



A LUDICIDADE DOS JOGOS EDUCACIONAIS E PLATAFORMAS DIGITAIS NO PLANEJAMENTO DAS AULAS DE ARTE

Professores/as de Arte dos Anos Finais



Escola de Formação de Educadores do Recife
Professor Paulo Freire



RECIFE
PREFEITURA DA CIDADE

APRESENTAÇÃO

Estimadas(os) professoras(es) da Rede Municipal de Ensino do Recife:

O Ciclo Aprofundado de Temáticas do 1º semestre está organizado em seis encontros. O segundo encontro vem com o tema "A ludicidade dos jogos educacionais e plataformas digitais no planejamento das aulas de Arte" e tem como objetivos:

- **Refletir sobre o JOGO como elemento carreador da ludicidade nas aulas de Arte;**
- **Compreender algumas formas de abordagem do teatro no meio escolar;**
- **Conhecer a plataforma digital do jogo KAHOOT e construir uma proposta para sala de aula.**

Bons estudos!!

CICLO APROFUNDADO DE TEMÁTICAS

1º SEMESTRE
TEMÁTICA: Planejamento de atividades lúdicas no ensino de Arte
OBJETIVO: Discutir sobre planejamento e utilização de práticas pedagógicas lúdicas no ensino de Arte.
PÚBLICO: Professores/as de Arte - Anos Finais do Ensino Fundamental
1º ENCONTRO: A importância do planejamento no ensino de Arte;
2º ENCONTRO: A ludicidade dos jogos educacionais e plataformas digitais no planejamento das aulas de Artes;
3º ENCONTRO: Jogos analógicos como recurso facilitador para o ensino de Arte: construção e uso;
4º ENCONTRO: Estratégias de mediação cultural: práticas criativas no campo das artes;
5º ENCONTRO: A utilização do <i>Software Audacity</i> nas aulas de Arte;
6º ENCONTRO: Socialização de práticas pedagógicas a partir das intervenções propostas nas formações
PERÍODO: Março a Junho/2019
CARGA HORÁRIA DE CADA ENCONTRO: 5 h/a
CARGA HORÁRIA TOTAL: 30 h/a

POLÍTICA DE ENSINO DA RMR



CLIQUE NO LINK ABAIXO
PARA FAZER O DOWNLOAD.

<http://www.recife.pe.gov.br/efaerpaulofreire/politica-de-ensino>

VAMOS COMBINAR?

- Deixar o celular no silencioso, atender/responder ligação/whatsApp fora da sala;
- Compartilhar, no grande grupo, as conversas com as/os nossas/os colegas que nos ladeiam;
- Cumprir os horários desse estudo. Pensamos nele com muito carinho, para vocês;
- Ouvir as exposições de nosso/a colega;
- Lembrar de assinar a frequência e pegar a declaração;
- Este item foi reservado para acrescentar suas sugestões para fechar nossos combinados. O que vocês sugerem incluir?

OBJETIVOS DA FORMAÇÃO

- **Refletir sobre o JOGO como elemento carreador da ludicidade nas aulas de Arte;**
- **Compreender algumas formas de abordagem do teatro no meio escolar;**
- **Conhecer a plataforma digital do jogo KAHOOT e construir uma proposta para sala de aula.**

PAUTA

- **ATIVIDADE INICIAL**– Apresentação do trecho do filme *A história da eternidade*, intitulado de O presente de Alfonsina.
- **REFLEXÃO SOBRE A PRÁTICA PEDAGÓGICA** – devolutiva do encontro anterior
- **LEITURA COMPARTILHADA**
- **DISCUSSÃO TEÓRICO-METODOLÓGICA E ATIVIDADE PRÁTICA**
- **INTERVALO**
- **MÃO NA MASSA: KAHOOT** - apresentação teórica e possibilidades práticas
- **Sistematização dos saberes construídos na formação**
- **Proposição: leitura de textos complementares**
- **Avaliação/entrega de declarações**

ATIVIDADE DE ABERTURA



https://www.youtube.com/watch?v=uG6_Uvqu3zU

PARA REFLETIR...

