

UNIDADE 25 – 22/09/2016

PROGRAMA 1 – CONCEITO & AÇÃO – INOVAÇÃO

O conceito de inovação. A diferença entre inovar e inventar. O perfil de um inovador. A tecnologia como instrumento pedagógico inovador.

Questões sugeridas para reflexão após o visionamento do programa:

- Andréa Ramal diz que “aprender a criar é tão importante quanto alfabetizar”. É possível propiciar aos alunos atividades que estimulem o olhar criativo sem abrir mão do conteúdo da aula? Como você pode trabalhar isso em sala?
- Fernando Rochinha explica, de modo simplificado, que “inovação é partir de conhecimento básico já desenvolvido e chegar a algum produto, seja ele na forma que estiver, que tenha impacto; não um produto vendável ou não vendável, mas que tenha impacto na vida das pessoas”. Como os alunos podem desenvolver pensamento crítico a fim estabelecer um diálogo entre a sala de aula e seus próprios cotidianos?

PROGRAMA 2 – ARTE, ARTISTAS E ARTEIROS – BRINCAR DE INVENTAR

Criatividade, construção de brinquedos e formação de conhecimento. Brinquedos e brincadeiras de diferentes culturas estimulam a imaginação e a criação.

Questões sugeridas para reflexão após o visionamento do programa:

- Sobre brinquedos: você se lembra dos brinquedos que teve na infância? Eles tinham lógicas semelhantes aos brinquedos de hoje? O que você acha de apresentar estes objetos aos alunos e pesquisar suas origens com a turma?

UNIDADE 25 – 22/09/2016

- Como seus atuais alunos brincam? O que gostam de fazer? Existe relação entre essa brincadeira e o cotidiano vivenciado? Ainda distinguem a brincadeira segundo idade e/ou gênero? São atividades coletivas ou individuais? Pensando no perfil da sua turma, que iniciativas podem ser promovidas a fim de que o momento de brincar seja um momento mais lúdico e coletivo?

PROGRAMA 3 – ARTE, ARTISTAS E ARTEIROS – TEMPOS DE NOVAS MÍDIAS

Evolução das tecnologias de pintura. Pintura mural narrativa no século XX. Interação entre arte, ciência, tecnologia e indústria. O rádio e a televisão como veículos de comunicação, lazer, informação e produção artística. O uso do computador para a integração entre mídias. Arte e criação tecnológica.

Questão sugerida para reflexão após o visionamento do programa:

- Que tal pesquisar, com seus alunos, a evolução das mídias e a relação entre arte e tecnologia? Criem juntos atividades que possam exemplificar essa interação.