GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
Secretaria da Educação

Currículo em Ação

CADERNO DO PROFESSOR

ARTE

ENSINO FUNDAMENTAL
ANOS FINAIS

2º SEMESTRE

VOLUME
2

Governo do Estado de São Paulo

Governador
Rodrigo Garcia

Secretário da Educação
Hubert Alquéres

Secretário Executivo
Patrick Tranjan

Chefe de Gabinete
Vitor Knöbl Moneo

Coordenadora da Coordenadoria Pedagógica
Viviane Pedroso Domingues Cardoso

Presidente da Fundação para o Desenvolvimento da Educação
Nourival Pantano Júnior

CADERNO DO PROFESSOR

O Caderno do Professor é um documento que, a partir do Currículo Paulista, foi desenvolvido para subsidiar a implementação dos fundamentos que permitam o desenvolvimento integral do estudante e o direito às aprendizagens básicas para todos.

Ele apresenta um conjunto de cadernos por área de conhecimento, organizados em períodos bimestrais, que podem ser adaptados conforme o desenvolvimento das atividades realizadas pelo professor com seus alunos.

Para cada caderno, são apresentadas orientações pedagógicas, metodológicas e de recursos didáticos, conjunto de competências e habilidades a serem desenvolvidas no percurso escolar, incluindo em seus tópicos a avaliação e a recuperação.

Além de apoiar a prática pedagógica, oferece fundamentos importantes para as ações de acompanhamento pedagógico e de formação continuada a serem desenvolvidas pelos Professores Coordenadores, pelos Supervisores de Ensino, pelos Diretores do Núcleo Pedagógico e pelos Professores Coordenadores do Núcleo Pedagógico, alinhando-se ao planejamento escolar e a outros instrumentos de apoio pedagógicos.

Sua implementação apoia-se na experiência docente, contando com o apoio e com a avaliação desses, para sua melhoria e construção de novas orientações e materiais.

SUMÁRIO

Aprofundando: Como integrar as Competências Socioemocionais ao trabalho Pedagógico 7

Carta ao professor 11

3º Bimestre - Teatro

A Linguagem Teatral 17

6º ANO 23
7º ANO 57
8º ANO 91
9º ANO 125

4º Bimestre - Artes Visuais

Linguagem das Artes Visuais 159

6º ANO 167
7º ANO 195
8º ANO 225
9º ANO 253

Referências Bibliográficas 284

APROFUNDANDO: COMO INTEGRAR AS COMPETÊNCIAS SOCIOEMOCIONAIS AO TRABALHO PEDAGÓGICO

O primeiro passo para realizar a integração dos objetos do conhecimento ao desenvolvimento socioemocional dos estudantes durante suas aulas é garantir tempo e intencionalidade para que as competências socioemocionais possam ser mobilizadas. Segundo estudo metanalítico[1] realizado por Durlak e colaboradores (2011), a melhor estratégia são as práticas pedagógicas planejadas no modelo **SAFE**:

SEQUENCIAL	ATIVO	FOCADO	EXPLÍCITO
Percurso com situações de aprendizagem desafiadoras, de complexidade crescente e com tempo de duração adequado.	*As competências socioemocionais são desenvolvidas por meio de vivências e não a partir de teorizações. Para isso, o uso de metodologias ativas é importante*	*É preciso trabalhar intencionalmente uma competência por vez, durante algumas aulas. Não é possível desenvolver todas as competências simultaneamente.*	*Para instaurar um vocabulário comum e um campo de sentido compartilhado com os estudantes, é preciso explicitar qual é a competência foco de desenvolvimento e o seu significado.*

O desenvolvimento de competências socioemocionais é potencializado quando os estudantes:

- Estabelecem metas pessoais de desenvolvimento para a competência priorizada
- Monitoraram o seu desenvolvimento durante as atividades propostas
- Revisitam e ajustam as suas ações para alcançar as metas (autorregulação)

O SAFE EM AÇÃO: UMA PROPOSTA DE DESENVOLVIMENTO

Uma das possibilidades de planejar e colocar em ação práticas pedagógicas no modelo SAFE é a partir deste ciclo de trabalho:

1 DURLAK, J. A., WEISSBERG, R. P., DYMNICKI, A. B., TAYLOR, R. D., & SCHELLINGER, K. (2011). The impact of enhancing students' social and emotional learning: A meta-analysis of school-based universal interventions. Child Development, 82, 405-432.

SENSIBILIZAÇÃO

Acontece logo ao início de uma situação de aprendizagem, quando é apresentada a definição da competência socioemocional em foco, e feito o levantamento dos conhecimentos prévios.

Competência socioemocional em foco	Conhecimentos prévios
Apresentar de forma explícita à turma o conceito da competência socioemocional priorizada, pedir aos estudantes que tragam, oralmente, exemplos de situações nas quais essa competência ganha destaque ou que eles precisaram mobilizar.	Realizar o levantamento de conhecimentos prévios dos estudantes com relação ao que sabem sobre a competência socioemocional em questão. Engajar a turma a pensar na relação entre o objeto do conhecimento proposto e a competência proposta.

Pode-se orientar os estudantes a estabelecerem metas de desenvolvimento individual para a competência em foco, que serão acompanhadas durante as aulas seguintes.

Vale destacar que o professor seleciona a competência socioemocional em foco de acordo com as metodologias previstas na situação de aprendizagem e/ou por afinidade com o objeto do conhecimento em questão. Por exemplo, em uma proposta que tenha a pesquisa em pequenos grupos como metodologia de trabalho, uma competência socioemocional que pode ser objeto de desenvolvimento intencional é a *curiosidade para aprender* ou a *organização*. Uma proposta que exija maior concentração pode exigir foco por parte dos estudantes e assim por diante.

ACOMPANHAMENTO

Durante a realização da situação de aprendizagem, é possível observar e estimular a interação dos estudantes com os objetos do conhecimento e o exercício da competência socioemocional. A qualidade das interações durante a aula, acompanhadas e/ou mediadas pelo(a) professor(a), contribuirão para a tomada de consciência dos estudantes acerca dos momentos em que estão ou não exercitando a competência em foco.

AVALIAÇÃO EM PROCESSO

Essa etapa pode acontecer em momentos variados da situação de aprendizagem, pois é valioso realizar breves conversas para identificar como os estudantes estão percebendo seu desenvolvimento. Procure formular perguntas que os ajudem a manter a conexão entre o que vivenciam nas aulas e as suas experiências fora da escola e a revisitar suas metas de desenvolvimento, pensando o que podem fazer de concreto para alcançá-las.

Para apoiar essa ação, sugerimos o uso de um diário de bordo docente para subsidiar, também, o acompanhamento do processo de autoavaliação do desenvolvimento socioemocional pelos estudantes e, assim, realizar boas **devolutivas formativas.**

Vale destacar que a avaliação do desenvolvimento de competências socioemocionais dos estudantes não possui um padrão métrico a ser seguido, ou seja, não pode ser traduzida em notas ou gerar

qualquer efeito de comparação entre os estudantes. O desenvolvimento socioemocional é uma jornada pessoal de autoconhecimento!

ANTES, DURANTE E DEPOIS DAS AULAS: CONSIDERAÇÕES

Algumas ações são importantes de serem observadas durante o seu planejamento, execução e avaliação das aulas:

ANTES	DURANTE	DEPOIS
• **ESTUDAR.** Retome o conceito da competência socioemocional em foco[1]. • **ARTICULAR.** Proponha atividades que conjuguem o objeto do conhecimento e/ou as metodologias de ensino com o desenvolvimento da competência socioemocional em foco. • **CALIBRAR.** Boas práticas são aquelas em que o nível de dificuldade apresentado leva em consideração as capacidades e os conhecimentos dos estudantes e os colocam em ação concreta, sem super ou subestimá-los	• **MOBILIZAR.** Utilize as oportunidades de **sensibilização** para realizar combinados com a turma sobre o clima e a participação esperados. Afinal, cada estudante é responsável pelo próprio desenvolvimento e colabora com o desenvolvimento dos colegas. • **ACOMPANHAR.** Observe se os estudantes estão atentos ao exercício da competência socioemocional durante as aulas. • **DIALOGAR.** Promova momentos para a **avaliação em processo**, propondo devolutivas formativas (*feedbacks*) para/entre os estudantes sempre que julgar necessário.	• **COMPARTILHAR.** É fundamental registrar e compartilhar com os demais professores e coordenação pedagógica suas observações, dúvidas e encaminhamentos. Essa troca será importante para a continuidade de seu trabalho.

2 Disponível na introdução do caderno São Paulo Faz Escola – 1º semestre.

PREZADO PROFESSOR,

Este material é o resultado do trabalho colaborativo entre os técnicos da Equipe Curricular de Arte da Secretaria da Educação do Estado de São Paulo e de Professores Coordenadores de Arte de Núcleos Pedagógicos de diferentes regiões do estado de São Paulo. O documento é constituído por Situações de Aprendizagem com atividades a serem livremente analisadas pelos docentes e postas em prática em sala de aula, na perspectiva de uma abordagem investigativa, visando possibilitar diferentes processos cognitivos relacionados aos objetos de conhecimento (conteúdos, conceitos e processos). O foco principal das atividades é o desenvolvimento de habilidades, ou seja, daquilo que se espera que o estudante aprenda nessa etapa de ensino, iniciando a implementação do Currículo Paulista.

Antes do início de cada bimestre e suas Situações de Aprendizagem, apresentamos algumas considerações sobre a linguagem teatral e a linguagem das artes visuais, respectivamente, e um aporte sobre educação inclusiva, avaliação e recuperação.

3º Bimestre

Teatro

A Linguagem Teatral

A LINGUAGEM TEATRAL

Enquanto linguagem artística, o teatro pode se valer de variados elementos de significação para comunicar algo aos espectadores, utilizando-se principalmente signos visuais (os gestos do ator, os adereços de cena, os figurinos, o cenário, a iluminação) e sonoros (o texto, as canções, as músicas, os efeitos sonoros). Há encenações teatrais que utilizam signos olfativos (aromas de perfumes ou essências, cheiro de defumador, odor de alimentos conhecidos etc.) ou táteis (em que a realização cênica dos atores ou de objetos cenográficos estabelece algum tipo de contato corporal com os espectadores).

As Situações de Aprendizagem aqui organizadas, por meio de atividades específicas, propõem aos estudantes, fundamentalmente, que apreciem, analisem, identifiquem, reconheçam, investiguem, relacionem e experimentem objetos de conhecimento que se articulam na linguagem teatral, convidando-os a conhecer e se apropriar de suas possibilidades comunicacionais, de forma individual, coletiva e colaborativa.

Os diversos objetos de conhecimento que constituem a arte teatral tornam-se materiais a serem explorados nos processos de investigação da comunicação que se estabelece entre palco e plateia, entre os que agem em cena e os que observam da sala. Os objetos cenográficos, a sonoplastia, a iluminação, os gestos, as construções corporais e vocais, dentre outros, são tratados enquanto elementos que participam da constituição de um discurso cênico, e que, como a palavra, tem algo a dizer. Propõe-se aos estudantes, gradativamente, a percepção de que a linguagem não é só verbal, trabalhando-se o apuro em mostrar teatralmente uma situação, utilizando elementos de significação para se elaborar uma escrita cênica.

As Situações de Aprendizagem são, geralmente, programadas com claro encadeamento entre uma atividade e outra, organizando um processo em que um determinado aspecto da linguagem (a palavra, as sonoridades, os objetos, o espaço cênico, a iluminação, as diferentes funções e os diferentes gêneros teatrais, a construção de personagens etc.), um material, um tema ou uma obra de arte será especificamente explorado naquele encontro, fazendo com que esse aspecto específico seja o fio condutor das diversas atividades propostas. Assim, o planejamento das atividades pode estimular o estudante a se voltar para um aspecto da linguagem que será especificamente explorado naquele dia e a estabelecer um rastro perceptível na investigação empreendida, possibilitando que o grupo tenha noção e se aproprie do processo de aprendizagem.

A troca do ambiente de estudo traz novas perspectivas para as aprendizagens. Sendo assim, para o teatro acontecer, é preciso espaço para que os corpos se movimentem; portanto, verifique as possibilidades, junto à gestão da escola, do uso do pátio, de uma sala ou da quadra.

Nas avaliações, os estudantes, seguindo as diretrizes do professor, podem conversar tanto sobre questões relativas às dimensões da vida, problematizando as situações do dia a dia, quanto sobre as resoluções artísticas apresentadas em aula, com o intuito de aprimorar a aptidão do grupo para compreensão dos discursos cênicos, de forma mais ampla. Assim, dar a palavra aos estudantes torna-se tão indispensável quanto as próprias atividades, já que eles, com seus comentários e suas sugestões, colaboram para a produção de conhecimentos. A avaliação vai propiciando aos estudantes, aos poucos, a apropriação da linguagem teatral, efetivando análises mais criteriosas e refinando a qualidade da sua comunicação com o mundo.

A partir das sondagens e apreciações, o professor pode elencar questionamentos relacionados com os momentos de aprendizagem e, gradualmente, no decorrer do processo, torná-los mais complexos. Aos poucos, os estudantes se sentirão estimulados a conduzir os debates, apropriando-se do processo de aprendizagem.

Nas aulas, deve vigorar um espírito aberto para as ideias dos estudantes. Para isso, o professor precisa reforçar a importância do respeito aos diferentes pontos de vista e à diversidade criativa; contudo, isso não significa que o professor não possa intervir e sugerir outro rumo quando considerar necessário.

A experiência teatral desafia o estudante a analisar e compreender diversos signos presentes em uma encenação. Esse mergulho na linguagem teatral provoca a percepção e a criatividade, assim como mobiliza a capacidade de simbolizar. Podemos conceber, assim, que a tomada de consciência se efetiva como leitura de mundo. Apropriar-se da linguagem é ganhar condições para essa leitura.

ARTE COMO EXPERIÊNCIA DA ARTE

A percepção sensível do indivíduo, desde a instauração dos ditames da vida moderna, está premida por uma vivência urbana marcada pelos choques do cotidiano, pela padronização gestual, pelo consciente assoberbado e pelo desestímulo à atuação de outras formações da psique. Resta-lhe o empobrecimento da experiência e da linguagem.

As alterações na percepção solicitam procedimentos artísticos modificados para provocar a irrupção da memória involuntária. Somente uma recepção livre dos condicionamentos, em que o consciente seja surpreendido, poderia se deixar atingir pelo instante significativo em que, na relação com o objeto artístico, o olhar nos é retribuído, toca-nos o íntimo e faz surgir o inadvertido, trazendo à tona experiências cruciais ou, quem sabe, vislumbres de um futuro proveitoso. O encontro com a arte pode ser pensado, desde então, como intrinsecamente relacionado com a proposição e a produção de experiências.

A seguir, apresentamos um aporte sobre educação inclusiva, avaliação e recuperação.

EDUCAÇÃO INCLUSIVA – ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA

Todos os estudantes são capazes de aprender. Esse processo é individual, e o professor deve estar atento para as necessidades individuais e para as coletivas. Estudantes com deficiência visual e auditiva desenvolvem a linguagem e o pensamento conceitual.

Os estudantes com deficiência intelectual podem enfrentar mais dificuldade no processo de aprendizagem musical, mas são capazes de desenvolver oralidade e reconhecer sinais gráficos.

É importante valorizar a diversidade e estimular o desempenho sem fazer uso de um único nivelador. A avaliação deve ser feita em relação ao avanço do próprio estudante sem usar critérios comparativos. O princípio de inclusão parte dos direitos de todos à educação, independentemente das diferenças e das necessidades individuais – inspirada nos princípios da Declaração de Salamanca (Unesco, 1994), e está presente na Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva de Educação Inclusiva, de 2008.

Todos devem saber o que diz a Constituição, mas devem, principalmente, conhecer a meta 4 do Plano Nacional de Educação (PNE):

> Universalizar, para a população de 4 (quatro) a 17 (dezessete) anos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação, o acesso à educação básica e ao atendimento educacional especializado, preferencialmente na rede regular de ensino, com a garantia de sistema educacional inclusivo, de salas de recursos multifuncionais, classes, escolas ou serviços especializados, públicos ou conveniados. (BRASIL, 2014)

A Lei nº 7.853 estipula a obrigatoriedade de todas as escolas em aceitar matrículas de estudantes com deficiência – e transforma em crime a recusa a esse direito. Aprovada em 1989 e regulamentada em 1999, a lei é clara: todas as crianças têm o mesmo direito à educação. Nesse contexto, o professor precisa realizar uma adaptação curricular para atender à diversidade em sala de aula.

Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva. Portal MEC. Disponível em: **http://gg.gg/lc5gs**. Acesso em: 23 out. 2019.

Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Portal gov.br. Disponível em: **http://gg.gg/ngcpx**. Acesso em: 23 out. 2019.

DEFICIÊNCIA AUDITIVA

Estudantes com deficiência auditiva podem ter lacunas na aprendizagem pela ausência de informações. Certamente possuem conhecimentos prévios, são capazes e têm condições de prosseguir aprendendo se forem informados e estimulados de forma sistemática, levando-se em conta sua diversidade linguística e suas possibilidades de comunicação.

Ao dar explicações ou dirigir-se aos estudantes, verifique se estão olhando para você. A maioria se comunica em Libras e pode haver aqueles que fazem uso de aparelhos de ampliação sonora e leitura labial.

Durante a apresentação das atividades, caso não haja um intérprete, você pode explicar para a classe toda utilizando desenhos na lousa para a apropriação dos objetos de conhecimento. Convide um estudante a demonstrar o que deve ser feito e fale olhando de frente sempre que possível. Nas festividades, utilize o Hino Nacional em LIBRAS, indicado no *link* a seguir:

Hino Nacional em LIBRAS. Sueli Ramalho. Disponível em: **http://gg.gg/mrj4j**. Acesso em: 3 dez. 2019.

Nas atividades de apreciação teatral, incentive os estudantes a colocarem as mãos sobre a caixa de som para sentir as vibrações da sonoplastia. Um intérprete pode traduzir a fala dos atores. Faz parte da escolarização a ampliação de tempos, a disponibilização de comunicação adequada, a adequação curricular, o acesso às novas tecnologias de informação e a comunicação de diferentes formas de avaliação.

Processo de compreensão e reflexão sobre a iniciação teatral de surdos. Cilene Rodrigues Carneiro Freitas. Disponível em: **http://gg.gg/nfs78.** Acesso em: 30 jan. 2020.

Estudantes surdos cantam, dançam e interpretam na aula de Arte. Nova Escola. Disponível em: **http://gg.gg/nfs8c.** Acesso em: 30 jan. 2020.

Teatro e deficiência: em busca de uma metodologia inclusiva. Passeidireto. Disponível em: **http://gg.gg/ozltg.** Acesso em: 30 jan. 2020.

DEFICIÊNCIA VISUAL

Todo estudante pode desenvolver habilidades cênicas. Para tanto, é necessário, durante o planejamento das aulas e a adaptação das atividades, buscar informações, em literatura especializada, sobre a multiplicidade de aspectos relacionados às causas da cegueira, ao grau de acuidade visual, à idade de incidência da perda visual, às experiências educacionais vivenciadas e às características pessoais e familiares.

Existe uma enorme quantidade de gestos, que são habitualmente utilizados por pessoas que enxergam normalmente, porém o estudante com deficiência visual não é capaz de utilizá-los para sua comunicação durante o trabalho com a linguagem teatral; contudo, ele pode criar e utilizar vocabulário próprio – auditivo/tátil, desenvolvido a partir da semiótica teatral: gesto, expressão facial, movimentação corporal, voz etc.

Teatro Cego. Caleidoscópio Comunicação e cultura. Disponível em: **http://gg.gg/nfsa0.** Acesso em: 31 jan. 2020.

Teatro-Educação: uma experiência com jovens cegos. Sobre a Deficiência visual. Disponível em: **http://gg.gg/nfsat.** Acesso em: 31 jan. 2020.

DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

O Componente Curricular Arte, com suas diferentes linguagens, torna possível a manifestação de sentimentos e pensamentos, colaborando com o desenvolvimento da comunicação, transformando e enriquecendo as vivências teatrais, por meio de experimentações significativas.

Estimular as relações cognitivas, emocionais e lógicas são importantes e necessárias para o desenvolvimento global.

Como trabalhar com alunos com deficiência intelectual – dicas incríveis para adaptar atividades. Instituto Itard. Disponível em: **http://gg.gg/nfsbq.** Acesso em: 23 out. 2019.

Arte e deficiência intelectual: caminhos, possibilidades e aprendizagem. Secretaria da Educação do Estado do Paraná. Disponível em: **http://gg.gg/nfscd/1.** Acesso em: 31 jan. 2020.

Nem todos os estudantes poderão formular os registros de maneira autônoma. Nesses casos, o professor pode ser o escriba ou propor outras formas, como desenhos ou imagens recortadas. Essa adaptação curricular garante a participação efetiva do estudante nas atividades.

AVALIAÇÃO E RECUPERAÇÃO

A avaliação e a recuperação propostas neste material são diagnósticas, iniciando com a ação do professor ao investigar o que os estudantes conhecem ou não acerca dos objetos de conhecimento que serão abordados, processuais em todos os momentos de prática pedagógica, nos quais podemos incluir diferentes maneiras de acompanhar, avaliar e recuperar as aprendizagens. Nessa concepção de avaliação e de recuperação em Arte, é importante adotar a postura de não estabelecer critérios de comparação, oferecer possibilidades para que os estudantes alcancem os objetivos esperados, estar atento às dificuldades expostas na realização das atividades e propor soluções.

O fator socioemocional, presente em todos os momentos de aprendizagem em **Agrupamentos produtivos**[1], tem em vista a formação integral do estudante. É importante frisar que o tempo necessário para o desenvolvimento das habilidades, por meio de Situações de Aprendizagem, pode variar entre uma turma e outra, mesmo que da mesma etapa.

O uso diário de registro em um portfólio é uma importante ferramenta para acompanhar os avan-

---

1 ***Agrupamentos produtivos: seguem os princípios dos saberes já construídos pelas crianças em seu percurso escolar, bem como levam em consideração a heterogeneidade de saberes existentes no espaço escolar e a sua importância na construção dos saberes dos alunos, pois essa forma de trabalho é ancorada, em sua concepção, pela interação entre as crianças com a mediação do professor. Disponível em:*** **http://gg.gg/p1nzv**. Acesso em: 4 set. 2019.

2 ***Suposições inteligentes: hipóteses de cada indivíduo, baseadas em seus conhecimentos prévios e na bagagem cultural.***

ços e as dificuldades no desenvolvimento de habilidades e na apropriação dos conhecimentos, a observação dos processos criativos, a relação com os colegas, as considerações e **suposições inteligentes**[2], a participação, o empenho, o respeito pela produção individual, coletiva e colaborativa, a autoconfiança, a valorização das diferentes expressões artísticas e o reconhecimento de que todos os obstáculos e desacertos que podem ser superados.

Dessa forma, o resultado das avaliações assegurará ao professor elementos necessários para analisar seu planejamento, replanejar, se necessário, e também para o acompanhamento e para propostas de recuperação das aprendizagens durante o ano letivo.

