

Projetos INTEGRADORES

LINGUAGENS, CÓDIGOS E SUAS

TECNOLOGIAS. SEQUÊNCIA DIDÁTICA 1:

A INFLUÊNCIA DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS

NA EXPRESSÃO DO EU.



MVC
EDITORA

#SEQUÊNCIA DIDÁTICA 1

A INFLUÊNCIA DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS

NA EXPRESSÃO DO EU

ATENÇÃO PROFESSOR!

Essa proposta foi pensada de modo a atender ao ensino remoto de emergência, todos os seus procedimentos e etapas possuem indicações de como adaptá-la ao ambiente virtual.

ETAPA DE ENSINO Médio, com foco no 3º ano

TEMPO ESTIMADO 4 a 5 aulas

OBJETIVOS

- Refletir sobre a influência das tecnologias digitais/internet na arte, em especial na fotográfica, atentando para os modos de representação do eu ao longo do tempo;
- Utilizar diferentes tipos de linguagem (escrita, artística e digital), de forma integrada, possibilitando novas aprendizagens;
- Exercitar a criatividade para a elaboração de conteúdos digitais utilizando tecnologias digitais.

COMPONENTES CURRICULARES CONTEMPLADOS

- Língua portuguesa – linguagem não verbal
- Artes – fotografia
- Informática – software de tratamento de imagem
- História – história da fotografia

COMPETÊNCIAS E HABILIDADES DESENVOLVIDAS

Competência Geral 1
Competência Específica 2
Habilidade 13

INTRODUÇÃO

Desde a pré-história a humanidade tem encontrado nas artes o caminho para se expressar, contar sua história e manifestar sua cultura. Em diversas modalidades e por meio de diferentes técnicas, contemplamos, ao longo dos séculos, manifestações artísticas diversas, resultando em obras de caráter subjetivo e, ao mesmo tempo, histórico, uma vez que se caracterizam como produtos de sua época. Observamos, por tanto, que as artes acompanham as transformações sociais, evoluindo e se aprimorando de modo a refletir as questões do seu tempo.

A arte contemporânea, por sua vez, além de apresentar conceitos e ideias que correspondem às demandas do mundo globalizado, utiliza-se da tecnologia para produção e divulgação das manifestações artísticas. Desse modo, pensar a arte hoje é considerar de que modo as tecnologias, em especial as digitais, tem contribuído para uma ressignificação da produção de obras artísticas, bem como da relação com o público.

Nesse sentido, essa proposta de sequência didática, baseada na pedagogia de projetos, prevê a associação da Arte com as tecnologias digitais, no contexto da abordagem STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts e Mathematics*), entendendo a linguagem como forma de comunicação, a tecnologia como forma de construção e as artes como forma de expressão.

Guiados por essa proposta, selecionamos a fotografia, um como modalidade artística principal, com o objetivo de analisar sua evolução ao longo da história, compreender sua importância na representação do *eu* e ressignificar sua produção no tempo presente, em um contexto de disseminação das mídias digitais. Assim, ressaltamos que, no ensino da Arte, é importante colocar o aluno em contato com diferentes maneiras de expressar suas ideias, a fim de ampliar suas capacidades comunicativas e oportunizar o uso de recursos tecnológicos existentes no contexto escolar.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Antes de iniciar essa sequência didática, solicite aos alunos que realizem uma pesquisa sobre a história da fotografia

ETAPA 1

- Considerando que os alunos realizaram a pesquisa sobre a história da fotografia, inicie a aula orientando-os a compartilhar as informações obtidas;
- Em seguida, levante o seguinte questionamento: Fotografia é arte? Selecione alguns alunos para expor suas opiniões livremente;
- Esclareça, nesse momento, que a Fotografia é uma tecnologia, um processo, que pode e deve ser utilizado para fins artísticos;
- Em seguida, apresente aos alunos uma série de imagens/fotografias artísticas que representem a evolução dessa tecnologia, finalizando com a atual e famigerada *selfie*; essa exposição pode ser feita por meio de slides (no ambiente virtual), retroprojetor ou imagens impressas, preferencialmente distribuídas em uma cartolina (em sala de aula);
- Por fim, finalize a aula com o seguinte questionamento: A selfie pode ser considerada arte? Selecione alguns alunos para expor suas opiniões livremente;
- Solicite para a próxima aula que os alunos pesquisem e selecionem imagens de pinturas/esculturas famosas que constituem um retrato ou autorretrato. É importante que eles conheçam o autor e o contexto histórico das obras.

