

# Arte nas Mãos

...

Alessandra Guedes, Julia Mattos, Raquel Magalhães

# O aplicativo

- Estudo extra-classe
  - Apoio e reforço para o professor
- Interação Aluno < - > Professor
  - Aulas extras
  - conteúdos interessantes
  - Exercícios (que não serão a avaliação final)
- Nova forma não baseada no Humano-computador
- Focado em história da arte
  - Diferencial de imagens e vídeos em alta qualidade

# Objetivos

- José Manuel Morán
  - Manter a atenção dos alunos
- Conteúdos das artes visuais com enfoque em história da arte
- Manter uma relação contínua entre o professor e o aluno
  - Fluxo contínuo
- Diálogo com a aula reforçando-a e complementando-a
- Público alvo:
  - Estudantes de Artes Visuais e Plásticas, Comunicação e História, alunos de Ensino Médio ou estudantes de cursos especializados (de curto ou médio prazo) de Artes

# Como funciona?

- Professor providencia, através das ferramentas do aplicativo, material de apoio e atividades e exercícios para os alunos
  - Exercícios e conteúdos personalizados para as necessidades e habilidades da sala em questão
- Em casa, dentro de um prazo delimitado pelo professor, os alunos acessam esses conteúdos
- Usado como apoio digital, reforça o estudo extra-classe
  - Conteúdos são retomados em sala de aula na forma de dúvidas dos alunos, comentários do professor
- Opera em Sistemas Android e iOS

# Como funciona?

- Tecnologias principais: o suporte de vídeo e imagem, o sistema de tags e a possibilidade de montar, publicar e resolver exercícios de múltipla escolha e texto
- Conteúdos Complementares
  - Videoaulas, podcasts
  - Artigos e publicações
  - Obras de arte
  - Apostilas de conteúdo
- Atividades e exercícios
  - Exercícios de múltipla escolha
  - Exercícios de resposta em texto (com ou sem limite de linhas)
  - Atividades em PDF a serem realizadas

## Exercício 7

ExercícioExercícioExercício ExercícioExercícioExercício  
ExercícioExercícioExercício ExercícioExercícioExercício



Resposta:

A large, empty light purple rectangular box for the answer.

Avançar

## Exercício 7

ExercícioExercícioExercício ExercícioExercícioExercício  
ExercícioExercícioExercício ExercícioExercícioExercício

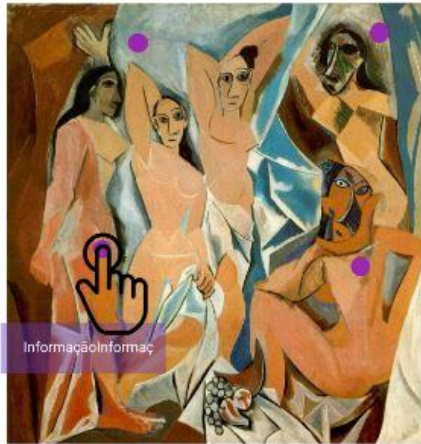
[Link para Artigo em Conteúdos Complementares](#)

Resposta:

- ☐ Alternativa 1
- ☐ Alternativa 2
- ☐ Alternativa 3
- ☐ Alternativa 4

Avançar

## Les Demoiselles D'Avignon



# Construção de Conhecimento e Verificação

- Aplicativo gerador de questionamentos;
- Três etapas de Piaget:
  - Extrair informações;
  - Assimilar informações;
  - Reorganizar mentalmente as informações;
- Feedback do professor;



Construção de  
conhecimento  
em espiral

- Para verificar se houve construção de conhecimento:
  - Correção dos exercícios feitos no aplicativo;
  - Provas presenciais;



# Pontos positivos x Pontos negativos

- Centralizador de informações;
- Estimula questionamentos;
- Pode ser apropriado para versões diferentes, com outras disciplinas em foco;
- Ecologicamente correto e economicamente otimizado pois diminui a utilização de papéis;
- Precisa de um celular ou tablet com suporte para aplicativos;
- Requer acesso à internet;
- Não possui ferramenta para diálogo entre aluno e professor;

# Referências

MORÁN, José Manuel. *O Vídeo na Sala de Aula*. São Paulo: Comunicação & Educação, 1995. v. 1, n. 2, p.27-35,

VALENTE, JOSÉ ARMANDO. A Espiral Da Aprendizagem E As Tecnologias Da Informação E Comunicação: Repensando Conceitos. In: MARIA CRISTINA JOLY (Ed.) *A Tecnologia no Ensino: implicações para a aprendizagem*. São Paulo: Casa do Psicólogo Editora, 2002 pp. 15-37.