Antes de iniciar as Situações de Aprendizagem, apresentamos o Organizador Curricular.

No quadro, estão dispostas todas as habilidades que expressam as aprendizagens essenciais que devem ser asseguradas aos estudantes nessa etapa. Para tanto, são descritas de acordo com uma determinada estrutura, conforme o exemplo a seguir:

Código Alfanumérico: EF03AR13 – semelhante à numeração apresentada na BNCC.

EF = Ensino Fundamental – **03** = 3º ano – **AR** = Arte – **13** = número da habilidade.

Habilidade: (EF03AR13) Experimentar, identificar e apreciar músicas próprias da cultura popular brasileira de diferentes épocas, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias.

Verbos que explicitam os processos cognitivos envolvidos na habilidade: experimentar, identificar e apreciar.

Objetos de conhecimento mobilizados na habilidade: músicas próprias da cultura popular brasileira.

Modificadores dos objetos de conhecimento, que explicitam o contexto e/ou uma maior especificação da aprendizagem esperada de diferentes épocas, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias. Em outras habilidades, também existem modificadores de verbos. Por exemplo, “experimentar” e “utilizando”.

Condições didáticas e indicações para o desenvolvimento das atividades: demonstram as ações necessárias para alcançar o desenvolvimento das habilidades, articuladas aos tipos de conteúdo (conceitual, atitudinal, procedimental e factual).

Observar se o estudante: indicações que auxiliarão nos processos de avaliação e recuperação.

Habilidades articuladoras: são habilidades que propõem conexões entre duas ou mais linguagens artísticas, para ampliação das possibilidades criativas, de compreensão de processos de criação e fomento da interdisciplinaridade.

Arte

6° ANO

6º ANO - 3º BIMESTRE - TEATRO

ORGANIZADOR CURRICULAR

Habilidades	Condições didáticas e indicações para o desenvolvimento das atividades	Observar se o estudante
(EF06AR24) Reconhecer e apreciar artistas, grupos e coletivos cênicos de circo-teatro (teatro circense) e circo paulistas, brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas, investigando os modos de criação, produção, divulgação, circulação e organização da atuação profissional.	Organizar momentos de sondagem, apreciação, reconhecimento, e investigação dos objetos de conhecimento e seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; reconhece e investiga os objetos de conhecimento e seus modificadores.
(EF06AR25) Investigar, identificar e analisar a comédia e a farsa como gêneros teatrais e a relação entre as linguagens teatral e circense em diferentes tempos e espaços, aprimorando a capacidade de apreciação estética teatral.	Organizar momentos de sondagem, apreciação, investigação, identificação e análise dos objetos de conhecimento e seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; investiga, identifica e analisa os objetos de conhecimento.
(EF06AR26) Explorar diferentes elementos envolvidos na composição de acontecimentos cênicos da comédia e da farsa, do circo-teatro (teatro circense) e do circo (figurinos, adereços, maquiagem/visagismo, cenário, iluminação e sonoplastia) e reconhecer seus vocabulários.	Organizar momentos de sondagem, apreciação e exploração dos objetos de conhecimento e seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; explora os objetos de conhecimento, reconhecendo seus vocabulários e seus modificadores.
(EF06AR28) Investigar e experimentar diferentes funções teatrais (ator, figurinista, aderecista e maquiador/visagista etc.) e compreender a relação entre elas nos processos de criação de personagem.	Organizar momentos de sondagem, apreciação, investigação e experimentação dos objetos de conhecimento e seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; investiga e experimenta os objetos de conhecimento; compreende a relação entre eles nos processos de criação de personagem e seus modificadores.
(EF06AR29) Experimentar, de maneira imaginativa na improvisação teatral e no jogo cênico, a gestualidade e as construções corporais e vocais de personagens da comédia e da farsa.	Organizar momentos de sondagem, apreciação e experimentação dos objetos de conhecimento e seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; experimenta os objetos de conhecimento e seus modificadores.
(EF06AR30) Compor cenas, *performances*, esquetes e improvisações com base em textos dramáticos ou outros estímulos (música, imagens, objetos etc.), explorando a comédia e a farsa como gêneros teatrais e a relação entre as linguagens teatral e circense, caracterizando personagens (com figurinos, adereços e maquiagem), cenário, iluminação e sonoplastia e considerando a relação com o espectador.	Organizar momentos de sondagem, apreciação, composição, exploração e caracterização dos objetos de conhecimento, considerando a relação com o espectador e seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; compõe, explora e caracteriza os objetos de conhecimento, considerando a relação com o espectador e seus modificadores.

Habilidade Articuladora		
(EF69AR31) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.	Organizar momentos de sondagem, apreciação e relação dos objetos de conhecimento e seus modificadores, nas diferentes dimensões da vida.	Participa da sondagem e da apreciação; relaciona os objetos de conhecimento e seus modificadores às diferentes dimensões da vida.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM I

Habilidades:

(EF06AR29) Experimentar, de maneira imaginativa na improvisação teatral e no jogo cênico, a gestualidade e as construções corporais e vocais de personagens da comédia e da farsa.

Objetos do conhecimento: Processos de criação

- improvisação teatral;
- jogo cênico;
- gestualidade;
- personagens da comédia e da farsa;
- construções corporais e vocais.

(EF06AR30) Compor cenas, *performances*, esquetes e improvisações com base em textos dramáticos ou outros estímulos (música, imagens, objetos etc.), explorando a comédia e a farsa como gêneros teatrais e a relação entre as linguagens teatral e circense, caracterizando personagens (com figurinos, adereços e maquiagem), cenário, iluminação e sonoplastia e considerando a relação com o espectador.

Objetos do conhecimento: Processos de criação

- cenas;
- *performance*;
- esquetes;
- improvisação;
- gêneros - comédia e farsa;
- personagens da comédia e da farsa;
- figurinos, adereços, maquiagem, cenário, iluminação e sonoplastia;
- relação entre as linguagens teatral e circense;
- relação das linguagens teatral e circense com o espectador.

Professor, nesta Situação de Aprendizagem, estão previstas cinco atividades. Nelas, você vai conversar com os estudantes para explorar os seus conhecimentos prévios e colocá-los em contato com os objetos de conhecimento e modificadores das habilidades.

Para avaliação/recuperação – recupere seus registros, realize rodas de conversa ao final das atividades, sobre os objetos de conhecimento e modificadores trabalhados, e utilize as informações da coluna "Observar se o estudante", do Organizador Curricular, como referência.

Para envolver os estudantes na aprendizagem mais interativa e significativa, este material propõe demonstrar uma maneira de utilizar a tecnologia no cotidiano escolar, como ferramenta pedagógica, por meio dos *QR Codes*. Os *smartphones* mais recentes já possuem aplicativos capazes de lê-los. Verifique junto aos estudantes a possibilidade de utilização desse recurso.

Adapte as aulas para que aqueles que possuam alguma necessidade especial também possam participar das atividades, independentemente de suas deficiências, possibilitando que desenvolvam um maior conhecimento do seu corpo e de suas possibilidades.

Para ampliação de seu repertório, foram elencados alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

Ação física: ação executada pelos atores (teatro/dança/circo), envolvendo voz, gestos e movimentos. Essa ação, aliada a aspectos como cenografia, texto, iluminação, sonoplastia, maquiagem, figurino etc., gera a atuação, que é lida e interpretada pelo espectador, que lhe atribui sentido a partir de seu conhecimento de mundo e de suas experiências anteriores, de seus sentimentos, de suas sensações e de suas emoções.

Adereço: acessório ou objeto que compõe uma cena e/ou personagem e faz parte da encenação teatral. Também é conhecido por adereço de cena, de representação e/ou do ator.

Cena: é um trecho específico, um recorte, uma subdivisão de uma peça teatral.

Cenário: artisticamente, trata-se de uma ou mais estruturas ou ambientes, que podem ser naturais, construídos ou virtuais, convertendo-se em signos sensíveis para o espectador, transformando o lugar da apresentação teatral no ambiente a ser representado, e ajudando na leitura dos acontecimentos artísticos. Diversos elementos fazem parte dele, como objetos, sons, luzes etc.

Comédia: gênero que explora situações do dia a dia, exagera particularidades do comportamento humano e critica costumes de forma bem-humorada, provocando risos no público.

***Commedia dell'arte*:** gênero da comédia popular dos séculos XVI e XVII, na Itália e na França, que tem como características o roteiro simples, crítico à sociedade por meio de personagens caricatos, presença de malabarismos, acrobacias, uso do improviso e interação com o público, uma vez que as apresentações aconteciam em espaços públicos. Os atores usavam máscaras e figurinos coloridos para chamar a atenção do público, os cenários eram simples e o palco, improvisado. As companhias eram mambembes, viajando entre as cidades e montando seus espetáculos de acordo com a localidade. Seus personagens se dividem em dois tipos: *Zanni*, que representa os servos, a classe social mais baixa, e *Vecchi*, que representa a classe social mais abastada.

Construções corporais e vocais: conjunto de características físicas e vocais pesquisadas, experimentadas e assumidas pelo ator, para a configuração de um personagem no fazer teatral.

Espectador: aquele que assiste a um espetáculo teatral, podendo, às vezes, participar e decidir o rumo da ação. É o espectador que recebe e processa todas as informações passadas pelos atores em cena, reagindo a elas durante e ao final do espetáculo.

Esquetes: é uma cena curta (com duração de, no máximo, dez minutos). Em sua maioria, os atores atuam e improvisam uma cena com teor cômico.

Farsa: gênero que, apesar de dramático, é cômico, exagerado e extravagante na abordagem de situações cotidianas, valores e relações sociais. Seus personagens são excêntricos e caricatos.

Figurino: vestimenta utilizada pelos atores para a caracterização do personagem. Contemporaneamente, o figurino tem papel cada vez mais importante e variado, tornando-se verdadeiramente a segunda pele do ator ou dançarino. Desse modo, desde que aparece em cena, a vestimenta converte-se em figurino e é um signo sensível para o espectador, que ajuda na leitura da ação e no gesto do personagem.

Gestualidade: conjunto de gestos que caracteriza determinado personagem.

Iluminação: conjunto de luz e sombra produzidas para uma obra cênica, baseada num roteiro, que utiliza diversos recursos naturais ou artificiais, equipamentos convencionais e não convencionais, objetos, máquinas, efeitos digitais etc., para destacar atores, cenários e ambientes.

Improvisação: essa técnica possibilita ações espontâneas para o trabalho do ator e do não ator. O improvisador explora seus limites criativos e sua agilidade criativa. Ela pode ser realizada tanto individualmente quanto em equipe. A improvisação estimula o desenvolvimento criativo do ator, de sua espontaneidade, adaptabilidade, flexibilidade e imaginação dramática.

Improvisação teatral na escola: exercício que estimula a criatividade e a agilidade mental, promove grande diversidade e originalidade expressiva, tanto corporal quanto vocal, amplia limites e desperta espontaneidade, imaginação e adaptabilidade dramática de atores e não atores. Ela pode ser realizada tanto individualmente quanto em equipe.

Jogo cênico ou jogo dramático: os jogos cênicos, geralmente, são realizados para explorar a gestualidade e a voz, a partir de temas, desafios e situações corriqueiras. Desenvolvidos em grupo, em que cada indivíduo elabora, por si e com os outros, situações cênicas, utilizando-se diversos signos visuais, sonoros e corporais.

Jogo teatral: é uma atividade que consiste na criação e na representação de personagens diversos, que executam ações, criando enredos/histórias com começo, meio e fim. No entanto, para que uma atividade possa ser considerada um jogo teatral, ela precisa respeitar a seguinte formatação: os estudantes devem ser organizados em grupos, que vão revezar as funções de jogadores e plateia. É importante deixar claro que a plateia tem a função de assistir, observar, reagir e, em alguns casos, interagir para contribuir com o desenvolvimento do jogo.

Maquiagem: é a aplicação de produtos cosméticos sobre a pele, do rosto ou do corpo, para a construção, a caracterização e a transformação do ator no personagem.

Personagem: teatralmente falando, a personagem pode ser uma pessoa, um animal ou uma coisa, imaginada e descrita por quem a criou, que só existe na prática da interpretação cênica/dramática de

um ator, que assume todas as suas características enquanto se coloca em seu lugar. No caso da improvisação, o autor é o próprio ator. É o papel assumido por um ator ou uma atriz a partir de um esboço criado por um autor. Como exemplo, nesta Situação de Aprendizagem, utilizaremos alguns personagens da *Commedia dell'arte*.

***Performance*:** manifestação artística que ocorre em determinado momento (ao vivo), geralmente, em espaços não convencionais para o teatro. Nela, o ator interpreta ideias com liberdade, associa diferentes linguagens, produzindo algo híbrido e impactante.

Personagens da comédia e da farsa: esses gêneros teatrais não possuem personagens específicos, porém, há particularidades e semelhanças entre eles, como o exagero, a imitação de costumes, a intriga, a paródia, os estereótipos e o deboche.

Relação com o espectador: por muito tempo, o espectador foi esquecido ou considerado sem importância no seu processo de desenvolvimento, mas, atualmente, é visto como parte da obra, afetando-a e sendo afetado por ela. O efeito da atuação do artista sobre o espectador está fortemente ligado ao efeito do espectador sobre o artista.

Relação entre as linguagens teatral e circense: a principal característica a ser observada é a presença do ser humano em estado espetacular, que utiliza recursos dramáticos e expressivos na condução da *performance* cênica. Há a utilização de roteiros predefinidos, de improvisação, de personagens, de construções corporais e vocais, de figurinos, de adereços, de iluminação, de sonoplastia específica etc. Embora a formatação do espetáculo seja distinta, ambos podem utilizar espaços diferentes; por exemplo, uma apresentação teatral pode "caber" em espaços onde uma apresentação de determinados números circenses não cabe.

Sonoplastia: compreende a recriação de sons da natureza, de animais e de objetos, de ações e de movimentos, ilustrados ou sugeridos sonoramente em cada cena. Contemplava, também, a gravação e a montagem de diálogos, bem como a seleção, a gravação e o alinhamento de música com função dramatúrgica. Esse termo é recorrente em teatro, circo, cinema, rádio e televisão.

Texto dramático: textos escritos ou adaptados com o objetivo de serem encenados.

PARA SABER MAIS:

Jogo cênico: elaboração da cena circense. Instituto Claro. Disponível em: **http://gg.gg/nq6fk**. Acesso em: 18 mar. 2020.

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Nesta atividade, é importante que você organize uma roda de conversa com os estudantes, a fim de levantar seus saberes prévios e instigar sua curiosidade sobre estes conceitos: improvisação teatral, jogo cênico, gestualidade, personagem, construções corporais e vocais, cenas, *performance*, esquetes, gêneros teatrais – comédia e farsa, figurinos, adereços, maquiagem, cenário, iluminação e

sonoplastia, fazendo-os refletir sobre a relação entre as linguagens teatral e circense, bem como a relação do personagem com o espectador. Por conta do grande número de conceitos, essa conversa poderá se estender por mais de uma aula. Permita que todos se coloquem livremente durante a conversa. À medida em que as respostas forem surgindo, vá anotando palavras-chave na lousa para, ao final, elaborar um fechamento sobre tudo o que foi conversado.

Solicite aos estudantes que anotem esse conjunto de informações e respondam às questões, a seguir, em seus cadernos.

1. Você já foi ao teatro? Qual peça assistiu?

2. Você lembra de algum personagem? Como era a roupa dele (figurino)? Algum personagem usava chapéu, bengala, guarda-chuva, ou outro objeto (adereço)?

3. Como ele andava? Como eram seus gestos? (gestualidade) Como era a voz dele (era normal ou diferente)? Ele usava maquiagem ou máscara? Como eram?

4. Como era o cenário da peça? Tinha uma iluminação contínua (como a da sala de aula) ou ela mudava?

5. Havia música e/ou ruídos durante a apresentação? O que você pensa sobre o que ouviu? A música e os ruídos ajudaram ou atrapalharam as cenas?

6. Você sabe o que é uma improvisação teatral? E jogo cênico? Justifique sua resposta.

7. O que acha que é uma *performance*?

8. Existem diversos gêneros teatrais. Sabendo disso, você sabe quais são as diferenças e semelhanças entre comédia e farsa? Justifique sua resposta.

9. O que é um esquete? Qual a diferença entre cena e esquete?

10. Você já foi ao circo? Conhece a personagem palhaço? Já viram este personagem em algum outro lugar?

11. Existem relações entre o teatro e o circo? (retome algumas perguntas já feitas acima, para que compreendam que as linguagens do teatro e do circo se relacionam e o conceito de esquete, normalmente utilizado pelo circo).

PARA SABER MAIS:

Esquete teatral "Milho aos Pombos" - Festival Cenas Curtas de Niterói 2012. Canal Cia. Três de Paus. Disponível em: **http://gg.gg/nqlr9**. Acesso em: 19 jan. 2020

Esquete de Marcos Casuo. Canal Universo Casuo. Disponível em: **http://gg.gg/nqly9**. Acesso em: 18 fev. 2020. Obs.: apresentar o vídeo até 5:37.

O caderno do estudante apresenta a indicação de dois *links* para acesso, a seguir, caso o estudante nunca tenha ido ao teatro. Se preferir, você pode apresentar os vídeos antes de realizar a conversa.

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Apresente as imagens e os vídeos indicados a seguir, para ilustrar os conceitos conversados anteriormente: 1) improvisação teatral, jogo cênico; 2) gestualidade; 3) personagem (além da análise do personagem, é possível observar figurinos, adereços, maquiagem); 4) *performance*; 5) esquete; 6) gêneros teatrais – comédia e farsa; 7) cenário e iluminação; 8) construções corporais e vocais; 9) cenas; e 10) iluminação e sonoplastia.

---

1. Improvisação/jogo cênico:
Improvável - Só Perguntas #14 – Barbixas. Disponível em: **http://gg.gg/nqm0t**. Acesso em: 06 dez. 2019.

---

2. Gestualidade:

Durante a apreciação, faça perguntas abertas sobre o que eles conseguem identificar de cada um dos conceitos específicos. Diga a eles que podem recorrer às anotações feitas na atividade anterior. Se necessário, a partir das respostas da turma, pontue e reforce os conceitos. É importante analisar as fotos e assistir aos vídeos antecipadamente.

2a

2b

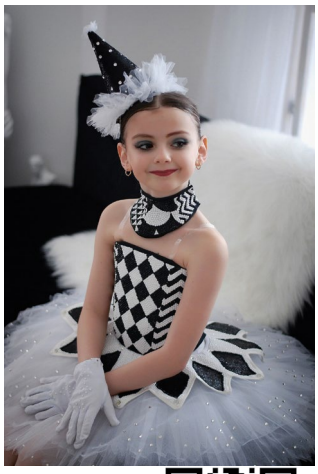
2c

2a. Brava; 2b. Chateada; 2c. Surpresa. Fonte: Robin Higgins/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nqony.** Acesso em: 05 mar. 2020.

3. Personagens: (além da análise dos personagens, também é possível trabalhar figurinos, adereços e maquiagem.)

3a

3b



3c

3a. Arlequim. Fonte: Didiwo/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nqor3.** Acesso em: 05 mar. 2020.
3b. Colombina. Fonte: Sobima/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nqpb7.** Acesso em: 05 mar. 2020.
3c. Palhaço. Fonte: Glady/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nqpb9.** Acesso em: 5 mar. 2020.

---

4. *Performance*:
Cegos - Desvio Coletivo_Georgetown Festival. Disponível em: **http://gg.gg/vbbjr.** Acesso em 06 dez.2019.

---

5. Esquete:
Mercado – Barbixas Disponível em: **http://gg.gg/nr3w7.** Acesso em: 06 dez. 2019.

---

6. Comédia e farsa:
Farsa teatral – Moliére – O médico saltador. Lindomar Araújo. Disponível em: **http://gg.gg/nr3wm.** Acesso em: 06 dez. 2019.

Commedia dell'arte – Arlequim, servidor de dois patrões (parte 9/11) – trecho. Marcos Breda. Disponível em: **http://gg.gg/nr3xy.** Acesso em: 6 dez. 2019.

---

7. Cenários/Iluminação:

1

2

3

Fotos 1, 2 e 3: Cenas da peça Minha Vida de Menina, onde se percebe o uso do cenário e da iluminação. V Mostra de teatro DER Guarulhos Norte. E.E. Profa. Hilda Prates Gallo. Fonte: Marcelo Balduíno Silva. Disponível em: **http://gg.gg/nr41m**. Acesso em: 28 fev. 2020

8. Construções corporais e vocais: utilize trechos do vídeo "Milho aos Pombos" (indicado na Atividade 1 desta Situação de Aprendizagem) ou do vídeo "Os Saltimbancos" (indicado a seguir, no item 10).

9. Cenas: selecione cenas do vídeo "Os Saltimbancos" (indicado no item 10 – Iluminação e sonoplastia).

10. Iluminação e sonoplastia: construções corporais e vocais, figurinos, adereços e maquiagem também podem ser trabalhados, a partir do vídeo a seguir:

Espetáculo "Os Saltimbancos". Odeon Companhia Teatral. Disponível em: **http://gg.gg/nr4kk**. Acesso em: 06 dez. 2019.

A partir da análise dos dois vídeos anteriores, pergunte quais são as semelhanças e as diferenças sobre a relação entre as linguagens teatral e circense, bem como a relação do personagem com o espectador.

PARA SABER MAIS:

***Performance* "Cegos".** Desvio Coletivo. Disponível em: **http://gg.gg/nr4w3**. Acesso em: 06 dez. 2019.

Gênero teatral comédia. Nova Escola. Disponível em: **http://gg.gg/nr4wr**. Acesso em: 06 dez. 2019.

Gênero teatral farsa. Duvidando. Disponível em: **http://gg.gg/nr4x8**. Acesso em: 06 dez. 2019.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

A proposta desta atividade é organizar e realizar momentos de experimentação da improvisação teatral por meio de dois jogos, utilizando a leitura dramática e a gestualidade.

Organize o espaço da sala de aula ou outro espaço disponível na escola, como a quadra, o pátio ou uma sala ociosa (agende com a gestão da escola o uso desse espaço).

Ao final da atividade, converse com os estudantes sobre o que foi vivenciado e solicite que cada um escreva um relato de autoavaliação, registrando o que e como aprendeu nessa experiência.

Jogo 1: elabore, antecipadamente, dez filipetas com frases retiradas de poemas, letras de música, textos dramáticos etc. Divida a turma em grupos com até seis componentes e distribua uma filipeta para cada grupo. O desafio é que, cada integrante do grupo trabalhe a mesma frase de uma forma diferente, modificando sua voz natural e utilizando movimentos do corpo e gestos, experimentando interpretá-la de forma dramática, cômica ou sussurrando, por exemplo (se necessário, retome as imagens 2a, 2b e 2c, do item 2 (Gestualidade), da atividade 2 (Apreciação), desta Situação de Aprendizagem, levando os estudantes a pensar sobre quais seriam as frases que estariam sendo ditas pela pessoa retratada).

