



Serviço Público Federal
UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
ESCOLA DE MÚSICA E ARTES CÊNICAS

Curso de especialização em Arte/Educação Intermediática Digital		
Disciplina: Projeto de ensino em Arte/Educação 1 - Metodologia II - O papel das tecnologias digitais na e-arte educação: O mercado cultural internacional versus educação intermediática crítica.		
Professora: Fernanda Pereira Cunha e Laricy Machado Venditti de Matos	Tutora: Reila Pereira Damasceno da Silva	Ano: 2018
Cursista: Profa. Kelly Roberta Martins Barbosa		

PLANO DE INTERVENÇÃO

Esse plano de intervenção, será desenvolvido com alunos do nono ano (9.º) do Ensino Fundamental II, do Colégio Estadual Coronel Ernesto Antônio de Araújo, na cidade de Posse - Goiás.

2.1) O que ensinar;

Aspectos naturais da Europa (Aula de revisão através de jogos pedagógicos)

2.2) Para que ensinar;

- Comparar as diversas paisagens naturais que se estabelecem ao longo do continente europeu.
- Conhecer os significados dos acidentes geográficos que ocorrem no litoral europeu.
- Caracterizar o relevo, hidrografia, clima e a vegetação presente no continente europeu.

2.3) Para quem ensinar;

A Europa possui enorme importância histórica, visto que o continente exerce influência econômica e cultural em várias partes do globo. Essa porção do planeta é considerada o berço da civilização ocidental, além de ter sido palco do movimento Renascentista, da Revolução

Industrial e de duas Guerras Mundiais. Dessa forma, foi palco de vários acontecimentos históricos e suas consequências sociais refletiram em escala global.

A cultura do Brasil é uma síntese da influência dos vários povos e etnias que formaram o povo brasileiro.

"A sociedade e a cultura brasileiras são conformadas como variantes da versão lusitana da tradição civilizatória européia ocidental, diferenciadas por coloridos herdados dos índios americanos e dos negros africanos. O Brasil emerge, assim, como um renovo mutante, remarcado de características próprias, mas atado genericamente à matriz portuguesa, cujas potencialidades insuspeitadas de ser e de crescer só aqui se realizariam plenamente. *O Povo Brasileiro*, [Darcy Ribeiro](#), , pag 16.^[1]

2.4) Como ensinar;

ESTRATÉGIAS

Para realizar a atividade de revisão sobre o Continente Europeu foi elaborado um Jogo de Perguntas e Respostas baseado no Jogo Didático GeoQuest elaborado pelo Prof. Marcos Bonanato autor do site <http://classeinvertida.blogspot.com>. O jogo é composto por 50 cartas, numeradas, com perguntas e alternativas para resposta. Cada carta contém uma pergunta relativa ao tema Europa e três alternativas para resposta.

Em primeiro lugar será explicado aos alunos as regras do jogo, que consiste em uma adaptação do jogo GeoQuest com a brincadeira Batata Quente e Dança da Cadeira.

Para que a atividade tenha um cunho mais adolescente (adaptado ao faixa etária) dos alunos, recomenda – se a confecção de uma caixa surpresa, onde será depositada as cartas com as perguntas que deverão ser respondidas pelos alunos no decorrer da brincadeira.

Para essa dinâmica existe várias formas de aplicação, dependendo do objetivo do professor: Chamada oral, prova surpresa, organizar um Quis, recapitulação, questões para o simulado, jogo de cartas entre equipes, entre outras muitas utilidades, muitas possibilidades.

1.^a Versão – Batata Quente/Brincadeira da Cadeira (adaptação)

Com os alunos posicionados em círculo, a caixa será passada de mão em enquanto a música estiver tocando. Assim que a música parar, o aluno irá inserir a mão no orifício demarcado em um dos lados da caixa e retirar uma carta na qual terá que ler em voz alta para todos e responder ao questionamento. Caso erre, o professor poderá pedir a colaboração da classe para verificar a aprendizagem da turma e/ou fazer os esclarecimentos necessários referentes a questão.

Para animar a atividade cada aluno que responder corretamente receberá uma guloseima. É importante lembrar que todos os alunos deverão participar da atividade que também poderá ser considerada avaliativa, onde cada resposta correta equivale a uma pontuação (previamente determinada) para cada aluno que acertar as questões.

2.ª Versão – Passa ou repassa

Com os alunos divididos e posicionados em equipes, é selecionado através de um sorteio com números confeccionados em pequenos pedaços de papel os alunos que irão responder a rodada de perguntas. Inicia – se a brincadeira tirando par ou ímpar entre os participantes. O ganhador irá inserir a mão no orifício demarcado em um dos lados da caixa e retirar uma carta na qual terá que ler em voz alta para todos e responder ao questionamento. Caso erre, o professor irá passar o questionamento para a outra equipe. Em caso de possível erro das duas equipes o professor irá fazer os esclarecimentos necessários referentes a questão.

Observação:

É importante, antes do jogo começar, definir critérios de tempo para resposta, da duração do jogo (número de cartas ou marcação de tempo) entre outros. Ganha o jogo quem, ao final, tiver mais cartas em seu poder. Em outras palavras, aquele que acertou mais. A equipe ganhadora poderá ser premiada com pontos extras para os alunos, com medalhas ou qualquer outro incentivo.

3.ª Versão – Cartões de imagens

Basicamente será utilizada as mesmas regras das versões anteriores só que em vez de perguntas as cartas serão compostas com imagens e/ou palavras relacionadas ao tema escolhido (mapa, bandeira, ponto turístico, palavras, etc). Ao selecionar o cartão o aluno deverá falar sobre o tema, ou seja, deverá relacionar a imagem com um conceito/assunto estudado.

RECURSOS

- Confecção das cartas (materiais diversos: cartolina e/ou papel cartão, cola, tesoura, Lista das perguntas);
- Caixa ou recipiente para colocar as cartas;
- Aparelho de som.

Link do site: <https://krmbarbosa.wixsite.com/educacaoediversidade/projeto-de-ensino-em-arte-educacao->