtuais.

Escolha a melhor de acordo com o conteúdo ministrado em sala.

Boa Visita!



Já Pensou?!

Já pensou que poderia levar uma experiência em aprendizagem maker para sala de aula?
Que tal antes das visitas promover a construção de óculos de realidade virtual em sala com os alunos? Compartilhe aqui um vídeo do Manual do Mundo ensinando como se faz um de forma manual e fácil! O vídeo está disponível no link e no QR Code ao lado.

Link de Acesso: <https://www.youtube.com/watch?v=nHhP150UnU0>



Compartilhe!

Conseguiu fazer o Óculos de Realidade Virtual
com os alunos?
Compartilha com a Gente!!



FERRAMENTAS UTILIZADAS

Para ter acesso ao conteúdo, clique na logo abaixo. Você pode ter acesso também por meio do link ou Qr Code disponíveis.



**Museu Frida Kahlo
Casa Azul**



Link de Acesso:
<https://www.museofridakahlo.org.mx/virtual/>

Imersividade Virtual

Aprendizagem Maker



Museu do Louvre



Link de Acesso:
<https://www.louvre.fr/visites-en-ligne?defaultView=entresol.s489.p01&lang=ENG>

Imersividade Virtual

Aprendizagem Maker



**Museu do Amanhã
Prato do Mundo
Comida para
10 Bilhões**



Link de Acesso:
<https://museudoamanha.org.br/tourvirtualpratodumundo/>

Imersividade Virtual

Aprendizagem Maker



**Museu Paleontologia
Irajá Damiani Pinto**



Link de Acesso:
<https://www.tourvirtual360.com.br/museupaleontologia/>

Imersividade Virtual

Aprendizagem Maker



**Museus Egípcio
e Tutankhamon**



Link de Acesso:
<http://museuegipcioserosacruz.org.br/tour-virtual-360/>

Imersividade Virtual

Aprendizagem Maker

Listas de Visitas Virtuais



Tour Virtual 360



Link de Acesso:
<https://www.tourvirtual360.com.br/>

Imersividade Virtual

Aprendizagem Maker



Iteleport



Link de Acesso:
<https://portal.iteleport.com.br/museus/>

Imersividade Virtual

Aprendizagem Maker



Vila 360°



Link de Acesso:
<https://www.vila360.com.br/museu-virtual-360-graus/>

Imersividade Virtual

Aprendizagem Maker



Melhores Destinos



Link de Acesso:
<https://www.melhoresdestinos.com.br/museus-virtuais.html>

Imersividade Virtual

Aprendizagem Maker



**ICBEU
Virtual Library**



Link de Acesso:
<https://sites.google.com/icbeu.com/icbeuvirtuallibrary/resources/museus-em-360>

Imersividade Virtual

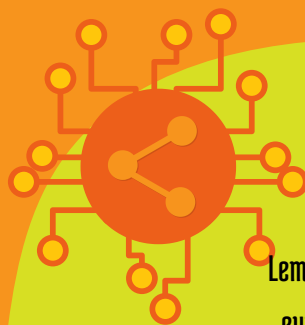
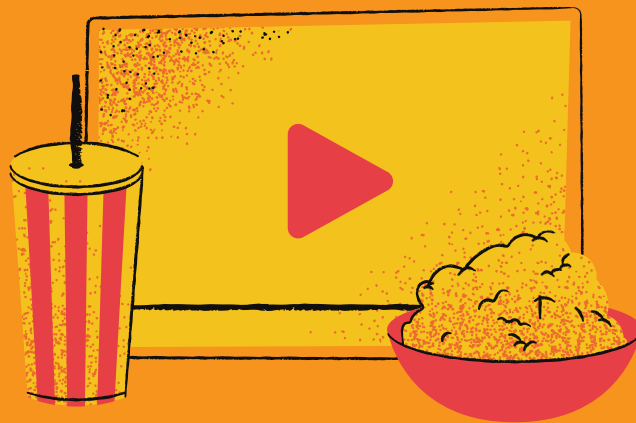
Aprendizagem Maker

2.5 Audiovisual

Neste tópico você irá encontrar sugestões de atividades para trabalhar o Audiovisual como linguagem artística em suas aulas. A cada proposta, indicações de ferramentas que podem ser utilizadas para deixar as aulas mais interativas, incentivando a autonomia e o protagonismo.

Aqui veremos propostas para trabalhar edição de vídeo, técnica de dublagem e stop motion.

Aqui será apresentado propostas de aulas teóricas, práticas, experimentações e visita virtual interativa.