Após as experimentações, forme um círculo com todos, solicitando que cada um apresente sua interpretação das frases. Depois que todos tiverem se apresentado, proponha uma apresentação coletiva, onde todos, ao mesmo tempo, ao seu sinal, interpretarão suas frases. Aproveite a organização em círculo e converse com a turma para saber como foi realizar esse jogo.

Jogo 2: organize os estudantes e explique que o jogo será realizado, inicialmente, por uma dupla (sucessivamente, outras duplas serão formadas para participar da atividade). A atividade consiste em um diálogo improvisado, baseado em perguntas e respostas, porém utilizando gestos exagerados e voz "estranha". O desafio é desenvolver o diálogo seguindo a ordem alfabética. Sendo assim, a primeira palavra da primeira pergunta deve iniciar com a letra "**A**", e a primeira palavra da resposta deve iniciar com a letra "**B**". O diálogo deve prosseguir até alguém errar ou não conseguir ir adiante. Quando isso acontecer, recomece o jogo, voltando para a letra "**A**" com uma nova dupla.

Exemplo:

Jogador 1 – **A**migo, você por aqui?

Jogador 2 – **B**eleza! Sim! E você, o que faz por aqui?

Jogador 1 – **C**omecei a trabalhar nesta loja, hoje!

Jogador 2 – **D**a hora, mano!

Jogador 1 – **E**ntão, vamos tomar um suco, qualquer dia desses?

Jogador 2 – **F**az tempo que não fazemos isso.

Jogador 1 – **G**osta de que tipo de suco?

Jogador 2 – **H**ortelã com abacaxi.

PARA SABER MAIS:

Canal Barbixas. Vários exemplos de como a improvisação pode gerar cenas e textos bem interessantes para uma produção teatral. Disponível em: **http://gg.gg/nr55x**. Acesso em: 22 jan. 2020.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Agora que já foram experimentadas as construções corporais e vocais, esta atividade será direcionada à caracterização de personagens e apresentação de um esquete. Antecipadamente, solicite aos estudantes que tragam alguns objetos (garrafa PET, relógio, lanternas, celular etc.), adereços (chapéu, colares, pulseiras, bengala etc.) fantasias, papéis (pardo, crepom, jornal), fita crepe, tesoura, barbante, tecidos etc. Esses materiais serão utilizados na confecção dos figurinos das personagens e na iluminação das apresentações. É importante que você também traga alguns materiais, para serem utilizados, se necessário.

Esquete: para a realização desta atividade, antecipadamente, selecione, apresente e adapte, se necessário, pequenos textos dramáticos ou não (jornais/revistas com situações do cotidiano), músicas, imagens, objetos etc. Divida a turma em grupos de até seis componentes e proponha a criação e a vivência de esquetes, baseados nos textos selecionados anteriormente. Explique que a cena deve ser curta, com no máximo cinco minutos de duração, e deve utilizar personagens (excêntricos e/ou caricatos) e características do gênero "farsa". Os estudantes deverão, também, caracterizar os personagens e usar diferentes entonações de voz.

Converse com a turma a respeito da importância dos registros de todo o processo de construção do esquete. Nesse caso, combine com os estudantes como será a organização dos ensaios e das apresentações dos grupos e, se necessário, combine também com a gestão da escola um espaço para a turma se apresentar fora da sala de aula.

PARA SABER MAIS:

A farsa da boa preguiça – Cena – Ariano Suassuna. Canal Prosa Sonora. Disponível em: **http://gg.gg/nr573**. Acesso em: 31 jan. 2020.

Farsa da boa preguiça – Completo – Grupo de Teatro Guará. Vitor Duarte Correia. Disponível em: **http://gg.gg/nr59a**. Acesso em: 31 jan. 2020.

A farsa de Inês Pereira. Canal Alegretto Dez. Disponível em: **http://gg.gg/nr5au**. Acesso em: 31 jan. 2020.

ATIVIDADE 5 – AÇÃO EXPRESSIVA III

Para explorar a comédia e as relações existentes entre as linguagens teatral e circense, divida a turma em dois grupos e oriente a apresentação dos espetáculos. Para cada apresentação, os estudantes precisam confeccionar um cenário, pensar na iluminação, na sonoplastia, no figurino e refletir sobre a relação do espetáculo com o espectador. Deixe claro que haverá momentos em que os grupos participarão de apresentações e, em outros, ocuparão a posição de plateia.

Oriente os estudantes sobre a utilização da ficha de organização de tarefas e das informações sobre os personagens da *Commedia dell'arte* e do circo para planejar as ações.

Ficha de organização de tarefas

Função	Tarefa
Direção artística	Organizar toda a elaboração e a execução; pesquisar informações sobre personagens.
Roteirista(s)	Escrever o roteiro de produção, a partir das indicações do diretor.
Ator(es)	Ensaiar e encenar o texto nos gêneros comédia e farsa.
Sonoplasta(s)	Pesquisar e selecionar músicas e efeitos sonoros para produzir a trilha; manipular equipamentos e aparelhagem de som.
Maquiador(es)	Executar maquiagem, cabelo e caracterização das personagens.
Figurinista(s)	Criar e confeccionar os figurinos.
Aderecista(s)	Confeccionar máscaras, perucas, chapéus etc.
Iluminador(es)	Criar um esquema de utilização da luz e operar todo o sistema de iluminação.

Finalizadas as apresentações, organize uma roda de conversa e incentive os grupos a comentar como foi vivenciar os dois lados da apresentação de um espetáculo, a relação entre quem apresenta e quem assiste, e quais as semelhanças entre as linguagens teatral e circense. Solicite que registrem, em seus cadernos, o que e como aprenderam.

Grupos:

Grupo 1: Personagens do teatro *Commedia dell'arte.* São divididos em categorias: *Zanni* e *Vechi*	
Zanni: Representam os servos, a classe social mais baixa.	***Vecchi:*** Representam a classe social mais abastada.
Arlequim: Cômico, atrapalhado, malandro, brincalhão, ingênuo e gentil.	**Pantaleão:** Rico, comerciante, galanteador, conservador, desajeitado, autoritário e avarento.
Colombina: Graciosa e esperta, pois sempre tenta tirar proveito das situações, apaixonada por Arlequim.	**Doutor:** Rico, charlatão e avarento.
Brighella: Trapaceiro, fingido, egoísta, malandro e cínico.	**Capitão:** Fanfarrão, mentiroso, preguiçoso, forte e medroso.

Grupo 1: Personagens do teatro *Commedia dell'arte.* São divididos em categorias: *Zanni* e *Vechi*	
Pierrô: Palhaço triste, honesto e apaixonado por Colombina.	
Pulcinella: Corcunda, ambicioso, glutão e barrigudo.	

Grupo 2: Personagens do circo Aqui listamos alguns personagens, artistas, figuras presentes no circo, mas outros podem aparecer de acordo com sua região.
Apresentador: apresenta todas as entradas dos personagens do circo, recebe e entretém o público.
Bailarina: entretém o público por meio da dança e de coreografias simples.
Contorcionista: trabalha com técnicas de flexibilidade corporal, torcendo e dobrando o corpo.
Equilibrista: trabalha com diferentes técnicas de equilíbrio. Personagem que consegue equilibrar objetos sobre si, enquanto se apoia/equilibra sobre diferentes partes do seu corpo, por exemplo.
Palhaço: personagem que utiliza linguagem verbal e não verbal para expressar o cômico.
Mágico (ou ilusionista): entretém o público utilizando truques, recursos mecânicos/tecnológicos para criar ilusões. Necessita de extrema agilidade com as mãos.
Malabarista: exige muita atenção, concentração e habilidade em manusear diversos elementos ao mesmo tempo. Pode trabalhar com técnicas de equilíbrio e manuseio de objetos, ao mesmo tempo.

Sugerimos que você assista aos vídeos a seguir, antecipadamente, e organize uma lista dos pontos de aproximação e das semelhanças entre as linguagens teatral e circense, para utilizá-la na roda de conversa ao final da atividade.

PARA SABER MAIS:

***Commedia dell'arte*.** Laura Aidar – TodaMatéria. Disponível em: **http://gg.gg/umurr**. Acesso em: 24 jan. 2020.

História do circo. TodaMatéria. Disponível em: **http://gg.gg/umus6**. Acesso em: 24 jan. 2020.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM II

Habilidade:

(EF06AR25) Investigar, identificar e analisar a comédia e a farsa como gêneros teatrais e a relação entre as linguagens teatral e circense em diferentes tempos e espaços, aprimorando a capacidade de apreciação estética teatral.

Objetos do conhecimento: Contextos e práticas

- gêneros teatrais – a comédia e a farsa;
- relação entre as linguagens teatral e circense em diferentes tempos e espaços.

Habilidade Articuladora:

(EF69AR31) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.

Objetos do conhecimento: Contextos e práticas

- práticas artísticas;
- diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.

Professor, nesta Situação de Aprendizagem, estão previstas cinco atividades. Nelas, você vai conversar com os estudantes para explorar os seus conhecimentos prévios, colocá-los em contato com os objetos de conhecimento e modificadores das habilidades.

Para avaliação/recuperação – recupere seus registros, realize rodas de conversa, ao final das atividades, sobre os objetos de conhecimento e modificadores trabalhados e utilize as informações da coluna “Observar se o estudante”, do Organizador Curricular, como referência.

Para envolver os estudantes na aprendizagem mais interativa e significativa, este material propõe demonstrar uma maneira de utilizar a tecnologia no cotidiano escolar, como ferramenta pedagógica, por meio dos *QR Codes*. Os *smartphones* mais recentes já possuem aplicativos capazes de lê-los. Verifique junto aos estudantes a possibilidade de utilização desse recurso.

Adapte as aulas para que aqueles que possuam alguma necessidade especial também possam participar das atividades, independentemente de suas deficiências, possibilitando que desenvolvam um maior conhecimento do seu corpo e de suas possibilidades.

Para ampliação de seu repertório, foram elencados alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

Gênero teatral comédia: retome o conceito apresentado na Situação de Aprendizagem I.

Gênero teatral farsa: retome o conceito apresentado na Situação de Aprendizagem I.

Práticas artísticas: ações que resultam em produtos artísticos ou artesanais de todos os povos e matrizes estéticas e culturais (técnicas, saberes, apresentações musicais, de dança, teatro e circo, tradicionais ou contemporâneos).

Circo tradicional: é formado por grupos familiares e todos os saberes são transmitidos de geração em geração. Todos integrantes tem uma função específica, antes, durante e depois do espetáculo. Cada apresentação é resultado de um longo, rigoroso e complexo processo de aprendizado artístico e estético, que envolve montagem, elaboração de figurinos e cenários, ensaios, treinamento físico, divulgação e desmontagem.

Circo contemporâneo: formado por pessoas de diferentes origens sem nenhum vínculo familiar sendo que a aprendizagem acontece por meio das escolas de circo. Diferentemente do circo tradicional, o espetáculo apresenta um tema central que é desenvolvido ao longo de toda a apresentação numa sequência lógica. Essa exibição combina técnicas circenses e teatrais e grande quantidade de recursos tecnológicos, agregando atores, ginastas, técnicos e equipes específicas as quais desempenham diferentes tarefas e funções, culminando numa produção de elevado teor estético. Outra característica importante é que não há animais.

Dimensões da vida: toda comunidade configura um contexto sociocultural composto por elementos diferentes entre si e que são quase indissociáveis. A arte incluiu-se nesse viés e pode ser abordada e relacionada com cada uma das múltiplas dimensões da vida a partir de experiências sensíveis.

- **Dimensão social:** envolve os diferentes contextos nos quais seja possível ter contato com a arte: em casa, no carro, na rua, no trabalho, na igreja, no mercado, no shopping etc.
- **Dimensão cultural:** o ambiente em que vivemos influencia nossos padrões culturais, dentre eles, o tipo de produto artístico a que somos expostos; por exemplo, em localidades mais próximas ao campo, as pessoas tendem a ter mais contato e apreciar músicas do gênero sertanejo. Sendo assim, a partir do produto artístico que é apreciado, é possível perceber as influências culturais locais.
- **Dimensão política:** o viés político está ligado às influências culturais e estéticas de outros países e culturas, na produção artística local, regional etc.
- **Dimensão histórica:** a relação histórica se observa pelo registro de fatos e acontecimentos que ficaram marcados na/pela produção artística; por exemplo, a música do filme Titanic; o "Tema da vitória", que era tocado quando um piloto de Fórmula 1 vencia uma corrida etc.
- **Dimensão econômica:** tem relação com o consumo de produtos artísticos produzidos em massa pela indústria cultural ou em quantidades restritas/artesanais, como livros, objetos, fotografias, gravuras, mídias digitais etc.
- **Dimensão estética:** está ligada às relações sensoriais de apreciação, de deleite, de afetos e de sentimentos, estabelecidas intelectualmente em diferentes situações vividas pelo sujeito e que envolvem um produto artístico.

- **Dimensão ética:** relacionada a pensamentos, conceitos e valores positivos, à não discriminação, à aceitação da diversidade e ao respeito, consolidados e estabelecidos pela sociedade, normalmente, transmitidos no convívio social.

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Inicie a atividade conversando com os estudantes sobre o que eles pensam e sabem a respeito de práticas artísticas. Durante a conversa, introduza perguntas a respeito de como essas práticas artísticas estão inseridas e de que maneira elas se relacionam com as diferentes dimensões da vida (social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética). Na lousa, faça anotações das palavras-chave que forem surgindo de modo a organizar um fechamento da atividade. Solicite à turma que anote esse resumo de informações e aquilo que se absorveu da conversa.

Apresente os questionamentos, a seguir, e solicite aos estudantes que os respondam em seus cadernos:

1. O que é uma prática artística? Explique o conceito de prática artística de acordo com seu conhecimento prévio do assunto.

2. Quantos tipos de prática artística existem? Apresente alguns exemplos.

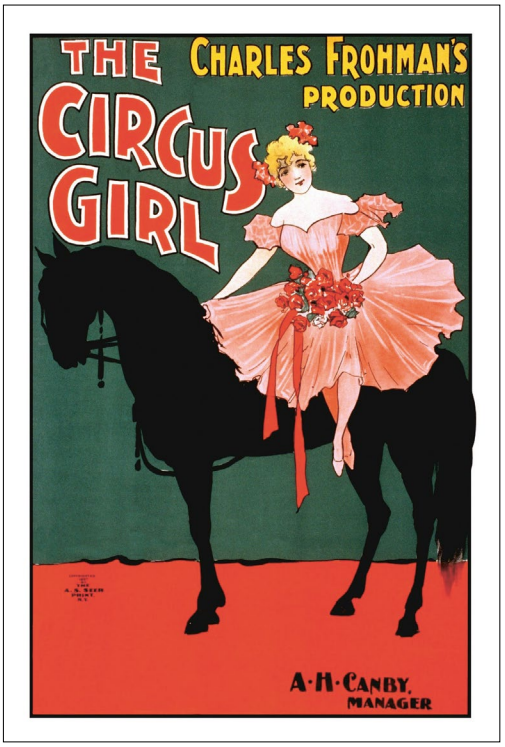
3. O que entendem por dimensões da vida?

4. Quantas dimensões da vida existem? Como você percebe as práticas artísticas dentro dessas dimensões?

5. Pensando em sua vida, onde você identifica as práticas artísticas?

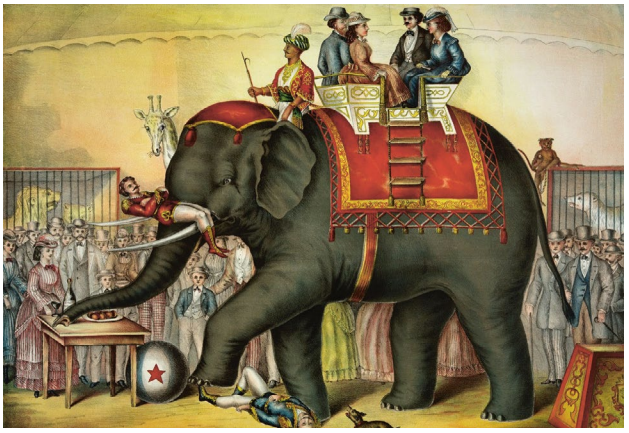
ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Para esta atividade de apreciação, apresente as imagens e os vídeos indicados a seguir, que tratam da farsa e da comédia. Converse sobre a comédia e a farsa como gêneros teatrais e a relação entre as linguagens teatral e circense em diferentes tempos e espaços. Durante a conversa, faça mediações entre as imagens e as hipóteses dos estudantes, oferecendo algumas informações conceituais sobre circo tradicional, circo contemporâneo e gêneros teatrais, a fim de ampliar o repertório cultural dos estudantes.



Cartaz circense – Fonte: Pranwy/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nrjlt.** Acesso em: 30 jan. 2020.

Ilustração - apresentação com cavalos – Fonte: No-longer-here/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nrjm6.** Acesso em: 24 jan. 2020.



Apresentação com elefantes – Fonte: Public Domain Pictures/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nrjmj.** Acesso em: 24 jan. 2020.

Circo Contemporâneo – Cena do espetáculo OVO do Cirque du Soleil. Fonte: Evânia Escudeiro. Acervo pessoal. Cedido especialmente para esse material

Vídeos:

***Familie Flöz:* Infinita – Comédia.** Canal Familie Floz. Disponível em: **http://gg.gg/nrjsk.** Acesso em: 9 dez. 2019.

Hotel Paradiso – Comédia. Teatromania Festiwal. Disponível em: **http://gg.gg/nrjtc.** Acesso em: 9 dez. 2019.

Parlapatões Oceano – Circo contemporâneo. Canal Parlapatões. Disponível em: **http://gg.gg/nrkex.** Acesso em: 12 dez. 2019.

Arlequim Servidor de Dois Patrões. (Parte 9/11) Farsa Teatral – Canal Marcos Breda. Disponível em: **http://gg.gg/nrkhr.** Acesso em: 6 dez. 2019.

***The New Rivelino's,* VI Festival Internacional de *Payasos, Ekaterinburg* (Rusia) Nov 2013.** Canal *Payasos* Alonso y *Hermanos* Rampín. Disponível em: **http://gg.gg/nrkax.** Acesso em: 2 dez. 2020.

PARA SABER MAIS:

Comédia, farsa e auto. *Blogger*. Disponível em: **http://gg.gg/nrkif.** Acesso em: 22 jan. 2020.

A farsa. Portal Educação. Disponível em: **http://gg.gg/nrkja.** Acesso em: 22 jan. 2020.

Os tipos de comédia. Recanto das Letras. Disponível em: **http://gg.gg/nrksx.** Acesso em: 22 jan. 2020.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Divida a turma em dois grupos de trabalho e solicite que pesquisem, em livros, revistas, *internet* etc., imagens e textos sobre o circo e o teatro. Após a pesquisa, oriente os grupos a montar um painel conforme o modelo a seguir (utilizando papel pardo e/ou cartolina ou ainda uma apresentação digital).

Finalizada a atividade, organize e realize um momento para socialização das informações e avaliação, verificando o que os estudantes compreenderam sobre as relações existentes entre as linguagens teatral e circense.

Modelo de painel

	Circo	**Teatro**
Origem:		
Quais são as personagens:		
Como são criadas as personagens:		
Como eram os locais de apresentação:		
Como são hoje?		
Quanto tempo de duração tinham os espetáculos?		
Houve avanços tecnológicos? Quais?		
Diferenças entre as modalidades		
Igualdades entre as modalidades		

PARA SABER MAIS:

Cia. Circênicos. Cia de circo teatro. Disponível em: **http://gg.gg/nrl1r**. Acesso em: 23 jan. 2020.

De como a evolução do circo transformou o teatro. Estudo resgata a história de Benjamim de Oliveira, o palhaço negro. Circonteúdo. Disponível em: **http://gg.gg/nrl7h**. Acesso em: 22 jan.2020.

História do Circo. História do Mundo. Disponível em: **http://gg.gg/nry97**. Acesso em: 22 jan. 2020.

História do circo. Info Escola. Disponível em: **http://gg.gg/nrydd/1**. Acesso em: 22 jan. 2020.

O início do circo moderno. GGN. Disponível em: **http://gg.gg/nryeq**. Acesso em: 22 jan. 2020.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Nesta atividade, a proposta é realizar um jogo teatral com o objetivo de despertar e desenvolver o lado cômico e humorístico dos alunos. Fique à vontade para utilizar outros jogos teatrais e dinâmicas que atendam ao mesmo objetivo. Promova um clima de respeito, evitando o bullying entre os estudantes. Como esse jogo necessita de figurinos (roupas comuns, fantasias, tecidos etc.) e adereços (chapéu, pulseiras, colares, perucas, guarda-chuva etc.), combine com os estudantes, previamente, que eles tragam esses materiais. Se necessário, traga também e coloque todas as peças numa caixa grande de papelão ou equivalente.

- **Jogo "Caixa de ideias"**

Esse jogo acontece em duas etapas. Na primeira, os estudantes escolherão um ou mais itens da caixa para se inspirar e criar seus personagens, experimentando a postura corporal, o jeito de andar, de falar e os trejeitos desse personagem. Após essa experimentação e definidos os personagens, solicite aos estudantes que formem um círculo no qual cada um apresentará seu personagem aos colegas.

Na segunda, divida a turma em grupos de até seis estudantes, para que juntos montem uma cena improvisada utilizando os personagens criados anteriormente. Essas cenas devem ter a comédia como tema. Determine um tempo para a montagem delas. É importante estabelecer a relação palco-plateia, na qual, enquanto um grupo apresenta, os outros assistem, mostrando respeito ao trabalho do outro grupo e vice-versa. Todos os comentários precisam ser feitos ao final das apresentações, em uma roda de conversa, em que os estudantes poderão falar a respeito do que foi mais interessante, engraçado, divertido, difícil ou outros pontos desse jogo teatral.

ATIVIDADE 5 – AÇÃO EXPRESSIVA III

A proposta desta atividade é realizar uma leitura mediada das imagens procurando estabelecer relações entre elas e as dimensões da vida. A seguir, estão indicadas algumas perguntas para começar essa conversa, mas você pode utilizar outras de acordo com a sua realidade. Oriente os estudantes a observarem, atentamente, as pessoas presentes nas imagens, suas ações e características. Retome as questões e as respostas realizadas na sondagem, procurando mediar a conversa sobre as dimensões da vida. Questione, também, as práticas mostradas nas imagens e as vivenciadas por eles.

É importante estabelecer relações com personagens da farsa, da comédia e de suas composições. Ao final da conversa, solicite aos estudantes que registrem, em seus cadernos, o que foi conversado.

1. Quem são estas pessoas nas imagens?
2. O que elas estão fazendo?
3. Onde elas estão?
4. Que lugar é esse?
5. Por que estão fazendo isso?