ATIVIDADE COLETIVA:

- **Quais relações podemos estabelecer entre o ocorrido no trecho assistido e o fazer docente?**

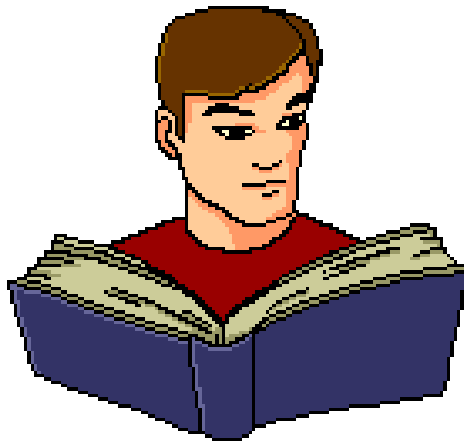


<http://informaticazmb.blogspot.com/2017/05/visita.html>

LEITURA COMPARTILHADA

Teatro na Escola: formas de abordagem e condições de emergência.

Vera Lúcia Bertoni dos Santos



<https://www.google.com.br/search?q=gif+lendo&tbn>

DISCUSSÃO TEÓRICO-METODOLÓGICA e ATIVIDADE PRÁTICA



- **Socialização e reflexão dos aspectos teóricos existentes no texto.**
- **Apropriação cênica de imagens da artista visual Mika Takahashi.**

<https://gifimage.net/gif-professor-1/>

A simple, hand-drawn cartoon illustration of a white coffee cup with a black outline. The cup has a friendly face with two small dots for eyes and a curved line for a smile. Three wavy lines above the cup represent steam. The cup is filled with a dark, textured substance representing coffee. Below the cup, the word "COFFEE" is written in a bold, black, hand-drawn font.

Disponível em: <https://br.images.search.yahoo.com/search/images?ei=ygic-xNyn5h7SY0lyQlKqip&id=10&url=https%3A%2F%2Ff1.wp.com%2Fcapuchinoff%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F04%2Fgifs-cafe-7.gif&action=click>. Acesso em: 21-02-2019.

MÃO NA MASSA

KAHOOT

- O que é a plataforma digital KAHOOT?
- Vivenciar o kahoot.
- Possibilidades de uso em sala de aula.



<https://professorinovador.com/2017/12/09/5-motivos-para-usar-kahoot/>

MÃO NA MASSA

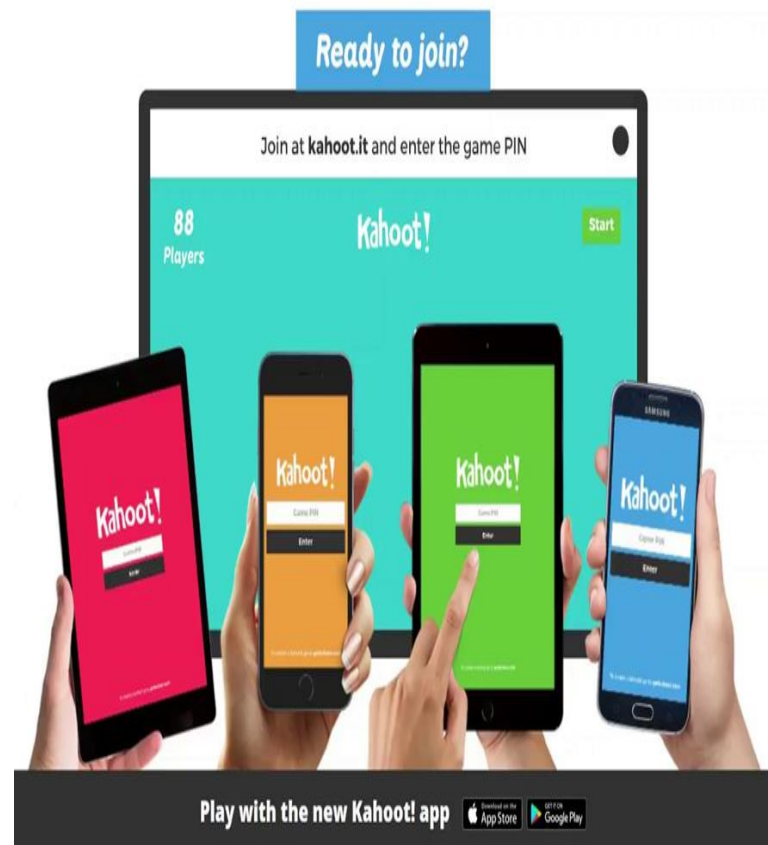
Kahoot! é uma plataforma de aprendizagem livre baseado em jogos , como a tecnologia educacional . Lançado em agosto de 2013 da Noruega. É agora jogado por mais de 50 milhões de pessoas em 180 países. Concebidos para serem acessíveis a salas de aula e outros ambientes de aprendizagem em todo o mundo, os jogos de aprendizagem do Kahoot! podem ser criados por qualquer pessoa e não são restritos quanto ao nível de idade ou assunto.