Compartilhe!

Lembre-se de compartilhar com a gente sempre que experimentar uma atividade do nosso Catálogo!

Assim que, realiza a nossa Pesquisa de Avaliação!

É bem rapidinho, feita em poucos cliques! Não vamos tomar seu tempo! ♥



Link de Acesso:

<https://bitly.com/cajueirodigital>



Curta-Metragem

OBJETIVO: Trabalhar a criatividade e aproximação dos alunos com a experiência em audiovisual, além de proporcionar aos alunos conhecimento necessário para produzir um vídeo, fazendo uso do telefone celular no processo criativo.

MATERIAL: Celular e Sala Ampla.

FERRAMENTA: InShot.

DESCRIÇÃO: Repasse os conceitos básicos para a gravação de um curta-metragem, assim como os conhecimentos fundamentais para a elaboração de um roteiro utilizando uma temática escolhida pelos alunos para dar base a dramaturgia desenvolvida. Dependendo da quantidade de alunos na sala, divida a turma em equipes para a realização de processos criativos diferentes.

Divida em cada equipe as funções para a condução do processo.

Segue as responsabilidades de cada função para a execução do processo criativo:

- Roteiro: Responsável pela elaboração do roteiro.
- Elenco: Responsável por dar vida à dramaturgia.
- Câmera: Responsável pela gravação das imagens e do som.
- Diretor: Responsável pela direção das cenas.
- Produção: Responsável por toda a produção, materiais, logística e demais necessidades.
- Sonoplastia: Responsável pela trilha do curta.
- Figurino: Responsável pela caracterização dos personagens.
- Edição: Responsável por toda a edição do material bruto.

Após a divisão é realizado a estruturação, com definição coletiva do tem e gênero trabalhado.

Em seguida é dado o encaminhamento aos grupos.

Defina um tempo limite para a duração do curta editado, entre 5 e 10 minutos. Pode acrescentar mais minutos caso perceba a necessidade.

Após o processo de criação os alunos gravam todo o material com um celular.

Recomendamos que o processo de edição seja executado também no celular com o uso do aplicativo InShot.



FERRAMENTA UTILIZADA

Para ter acesso ao conteúdo, clique na logo abaixo. Você pode ter acesso também por meio do link ou Qr Code disponíveis.



InShot



Link de Acesso:
<https://inshot.com/>

Autoria
Colaborativa



Aprendizagem
Maker

Aprendizagem
baseada em Projetos



Já Pensou?!

Já pensou que interessante fazer uma mostra de curtas em sua escola?
Poderia utilizar as produções para realizar uma Mostra de Curta-Metragem convidando os Pais e Comunidade para assistir as produções de seus alunos!



Compartilhe!

Conseguiu gravar?
Compartilhe com a Gente!!



Stop Motion

OBJETIVO: Trabalhar a criatividade e aproximação dos alunos com a experiência em Stop Motion, além de proporcionar aos alunos conhecimento necessário para produzir um vídeo neste estilo, fazendo uso do telefone celular no processo criativo.

MATERIAL: Celular, Computador e Sala Ampla.

FERRAMENTA: Estúdio Stop Motion e OpenShot Video Editor.

DESCRIÇÃO: A atividade pode ser executada individualmente, em duplas, trios ou grupos, como o educador preferir.

Introduza a aula apresentando o conceito de stop motion e exemplos de filmes e vídeos criados com esta técnica. Após o processo de introdução e apresentação de referências, os alunos escolhem a temática que gostariam de abordar em suas produções.

Em seguida criam um roteiro para a história. É importante estipular um tempo de duração dos vídeos. Como exercício, os alunos podem fazer vídeos curtos de aproximadamente 3 minutos.

É necessário que se selecione e prepare os materiais utilizados. Os materiais podem ser os mais variados possíveis como: papel, grãos, objetos ou até mesmo pessoas.

Após este processo os alunos partem para o processo de gravação da animação utilizando um celular.

Para a gravação recomendamos o uso do aplicativo Estúdio Stop Motion.
Para a edição recomendamos o uso do aplicativo OpenShot Video Editor.

Posteriormente este material deve ser editado e exibido na sala para que os colegas possam ver suas produções.



FERRAMENTAS UTILIZADAS

Para ter acesso ao conteúdo, clique na logo abaixo. Você pode ter acesso também por meio do link ou Qr Code disponíveis.