6. Como você reagiria se encontrasse estas pessoas na rua?

7. Quem são esses personagens?

8. O que podemos dizer sobre eles?

1

2

3

4

5

6

1. Palhaços na rua. Fonte: Frank Magdelyns/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nryh4**. Acesso em: 18 fev. 2020.
2. Palhaços. Fonte: Jennifer Wai Ting Tan/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nryip**. Acesso em: 18 fev. 2020.
3. Estátua viva. Fonte: Eveline de Bruin/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nrykl**. Acesso em: 18 fev. 2020.
4. Atriz encenando na rua. Fonte: Luxstorm/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nrymz**. Acesso em: 18 fev. 2020.
5. Malabarista. Fonte: Claudio Bianchi/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nrynr**. Acesso em: 18 fev. 2020.
6. Equilíbrio com bolas. Fonte: Wonita Janzen/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/nryrm.** Acesso: 18 fev. 2020.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM III

Habilidades:

(EF06AR26) Explorar diferentes elementos envolvidos na composição de acontecimentos cênicos da comédia e da farsa, do circo-teatro (teatro circense) e do circo (figurinos, adereços, maquiagem/visagismo, cenário, iluminação e sonoplastia) e reconhecer seus vocabulários.

Objetos do conhecimento: Elementos da linguagem

- figurinos, adereços, maquiagem/visagismo, cenário, iluminação e sonoplastia.

(EF06AR28) Investigar e experimentar diferentes funções teatrais (ator, figurinista, aderecista e maquiador/visagista etc.) e compreender a relação entre elas nos processos de criação de personagem.

Objetos do conhecimento: Processos de criação

- diferentes funções teatrais (ator, figurinista, aderecista e maquiador/visagista etc.);
- relação entre diferentes funções teatrais e processos de criação de personagem.

Professor, nesta Situação de Aprendizagem, estão previstas quatro atividades. Nelas, você vai conversar com os estudantes para explorar os seus conhecimentos prévios, colocá-los em contato com os objetos de conhecimento e modificadores das habilidades.

Para avaliação/recuperação – recupere seus registros, realize rodas de conversa, ao final das atividades, sobre os objetos de conhecimento e modificadores trabalhados e utilize as informações da coluna “Observar se o estudante”, do Organizador Curricular, como referência.

Para envolver os estudantes na aprendizagem mais interativa e significativa, este material propõe demonstrar uma maneira de utilizar a tecnologia no cotidiano escolar, como ferramenta pedagógica, por meio dos *QR Codes*. Os *smartphones* mais recentes já possuem aplicativos capazes de lê-los. Verifique junto aos estudantes a possibilidade de utilização desse recurso.

Adapte as aulas para que aqueles que possuam alguma necessidade especial também possam participar das atividades, independentemente de suas deficiências, possibilitando que desenvolvam um maior conhecimento do seu corpo e de suas possibilidades.

Para ampliação de seu repertório, foram elencados alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

Aderecista: profissional responsável pelos adereços dos personagens e de cena em sua utilização, organização e, às vezes, confecção e substituição deles (em caso de acidentes).

Ator: é o que interpreta uma personagem no teatro, no circo, no cinema etc. Ele representa uma ação dramática baseada em textos ou improvisada individualmente ou coletivamente.

Atuação: arte da representação, arte do ator.

Cenógrafo: profissional responsável pela criação, projeto e construção do cenário.

Figurinista: profissional que é responsável pelas roupas que os atores utilizam em cena. O figurinista cria as vestimentas de forma a deixar claro quem é aquele personagem, em qual época ele se encontra e qual mensagem ele passa.

Iluminador: profissional responsável por toda a iluminação do espetáculo, desde sua criação até a operação no momento da cena.

Maquiador: profissional responsável pela maquiagem e pela caracterização do personagem.

Sonoplasta: profissional responsável por toda a trilha sonora do espetáculo desde sua criação até a execução no momento da cena.

Adereço, cenário, figurino, iluminação, maquiagem, sonoplastia: retome os conceitos apresentados na Situação de Aprendizagem I.

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Converse com os estudantes acerca dos diferentes elementos e profissionais envolvidos na composição de acontecimentos cênicos da comédia, da farsa e do circo-teatro (teatro circense). É importante que você realize anotações sobre a atividade. Em seguida, solicite que respondam às questões a seguir, em seus cadernos:

1. Quais profissionais trabalham em um circo? Comente.

2. Você conhece quais são os profissionais necessários para a produção de um espetáculo teatral? Cite-os.

3. Quem define como serão feitos os figurinos para o teatro ou para o circo?

4. Para você, como é o figurino de um personagem de circo? Quais adereços são usados nesse lugar?

5. Como você definiria a maquiagem de um palhaço? Por que há um profissional maquiador de teatro ou de circo?

6. O que é necessário para se criar um ambiente cenográfico (uma floresta, uma casa ou o mar, por exemplo) no teatro? Quem faz isso?

7. Toda peça de teatro tem necessariamente um cenário? Quais elementos podem ser utilizados na composição de um cenário?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Organize uma roda de conversa e conduza os estudantes na análise e reconhecimento dos elementos envolvidos na composição de acontecimentos cênicos, presentes nas fotos e em nosso cotidiano. Retomar suas anotações sobre a sondagem realizada, pode ajudar.

1

2

3

4

5

6

1.Palhaça com aros. Fonte: Greg Kozi, por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ntiuh**. Acesso em: 1 fev. 2020.
2. Mesa de som e luz para espetáculo teatral. Fonte: Nadiia_Eye, por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ntiur**. Acesso em: 27 jan. 2020. 3. Montagem de cenário. Fonte: Carabo Spain, por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ntive/1**. Acesso em: 27 jan. 2020. 4. Encenação teatral. Fonte: Mauricio Keller, por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ntiu1**. Acesso em: 15 dez. 2020. 5. Palhaços. Fonte: Paul Brennan, por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ntivu**. Acesso em: 18 fev. 2020. 6. Cena do espetáculo Ricardo III, de Willian Shakespeare. Cenografia de Kim A. Tolman. Fonte: Kim A. Tolman, por Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ntix3.** Acesso em: 27 jan. 2020.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

A proposta desta atividade é investigar as diferentes funções do teatro e compreender a relação entre elas no processo de criação de personagens e da montagem teatral. Divida a turma em grupos, apresentando o modelo de painel, disponibilizado a seguir, e oriente uma pesquisa de textos e de imagens, em livros, revistas, periódicos, *internet* etc., a respeito das diferentes funções do teatro e de suas relações no processo de criação de personagens e da montagem teatral. Os grupos serão responsáveis por organizar a pesquisa e a montagem do painel, que pode ser confeccionado com cartolina, papel pardo etc. Outras funções podem ser adicionadas ao quadro. Finalizada a pesquisa, proporcione um momento para socialização e análise de todo o material pesquisado, mediando uma roda de conversa.

Modelo de painel de pesquisa:

Profissão teatral	**Texto (descrever a função)**	**Imagens (inserir imagens e/ou *links* de vídeos representativos dos profissionais em ação, da função pesquisada)**
Direção artística		
Ator		
Coreógrafo		
Contrarregra		
Diretor		
Figurinista		
Iluminador		
Maquiador/Visagista		
Roteirista		
Sonoplasta		

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

O objetivo desta atividade é que os estudantes experimentem as funções relacionadas ao fazer teatral e explorem os diferentes elementos envolvidos na composição de acontecimentos cênicos da comédia e da farsa, do circo-teatro (teatro circense) e do circo.

Divida a turma em quatro grupos e explique que cada um planejará a montagem de um espetáculo, utilizando o material pesquisado na atividade anterior como base de informação para seguir um roteiro de trabalho. Os temas a serem desenvolvidos devem ser definidos pelos estudantes e, para auxiliar na escolha desses temas, ofereça alguns exemplos explicando que as encenações podem estar ligadas a histórias familiares, a acontecimentos dos esportes, às situações cômicas do cotidiano escolar etc.

Esclareça que, a princípio, a ideia do planejamento é para uma apresentação hipotética; porém, se a turma se interessar, pode transformar esse planejamento em um espetáculo real para ser encenado para toda a comunidade escolar.

Cada componente dos grupos será responsável por uma função específica e deverá pensar e registrar no caderno, por meio da escrita de textos e da criação de desenhos, o planejamento do espetáculo. Utilize o roteiro a seguir como modelo de registro para orientar as ações dos estudantes. É importante que eles conversem, tomem as decisões sobre as escolhas de temas, do roteiro, da história, do figurino, do cenário, das cenas, dos equipamentos de som e de luz necessários. Ao final da atividade, oriente os grupos a juntar todas as informações planejadas pelos componentes em um único documento e realize um momento de socialização e avaliação de como foi fazer parte desse processo de criação teatral.

Modelo de roteiro:

Tema	Definido em grupo
Título	Definido em grupo
Produtor	Um componente do grupo ficará responsável por organizar a produção e a logística do processo de criação.
Roteirista	O roteiro da história, que será fio condutor do espetáculo, pode ser escrito por mais de um componente a partir do tema escolhido pelo grupo.
Diretor artístico	Fazer a logística, supervisionar e coordenar o processo de seleção e divisão de tarefas entre os componentes dos grupos.
Atores	Para interpretar personagens do teatro e do circo, os estudantes envolvidos nessa função precisam, a partir do roteiro escrito, pensar nas ações dramáticas corporais, na gestualidade e nas expressões vocal e facial.
Coreógrafo	Como se trata de um espetáculo que envolve atividades circenses, esclareça que um ou mais estudantes precisam elaborar coreografias corporais e artísticas.
Figurinista	Um componente do grupo ficará responsável por utilizar as imagens pesquisadas na atividade anterior para servir de base no processo de criação dos esboços e dos desenhos dos figurinos.
Maquiador/ Visagista	Um componente do grupo ficará responsável por utilizar as imagens pesquisadas na atividade anterior para servir de base no processo de criação da maquiagem dos personagens.
Sonoplasta	Um componente do grupo ficará responsável por pesquisar e selecionar sons, ruídos e músicas, montando a trilha sonora para cada cena.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM IV

Habilidade:

(EF06AR24) Reconhecer e apreciar artistas, grupos e coletivos cênicos de circo-teatro (teatro circense) e circo paulistas, brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas, investigando os modos de criação, produção, divulgação, circulação e organização da atuação profissional.

Objetos do conhecimento: Contextos e práticas

- artistas, grupos e coletivos cênicos de circo-teatro (teatro circense) e circo;
- modos de criação, produção, divulgação, circulação e organização da atuação profissional.

Professor, nesta Situação de Aprendizagem, estão previstas quatro atividades. Nelas, você vai conversar com os estudantes para explorar os seus conhecimentos prévios, colocá-los em contato com os objetos de conhecimento e modificadores das habilidades.

Para avaliação/recuperação – recupere seus registros, realize rodas de conversa ao final das atividades, sobre os objetos de conhecimento e modificadores trabalhados e utilize as informações da coluna "Observar se o estudante", do Organizador Curricular, como referência.

Para envolver os estudantes na aprendizagem mais interativa e significativa, este material propõe demonstrar uma maneira de utilizar a tecnologia no cotidiano escolar, como ferramenta pedagógica, por meio dos *QR Codes*. Os *smartphones* mais recentes já possuem aplicativos capazes de lê-los. Verifique junto aos estudantes a possibilidade de utilização desse recurso.

Adapte as aulas para que aqueles que possuam alguma necessidade especial também possam participar das atividades, independentemente de suas deficiências, possibilitando que desenvolvam um maior conhecimento do seu corpo e de suas possibilidades.

Para ampliação de seu repertório, foram elencados alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

História do circo: a arte do circo está presente, desde a Antiguidade, em diversas partes do mundo, mas a forma como hoje a conhecemos vem do Império Romano; no século IV a.C., constrói-se o primeiro grande circo da história, *Circus Maximus*, no qual aconteciam desde festejos religiosos até apresentações de animais, lutas de gladiadores e esportes para entreter o povo. Na Idade Média, as apresentações foram para praças e ruas com seus artistas populares, nômades e viajantes. Na Inglaterra do século XVII, o inglês Philip Astley desenvolve a linguagem do circo, que passa a ter picadeiros, tendas e lonas para a apresentação de diversas artes circenses próximas do nosso conhecimento. No século XX, surgem as escolas de circo na Rússia, na França e no Canadá, as quais alteram a forma como o circo era regido, principalmente, na troca de saberes circenses, aliando as técnicas circenses e os bailados performáticos da ginástica artística, rítmica e acrobática às inovações tecnológicas, narrativas e teatralidade. Podemos citar alguns circos, mundialmente conhecidos, como o francês *Cirque*

d'Hiver, o americano *Big Apple Circus*, o irlandês *Tom Duffy's Circus*, o *Circo Imperial da China* e o canadense *Cirque du Soleil*.

História do circo no Brasil: o circo, no Brasil, surge com a vinda dos europeus ao país no início do século XIX. Muitas famílias nômades ciganas influenciaram as atividades circenses com apresentações de ilusionismos e de domadores de animais, espalhando-se por todo o país, mas adaptando os números circenses à cultura e aos costumes da região. O palhaço, grande personagem do circo, é o que alinhava o espetáculo por meio de suas pantomimas, sua alegria e seu humor, sendo muito mais comunicativo e falastrão. Os palhaços, que fizeram mais sucesso nacionalmente, foram Piolin, Arrelia, Carequinha, Fuzarca e Torresmo. É importante ressaltar que o uso de animais, em apresentações circenses, no estado de São Paulo, é proibido pela Lei 11.977, de 25 de agosto de 2005. Listamos o nome de alguns circos: *Circo Maximus, Circo Stankowich, Tihany Espetacular, Circo dos Sonhos, Circo Broadway.*

Circo-Teatro: o termo circo-teatro se refere a apresentações teatralizadas que aconteciam ao final de espetáculos circenses, em meados do século XX, no Brasil. Eram encenadas comédias, dramas e adaptações de temas diversos. Benjamin de Oliveira foi o grande precursor dessa prática que foi, durante muito tempo, a forma de levar o teatro a todo o país. Ela foi perdendo espaço e força até os anos de 1960, quando, praticamente, desapareceu. Hoje em dia, há grupos que aliam, aos espetáculos teatrais, as técnicas circenses. Podemos citar as companhias de circo-teatro La Mínima, Grupo de Teatro Sem Lona, Grupo Parlapatões e Cia Nau de Ícaros.

Circo Blamage: é uma associação, sem fins lucrativos, fundada em 1989, na ilha de Pellworm, Alemanha, que se propõe a desenvolver habilidades motoras, criativas, artísticas e sociais de crianças, de jovens com (ou sem) deficiência, por meio de seus acampamentos e de suas vivências. O objetivo do trabalho é a inclusão: treinar e experimentar juntos e, assim, aprender uns com os outros. A inclusão também é percebida pelo público por meio da atmosfera da tenda do circo, que tem 300 lugares. A intenção não é alcançar o melhor desempenho artístico, mas valorizar a promoção de habilidades socioemocionais, criativas e motoras.

Ringling Bros. and Barnum & Bailey Circus: essas duas companhias circenses itinerantes, norte-americanas, têm origens distintas, porém uniram-se em 1919, formando uma estrutura que contava com mais de 1.100 empregados, quase 1.800 animais, necessitando, para viajar, de quase 100 vagões de trem. Ao longo de sua existência, foi comprando outros circos, tornando-se a maior do mundo, mas tendo diferentes proprietários. A estrutura possuía três picadeiros e utilizava leões, tigres, gorilas, ursos polares, girafas, cavalos, camelos e elefantes, além de números como trapézio, homem-bala, palhaços, equilibristas, entre outros. A última apresentação foi em 2017.

Vida circense: a vida dos artistas de circo é de muito trabalho, como eles mesmos dizem. Além das apresentações, os artistas ensaiam, treinam atos, números e cenas. Dependendo do tamanho da companhia, o número de tarefas aumenta ainda mais. Nas companhias mais estruturadas, os artistas têm melhor infraestrutura e podem apenas cuidar de seus afazeres artísticos. Em companhia menores, os artistas se dividem entre as funções artísticas e as funções administrativas, de limpeza, de divulgação, de organização e de transporte. As companhias que têm crianças em seus elencos as matriculam nas escolas onde fazem temporadas ou contratam professores para acompanhar a trupe e cuidar da educação formal delas. Os artistas de circo viajam muito pelo país e pelo mundo,

PARA SABER MAIS:

Circos e palhaços brasileiros. Mario Fernando Bolognesi. Disponível em: **http://gg.gg/o8p03**. Acesso em: 27 jan. 2020.

Cia. Nau de Ícaros – Circo, Dança, Teatro. Nau de Ícaros. Disponível em: **http://gg.gg/o8p2f**. Acesso em: 27 jan. 2020.

Grupo Rosa dos Ventos de artistas populares. Rosa dos Ventos. Disponível em: **http://gg.gg/o8pmu**. Acesso em 27 jan. 2020.

Grupo Parlapatões. Parlapatões. Disponível em: **http://gg.gg/otc7i**. Acesso em: 27 jan. 2020.

Circo-teatro é teatro no circo. Circonteúdo. Disponível em: **http://gg.gg/otc7n**. Acesso em 27 jan. 2020.

Relembre palhaços históricos brasileiros. Veja são Paulo. Disponível em: **http://gg.gg/otc85**. Acesso em: 27 jan. 2020.

Cinco circos imperdíveis pelo mundo. Catraca Livre. Disponível em: **http://gg.gg/umwsx**. Acesso em 27 jan. 2020.

Viaje nos melhores circos do mundo. Horóscopo Virtual. Disponível em: **http://gg.gg/otld5**. Acesso em: 27 jan. 2020.

Quando o teatro encontra o circo. Questão de Crítica. Disponível em: **http://gg.gg/otlgp**. Acesso em: 27 jan. 2020.

indo de localidade a localidade, apresentando seus espetáculos, estabelecendo-se nas cidades por temporadas de apresentações.

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Nesta atividade de sondagem, converse com os estudantes procurando investigar o que eles já sabem sobre os artistas, os grupos e os coletivos cênicos de circo-teatro (teatro circense), circos pau-

listas, brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas, criação, produção, divulgação, circulação e organização da atuação profissional. Faça a mediação dessa conversa utilizando as perguntas indicadas a seguir ou aquelas que considere mais adequadas à sua realidade, retomando os conhecimentos já apresentados nas situações de aprendizagem anteriores.

1. Você acha que todos os circos são iguais ou existe mais de um tipo? Quais tipos existem?

2. O que diferencia um circo do outro? Quem são os artistas que participam do circo?

3. De que forma, outras pessoas que não são do circo, podem fazer parte dele?

4. Como você imagina ser a vida dentro do circo? Ela é muito diferente da vida de quem não pertence a ele? Por quê?

5. Como a vida do artista de circo pode ser comparada à vida do ator?

6. Quando um circo chega a uma cidade ou região, como as pessoas ficam sabendo?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Nesta atividade de apreciação, você apresentará fotos e vídeos e mediará uma conversa, fazendo observações sobre os artistas e grupos de coletivos cênicos de circo teatro, (teatro circense) e circos paulistas, brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas, que aparecem nas imagens. Solicite aos estudantes que observem todos os detalhes atentamente, destacando pontos importantes, e promova uma reflexão, ao final da atividade, a respeito dos modos de criação, produção, divulgação, circulação e organização da atuação profissional.

Os textos de apoio do início desta Situação de Aprendizagem podem ser usados na realização desta atividade.

É importante que os estudantes registrem em seus cadernos o que foi mais importante dessa apreciação.

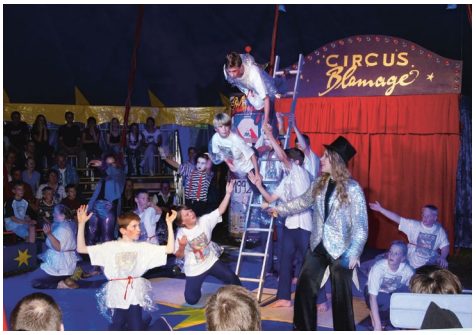
1

2

3

4

5



6

1. Circo contemporâneo – Cena do espetáculo de Natal do *Cirque du Soleil*. Fonte: Maria Michelle/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ntlvx**. Acesso em: 18 fev. 2020. 2. Trapezista. Cena do espetáculo de Natal do *Cirque du Soleil*. Fonte: Maria Michelle/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ntlwo**. Acesso em: 18 fev. 2020. 3. Contorcionistas. Fonte: Igor A. Suassuna/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ntlx7**. Acesso em: 18 fev. 2020. 4. Tenda circense. Fonte: Claudio Kirner/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ntlxx**. Acesso em: 18 fev. 2020. 5. Circo Blamage. Fonte: Ruth Weitz/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ntlzm**. Acesso em 24 fev. 2020. 6. Ringling Bros and Barnum and Bailey Combined Circus no Madison Square Garden, Nova York. Fonte: Biblioteca Pública de Nova York. Disponível em: **https://on.nypl.org/3sgTlor** Acesso em: 04 fev. 2022.

Vídeos:

1. *Trailer* Totem. *Cirque du Soleil*. Disponível em: **http://gg.gg/ntmcr**. Acesso em: 18 fev. 2020.

2. *Trailer* Circo dos Sonhos no Mundo da Fantasia. Circo dos Sonhos. Disponível em: **http://gg.gg/ntmfg.** Acesso em: 18 fev. 2020.

3. : A Novidade é Milenar - Circo Teatro Palombar - Completo. Circo Teatro Palombar. Disponível em: **https://bit.ly/3fqtFQ6.** Acesso em 12 jan. 2022.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

A proposta desta atividade é orientar uma pesquisa a respeito de artistas, grupos e coletivos cênicos de circo-teatro (teatro circense), circos paulistas, brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas, e investigar os modos de criação, divulgação, circulação e organização da atuação profissional.

Divida a turma em grupos e informe que a pesquisa pode ser feita em livros, revistas e *internet*. Estimule-os a assistir a vídeos, documentários e filmes relacionados a artistas, grupos e coletivos profissionais, selecionando textos e imagens. Apresente uma ideia de calendário de entregas e oriente a socialização de todo o material pesquisado, que poderá ser por meio de confecção de cartazes, apresentações digitais ou audiovisuais.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Nesta atividade, aos grupos formados na atividade anterior – que já investigaram os modos de criação, produção, divulgação, circulação e organização da atuação profissional de artistas, grupos e coletivos cênicos de circo-teatro (teatro circense) e circos paulistas, brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas – você vai propor a criação de cartazes e formas diferentes de divulgação da chegada dos artistas e dos grupos pesquisados na sua localidade.

Solicite aos estudantes que elaborem e apresentem uma ou mais formas de divulgação normalmente utilizadas nos dias de hoje (cartazes, filipetas, faixas, folhetos, banners, “carros de som”, propaganda eletrônica e até esquetes). Os materiais devem conter dados essenciais: o nome do artista/grupo/coletivo de circo-teatro ou circo, desenhos, fotos ou imagens, data, horário e endereço das apresentações (hipotéticas), valores dos ingressos etc. Estimule-os a pensar na forma mais interessante de atrair o público.

Finalize organizando, juntamente com os estudantes, a exposição dos trabalhos produzidos.