<https://professorinovador.com/2017/12/09/5-motivos-para-usar-kahoot/>

VAMOS JOGAR!!!

- Abra o navegador na internet e acesse a plataforma <https://kahoot.it/>, coloque o pin do jogo e crie um nome (nome ou apelido)
- Agora é só acompanhar as perguntas no telão e verificar as respostas e símbolos correspondentes e marcar no seu dispositivo.
- ATENÇÃO: Quanto mais rápido, você responder, maior será a pontuação, contanto que sua resposta esteja CORRETA.



<https://professorinovador.com/2017/12/09/5-motivos-para-usar-kahoot/>

CRIANDO SEU QUIZ NO KAHOOT!

- Acesse a plataforma <https://create.kahoot.it/login> e crie seu perfil de administração
- Clique em Criar
- Clique em Questionário – criar novo
- Atribua um título e uma descrição para seu questionário e idioma Português
- Formule as questões, finalize e compartilhe com seus estudantes



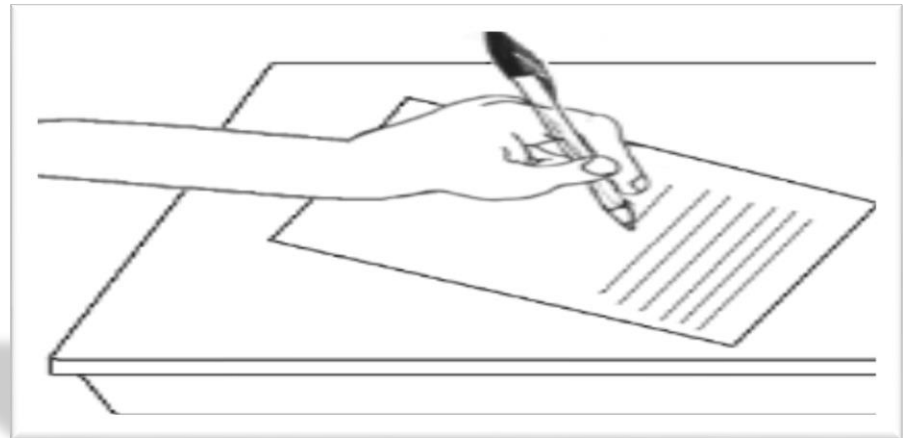
<https://professorinovador.com/2017/12/09/5-motivos-para-usar-kahoot/>

SISTEMATIZAÇÃO DOS SABERES CONSTRUÍDOS

ATIVIDADE INDIVIDUAL:

Vamos pensar sobre a própria aprendizagem?