**Estúdio
Stop Motion**



Link de Acesso:
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cateater.stopmotionstudio&hl=pt_BR&gl=US

Autoria

Aprendizagem
Maker

Aprendizagem
baseada em Projetos



**OpenShot
Video Editor**



Link de Acesso:
<https://www.openshot.org/>

Autoria

Aprendizagem
Maker

Aprendizagem
baseada em Projetos



Já Pensou?!

Já pensou me fazer uma mostra de curtas em sua escola? Poderia utilizar as produções para realizar uma Mostra de Curta de Stop Motion convidando os Pais e Comunidade para assistir as produções de seus alunos!



Compartilhe!

Conseguiu gravar?
Compartilhe com a Gente!!



Dublando Cenas

OBJETIVO: Apresentar conhecimentos básicos sobre sincronização de som e imagem, ritmo e interpretação, além de oferecer um espaço experimental e criativo para o uso da voz e do audiovisual.

MATERIAL: Celular, Vídeos para Dublagem e Sala Ampla.

FERRAMENTAS: KineMaster - Editor de Vídeo e YouCut - Editor de Video.

DESCRIÇÃO: A atividade pode ser executada individualmente, em duplas, trios ou grupos, como o educador preferir.

Introduza a aula apresentando o conceito de dublagem e a importância desta profissão, explanando as possibilidades de mercado de trabalho nesta área. Apresente exemplos de dubladores, entrevistas, curiosidades, trechos de filmes e vídeos criados com esta técnica.

Após o processo de introdução e apresentação de referências, os alunos escolhem um vídeo ou uma cena de um filme que gostariam de dublar.

A proposta de dublagem pode seguir aqui dois caminhos: Os alunos podem dublar as cenas falando exatamente o mesmo texto, mudando a voz do personagem, ou alterando o texto e o contexto da cena.

Em seguida é disponibilizado tempo para que os alunos arranjem as novas falas e comecem a dublar. Todo o processo deve ser executado pelo celular.

É importante estipular um tempo de duração dos vídeos.

Como exercício, os alunos podem dublar vídeos curtos de aproximadamente 3 minutos.

Posteriormente este material deve ser exibido na sala para que os colegas possam ver suas produções.



FERRAMENTAS UTILIZADAS

Para ter acesso ao conteúdo, clique na logo abaixo. Você pode ter acesso também por meio do link ou Qr Code disponíveis.



**KineMaster -
Editor de Vídeo**



Link de Acesso:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nextstreaming.app.kinemasterfree>

Autoria

Aprendizagem
Maker

Aprendizagem
baseada em Projetos



**YouCut -
Editor de Video**



Link de Acesso:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.camerasideas.trimmer>

Autoria

Aprendizagem
Maker

Aprendizagem
baseada em Projetos



Eu Indico!

Indico o uso da Playlist que criamos para você poder compartilhar com os alunos, disponível no Qr Code e no Link de Acesso.

Cenas para Dublagem com Legenda



Link de Acesso:
https://www.youtube.com/watch?v=Zn_N82uX8rU&list=PLrm3mPXnqVxir8eLGPYqLTvbF84yZcWB

Cenas para Dublagem e Mudança de Texto



Link de Acesso:
https://www.youtube.com/watch?v=Zn_N82uX8rU&list=PLrm3mPXnqVxir8eLGPYqLTvbF84yZcWB



Visita Virtual Imersiva

OBJETIVO: Apresentar virtualmente o Museu da Imagem e do Som de Belo Horizonte.

MATERIAL: Computador, Internet, Projetor e Sala Ampla.

FERRAMENTA: Site Museu da Imagem e do Som de Belo Horizonte.

DESCRIÇÃO: Nesta visita virtual os alunos podem ter contato e acesso a materiais sobre o audiovisual.

Para uso coletivo: Recomendo o uso de um Computador com acesso a internet e um projetor.
Para uso individual: Recomendo o uso do laboratório de informática, caso a escola tenha em suas dependências.

O Museu da Imagem e do Som de Belo Horizonte - MIS BH - garante o acesso aos acervos audiovisuais representativos da produção local, trabalhando na perspectiva de sua preservação, englobando a catalogação, tratamento, guarda, pesquisa e divulgação.

O Museu conta com a Exposições Virtuais: Tv Itacolomi A Pioneira de Minas - Exposição Virtual.

Contextualize a importância da visita e estimule a curiosidade dos alunos.

Boa Visita!!



FERRAMENTA UTILIZADA

Para ter acesso ao conteúdo, clique na logo abaixo. Você pode ter acesso também por meio do link ou Qr Code disponíveis.