Arte

7° ANO

7º ANO - 3º BIMESTRE - TEATRO

ORGANIZADOR CURRICULAR

Habilidades	Condições didáticas e indicações para o desenvolvimento das atividades	Observar se o estudante
(EF07AR24) Reconhecer e apreciar artistas, grupos e coletivos cênicos de teatro de animação paulistas, brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas, investigando os modos de criação, produção, divulgação, circulação e organização da atuação profissional em teatro.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, reconhecimento e investigação dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; reconhece e investiga os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF07AR26) Explorar diferentes elementos envolvidos na composição de acontecimentos cênicos do teatro de animação (personagens, adereços, cenário, iluminação e sonoplastia) e reconhecer seus vocabulários.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, exploração e reconhecimento dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; explora e reconhece os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF07AR27) Pesquisar e criar formas de dramaturgias no teatro de animação, em diálogo com o teatro contemporâneo.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, pesquisa e criação dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; pesquisa e cria os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF07AR29) Experimentar, de maneira imaginativa na improvisação teatral e no jogo cênico, as construções de movimento (manipulação) e vocais de personagens do teatro de animação.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, experimentação dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; experimenta os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF07AR30) Compor cenas, *performances*, esquetes e improvisações com base em textos dramáticos ou outros estímulos (música, imagens, objetos etc.), explorando o teatro de animação e considerando a relação com o espectador.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, composição e exploração dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; compõe e explora os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.

Habilidades Articuladoras		
(EF69AR33) Analisar aspectos históricos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêntricas e as diversas categorizações da arte (arte, artesanato, folclore, *design* etc.).	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, análise e problematização dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; analisa e problematiza os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, identificação e manipulação dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; analisa e problematiza os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM I

Habilidade:

(EF07AR24) Reconhecer e apreciar artistas, grupos e coletivos cênicos de teatro de animação paulistas, brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas, investigando os modos de criação, produção, divulgação, circulação e organização da atuação profissional em teatro.

Objetos de conhecimento: contextos e práticas

- Artistas, grupos e coletivos cênicos;
- Teatro de animação;
- Modos de criação, produção, divulgação, circulação e organização profissional em teatro.

Habilidade Articuladora:

(EF69AR33) Analisar aspectos históricos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêntricas e as diversas categorizações da arte (arte, artesanato, folclore, *design* etc.).

Objetos de conhecimento: contextos e práticas

- Aspectos históricos, sociais e políticos da produção artística;
- Narrativas eurocêntricas;
- Diversas categorizações da arte (arte, artesanato, folclore e *design*);
- Artista, artesão, produtor cultural, diretor artístico.

Professor, nesta situação de aprendizagem, estão previstas cinco atividades. Nelas, você vai conversar com os estudantes para explorar os seus conhecimentos prévios, colocá-los em contato com os objetos de conhecimento e modificadores das habilidades.

Para avaliação/recuperação – recupere seus registros, realize rodas de conversa ao final das atividades sobre os objetos de conhecimento e modificadores trabalhados e utilize as informações da coluna "Observar se o estudante", do Organizador Curricular, como referência.

Este material propõe demonstrar uma maneira de utilizar a tecnologia no cotidiano escolar, como ferramenta pedagógica, por meio dos *QR Code*s. Os *smartphones* mais recentes já possuem aplicativos capazes de lê-los. Verifique junto aos estudantes a possibilidade de utilização desse recurso.

Adapte as aulas para que aqueles que possuam alguma necessidade especial também possam participar das atividades, independentemente de suas deficiências, possibilitando que desenvolvam um maior conhecimento do seu corpo e de suas possibilidades.

Para ampliação de seu repertório, foram elencados alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

Artistas, grupos e coletivos cênicos: trata-se de uma ou mais pessoas envolvidas com a atuação e a produção teatral.

Modos de criação, produção, divulgação, circulação e organização da atuação profissional: trata-se das particularidades relacionadas ao fazer artístico – inspiração, criatividade, pesquisa, seleção e escolhas dos modos de fazer – atuar, organizar, configurar, custear, divulgar, dividir tarefas e apresentar um objeto artístico.

Teatro de animação: é, essencialmente, caracterizado pela presença de um objeto "intermediário" (objetos, marionetes, fantoches, dedoches, bonecos etc.) entre o ator e a plateia. Aqui, o boneco, ou uma "forma animada", será instrumento de comunicação do ator com o público. Os manipuladores podem estar visíveis ou não, mas sempre mantendo o foco no boneco e não na pessoa. No teatro de animação, são os objetos, bonecos ou formas animadas que ganham vida e interpretam as personagens.

Existem inúmeros tipos de animação como os fantoches ou títeres (em que a mão humana dá vida ao boneco), os dedoches (pequenos bonecos para colocar nos dedos, repetindo a técnica do fantoche em escala menor), marionetes (bonecos articulados com fios presos em suas articulações), bonecos de mamulengo (fantoches feitos com cabeças de papel machê e corpos de tecido, oriundo no Nordeste do Brasil, principalmente em Pernambuco), bonecos robóticos ou computadorizados, teatro de sombras (a encenação é feita com silhuetas recortadas em papel contra a luz), teatro com objetos (os objetos são os personagens em ação), teatro Bunraku (técnica japonesa de manipulação de bonecos), entre outros.

Teatro de formas animadas ou de animação contemporâneo: manifestação contemporânea do teatro de bonecos que, com bonecos ou não, coloca em cena outros elementos, como objetos, imagens, sombras e formas abstratas, que contracenam com atores e manipuladores visíveis ou ocultos, mantendo-se sempre o foco de atenção nas figuras animadas. Grupos experimentais de teatro de bonecos cada vez mais buscam inserir nos seus espetáculos a dança, o cinema, a ópera, o circo etc., na utilização de bonecos gigantes ou pequenos, com diferentes formas de manipular o uso de recursos digitais e tecnológicos, ampliando suas infinitas possibilidades poéticas.

Vale ressaltar que o teatro de animação é muito utilizado, na televisão brasileira, como recurso lúdico. Dessa forma, citamos, a seguir, alguns programas que utilizam e/ou utilizaram esse recurso teatral:

Programas nacionais e internacionais de televisão que utilizavam a manipulação de bonecos e fantoches:

- **Nacionais:** Rá-Tim-Bum, Castelo Rá-Tim-Bum, Cocoricó, X-Tudo, Glub Glub, TV Colosso, Vila Sésamo, Mais Você (considerando o personagem Louro José), Programa do Ratinho (Xaropinho e Tunico), Programa da Eliana (o personagem Melocoton, inicialmente, era um fantoche), Topo Gigio (versão brasileira ao final dos episódios).

- **Internacionais:** *The Muppets*, *Beakman's World* (O Mundo de Beakman), ALF (ALF, O E. Teimoso), *Dinosaurs* (Família Dinossauro), *Lazy Town, Sesame Street* (Vila Sésamo) Topo Gigio (versão italiana).

Companhias de teatro de animação e manipulação. Seguem alguns exemplos:

- **Paulistas:** Arte & Manhas / Galhofas & Dramas, CIA TRUKS – Teatro de Bonecos, Pia Fraus Teatro, Cia Articularte.

- **Nacionais:** Grupo Giramundo (Belo Horizonte/MG), Grupo Sobrevento (São Paulo/SP e Rio de Janeiro/RJ), Armatrux (Belo Horizonte/MG).

- **Internacionais:** Cia. *Art Stage* SAN (Coreia), *Crazy Body Group* (Irã), Cia. Rocamora (Espanha), *Hermanos* Oligor (Espanha), CIA *Playground* (Espanha), Casa Degli Alfieri (Itália).

Aspectos históricos, sociais e políticos da produção artística: toda comunidade configura um contexto sociocultural composto por aspectos diferentes entre si e que são quase indissociáveis. A arte incluiu-se nesse viés e pode ser abordada e relacionada com cada um desses aspectos, a partir de experiências sensíveis. Os aspectos citados podem ser observados em, por exemplo: uma escultura, uma pintura ou uma fotografia que retrate um acontecimento histórico; uma escultura, uma pintura ou uma fotografia que retrate um evento social, acontecimentos do dia a dia; uma escultura, uma pintura ou uma fotografia que apresente referências culturais e estéticas de países, culturas, povos ou regiões.

Narrativas eurocêntricas: são aquelas que consideram a produção cultural dos povos europeus com maior importância. Conceito utilizado principalmente a partir dos séculos XV e XVI, como forma de dominação cultural sobre outros povos. Segundo esse conceito, a cultura da Europa é o centro de referência da história da arte, dando, assim, menor importância para as produções artísticas de outras civilizações.

Arte: pode-se definir a arte como uma forma de expressão por meio de uma linguagem, uma modalidade artística, uma técnica. É fazer, refletir, criticar, contextualizar, provocar, causar estesia, fruir e expressar o que se está sentindo por meio do teatro, da dança, da música, das artes visuais e da arte híbrida, misturando-se muitas dessas linguagens em uma montagem única.

Artesanato: é uma forma de trabalho manual que o artesão realiza em pequena escala e, dessa forma, com características próprias. Por serem feitas à mão, as peças têm a sua própria identidade e exclusividade, envolvendo o fazer artístico com saberes populares e, dessa forma, gerando continuidade, divulgação e sustento da cultura popular de uma região.

Artista: é aquele que realiza atividades expressivas exclusivas, diretamente relacionadas a uma ou mais linguagens da arte e de suas modalidades.

Artesão: profissional que fabrica e comercializa produtos em série, manufaturados, com auxílio ou não de instrumentos, utilizando-se elementos constitutivos das artes visuais, de teor decorativo ou utilitário.

Produtor cultural: atua para valorizar a Arte por meio de projetos artísticos e produtos de cunho cultural, como teatro, literatura, cinema, música, dança, circo, artes plásticas e qualquer outra manifestação artística. Planeja, elabora, produz e executa esses projetos, seguindo critérios artísticos, sociais e econômicos em sua sociedade como um todo.

Design: é a forma que um determinado produto tem; diz respeito ao seu formato com linhas rebuscadas, desenhadas e funcionais. O artigo de *design* é concebido por meio de pesquisas, estudos e projetos que busquem soluções criativas, inovadoras, científicas e tecnológicas para todos os tipos de produtos.

Folclore: conjunto de mitos, crenças, histórias e saberes populares, lendas, costumes, causos, cantigas, danças e músicas, tradições, provérbios, manifestações e produções artísticas em geral, preservado por um povo ou por um grupo populacional, por meio da tradição oral, transmitido de geração para geração, variando em cada região e povo do mundo.

PARA SABER MAIS:

Bonecos Amphibias. Amphibias Produções & Bonecos. Disponível em: **http://gg.gg/ob2e8.** Acesso em: 29 dez. 2019..

Reflexões sobre a dramaturgia no teatro de animação para crianças. Teatro de Animação. Disponível em: **http://gg.gg/ob2hf.** Acesso em: 24 dez. 2020.

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Para iniciar as atividades, é importante conversar com os estudantes e questionar as experiências pessoais e/ou coletivas de cada um, perguntando quais artistas, grupos e coletivos cênicos paulistas, brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas eles conhecem ou já acessaram. Converse, também, a respeito da participação deles na criação, na produção, na divulgação, na circulação e/ou na organização profissional teatral na escola ou em outros espaços culturais.

Outra questão importante é apresentar, durante a conversa, alguns conceitos sobre os aspectos históricos, sociais e políticos das produções artísticas e das narrativas eurocêntricas nas diversas categorizações da arte, falando da diferença entre arte e artesanato.

Finalize a conversa solicitando que os estudantes respondam, no caderno, ao que se pede a seguir:

1. Conte como foi seu contato com bonecos, fantoches, dedoches, sombra, marionetes, objetos contando uma história, fazendo uma peça teatral ou um programa televisivo.

2. Onde você assistiu a essa apresentação? Foi em um ambiente fechado ou em um local aberto? No teatro, na igreja, numa festa, na TV ou na *internet*?

3. Foram utilizados que tipo de objetos ou bonecos? Consegue descrever?

4. Para você, como é a criação de um boneco-personagem? De que modo o boneco "ganha vida" no palco?

5. De quais materiais podem ser feitos esses bonecos?

6. Que tipo de objeto pode ser utilizado no teatro de animação? Cite alguns exemplos.

7. Conhece artista, grupo, coletivos cênicos paulistas, brasileiros e/ou estrangeiros que participaram da produção de espetáculos de teatro de animação?

8. Como você imagina que seja o processo de criação do teatro de animação? E de divulgação?

9. Em seu bairro, sua cidade ou sua região, há algum artista, grupo e/ou coletivos cênicos que participaram da produção de espetáculos de teatro de animação? Quais?

10. Qual é a diferença entre Arte e Artesanato? Comente.

11 Quais são as diferenças existentes entre o trabalho de um artista e o de um artesão?

12. Quais são as diferenças e semelhanças entre arte e *design*?

13. O que é folclore?

14. Quais são as manifestações folclóricas existentes na sua região? Você já assistiu a alguma representação delas em forma de teatro de animação?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, analise as imagens e os vídeos antes de apresentá-los. Durante a apreciação, faça pausas e reforce os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que os estudantes possam falar e fazer registros sobre o que percebem e imaginam. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto.

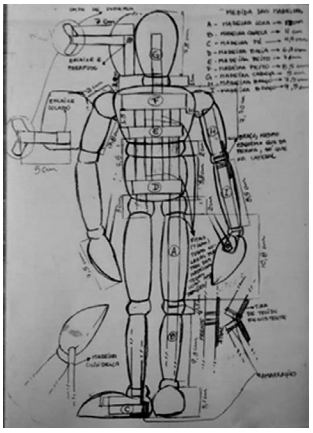
Se possível, procure, em seu acervo pessoal ou no da escola, livros e vídeos para ampliar essa apreciação. Você pode selecionar outras referências, de acordo com sua realidade e sua necessidade.

1

2

3

4



5a

5b

5c

5d

1. Manipulação de Bonecos: Trabalhos de Álvaro Morau e Drico de Oliveira. Fonte: Eliana Florindo. **2.** Detalhe das mãos dos manipuladores. Grupo Gats. Fonte: Evania Escudeiro. **3.** Cartazes dos espetáculos do Grupo Giramundo. Fonte: Evania Escudeiro. **4.** Teatro Infantil de Bonecos da Cia. Articularte. Fonte Evania Escudeiro. **5a, 5b, 5c e 5d.** etapas do processo de criação de um boneco feito por Álvaro Morau e Drico de Oliveira. (5a: Desenho Croqui do boneco. 5b: Estrutura de madeira sendo planejada. **5c e 5d**: Montagem dos bonecos. Fonte: Eliana Florindo.) Essas imagens foram cedidas especialmente para esse material. **6.** Boneco de Ventríloquo. Fonte: Englud/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ocx77.** Acesso em 02 fev. 2021. **7.** Figura do teatro de sombras oriental. Fonte. Wikimedia Images/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/oejcp.** Acesso. em 02 fev. 2021.

6

7

Vídeos:

Fitafloripa 2009 – 3º Festival Internacional de Teatro de Animação. Era Virtual Expedition. Disponível em: **https://is.gd/5MhGcu**. Acesso em: 24 dez. 2019.

Le pettit bonhomme en mousse – Jordi Bertran – Le Plus Grand Cabaret Du Monde. Patrick Sebatien. Disponível em: **https://is.gd/4U0VJu.** Acesso em: 24 dez. 2020.

Grupo Giramundo – A Magia dos Bonecos. Canal IG. Disponível em: **http://gg.gg/oa3as.** Acesso em: 4 jan. 2021.

Grupo Sobrevento – Só. Produtora Dois Ventos. Disponível em: **http://gg.gg/oa3hb.** Acesso em: 24 fev. 2020.

Oficina de construção de bonecos. PgmKnow. Disponível em: **http://gg.gg/ochif**. Acesso em: 28 jan. 2020.

Oscarino e Peteleco em Cena TV Cultura Amazonas. Hyperfilmes. Disponível em: **http://gg.gg/ocxag.** Acesso em: 3 fev. 2021.

Acampatório – Cia Truks. Produtora Dois Pontos. Disponível em: **http://gg.gg/unzy1.** Acesso em: 28 jan. 2020

Em seguida, oriente os estudantes a responder em seus cadernos às questões a seguir:

1. O que vocês conseguem perceber nas imagens apresentadas?

2. As imagens apresentadas se relacionam? Como?

3. O que chamou mais sua atenção no vídeo: "Fitafloripa 2009 – 3º Festival Internacional de Teatro de Animação"?

4. Nos vídeos apresentados, é possível perceber que existe uma história? Você poderia resumi-las?

5. Além dos artistas e dos grupos apresentados, conhece algum outro? Quais?

6. Quais são as diferenças e as semelhanças nos modos de criação, produção, divulgação, circulação e organização profissional em teatro apresentados nos vídeos?

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, nesta atividade, você vai orientar os estudantes a pesquisar artistas, grupos e coletivos cênicos de teatro de animação. A pesquisa deve ser feita em livros, revistas, periódicos e na *internet*, e seus resultados devem ser compartilhados com os colegas por meio de seminários, painéis e cartazes ou uma apresentação digital.

Primeiramente, divida a turma em grupos. Cada grupo será responsável por pesquisar um artista, um grupo e/ou um coletivo cênico do teatro de animação paulista, do teatro de animação brasileiro e um do teatro de animação estrangeiro.

Oriente os estudantes a descobrirem modalidades diferentes de teatro de animação, como fantoche, mamulengos, marionetes, ventríloquos, teatro de sombras, teatro de objetos, teatro de vara, dedoches, entre outros. Você pode apresentar para os estudantes a lista de artistas e grupos paulistas, brasileiros e estrangeiros indicada nos conceitos dessa Situação de Aprendizagem.

Observe o modelo a seguir para orientar a pesquisa junto aos estudantes:

1. Artista, grupo ou coletivo cênico de teatro de animação paulista e sua modalidade de animação;

2. Artista, grupo ou coletivo cênico de teatro de animação brasileiro e sua modalidade de animação;

3. Artista, grupo ou coletivo cênico de teatro de animação estrangeiro e sua modalidade de animação.

4. Reunir imagens, vídeos e textos relacionados aos artistas, aos grupos ou aos coletivos cênicos das modalidades pesquisadas.

5. Comparar as técnicas e as modalidades do teatro de animação paulistas, brasileiras e estrangeiras.

6. Definir a data e o formato da apresentação.

Após as apresentações, realize uma roda de conversa com os estudantes e estimule-os a falar sobre os pontos mais interessantes das pesquisas apresentadas pelos colegas.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Após a apresentação das pesquisas, oriente os estudantes a escolherem uma modalidade de teatro de animação para saber mais sobre seu processo de criação, circulação, divulgação e produção. Essa pesquisa pode ser feita a partir dos grupos ou dos artistas pesquisados na atividade anterior. Os estudantes podem observar a modalidade do teatro de animação e, a partir daí, descreverem formas de criação, produção, pesquisa de materiais, temas a serem tratados nas apresentações, formas de divulgação e circulação dos espetáculos.

Realizadas as pesquisas, solicite que os estudantes dividam suas descobertas com os demais em uma roda de conversa.

Juntos, elaborem um painel ou tabela para comparar as informações coletadas:

Modelo:

Grupos	**Artista ou grupo**	**Modalidade do teatro de animação**	**Confecção do teatro de animação**	**Materiais utilizados**	**Temas e assuntos**	**Formas de divulgação**

ATIVIDADE 5 – AÇÃO EXPRESSIVA III

Professor, nesta atividade, você vai estimular os estudantes a observarem e perceberem as diversas categorias da arte e suas relações com o teatro de animação. Para isso, retome as imagens e os vídeos apresentados na Atividade 2 desta Situação de Aprendizagem e questione os estudantes quanto ao trabalho de confecção realizado no teatro de animação.

Converse com eles apresentando os conceitos de artesanato, arte, artesão, *design*, folclore, as narrativas eurocêntricas e aspectos históricos, sociais e políticos da produção artística para a conversa. As perguntas a seguir podem sugerir um caminho.

1. De que forma os bonecos personagens do teatro de animação são criados?

2. Eles são feitos artesanalmente? Quem faz esse tipo de boneco?

3. A confecção desse boneco-personagem é uma forma de arte? Por quê?

4. E os objetos utilizados no teatro de animação? Como são feitos? É uma produção manual ou industrial?

5. Nos bonecos pesquisados, é possível perceber um *design* em sua confecção? Dê um exemplo.

6. De que forma é possível perceber influências de matrizes indígenas, europeias e africanas na confecção dos bonecos do teatro de animação brasileiro?

7. Como o folclore está presente no teatro de animação brasileiro?

8. É possível perceber aspectos históricos, sociais e políticos na produção do teatro de animação?

Deixe os estudantes compartilharem suas percepções em uma roda de conversa e aproveite o momento para instigá-los a conhecer ainda mais no universo do teatro de animação.

PARA SABER MAIS:

As principais diferenças entre a arte e o *design*. *Blog* da Printi. Disponível em: **http://gg.gg/ob7nx.** Acesso em: 23 jun. 2020.

Confira 3 diferenças básicas entre arte e artesanato. Comalma. Disponível em: **http://gg.gg/ob7u1.** Acesso em: 23 jun. 2020.

Eurocentrismo. Todoestudo. Disponível em: **http://gg.gg/ofeea.** Acesso em: 23 jun. 2020.jul.2020.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM II

Habilidade:

(EF07AR24) - Explorar diferentes elementos envolvidos na composição de acontecimentos cênicos do teatro de animação (personagens, adereços, cenário, iluminação e sonoplastia) e reconhecer seus vocabulários.

Objetos de conhecimento: elementos da linguagem

- elementos da composição de acontecimentos cênicos – personagens, adereços, cenários, iluminação, sonoplastia – no teatro de animação.

Professor, nesta Situação de Aprendizagem estão previstas cinco atividades. Nelas, você vai conversar com os estudantes para explorar os seus conhecimentos prévios, colocá-los em contato com os objetos de conhecimento e os modificadores das habilidades. Para avaliação/recuperação – recupere seus registros, realize rodas de conversa ao final das atividades sobre os objetos de conhecimento e modificadores trabalhados e utilize as informações da coluna "Observar se o estudante", do Organizador Curricular, como referência.

Este material propõe demonstrar uma maneira de utilizar a tecnologia no cotidiano escolar, como ferramenta pedagógica, por meio dos *QR Code*s. Os *smartphones* mais recentes já possuem aplicativos capazes de lê-los. Verifique, junto aos estudantes, a possibilidade de utilização desse recurso.

Adapte as aulas para que aqueles que possuam alguma necessidade especial também possam participar das atividades, independentemente de suas deficiências, possibilitando que desenvolvam um maior conhecimento do seu corpo e de suas possibilidades.

Para ampliação de seu repertório, foram elencados alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

Personagem: teatralmente falando, a personagem pode ser uma pessoa, um animal ou uma coisa, imaginada e descrita por quem a criou, que só existe na prática da interpretação cênica/dramática de um ator, assumindo todas as suas características enquanto se coloca em seu lugar. No caso da improvisação, o autor é o próprio ator.

Adereço: acessório ou objeto que compõe uma cena e/ou personagem e faz parte da encenação teatral. Também é conhecido por adereço de cena, de representação e/ou do ator.

Cenário: artisticamente, trata-se de uma ou mais estruturas ou ambientes, que podem ser naturais, construídos ou virtuais, convertendo-se em signos sensíveis para o espectador, transformando o lugar da apresentação teatral no ambiente a ser representado, e ajudando na leitura dos acontecimentos artísticos. Diversos elementos fazem parte dele, como objetos, sons, luzes etc.