- *O que fica para mim de mais importante?*
- *O que eu ainda preciso saber?*



<http://johannaterapeutaocupacional.blogspot.com/2010/09/como-ensinar-as-criancas-canhotas.html>

- COELHO, Patrícia Margarida Farias; MOTTA, Everson L. O.; CASTRO, Francieli Paes de Carvalho. **Reflexões interdisciplinares sobre aplicativo kahoot! No ambiente educacional.** Disponível em:
<http://www.periodicos.ufpb.br/index.php/actas/article/download/37831/19184>
-
- BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista. **O aplicativo kahoot na educação: verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real.** Disponível em:
https://www.academia.edu/33665451/O_APLICATIVO_KAHOOT_NA_EDUCA%C3%87%C3%83O_VERIFICANDO_OS_CONHECIMENTOS_DOS_ALUNOS_EM_TEMPO_REAL
-
- CORREIA, Pedro Lúcio; PREZOTTO, Selma; RUGGI, Tiago. **Kahoot na Educação.** Disponível em: <http://teceducacaoif.blogspot.com/2017/02/kahoot-na-educacao.html>

E PARA O PRÓXIMO ENCONTRO

1. Leitura dos textos:

O Brincar e a Arte: múltiplas possibilidades, dos autores Beatriz Barros, Maria das Graças Melo e Marcus Flávio;

Teatro de sombras nos anos iniciais do ensino fundamental, das autoras Nayde Solange Garcia Fonseca e Maria Conceição de Oliveira Andrade;

2. Desenvolva e experimente uma atividade utilizando o Kahoot para socializar no próximo encontro.

REFERÊNCIAS

- **BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista. O aplicativo kahoot na educação: verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real. Disponível em: https://www.academia.edu/33665451/O_APLICATIVO_KAHOOT_NA_EDUCA%C3%87%C3%83O_VERIFICANDO_OS_CONHECIMENTOS_DOS_ALUNOS_EM_TEMPO_REAL**
- **COELHO, Patrícia Margarida Farias; MOTTA, Everson L. O.; CASTRO, Francieli Paes de Carvalho. Reflexões interdisciplinares sobre aplicativo kahoot! No ambiente educacional. Disponível em: <http://www.periodicos.ufpb.br/index.php/actas/article/download/37831/19184>**
- **CORREIA, Pedro Lúcio; PREZOTTO, Selma; RUGGI, Tiago. Kahoot na Educação. Disponível em: <http://teceducacaoif.blogspot.com/2017/02/kahoot-na-educacao.html>**
- **<https://create.kahoot.it/share/formacao-artes/cde03456-c400-442b-a7eb-704538bb38e1>**

REFERÊNCIAS

FONSECA, N. S. G; ANDRADE, M. C. O. Teatro de sombras nos anos iniciais do ensino fundamental. In: BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa. A arte no ciclo de alfabetização. Caderno 06 / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. – Brasília: MEC, SEB, 2015.

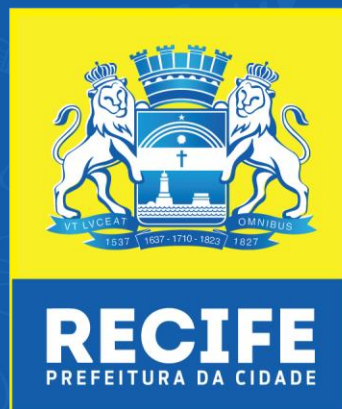
HUIZINGA, Johan. Homo Ludens – o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2004.

RECIFE. Secretaria de Educação. Política de Ensino da Rede Municipal do Recife: Ensino Fundamental do 1º ao 9º ano / organização: Jacira Maria L'Amour Barreto de Barros, Katia Marcelina de Souza, Élia de Fátima Lopes Maçaira. – Recife: Secretaria de Educação, 2015.

SANTOS, Vera Lúcia Bertoni dos. Shakespeare enfarinhado: Teatro, jogo e aprendizagem. São Paulo: Hucitec, 2012.



Escola de Formação de Educadores do Recife
Professor Paulo Freire



“A pessoa conscientizada tem uma compreensão diferente da história e de seu papel. Recusa acomodar-se, mobiliza-se, organiza-se para o mundo”
(Paulo Freire)

PREFEITURA DO RECIFE
Secretaria de Educação
Diretoria Executiva de Gestão Pedagógica
Escola de Formação de Educadores do Recife Professor Paulo Freire
Rua Real da Torre, 299, Madalena, Recife/PE - CEP: 50.610-000
Tel: 81 3355-5851/ 3355-5856
<http://www.recife.pe.gov.br/efaerpaulofreire>