ETAPA 2

- Considerando que os alunos selecionaram imagens de pinturas/esculturas famosas, que constituem um retrato ou autorretrato, inicie a aula questionando-os sobre as razões que guiaram suas escolhas;
 - Peça para que eles façam um exercício de leitura da imagem e contextualizem a obra; selecione alguns alunos para expor suas leituras;
 - Em seguida, levante uma reflexão sobre o modo como nos relacionamos com a fotografia atualmente para, então, levantar a seguinte hipótese: como esses artistas se representariam, por meio da fotografia, nos dias de hoje?
 - Finalize a aula propondo aos alunos realizarem, em casa, uma ressignificação das obras selecionadas por eles. Eles devem utilizar como técnica a fotografia, por meio da modalidade *selfie*, produzindo, assim, fotos artísticas.
-

ETAPA 3 - NA ESCOLA

- Considerando que os alunos realizaram a atividade proposta na aula anterior, conduza-os ao laboratório de informática;
 - Em seguida, apresente a eles um software de tratamento de imagem (muitos podem ser baixados gratuitamente pela internet); para tal, você pode contar com ajuda de outros professores, em especial da área de informática, ou solicitar o auxílio de alunos familiarizados com esse tipo de recurso;
 - Os estudantes poderão explorar as seguintes ferramentas básicas: imagem, efeitos e camadas;
 - Ao finalizar o tratamento das fotos, oriente-os a salvar no computador como arquivo de imagem.
-

ETAPA 3 - NO AMBIENTE VIRTUAL

- Considerando que os alunos realizaram a atividade proposta na aula anterior, apresente a eles um software de tratamento de imagem (muitos podem ser baixados gratuitamente pela internet); para tal, você deve, previamente, tomar conhecimento de todos os recursos e funcionalidades do software;
- Para apresentar o software aos alunos, você pode desenvolver um manual de uso ou preparar uma apresentação por meio de slides;
- Os estudantes poderão explorar as seguintes ferramentas básicas: imagem, efeitos e camadas;
- Ao finalizar o tratamento das fotos, oriente-os a salvar no computador como arquivo de imagem.

ETAPA 4 - NA ESCOLA

- Para finalizar essa sequência de aprendizados, organize com os alunos uma exposição das fotos artísticas produzidas por eles;
- Essa exposição pode ser realizada na própria escola e contar com a participação de outras turmas, professores, gestores e funcionários. Neste caso, é preciso que os alunos estejam preparados para tirar eventuais dúvidas dos visitantes e expor os conceitos e ideias que estão por trás das fotos artísticas;

ETAPA 4 - NO AMBIENTE VIRTUAL

- Para finalizar essa sequência de aprendizados, organize com os alunos uma exposição virtual das fotos artísticas produzidas por eles;
- Essa exposição pode ser feita através de um blog, a ser criado por você, ou por meio das redes sociais, pode ser até mesmo a rede social da escola. Nos dois casos, é interessante que cada imagem publicada contenha informações sobre a obra de referência e o conceito da foto artística produzida.

MATERIAL NECESSÁRIO

Computador com acesso à internet; software de edição de imagens, uma câmera digital (ou câmera de celular); impressora, papel, cola colorida, tesoura ou retroprojetor (em sala de aula).

SUGESTÕES DE LEITURA

Artigo Fotografia DG

<https://www.fotografia-dg.com/fotografia-e-arte-ou-nao/>

Artigo Wix Blog

<https://pt.wix.com/blog/2019/04/melhores-programas-edicao-fotos/>

Artigo Blog MVC

<https://mvceditora.com.br/2020/05/09/ferramentas-virtuais-gratuitas-auxiliam-o-planejamento-e-a-execucao-de-aulas-a-distancia/>

Sugestão de vídeo

Documentário

<https://www.youtube.com/watch?v=Pwrri5s7Xg8>