Iluminação: conjunto de luz e sombra produzido para uma obra cênica, baseada num roteiro, que utiliza diversos recursos naturais ou artificiais, equipamentos convencionais e não convencionais, objetos, máquinas, efeitos digitais etc., para destacar atores, cenários e ambientes.

Sonoplastia: compreende a recriação de sons da natureza, de animais e de objetos, de ações e de movimentos, ilustrados ou sugeridos sonoramente em cada cena. Contempla, também, a gravação e a montagem de diálogos, bem como a seleção, a gravação e o alinhamento de música com função dramatúrgica. Esse termo é recorrente em teatro, circo, cinema, rádio e televisão.

Teatro de bonecos: trata-se de uma modalidade teatral que apresenta histórias dramatizadas por meio da manipulação de bonecos. Existem muitos tipos de bonecos, e cada um tem suas próprias categorias.

Algumas das categorias de bonecos mais comuns são:

- **dedoches** (são inseridos nas pontas dos dedos);
- **fantoches** (manipulados com as mãos ou vestidos como luva);
- **marionetes** (manipulados por meio de fios);
- **formas recortadas** (manipulados com as mãos ou por meio de varetas, geralmente no teatro de sombras; com exceção do teatro de sombras, as apresentações podem acontecer por detrás de um anteparo ou às vistas do público).

Teatro de objetos: o primeiro festival de teatro de objetos aconteceu em 1983, na França. Trata-se de uma modalidade de teatro de animação que conta histórias por meio da manipulação de objetos, formando imagens poéticas repletas de simbologia. São utilizados objetos do cotidiano que, com a incidência das luzes cênicas sobre eles e com o jogo de sensações entre os atores e os objetos, assumem uma carga de significados

Teatro de sombras: modalidade teatral que consiste, basicamente, em contar uma história por meio da projeção de sombras sobre uma superfície, geralmente, vertical, que pode ser uma parede, tela em tecido, papel ou plástico leitoso etc. Para isso, os elementos da história podem ser representados por figuras criadas com as mãos, figuras recortadas, bonecos, objetos ou pessoas. Pode haver sonoplastia, falas e efeitos de luz.

PARA SABER MAIS:

Luz no teatro. Celso Viviani/*SlideShare*. Disponível em: **http://gg.gg/ocism.** Acesso em: 29 jan. 2020.

A sonoplastia no teatro – conhecimento através do som. SP Escola de Teatro. Disponível em: **http://gg.gg/unyv7.** Acesso em: 28 jan. 2020.

Dicionário de termos técnicos e gírias de teatro. Repositório UFSC. Disponível em: **https://bit.ly/3s4Q1fF.** Acesso em: 28 jan. 2020.

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Professor, realize uma sondagem com os estudantes questionando a respeito dos elementos envolvidos nas produções de teatro de animação que eles conhecem e/ou às quais tenham acesso. Em seguida, apresente os conceitos de personagens, adereços, cenário, iluminação e sonoplastia e a importância desses elementos para a produção teatral. Ao final, solicite que os estudantes registrem, no caderno, as seguintes questões:

1. Quais são os elementos envolvidos em uma composição da modalidade do teatro de animação?
2. Qual é a importância desses elementos para o teatro de animação?
3. Todos os elementos são utilizados no teatro de animação? Como?
4. Como os figurinos estão presentes no teatro de animação?
5. Qual é a importância da iluminação para o teatro de sombras?
6. Existem formas de teatro de animação que utilizem elementos mais específicos que o outro? Como é feita essa utilização?
7. Como é feita a construção de um personagem do teatro de animação?
8. Ainda sobre a construção do personagem do teatro de animação, é pensado o uso da voz, de sons e de adereços? Você pode dar um exemplo?
9. Como é a presença do cenário no teatro de animação? E no teatro de sombras?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, analise as imagens e os vídeos antes de apresentá-los. Durante a apreciação, faça pausas e reforce os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que os estudantes possam falar e fazer registros sobre o que percebem e imaginam.

Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto. Se possível, procure, em seu acervo pessoal ou no da escola, livros e vídeos para ampliar essa apreciação.

Você pode selecionar outras referências, de acordo com sua realidade e necessidade.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

1. Cenário de montagem do teatro de bonecos de Alice no País das Maravilhas. 2. Cenário de montagem do teatro de bonecos de Os Três Porquinhos. 3. Cenário de montagem do teatro de bonecos. 4. Bonecos de sombra. Fonte das imagens 1, 2, 3 e 4: Amábile Talita Cavalini, cedidas especialmente para este material. 5. Bonecos feitos com materiais reciclados. Fonte: Evania Escudeiro, imagem cedida especialmente para este material. 6. Mesa de som. Fonte: Edu Santos/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/oa3yo.** Acesso em: 28 jan. 2020. 7. Cena de uma montagem de teatro de animação com personagem, cenário e iluminação. Fonte: 4941/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/oejr2.** Acesso em: 2 fev. 2021. 8. Cenário e personagem no teatro de sombras. Fonte: Wikimedia Images/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ul2ub.** Acesso em: 2 fev. 2021. 9. Cena do teatro de marionetes em Strausburg, na Alemanha. Fonte: Hans/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ul2w9.** Acesso em: 2 fev. 2021.

Vídeos:

Oficina de Teatro de Bonecos e Animação. Grupo Girino. Disponível em **http://gg.gg/ulefd.** Acesso em 13 mai. 2021.

A bruxinha. TruksTV. Cia Trucks. Disponível em: **https://bit.ly/3ixLejE.** Acesso em: 28 jan. 2020.

El arte de las marionetas Bunraku. Jhonny Gallegos. Disponível em: **http://gg.gg/ob41o.** Acesso em: 28 jan. 2020.

Teatro japonês. Teatro Bunraku. Fernando Hereñu. Disponível em: **http://gg.gg/ob3y2.** Acesso em: 28 jan. 2020.

Teatro de bonecos: Peh Quo Deux. TV Brasil. Disponível em: **http://gg.gg/ob76o.** Acesso em: 4 jan. 2021.

Teatro de bonecos traz o velho Japão à vida. Embaixada do Japão no Brasil. Disponível em: **http://gg.gg/ob6dj.** Acesso em: 4 jan. 2021.

Zoo-llógico. Cia Truks. Truks TV. Disponível em: **https://is.gd/exjvgU.** Acesso em: 4 jan. 2021.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Para ampliar o conhecimento e o vocabulário dos estudantes, organize a turma em grupos e oriente a realização de uma pesquisa, em livros, revistas, folhetos, jornal, *internet* etc., de imagens e textos de diferentes elementos envolvidos na composição de acontecimentos cênicos do teatro de animação – personagens, adereços, cenário, iluminação e sonoplastia.

Finalizada a pesquisa, é o momento de iniciar o processo de criação de verbetes e de construção de um "Dicionário de Teatro", utilizando todo o material pesquisado.

Explique aos grupos que eles devem decidir e planejar como vai acontecer a criação, podendo acrescentar recortes, colagens e os próprios desenhos para fazer a ilustração. Para a produção, solicite, antecipadamente, aos estudantes que tragam para a aula cola, tesoura, régua, lápis de cor, papel colorido etc.

Outra sugestão é a produção de pequenos vídeos/podcasts que expliquem rapidamente os conceitos. As produções podem ser socializadas em vlogs da escola ou da turma. Depois de pronto, realize um momento de exposição e socialização dessas produções, considerando a finalidade comunicativa que os dicionários têm, pois são usados como fonte de consulta. Nesse contexto, os verbetes produzidos podem ser postados em um blog da turma, por exemplo, podendo ser consultados sempre que necessário.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Professor, nesta atividade, vamos utilizar a criação elementos constitutivos do acontecimento teatral por meio do teatro de sombras. Apresente aos estudantes o conceito dessa forma de arte (constante no início desta Situação de Aprendizagem), para contextualizar a conversa, e retome os exemplos apreciados na Atividade 2.

Para a construção dos elementos, os estudantes deverão desenhar silhuetas de pessoas, animais, objetos, móveis, imóveis, árvores, entre outros. Os estudantes podem se inspirar em imagens de seu cotidiano, de revistas ou da *internet*.

Com os desenhos prontos, deverão transferi-los ou colá-los em uma superfície mais resistente, como um papelão, um papel cartão e/ou um papel paraná, e fixar nela palitos de sorvete ou de churrasco (sem ponta) ou, ainda, varetas. Esses e outros materiais podem ser solicitados tanto à escola quanto aos estudantes.

Prepare um local na sala de aula ou na escola onde os estudantes possam experimentar as sombras de suas silhuetas. Para isso, você vai precisar de uma armação ou de um barbante esticado para colocar um tecido branco também esticado. Em seguida, providencie uma fonte de luz (lanternas, abajures ou projetores de luz) contra o tecido esticado. Outra possibilidade é o uso de uma caixa de papelão cortada em uma das laterais na medida de uma folha de sulfite. Nessa abertura, deve ser colocada uma folha de papel de seda branca ou de papel vegetal e a fonte de luz.

Os estudantes podem experimentar a movimentação das silhuetas frente à luz, observando a sombra criada e o efeito. Instigue-os a experimentar ainda mais a luz e a sombra com a utilização de materiais como plástico colorido ou celofane.

Em seguida, organize a turma em grupos e oriente os estudantes a imaginarem uma história para suas silhuetas. Nessa experimentação, é importante manter a silhueta junto ao fundo branco (lençol) para a projeção adequada, refletindo exatamente o desenho, a forma da silhueta recortada, criando efeitos de deformação poética da imagem – aproximando e distanciando a silhueta do lençol para produzir imagens deformadas, fantásticas e irreais.

Enquanto um grupo faz suas experimentações, os outros se transformam em plateia; depois, apontam para o grupo: o que foi interessante; o que funcionou ou não na projeção; o que acontece com as silhuetas submetidas às diferentes intensidades da luz (abajur, lanterna, projetor) e às diferentes distâncias que separam as silhuetas do foco luminoso.

Se possível, realize também o registro das encenações em vídeo e em imagens para que os estudantes possam se ver também.

ATIVIDADE 5 – AÇÃO EXPRESSIVA III

Professor, nesta atividade, os estudantes vão, por meio do teatro de objetos, experimentar a sonoplastia, a construção do personagem, os adereços e os figurinos no teatro de animação. A proposta é que eles usem objetos comuns para criarem personagens a partir das características dos objetos, provocando um exercício criador de olhar o mundo, perceber as coisas, escolher, apropriar, transformar, criar e inventar. Esta atividade será dividida em etapas:

1. Os estudantes deverão trazer ao menos três objetos do cotidiano, dentre os seguintes: objetos de cozinha (colher de pau, escorredor de arroz, peneira etc.); objetos naturais (galhos, folhas, pedras etc.); objetos pessoais (bolsa usada, bola, sapato velho), além de tecidos, lã, sacolas de plástico, cordão, barbante, cola, tesoura, fita crepe etc., para experimentarem a criação e a manipulação de personagens.

2. Após esse momento, reúna os estudantes em grupos para que possam experimentar outros objetos e outras experiências criadoras.

3. Passado esse momento, os grupos deverão criar uma pequena cena a partir de um tema, que pode ser predeterminado por você ou decidido em conjunto pela turma – opte por temas que envolvam os estudantes, se relacionem com sua localidade e sejam atuais. Oriente quanto ao uso do texto verbal, ou seja, pode ter falas ou não, ter sons para as movimentações ou ainda uma música de fundo. Os estudantes podem retomar o aprendizado obtido no primeiro bimestre sobre a utilização da percussão corporal, explorar sons e criar pequenas composições para a cena.

4. Instigue os estudantes a utilizarem seus objetos pessoais de uso escolar na criação de cenários. A iluminação também pode ser pensada nesse momento, com o uso de focos de luz sobre o objeto-personagem, por meio de lanternas, abajur ou celular. Em um primeiro instante, pode-se apresentar o objeto-personagem estático no ambiente com uma luz móvel sobre ele. Em seguida, uma luz fixa pode incidir sobre o objeto-personagem em movimento, manipulado pelos grupos.

5. Organize com os estudantes um momento para a apresentação de suas cenas.

Quando elas forem finalizadas, converse com os estudantes para saber como foi viver esse processo de transformação de objetos em personagens e a montagem teatral; proponha que eles compartilhem suas opiniões sobre o que fizeram e sobre ao que assistiram

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM III

Habilidade:

(EF07AR27) Pesquisar e criar formas de dramaturgias no teatro de animação, em diálogo com o teatro contemporâneo.

Objetos de conhecimento: processos de criação

- Formas de dramaturgia no teatro da animação;
- Teatro contemporâneo.

Habilidade Articuladora:

(EF69AR35) - Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.

Objetos de conhecimento: arte e tecnologia

- Diferentes tecnologias e recursos digitais;
- Repertórios artísticos.

Professor, nesta Situação de Aprendizagem, estão previstas quatro atividades. Nelas, você vai conversar com os estudantes para explorar os seus conhecimentos prévios, colocá-los em contato com os objetos de conhecimento e modificadores das habilidades.

Para avaliação/recuperação – recupere seus registros, realize rodas de conversa ao final das atividades sobre os objetos de conhecimento e modificadores trabalhados e utilize as informações da coluna "Observar se o estudante", do Organizador Curricular, como referência.

Este material propõe demonstrar uma maneira de utilizar a tecnologia no cotidiano escolar, como ferramenta pedagógica, por meio dos *QR Code*s. Os *smartphones* mais recentes já possuem aplicativos capazes de lê-los. Verifique junto aos estudantes a possibilidade de utilização desse recurso.

Adapte as aulas para que aqueles que possuam alguma necessidade especial também possam participar das atividades, independentemente de suas deficiências, possibilitando que desenvolvam um maior conhecimento do seu corpo e de suas possibilidades.

Para ampliação de seu repertório pessoal, foram elencados alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

Dramaturgia: trata-se dos processos de criação/adaptação/divisão de um texto, ou parte dele, com a intenção de teatralizá-lo/encená-lo para alguém (público), envolvendo o desenvolvimento do enredo (conflito/clímax/desfecho), caracterização de personagens, cenários, luz, som etc.

Dramaturgia no teatro de animação: especificamente no teatro de animação, no uso de objetos e de formas animadas, podemos perceber que os textos dramáticos possuem mais indicações quanto à encenação e à manipulação do boneco ou forma animada do que a escrita de diálogos em si, tratando-se especificamente da ação, ainda mais se a manipulação for realizada por mais de uma pessoa. Já a dramaturgia do teatro de mamulengo utiliza-se muito mais da palavra escrita e falada, fundando-se na tradição oral, sem perder a movimentação do boneco.

Teatro contemporâneo: estética teatral baseada em experimentações e inovações dramatúrgicas envolvendo a inovação visual, a eliminação da quarta parede, ampliando a interação com a plateia, a contraposição das regras tradicionalmente estabelecidas, a utilização de espaços não convencionais etc., configurando infinitas possibilidades de encenação.

Tecnologias e recursos digitais: são equipamentos, programas de computador, ambientes virtuais, multimeios, animações, jogos eletrônicos, projeções, gravações em áudio e vídeo, fotografia, aplicativos etc., e seus efeitos nos processos de criação artística.

Práticas e repertórios artísticos: conjunto de informações sobre modos de fazer e objetos artísticos de diferentes culturas, produzidos ao longo do tempo em diferentes lugares.

PARA SABER MAIS:

Teatro contemporâneo. InfoEscola. Disponível em: **http://gg.gg/of120.** Acesso em: 29 jan. 2020.

Reflexões sobre a dramaturgia no teatro de animação para crianças. Teatro de animação. Disponível em: **http://gg.gg/of19j.** Acesso em: 24 dez. 2019.

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Professor, para realizar esta atividade, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas de forma simples, permitindo que todos que quiserem possam apresentar suas ideias e colocações. À medida que a conversa se desenvolve, anote palavras-chave na lousa e vá pontuando cada objeto de conhecimento. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que copiem o resumo da lousa e respondam aos questionamentos indicados a seguir, em seus cadernos.

Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

1. De que forma é criado um texto teatral?
2. Qualquer história pode ser transformada em um texto teatral? Como isso pode ser feito?
3. Os textos teatrais podem ser escritos de forma diferente para o teatro de animação?
4. O que é o teatro contemporâneo? Como ele se diferencia das outras formas de fazer teatro?
5. De que forma o teatro de animação pode se relacionar com o teatro contemporâneo?
6. Quais recursos tecnológicos e digitais podemos utilizar para produzir e registrar as práticas artísticas na linguagem teatral?
7. Quais recursos tecnológicos e digitais podemos utilizar para acessar, apreciar e compartilhar práticas artísticas na linguagem teatral? Elenque esses recursos.
8. De que forma os recursos tecnológicos podem auxiliar na prática e na preservação do teatro de animação?
9. Como o teatro de animação pode interagir com o uso de tecnologias, recursos digitais durante as encenações?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, analise os vídeos antes de apresentá-los. Durante a apreciação, faça pausas e reforce os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que os estudantes possam falar e fazer registros sobre o que percebem e imaginam. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto.

Se possível, procure, em seu acervo pessoal ou no da escola, livros e vídeos para ampliar essa apreciação. Você pode selecionar outras referências, de acordo com sua realidade e necessidade.

Vídeos:

Patinho Feio – Grupo GATS – A pata e a perua. Tammy Secco. Disponível em: **http://gg.gg/obdj6.** Acesso em: 04 fev. 2020.

O Patinho Feio - TruksTV. Disponível em: **https://bit.ly/3lMeJ33**. Acesso em: 03 fev. 2020.

Teatro de Bonecos: O Velho Da Horta. tvbrasil. Disponível em: **https://bit.ly/3lMeJ33**. Acesso em: 03 fev. 2020.

Cultura Popular – Teatro de Mamulengos – Turma do João Redondo. TV Potiguar. Disponível em: **http://gg.gg/of3hh.** Acesso em: 04 fev. 2021.

Alice no País das Maravilhas – Teatro de Bonecos. *Studio* Sergio Tastaldi. Disponível em: **http://gg.gg/of3j5.** Acesso em: 04 fev.2021

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Divida a turma em grupos e oriente os estudantes a pesquisar, em livros, revistas, *internet* etc., imagens e informações sobre as formas de dramaturgia no teatro de animação. Cada grupo será responsável por pesquisar uma modalidade diferente de teatro de animação e as formas de escrita dos textos teatrais para essa modalidade específica.

Comente com os estudantes a possibilidade de entrar em contato com as companhias de teatro de animação, por meio de redes sociais e/ou *e-mails*, como forma de enriquecer as pesquisas. Os estudantes podem apresentar os resultados das pesquisas por meio de uma apresentação digital ou de cartazes.

Grupo 1 – Teatro de mamulengos	Grupo 2 – Teatro de sombras
Grupo 3 – Teatro de marionetes	Grupo 4 – Teatro de fantoches
Grupo 5 – Teatro de bonecos	Grupo 6 – Teatro de objetos

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Professor, nesta atividade, os estudantes vão experimentar a criação de textos dramáticos para o teatro de animação organizados nos mesmos grupos da atividade anterior. Escolha um texto de fácil acesso, como, por exemplo, as clássicas histórias do universo infanto-juvenil, para ser transformado em um texto dramático.

Explique que todos os grupos vão criar textos para a mesma história, mas que cada dramaturgia deve ser adaptada à modalidade teatral pesquisada, adequando-se às especificidades do tipo de encenação. Apresente o conceito de dramaturgia lembrando que a história deve apresentar um conflito, um clímax e um final.

Todas as indicações de movimentação dos bonecos, de iluminação, de falas, de sonoplastia, de entonações na fala ou de gestos devem estar descritas no texto.

Grupo 1 – Teatro de mamulengos	Grupo 2 – Teatro de sombras
Grupo 3 – Teatro de marionetes	Grupo 4 – Teatro de fantoches
Grupo 5 – Teatro de bonecos	Grupo 6 – Teatro de objetos

Os estudantes podem seguir as orientações para a escrita do texto dramático apresentadas no exemplo. Muitos indicativos da encenação para um ator aparecem no texto por meio da fala que será representada.

No teatro de animação, tais indicações devem ser descritas, uma vez que cada modalidade teatral tem uma especificidade diferente. As indicações do uso das tecnologias alinhadas ao teatro de animação também devem estar descritas no texto teatral.

Nome do texto teatral:
Lista de personagens
Personagem A
Personagem B
Personagem C

Ambientação
Indicação de informações que podem ambientar onde e quando se passa a ação. Se haverá uso de iluminação, de cenário, de sonoplastia, de adereços e afins, isso deve estar descrito aqui.

Nome do personagem A – indicação da ação a ser feita pelo ator/manipulador/bonequeiro – indicação de som/voz/fala/reação a um som.
Nome do personagem B – indicação da ação a ser feita pelo ator/manipulador/bonequeiro – indicação de som/voz/fala/reação a um som.
Nome do personagem C – indicação da ação a ser feita pelo ator/manipulador/bonequeiro – indicação de som/voz/fala/reação a um som.
Nome do personagem D – indicação da ação a ser feita pelo ator/manipulador/bonequeiro – indicação de som/voz/fala/reação a um som.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM IV

Habilidades:

(EF07AR29) Experimentar, de maneira imaginativa na improvisação teatral e no jogo cênico, as construções de movimento (manipulação) e vocais de personagens do teatro de animação.

Objetos de conhecimento: processos de criação

- Improvisação teatral e jogo cênico;
- Construções de movimentos (manipulação) e vocais de personagens de teatro de animação.

(EF07AR30) Compor cenas, *performances*, esquetes e improvisações com base em textos dramáticos ou outros estímulos (música, imagens, objetos etc.), explorando o teatro de animação e considerando a relação com o espectador.

Objetos de conhecimento: processos de criação

- Cenas, *performances*, esquetes e improvisações;
- Textos dramáticos ou outros estímulos (música, imagens, objetos etc.);
- Relacionar o teatro de animação com o espectador.

Professor, nesta Situação de Aprendizagem, estão previstas cinco atividades. Nelas, você vai conversar com os estudantes para explorar os seus conhecimentos prévios, colocá-los em contato com os objetos de conhecimento e modificadores das habilidades.

Para avaliação/recuperação – recupere seus registros, realize rodas de conversa ao final das atividades sobre os objetos de conhecimento e modificadores trabalhados e utilize as informações da coluna "Observar se o estudante", do Organizador Curricular, como referência.

Este material propõe demonstrar uma maneira de utilizar a tecnologia no cotidiano escolar, como ferramenta pedagógica, por meio dos *QR Code*s. Os *smartphones* mais recentes já possuem aplicativos capazes de lê-los. Verifique junto aos estudantes a possibilidade de utilização desse recurso.

Adapte as aulas, para que aqueles que possuam alguma necessidade especial também possam participar das atividades, independentemente de suas deficiências, possibilitando que desenvolvam um maior conhecimento do seu corpo e de suas possibilidades.

Para ampliação de seu repertório pessoal, foram elencados alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

Improvisação: Essa técnica possibilita ações espontâneas para o trabalho do ator e do não ator. O improvisador explora seus limites criativos e sua agilidade criativa. Ela pode ser realizada tanto individual-

mente quanto em equipe. A improvisação estimula o desenvolvimento criativo do ator, de sua espontaneidade, adaptabilidade, flexibilidade e imaginação dramática.