**Museu da Imagem e
do Som de Belo Horizonte**



Link de Acesso:
<http://portalbelohorizonte.com.br/visitas-virtuais/museus-municipais/museu-da-imagem-e-do-som/tour>

Imersividade
Virtual

Estudo de Caso

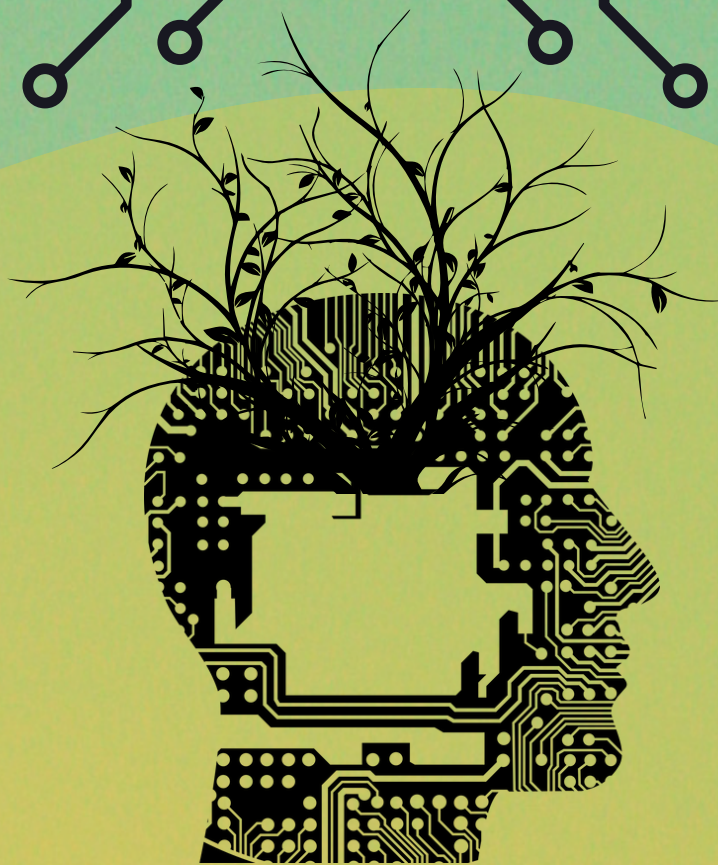
A Safra está apenas começando!
Aproveite nosso rancho e abuse da
criatividade em sua nova plantação!!

Boas Colheitas!

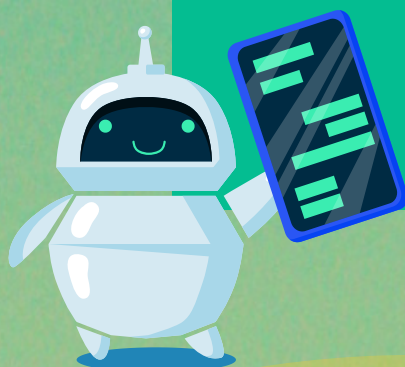


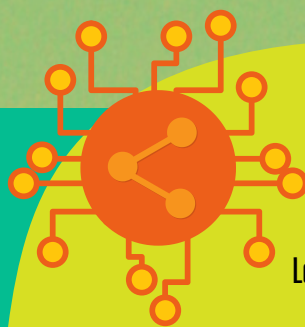
“Cajueiro pequenino,
Carregadinho de flor,
À sombra das tuas folhas
Venho cantar meu amor,
Acompanhado somente
Da brisa pelo rumor,
Cajueiro pequenino,
Carregadinho de flor.”

Cajueiro Pequenino, Juvenal Galeno (2010)



Pesquisa de Satisfação





Compartilhe!

Lembre-se de compartilhar com a gente sempre que experimentar uma atividade do nosso Catálogo!

Assim que , realiza a nossa Pesquisa de Avaliação!
É bem rapidinho, feita em poucos cliques! Não vamos
tomar seu tempo! ♥

Link de Acesso:

<https://bitly.com/cajueirodigital>

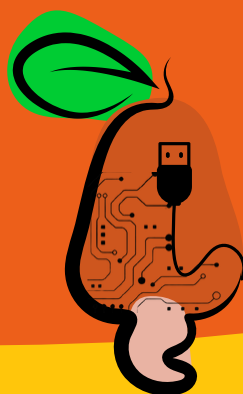



**INSTITUTO
FEDERAL**
Ceará
Campus
Fortaleza

**PPG
ARTES**
Programa de Pós-Graduação em Artes do IFCE







Cajueiro Digital

Catálogo de Tecnologias Digitais para o Ensino de Artes