Improvisação teatral na escola: Exercício que estimula a criatividade e a agilidade mental, promove grande diversidade e originalidade expressiva, tanto corporal.

Jogo cênico (ou jogo dramático): Os jogos cênicos, geralmente, são realizados para explorar a gestualidade e a voz, a partir de temas, desafios e situações corriqueiras. Desenvolvidos em grupo, em que cada indivíduo elabora, por si e com os outros, situações cênicas, utilizando-se diversos signos visuais, sonoros e corporais.

Ator manipulador/animador/titereiro: Ator que manipula personagens dando-lhes vida, podendo utilizar-se do seu próprio corpo como suporte para o boneco.

Gestualidade: Conjunto de gestos que caracteriza determinado personagem.

Teatralidade da fisicalidade e da voz do personagem: A construção de personagens requer pesquisa, experimentação, seleção e agregação de referências físicas, gestuais e vocais. Geralmente, após o processo descrito, o ator configura seu personagem, a partir de seu próprio corpo e sua própria voz, porém, assumindo características específicas, deixando evidentes as diferenças que existem entre ele e o personagem.

Cena: É um trecho específico, um recorte, uma subdivisão de uma peça teatral.

***Performance*:** Manifestação artística que ocorre em determinado momento (ao vivo), geralmente em espaços não convencionais para o teatro. Nela, o ator interpreta ideias com liberdade, associa diferentes linguagens, produzindo algo híbrido e impactante.

Esquetes: É uma cena curta (duração de, no máximo, dez minutos). Em sua maioria, os atores atuam e improvisam uma cena com teor cômico.

Figurino: Vestimenta utilizada pelos atores para a caracterização do personagem. Contemporaneamente, o figurino tem papel cada vez mais importante e variado, tornando-se verdadeiramente a segunda pele do ator ou do dançarino. Desse modo, desde que aparece em cena, a vestimenta converte-se em figurino e é um signo sensível para o espectador, ajudando na leitura da ação e no gesto do personagem.

Leitura dramática: Trabalho resultante do estudo de um texto dramatúrgico preconcebido e a consequente utilização desse instrumento para auxiliar no processo de encenação, assim como recurso para a apresentação simplificada de um texto.

Texto dramático: Textos escritos ou adaptados com o objetivo de serem encenados, com todas as indicações da encenação, entradas, saídas, trocas de cenários, iluminação, sonoplastia etc.

Relação com o espectador: Por muito tempo, foi esquecido ou considerado sem importância no seu processo de desenvolvimento, mas, atualmente, é visto como parte da obra, afetando-a e sendo afetado por ela. O efeito da atuação do artista sobre o espectador está fortemente ligado ao efeito do espectador sobre o artista.

PARA SABER MAIS:

Jogo teatral na pedagogia da criação cênica. O Percevejo *Online*. Disponível em: **http://gg.gg/of0r3.** Acesso em: 30 jan. 2020.

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Professor, para iniciar esta atividade, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas de forma simples, permitindo que todos que quiserem possam apresentar suas ideias e colocações. À medida que a conversa se desenvolve, anote palavras-chave na lousa e vá pontuando cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que copiem o resumo da lousa e respondam aos questionamentos indicados a seguir, em seus cadernos.

Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

1. O que é improvisação teatral?
2. De que forma é possível improvisar no teatro de animação?
3. Já criou algum fantoche, marionete ou boneco para fazer teatro de animação? Quais materiais utilizou?
4. Existe, em seu bairro, em sua cidade ou em sua região, cursos de teatro de animação? Quais?
5. Geralmente, escolas, igrejas, centros culturais e/ou projetos sociais promovem várias atividades por meio do teatro de animação. Já participou de alguma delas? Comente.
6. Como você percebe a manipulação dos bonecos?
7. Na sua opinião, dar vida a um boneco por meio do teatro é uma tarefa fácil? Por quê?
8. De que forma o público se relaciona com o teatro de animação?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, analise as imagens e os vídeos antes de apresentá-los. Durante a apreciação, faça pausas e reforce os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que os estudantes possam falar e fazer registros sobre o que percebem e imaginam. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto.

Se possível, procure em seu acervo pessoal ou no da escola livros e vídeos para ampliar essa apreciação. Você pode selecionar outras referências, de acordo com sua realidade e necessidade.

1

2

3

4

5

6

Imagens **1, 2 e 3,** Oficina de teatro de formas animadas. Fonte: Evania Escudeiro. Acervo pessoal. As imagens foram cedidas especialmente para este material; **4.** Fantoche de meia. Fonte: Latorre Arts/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/oa8jb.** Acesso em: 4 jan. 2021; **5.** Marionete. Fonte: L Siegella/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/oa8mp.** Acesso em: 4 jan. 2021; **6.** Teatro de marionetes. Fonte: Kanottja/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/oa8ny.** Acesso em: 4 jan. 2021.

Vídeos:

A vida no teatro animado - Hallceart Audiovisual. UDESC Ceart. Disponível em: **http://gg.gg/oabka.** Acesso em: 3 fev. 2020.

Peepers! Hobey Ford. Disponível em: **http://gg.gg/oa8oi.** Acesso em: 29 jan. 2020.

Nas Asas da Paz. Cia Articularte Teatro de Bonecos. Disponível em: **http://gg.gg/oa8p4.** Acesso em: 29 jan. 2020.

Chapeuzim Vermelho e o Lobo Marrom - Cia. Articularte Teatro de Bonecos. Disponível em: **http://gg.gg/oa8sq.** Acesso em: 29 jan. 2020.

A Cuca Fofa de Tarsila. Cia Articularte Teatro de Bonecos. Disponível em: **http://gg.gg/oa9kr.** Acesso em: 29 jan. 2020.

Cia. Mariza Basso de Teatro de Formas Animadas. Quilombogroove. Disponível em: **http://gg.gg/octxg.** Acesso em 23 fev.2020.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, nesta atividade, os estudantes experimentarão a manipulação do boneco em si, ou seja, a atuação do ator-bonequeiro. O ator-bonequeiro precisa conhecer o movimento das mãos, a articulação dos pulsos, dos braços e dos dedos para trabalhar e estudar movimentos sem o uso do boneco.

Individualmente, oriente os estudantes a experimentar esse fazer teatral como ator-bonequeiro, por meio das ações expressivas a seguir. Lembre–os de que, em algumas modalidades do teatro de animação, o ator-bonequeiro fica escondido embaixo do “palco”, onde os bonecos atuam. Há montagens em que o ator-bonequeiro aparece, mas não interage com o boneco, apenas o movimenta, e há montagens em que interage.

- **Movimentando os dedos:** movimente cada dedo das mãos, para frente, para trás e para os lados. Feito isso, faça uma cena com a interação entre os dedos. Usando tinta de pintura a dedo, guache atóxica ou caneta hidrocor, pinte uma forma de carinha nos dedos e coloque detalhes, como olhos, boca etc. Em seguida, comece a trabalhar com pequenos diálogos improvisados.

- **Movimentando os dedos e os objetos:** em uma variação desse exercício, utilize copinhos descartáveis de café. Com a caneta hidrocor, desenhe expressões faciais nos copinhos e prenda-os nos dedos com fita dupla-face. A proposta é fazer o mesmo exercício básico de movimento de dedos, criando diálogos e situações cotidianas. Em ambos os casos, pode-se colocar música de fundo para desenvolver ritmo nos dedos.

- **Manipulando objetos:** escolha objetos dentro da bolsa ou da mochila, para desenvolver uma história; por exemplo, lápis, canetas, cola, borracha etc. – objetos fáceis de manusear. O exercício é criar movimentos com eles: jeito de andar, de correr, tipo de voz, modo de falar. É importante, também, trabalhar com outros tipos de objetos, de diversas formas e tamanhos, e, havendo tempo e espaço no planejamento das atividades, trazer objetos de casa para ampliar esta atividade.

- **Manipulando figuras:** recorte figuras de revistas e/ou jornais e comece a trabalhar a manipulação com a improvisação de diálogos. Essas figuras servem como referência visual para trabalhar a caracterização das personagens: pessoas da política, artistas, animais, crianças, jovens, velhos etc. A escolha de diferentes figuras pode criar uma galeria de personagens.

- **Manipulação de brinquedos:** nesse momento, solicite aos estudantes que tragam de suas casas brinquedos como bonecos, ursos de pelúcia, bonecas de tecido, carrinhos e outros bonecos que instiguem a manipulação. Os estudantes devem pensar na manipulação dos braços, das pernas e da cabeça durante a experimentação.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Professor, nesta atividade, os estudantes manipularão um boneco do teatro de mamulengo, grande representante do teatro de animação brasileiro, a ser criado por eles. Comente com eles que esse boneco tem diferentes nomes e está presente em todas as partes do país. Para isso, solicite com antecedência que se organizem em pequenos grupos (duplas ou trios) e providenciem os seguintes materiais: papel picado, uma bacia ou um recipiente, cola, uma bexiga, uma garrafa PET com areia, pedras ou outro material, tintas e pincéis, retalhos de tecido, papéis maleáveis, pedaços de lã, materiais reciclados, entre outros.

Primeiramente, cada grupo será responsável pela criação de um boneco. O primeiro passo é fazer uma massa de papel machê, técnica que consiste em transformar o papel picado em uma massa moldável.

Para fazer o papel machê, oriente os estudantes a picarem folhas de papel que não usam mais e deixá-las embebidas na água até estarem completamente derretidas (o processo demora de acordo com o tipo de papel). Em seguida, deve-se retirar o papel da água, tirar todo o excesso dela e, em outro pote, adicionar a cola branca até virar uma massa moldável e com liga. Reserve alguns pedaços de papel picado para aplicar outra técnica, chamada empapelamento, que consiste em colar pequenos pedaços de papel cobrindo toda uma superfície.

Em seguida, os estudantes deverão preencher uma garrafa PET com areia, pedra ou outro material que mantenha a garrafa em pé e prender na parte da tampa uma bexiga cheia, de forma que seja proporcional ao tamanho da garrafa. A bexiga será a cabeça, e a garrafa, o corpo do boneco de mamulengo. Cuide para que a cabeça fique bem presa com pedaços de papel picado, cobrindo toda a bexiga e a parte de cima da garrafa.

Com a fase do empapelamento realizada, os estudantes devem começar a moldar partes da cabeça e do rosto do boneco, como orelhas, sobrancelhas, nariz, lábios e bochechas. Nesse momento, os estudantes devem ter muito cuidado para que tudo esteja muito bem colado e que seque bem. Quando estiver bem seca a cabeça do boneco, pinte com as cores que desejar, aproveitando os traços do rosto

já antes demarcados. Esse também é o momento para criar, com linhas de lã ou papel colorido, o cabelo ou, então, pintá-lo, colocar um chapéu, flores ou outro adereço que caracterize seu boneco. Depois que a cabeça dele estiver completamente seca, desprenda com muito cuidado da garrafa e da bexiga; ela estará pronta para ser colocada junto à roupa ou ao corpo do boneco.

Para modelar as mãos do boneco de mamulengo, os estudantes podem desenhar em um pedaço de papelão grosso, recortar e aplicar o papel machê para dar forma aos dedos e às jóias que o boneco use.

Para fazer o corpo do boneco, oriente os estudantes a recortarem, em um molde de tecido, o formato de uma camisa de manga longa para o boneco. A roupa deve envolver todo o pescoço e as mãos do boneco. Ela deve ser mais comprida que o normal para cobrir o braço do ator-bonequeiro, além de ter espaço para a manipulação da cabeça e dos braços do boneco.

Finalizadas as produções dos bonecos, solicite aos grupos que apresentem seus bonecos à turma e comentem como foi esse processo de criação. Comente, ainda, que os bonecos serão utilizados na atividade a seguir.

PARA SABER MAIS:

Como fazer papel machê. Revista do Artesanato. Disponível em: **http://gg.gg/ofgcq.** Acesso em: 5 fev. 2021.

ATIVIDADE 5 – AÇÃO EXPRESSIVA III

Professor, nesta atividade, os estudantes vão contar histórias improvisadas com os bonecos criados na atividade anterior. Para isso, prepare com antecedência uma relação de palavras de ação (verbos), de locais (de preferência, próximo à escola ou na sua localidade) e de sensações (frio, calor, medo, sede, dentre outros).

Cada estudante do grupo vai encenar uma cena de acordo com as palavras sorteadas e criar uma improvisação com os bonecos criados. Os atores manipuladores não devem aparecer ao público nesse momento, portanto, providencie um tecido para cobrir uma mesa que poderá servir de palco para as apresentações. Outra possibilidade é criar com os estudantes uma estrutura-palco com papelão e tecidos.

Estabeleça uma relação palco-plateia e comente com os estudantes que todos deverão participar da atividade, caso se sintam à vontade, assistindo e encenando. Durante as encenações, veja a possibilidade de registro em vídeos e fotografias. Ao final, devem compartilhar a experiência de todo o processo em uma roda de conversa.

PARA SABER MAIS:

Como fazer estrutura de palco para teatro de fantoches. Artesanato.blog.br Disponível em: **http://gg.gg/ofg3z.** Acesso em: 5 fev. 2021.

DIY Teatro de fantoches. Nativos do Reino. Disponível em **http://gg.gg/ofg5n.** Acesso em: 5 fev. 2021.

ANOTAÇÕES

Arte

8° ANO

8º ANO - 3º BIMESTRE - TEATRO

ORGANIZADOR CURRICULAR

Habilidades	Condições didáticas e indicações para o desenvolvimento das atividades	Observar se o estudante
(EF08AR24) Reconhecer e apreciar artistas, grupos, coletivos cênicos e manifestações cênicas de matriz indígena, africana e afro-brasileira de diferentes épocas, investigando os modos de criação, produção, divulgação, circulação e organização da atuação profissional.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, reconhecimento e investigação dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; reconhece e investiga os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF08AR25) Investigar, identificar e analisar poéticas pessoais em diferentes tempos e espaços, inclusive no contexto paulista e brasileiro, relacionando o teatro às diferentes dimensões da vida em sociedade e aprimorando a capacidade de apreciação estética teatral.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, investigação, identificação, análise e relação dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; investiga, identifica, analisa e relaciona os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF08AR26) Explorar diferentes elementos envolvidos na composição de manifestações cênicas de matriz indígena, africana e afro-brasileira (figurinos, adereços, maquiagem /visagismo, cenário e sonoplastia) e reconhecer seus vocabulários.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, exploração e reconhecimento dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; explora e reconhece os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF08AR28) Investigar e experimentar diferentes funções teatrais (ator, figurinista, aderecista, maquiador/visagista, cenógrafo, iluminador, sonoplasta, produtor, diretor e assessor de imprensa etc.) em processos de trabalho artístico coletivos e colaborativos, e compreender as características desse processo de trabalho.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, investigação, experimentação, produção e compreensão dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem, da apreciação e produção; investiga, experimenta e compreende os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF08AR29) Experimentar, de maneira imaginativa na improvisação teatral e no jogo cênico, a gestualidade e as construções corporais e vocais de personagens que representem a diversidade do povo brasileiro, problematizando e combatendo estereótipos e preconceitos.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, experimentação e problematização dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; experimenta e problematiza os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.

Habilidades	Condições didáticas e indicações para o desenvolvimento das atividades	Observar se o estudante
(EF08AR30) Compor cenas, *performances*, esquetes e improvisações que focalizem temáticas identitárias e o repertório pessoal e cultural brasileiro, caracterizando personagens (com figurinos, adereços e maquiagem), cenário, iluminação e sonoplastia e considerando a relação com o espectador.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, composição, caracterização e consideração dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; aprecia, compõe, caracteriza e considera os objetos de conhecimento, e seus modificadores.
Habilidades Articuladoras		
(EF69AR31) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e relação dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; relaciona os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, pesquisa, identificação e manipulação dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; pesquisa, identifica e manipula os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM I

Habilidades:

(EF08AR24) Reconhecer e apreciar artistas, grupos, coletivos cênicos e manifestações cênicas de matriz indígena, africana e afro-brasileira de diferentes épocas, investigando os modos de criação, produção, divulgação, circulação e organização da atuação profissional.

Objetos de Conhecimento: Contextos e práticas

- Artistas, grupos, coletivos cênicos e manifestações cênicas de matriz indígena, africana e afro-brasileira de diferentes épocas;
- Modos de criação, produção, divulgação, circulação e organização da atuação profissional.

(EF08AR26) Explorar diferentes elementos envolvidos na composição de manifestações cênicas de matriz indígena, africana e afro-brasileira (figurinos, adereços, maquiagem/visagismo, cenário e sonoplastia) e reconhecer seus vocabulários.

Objeto de Conhecimento: Elementos da linguagem

- Figurinos, adereços, maquiagem, visagismo, cenário e sonoplastia;
- Matriz indígena, africana e afro-brasileira.

Professor, nesta situação de aprendizagem, estão previstas quatro atividades. Nelas, você vai conversar com os estudantes para levantar seus conhecimentos prévios e colocá-los em contato com os objetos de conhecimento e seus modificadores.

É importante que você realize registros durante o desenvolvimento das atividades. Para avaliação/recuperação - recupere seus registros, realize rodas de conversa ao final das atividades, sobre os objetos de conhecimento e modificadores trabalhados e utilize as informações da coluna “Observar se o estudante” do organizador curricular, como referência.

Adapte as aulas para que aqueles que possuam alguma necessidade especial também possam participar das atividades, independentemente de suas deficiências, possibilitando que desenvolvam um maior conhecimento do seu corpo e de suas possibilidades.

Este material propõe utilizar a tecnologia no cotidiano escolar como ferramenta pedagógica, por meio dos *QR Codes*. Os *smartphones* mais recentes já são capazes de lê-los.

Para ampliação de seu repertório elencamos abaixo alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

Artistas, grupos e coletivos cênicos: Trata-se uma ou mais pessoas envolvidas com a atuação e a produção teatral.

Manifestações cênicas: Existem muitas formas de manifestação teatral cênica, sendo que cada uma possui suas próprias características; portanto, são muitas as formas de se fazer teatro - teatro de sombras, teatro de bonecos, teatro experimental, teatro de rua, teatro musical, jogos teatrais, improvisação, outros exercícios e vivências que mobilizem o público de alguma forma. O fazer teatral necessita de três elementos para acontecer: um personagem (ator/atriz), uma ação e o público (que pode ser uma pessoa).

Matrizes estéticas e culturais: são formas de expressão cultural, de usos e costumes que englobam a poética artística que representa uma etnia, um grupo, um povo, uma nação.

Matrizes Indígenas: O legado cultural dos povos indígenas tem singular relevância para a formação da identidade cultural do povo brasileiro. O conceito de objeto de arte, para os povos indígenas, tradicionalmente, não existe. Tudo o que eles produzem, apesar de conter elevado valor estético, tem caráter utilitário. Nestas produções, utilizam tudo aquilo que é encontrado na natureza. A decoração de objetos, a pintura corporal, os adereços, as vestimentas, histórias e cerimônias, apresentam estilos e composições que passam de geração em geração.

Matrizes Africanas: As heranças culturais africanas são importantes marcos para a construção do patrimônio cultural afro-brasileiro. As influências das matrizes africanas estão presentes na nossa cultura, história e identidade. Primitivamente, a produção artística africana, assim como a indígena, tinha caráter utilitário, porém, com maior expressão nas esculturas em madeira. Atualmente, também utiliza materiais disponíveis na natureza, contudo, agrega algumas técnicas mais avançadas, utilizando metais como bronze, cobre, latão, ouro e prata. As diferentes formas de manifestação artística são passadas de geração em geração.

Matriz afro-brasileira: é o resultado da fusão de influências culturais diversas, trazidas ao Brasil, em sua maioria, por povos das regiões central e ocidental do continente africano. Apesar da falta da registros do que foi trazido, todas as histórias e tradições que resistiram e chegaram até os dias de hoje foram passadas oralmente de geração em geração, fundindo-se com outras culturas e formando novas expressões culturais que hoje se caracterizam como genuinamente brasileiras. Dentro desta matriz existem cantos, música, dança, instrumentos musicais, religiosidade, comidas, festas, modos de vestir etc.

Modos de criação, produção, divulgação, circulação e organização da atuação profissional: Trata-se das particularidades relacionadas ao fazer artístico: Inspiração, criatividade, pesquisa, seleção e escolhas dos modos de fazer - atuar, organizar, configurar, custear, divulgar, dividir tarefas e apresentar um objeto artístico.

Figurino: São as roupas utilizadas pelos atores. Na encenação contemporânea, o figurino tem papel cada vez mais importante e variado, tornando-se verdadeiramente a segunda pele do ator. Desse modo, desde que aparece em cena, a vestimenta converte-se em figurino de teatro e é um signo sensível para o espectador que ajuda na leitura da ação e no gesto do personagem.

Adereços: Acessórios ou objetos que compõem uma cena e/ou a caracterização de um personagem e fazem parte da encenação teatral. Também são conhecidos por adereços de cena, de representação e/ou do ator.

Maquiagem: Produtos aplicados sobre a pele do rosto e do corpo com técnicas e intenções específicas como realce da beleza, disfarce ou caracterização de personagens.

Visagismo: Trata-se de um conjunto de técnicas e estratégias que procura harmonizar a identidade de um indivíduo, considerando, principalmente, as particularidades de seu rosto e cabelos, mas também, suas características físicas e psicológicas. Teatralmente, configura a aparência, a identidade e a ideia que o personagem quer transmitir.

Cenário: Artisticamente, trata-se de uma ou mais estruturas ou ambientes que podem ser naturais, construídos ou virtuais, que se convertem em signos sensíveis para o espectador, transformando o lugar da apresentação teatral no ambiente a ser representado e que ajudam na leitura dos acontecimentos artísticos. Diversos elementos fazem parte dele, como objetos, sons, luzes etc.

Sonoplastia: Conjunto de sons produzidos para uma obra cênica, baseada num roteiro, que utiliza diversos recursos (voz, música, sons corporais, ruídos, instrumentos musicais convencionais e não convencionais, objetos, máquinas, efeitos acústicos, efeitos digitais etc.).

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Professor, para realizar esta atividade, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas de forma simples, permitindo que todos que quiserem possam apresentar suas ideias e colocações. À medida que a conversa se desenvolve, anote palavras-chave na lousa e vá pontuando cada objeto de conhecimento. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que copiem o resumo da lousa, respondam os questionamentos indicados a seguir, em seus cadernos e escrevam um relato com as informações coletadas durante a atividade. Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

1. O que você entende por artistas, grupos, coletivos cênicos e manifestações cênicas?

2. O que você entende por matrizes estéticas, matriz indígena, africana e afro-brasileira?

3. Quais artistas, grupos, coletivos cênicos e manifestações cênicas de matriz indígena você conhece, ou já teve contato com apresentações presencialmente, ou pela *internet*/tv?

4. Quais artistas, grupos, coletivos cênicos e manifestações cênicas de matriz africana, vocês conhecem, ou já teve contato com apresentações presencialmente, ou pela *internet*/tv?

5. Quais artistas, grupos, coletivos cênicos e manifestações cênicas de matriz afro-brasileira vocês conhecem, ou já teve contato com apresentações presencialmente, ou pela *internet*/tv?

6. O que você entende por modos de criação, produção, divulgação e circulação de espetáculos teatrais?

7. Como você imagina os modos de criação, produção, divulgação e circulação dos espetáculos teatrais dos grupos citados nas questões 3, 4 e 5?

8. O que você entende por organização da atuação profissional?

9. Apresente a sua definição de figurinos, adereços, maquiagem, visagismo, cenário e sonoplastia.

10. Dê exemplos de figurinos, adereços, maquiagem, visagismo, cenário e sonoplastia, que você se lembra de ter visto presencialmente, na *internet*/tv.

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, analise as imagens e os vídeos antes de apresentá-los. Durante a apreciação, faça pausas e reforce os conceitos trabalhados na atividade anterior.

É importante que os estudantes possam falar e fazer registros sobre o que percebem e imaginam. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto.

Se possível, procure em seu acervo pessoal ou no da escola livros e vídeos para ampliar essa apreciação. Você pode selecionar outras referências de acordo com sua realidade e necessidade.

1

1. Estudantes caracterizados para a Exposição Cultural Escola Francisco Prisco. Fonte: flicker/EducacaoSP. Disponível em: **http://gg.gg/o9ov0.** Acesso em: 05 fev. 2020.

2

2. Cena do Espetáculo Odara. EE Prof. Cyro Barreiro. Fonte: Marcelo Baldoíno/ 5ª Mostra de Teatro - D.E. Guarulhos Norte. Disponível em: **http://gg.gg/o9oxm.** Acesso em: 05 fev. 2020.

Vídeos:

Bando de Teatro do Olodum - Temporada Rio 2008. Katitare. Disponível em: **http://gg.gg/o9zlb.** Acesso em: 05 fev. 2020.

Apresentação Indígena. Participação de crianças Kaingang em Festival de Teatro na cidade de Tapejara RS. Aguasantars. Disponível em: **http://gg.gg/o9zlo.** Acesso em: 05 fev. 2020.

PARA SABER MAIS:

Lendas Indígenas no teatro. Entre Nós. Disponível em: **http://gg.gg/oa1a2.** Acesso em: 05 fev. 2020.

O Teatro no Brasil. Arte.seed. Disponível em: **http://gg.gg/oa19x.** Acesso em: 05 fev. 2020.

História do Teatro no Brasil. Baraoemfoco. Disponível em: **http://gg.gg/oa1a7.** Acesso em: 05 fev. 2020.

Bando de Teatro Olodum. Enciclopédia Itaú Cultural. Disponível em: **http://gg.gg/oa1a9.** Acesso em: 05 fev. 2020.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Para explorar os diferentes elementos envolvidos na composição de uma manifestação cênica, organize os estudantes em cinco grupos e oriente que pesquisem em livros, revistas, jornais, *internet* etc., imagens e textos contendo informações sobre os temas indicados para cada grupo. Finalizada a atividade, oriente os estudantes a socializarem e apresentarem aos outros grupos todas as informações pesquisadas. Explique que todo esse conhecimento e informações vão ser utilizados por eles na próxima atividade durante a criação e produção de um espetáculo teatral.

Grupo 1. Artistas, grupos e coletivos cênicos que trabalham com manifestações cênicas de matriz indígena, africana, afro-brasileira de diferentes épocas.

Explique que o recorte da pesquisa deste grupo consiste em mapear, coletar dados e buscar informações sobre artistas, grupos e coletivos representativos da matriz indicada.

Grupo 2. Elementos constitutivos do teatro - figurinos, adereços, maquiagem, visagismo, cenário e sonoplastia.

Explique que o recorte da pesquisa deste grupo consiste em definir e descrever esses conceitos, exemplificá-los e relacioná-los a manifestações cênicas de matriz indígena, africana e afro-brasileira de diferentes épocas.

Grupo 3. Organização da atuação profissional no teatro, de artistas e grupos que desenvolvem trabalhos específicos com manifestações cênicas de matriz afro-brasileira de diferentes épocas.

Explique que o recorte da pesquisa deste grupo consiste em buscar informações a respeito de profissões de atuação em manifestações cênicas e da evolução dessas profissões ao longo do tempo.

Grupo 4. Processo de criação e produção de manifestações cênicas de matriz indígena, africana e afro-brasileira de diferentes épocas.

Sendo amplo o processo de criação e produção de manifestações cênicas, explique que o recorte da pesquisa deste grupo consiste em buscar o maior número de informações acerca de como esses grupos teatrais produzem essas manifestações cênicas com foco nas matrizes.

Grupo 5. Divulgação e circulação de informações sobre manifestações cênicas de matriz indígena, africana e afro-brasileira de diferentes épocas.

Explique que o recorte da pesquisa deste grupo consiste em buscar informações a respeito de quais ferramentas digitais ou impressas, esses grupos utilizam para divulgar o trabalho.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Utilizando todas as informações coletadas na atividade anterior, como fonte de inspiração e conhecimento, organize a turma em três grupos e oriente a produção de um espetáculo teatral com foco em manifestações cênicas de matriz indígena, africana e afro-brasileira, seguindo o roteiro de trabalho a seguir. Finalize com uma roda de conversa, proporcionando um momento de análise e reflexão do processo de criação vivenciado.

Criação - Cada grupo criará seu espetáculo, baseado em uma matriz cultural (matriz indígena, africana e/ou afro-brasileira). O grupo precisa selecionar informações para elaborar o texto, criar as cenas e produzir o espetáculo.

Produção - O processo de produção acontecerá de maneira coletiva e colaborativa, utilizando uma organização da atuação profissional.

Organização da atuação profissional - O grupo precisa conversar, organizar e dividir as tarefas entre os componentes e elaborar uma tabela organizando funções e tarefas.

Divulgação e circulação - Cada grupo vai produzir um cartaz para divulgar seu espetáculo no ambiente escolar. É importante explorar modelos de cartazes de divulgação de espetáculos. Desse modo, os estudantes terão mais repertório para a produção textual desse gênero.

Apresentação - Seguindo a organização de um cronograma, pensando em tempo, espaço e materiais disponíveis para a realização das ações.

Exemplo de tabela para organização das tarefas:

Função	Tarefa
Aderecista(s)	Confeccionar adereços.
Ator(es)	Encenar o texto dramático.
Cenógrafo(s)	Pesquisar materiais e confeccionar o cenário.
Figurinista(s)	Criar e confeccionar os figurinos.
Iluminador(es)	Criar um mapa de utilização da luz e operar todo o sistema de iluminação.
Maquiador(es)/ visagista(as)	Executar a maquiagem, cabelo e caracterização dos personagens.
Sonoplasta	Pesquisar e selecionar músicas e efeitos sonoros para produzir a trilha sonora; Manipular equipamentos tecnológicos e aparelhagem de som.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM II

Habilidade:

(EF08AR28) Investigar e experimentar diferentes funções teatrais (ator, figurinista, aderecista, maquiador/visagista, cenógrafo, iluminador, sonoplasta, produtor, diretor e assessor de imprensa etc.) em processos de trabalhos artísticos coletivos e colaborativos, e compreender as características desse processo de trabalho.

Objetos de Conhecimento: Processos de criação

- Funções teatrais: (ator, figurinista, aderecista, maquiador, visagista, cenógrafo, iluminador, sonoplasta, produtor, diretor, assessor de imprensa etc.);
- Processos de trabalhos artísticos coletivos e colaborativos.

Habilidade Articuladora:

(EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.

Objeto de Conhecimento: Tecnologias e recursos digitais

- Tecnologias e recursos digitais;
- Práticas e repertórios artísticos.

Professor, nesta situação de aprendizagem, estão previstas quatro atividades. Nelas, você vai conversar com os estudantes para levantar seus conhecimentos prévios e colocá-los em contato com os objetos de conhecimento e seus modificadores.

É importante que você realize registros durante o desenvolvimento das atividades. Para avaliação/ recuperação - recupere seus registros, realize rodas de conversa ao final das atividades sobre os obje-

tos de conhecimento e modificadores trabalhados e utilize as informações da coluna “Observar se o estudante” do organizador curricular, como referência.

Adapte as aulas para que aqueles que possuam alguma necessidade especial também possam participar das atividades, independentemente de suas deficiências, possibilitando que desenvolvam um maior conhecimento do seu corpo e de suas possibilidades.

Este material propõe utilizar a tecnologia no cotidiano escolar como ferramenta pedagógica, por meio dos *QR Codes*. Os *smartphones* mais recentes já são capazes de lê-los.

Para ampliação de seu repertório elencamos abaixo, alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

Ator: aquele que interpreta um personagem, em uma ação dramática baseada em textos ou de forma improvisada, tanto individualmente quanto coletivamente.

Figurinista: profissional responsável pelas roupas que os atores utilizam em cena. O figurinista adapta ou cria as vestimentas de forma a deixar claro quem é aquele personagem, qual é a época em ele se encontra e outras informações que caracterizam o personagem.

Aderecista: Profissional responsável pelos adereços dos personagens e de cena em sua utilização, organização e, às vezes, confecção.

Maquiador: responsável pela maquiagem e caracterização do personagem.

Visagista: responsável pelo reforço e harmonização das características mais marcantes de um personagem, revelando estilo e traduzindo traços de sua personalidade.

Cenógrafo: responsável profissional responsável pela criação, projeto e construção do cenário.

Iluminador: responsável por toda a iluminação do espetáculo, desde sua criação até a operação no momento da cena.

Sonoplasta: responsável por toda a trilha sonora do espetáculo desde sua criação até a execução no momento da cena.

Produtor: profissional responsável pelas questões administrativas, financeiras e gerenciais de uma produção artística.

Diretor: responsável pela seleção de atores e equipe técnica, definição de linhas de atuação, figurinos, adereços, iluminação, cenários, sonoplastia e demais detalhes cênicos que compõem um espetáculo.

Assessor de imprensa: responsável pela elaboração, distribuição e divulgação de informações sobre uma pessoa, empresa ou produto, junto aos meios de comunicação.

Processos de trabalhos artísticos coletivos e colaborativos: São processos em que a participação coletiva e colaborativa permite que todos opinem, mostrem seus conhecimentos e talentos na elaboração da obra teatral.

Tecnologias e recursos digitais: São equipamentos, programas de computador, ambientes virtuais,

multimeios, animações, jogos eletrônicos, projeções, gravações em áudio e vídeo, fotografias, aplicativos etc., e seus efeitos nos processos de criação artística.

Práticas e repertórios artísticos: Conjunto de informações sobre modos de fazer e objetos artísticos de diferentes culturas, produzidos ao longo do tempo, em diferentes lugares.

Ética: dimensão ligada a pensamentos, conceitos e valores positivos, a não discriminação, a aceitação da diversidade e ao respeito, consolidados e estabelecidos pela sociedade, normalmente, transmitidos no convívio social.

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Professor, para iniciar esta atividade, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas de forma simples, permitindo que todos que quiserem possam apresentar suas ideias e colocações. À medida que a conversa se desenvolve, anote palavras-chave na lousa e vá pontuando cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que copiem o resumo da lousa e respondam os questionamentos indicados a seguir, em seus cadernos. Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

1. O que você entende por funções teatrais, processos de trabalhos artísticos coletivos e colaborativos, práticas e repertórios artísticos? Dê exemplos.

2. Quais são as diferenças e semelhanças entre o trabalho artístico coletivo e o colaborativo?

3. O que você entende por tecnologias e recursos digitais? Dê exemplos.

4. Quais tecnologias e recursos digitais você costuma utilizar para acessar e apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos?

5. O que é ética para você? Qual a importância da ética no dia a dia?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, analise as imagens e vídeos antes de apresentá-los. Durante a apreciação, faça pausas e reforce os conceitos trabalhados nesta e na atividade anterior. É importante que os estudantes possam falar e fazer registros sobre o que percebem. Após as apreciações, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto. Se possível, procure em seu acervo pessoal ou no da escola livros e vídeos para ampliar essa apreciação. Você pode selecionar outras referências, de acordo com sua realidade e necessidade.

Ator. Edson Rocha Ator. Disponível em: **http://gg.gg/ocy6z.** Acesso em: 05 fev. 2020.

Figurinista. Alguém disse Figurino? Disponível em: **http://gg.gg/ocy75.** Acesso em: 05 fev. 2020.

Aderecista. Edson Rocha Ator. Disponível em: **http://gg.gg/ocy7a.** Acesso em: 05 fev. 2020.

Maquiador. Fundação Cultural Carlos Drummond de Andrade. Disponível em: **http://gg.gg/ocycv.** Acesso em: 05 fev. 2020.

Cenógrafo. Guia do Ator. Disponível em: **http://gg.gg/ocy7i.** Acesso em: 05 fev. 2020.

Iluminador. Edson Rocha Ator. Disponível em: **http://gg.gg/ocy8a.** Acesso em: 05 fev. 2020.

Sonoplasta. Teatro Porto Seguro. Disponível em: **http://gg.gg/ocy8k.** Acesso em: 05 fev. 2020.

Produtor. Dedé Ribeiro. Disponível em: **http://gg.gg/ocy8z.** Acesso em: 05 fev. 2020.

Diretor. Tvbrasil. Disponível em: **http://gg.gg/ocy99.** Acesso em: 05 fev. 2020.

Assessor de imprensa. Edson Rocha Ator. Disponível em: **http://gg.gg/ocy9o.** Acesso em: 05 fev. 2020.

Trabalho artístico coletivo e colaborativo. Portrasdacena. Disponível em: **http://gg.gg/ocya5.** Acesso em: 05 fev. 2020.

Tecnologias e recursos digitais:

Entre a Arte e a Tecnologia. Estadão.
Disponível em: **http://gg.gg/ocyao.** Acesso em: 05 fev. 2020.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, esta ação está dividida em três atividades. Nela, você vai propor aos estudantes que leiam e analisem a tabela 1; leiam um texto e preencham a tabela 2:

1. Proponha a leitura e a análise da tabela 1, contendo a indicação de algumas funções executadas por profissionais do espetáculo teatral;

2. Realize a leitura do texto "Asdrúbal Trouxe o Trombone - Um projeto artístico de criação coletiva", junto com a turma;

3. Oriente-os a preencherem a primeira coluna da tabela 2, identificando e relacionando o profissional com suas respectivas funções teatrais.

Analise os quadros e o texto antes de apresentá-los. Durante a apresentação e análise de cada um, faça pausas e reforce os conceitos trabalhados nesta e na atividade anterior. É importante que eles possam falar e fazer anotações.

Finalizadas as análises, solicite que os estudantes respondam, em seus cadernos, os questionamentos a seguir:

1. Como você compreendeu as características dos processos artísticos coletivos e colaborativos teatrais?

2. Como as funções dos profissionais se modificam nestes processos de criação? Comente.

3. Como o uso das tecnologias e recursos digitais modificou o modo de acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos? Justifique.

4. De que maneira podemos acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos de modo reflexivo, ético e responsável?

5. Normalmente, antes do início de um espetáculo teatral, os responsáveis avisam que o espetáculo não pode ser fotografado ou filmado, porém há pessoas que registram, publicam e compartilham cenas em redes sociais e aplicativos de troca de mensagens. Qual sua opinião sobre isso? Quais soluções você indicaria para resolver este problema?

(Atividade 1) Apresente a tabela 1 e realize um momento de leitura, análise, reflexão e conversa sobre as funções executadas por profissionais do espetáculo teatral.

Tabela 1

Profissões do Espetáculo Teatral com funções			
Função	**Artísticas**	**De comunicação e imagem**	**Administrativas**
Assistente de direção de cena	Aderecista	Assessoria de imprensa	Aprovisionamento
Cabeleireiro	Ator, manipulador, animador	Relações públicas	Departamento comercial
Eletricista	Bailarinos	Técnicos de *marketing*	Departamento de pessoal
Maquinista de montagem	Bonequeiro		Diretor administrativo
Contrarregra	Cantores		Diretor de *tournée*
Costureira	Cenógrafo		Diretor financeiro
Diretor de cena	Cantor		Expediente e arquivo
Cenógrafo	Coreógrafo		Diretor de produção
Diretor técnico	Diretor artístico		
Aderecista	Dramaturgo		
Maquiador	Figurantes		
Visagista	Figurinistas		
Figurinista			
Técnicos de iluminação			
Iluminador			
Sonoplasta			

(Atividade 2) Apresente e leia, com os estudantes, o texto indicado a seguir. Finalizada a leitura, realize um momento de reflexão, análise e discussão sobre como funciona um processo de trabalho artístico coletivo e/ou colaborativo em processos criativos de produção teatral.

Asdrúbal Trouxe o Trombone - Um projeto artístico de criação coletiva

O grupo Asdrúbal Trouxe o Trombone foi criado no Rio de Janeiro, em 1974, com a liderança de Hamilton Vaz Pereira e a participação de Regina Casé, Luiz Fernando Guimarães, Evandro Mesquita e Patrícia Travassos, entre outros. Asdrúbal Trouxe o Trombone colocou em evidência, na história do teatro brasileiro, o processo de criação coletiva, no que se refere à concepção cênica, aos figurinos, à interpretação e à dramaturgia.

O grupo tinha a singularidade de não se sentir como um grupo de "atores" que fazia teatro, e sim que fazia "Asdrúbal". Essa marca poética parece ter sido o modo encontrado pelo grupo para preservar certa diferença de outros grupos importantes da época e de atores que faziam em cena o que era oferecido no mercado como oportunidade profissional.

Um trabalho que marcou a carreira do grupo - e que, à época, trouxe um frescor à linguagem teatral - foi a criação coletiva "Trate-me leão (1977)", uma sequência de cenas curtas sobre problemas da adolescência e da juventude. O tema de Trate-me leão é o tédio; onde ninguém tem objetivo na vida, há um sentimento de abandono, de não saber como continuar. A gênese da estrutura narrativa de "Trate-me leão" é a vivência pessoal dos integrantes do grupo. O texto ia sendo escrito em casa pelos atores, por meio da pesquisa com pessoas do prédio, da família, gerando cenas e diálogos que traziam para o palco a própria vida. Durante nove meses de criação, Hamilton Vaz Pereira, em um trabalho de colaboração entre os participantes, fez o esboço de cenas, identificando núcleos temáticos no material apresentado pelo grupo. Ao mesmo tempo, a criação de cenas emergia de improvisações e jogos coletivos que permitiam a invenção expressiva dos participantes do grupo.

Esse processo de criação fazia o trabalho do Asdrúbal ser ancorado na criação coletiva, tanto na construção da narrativa textual como na composição das personagens, com base no repertório pessoal expressivo dos participantes durante as improvisações. Podemos dizer, então, que a criação coletiva do Asdrúbal era um processo criativo teatral que tinha como características: a presença da expressão de todos os integrantes do grupo; a "grupalidade", como possibilidade de se reunir para falar de si e ouvir o outro; os pedaços da própria história de vida e a vontade de experimentar com o grupo outras possibilidades de cena e de vida; a experimentação da linguagem teatral por meio do improviso como processo de trabalho; e a necessidade de trazer para o palco a própria vida.

Esse processo de criação coletiva resultava em uma encenação que deixava transparecer um jeito próprio de representar de cada um, que era descoberto durante as improvisações e os ensaios, assim como, durante a encenação, cenas inéditas poderiam aparecer no "aqui-agora" do palco, formando uma autoria coletiva. Ou seja, em vez de seguir procedimentos tradicionais calcados sobre o fator segurança (texto decorado, marcação prematura, especialização de tarefas), o Asdrúbal, em seu processo de criação coletiva, arriscava adentrar o terreno dos lapsos, das falhas, do inesperado que revela aspectos desconhecidos durante os improvisos.

A construção estética teatral dos espetáculos do Asdrúbal era feita do aproveitamento de materiais. A iluminação era caseira e precária, os cenários, grafitados e os figurinos, com indumentária das roupas de rua. Os atores traziam ao palco interpretações que mostravam a espontaneidade dos intérpretes, dando ação a uma dramaturgia escrita com base nos trechos de diários, na narração de casos de família, na recitação da poesia do amigo, na cena da briga de namoro, nas trilhas sonoras roqueiras de contestação à família e ao teatro comercial. O teatro de grupo dos anos 1970, portanto, era feito do e no trabalho coletivo.

No final dessa década, já estava claro que a criação coletiva não era um movimento nem um estilo de época, mas um método de trabalho marcado pelo mesmo dinamismo que caracterizava o modo de fazer teatro contemporâneo no que hoje é chamado de processos colaborativos.

Fonte: Texto elaborado para o material de apoio ao Currículo do Estado de São Paulo - São Paulo Faz Escola.

(Atividade 3) Apresente a tabela 2 e oriente os estudantes a preencherem a primeira coluna identificando e relacionando o profissional com suas respectivas funções teatrais.

Tabela 2 (as informações em vermelho não constam no caderno do estudante)

Profissional	Descrição das funções exercidas pelos profissionais
Aderecista	responsável pelos adereços dos personagens e de cena em sua utilização, organização e, às vezes, confecção.
Assessor de imprensa	responsável pela elaboração, distribuição, divulgação e manutenção das informações sobre uma pessoa, empresa ou produto, junto aos meios de comunicação.
Ator	aquele que interpreta um personagem, em uma ação dramática baseada em textos ou de forma improvisada, tanto individualmente quanto coletivamente.
Cenógrafo	responsável profissional responsável pela criação, projeto e construção do cenário.
Diretor artístico	responsável pela seleção de atores e equipe técnica, definição de linhas de atuação, figurinos, adereços, iluminação, cenários, sonoplastia e demais detalhes cênicos que compõem um espetáculo.
Figurinista	profissional responsável pelas roupas que os atores utilizam em cena. O figurinista adapta ou cria as vestimentas de forma a deixar claro quem é aquele personagem, qual é a época em ele se encontra e outras informações que caracterizam o personagem.
Iluminador	responsável por toda a iluminação do espetáculo, desde sua criação até a operação no momento da cena.
Maquiador	responsável pela maquiagem e caracterização do personagem.
Produtor	profissional responsável pelas questões administrativas, financeiras e gerenciais de uma produção artística.
Sonoplasta	responsável por toda a trilha sonora do espetáculo desde sua criação até a execução no momento da cena.
Visagista	responsável pelo reforço e harmonização das características mais marcantes de um personagem, revelando estilo e traduzindo traços de sua personalidade.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Divida a turma em dois grupos e explique que, a partir dos conhecimentos adquiridos nas atividades anteriores, eles deverão elaborar um projeto de espetáculo teatral, explorando diferentes funções teatrais, por meio de processos coletivos e/ou colaborativos, utilizando diferentes tecnologias e recursos digitais na criação, produção, socialização e registro das ações, configurando uma relação de proximidade do fazer artístico na construção de novos significados estéticos.

Apresente aos estudantes o roteiro, as características, e a estrutura básica para elaboração do projeto, indicados a seguir. Finalizada a atividade, é importante realizar um momento para analisar e avaliar todo processo de criação vivenciado por eles.

Características de um projeto:

1. **Duração limitada:** necessariamente tem início, meio e fim;

2. **Objetivo:** deve haver um objetivo específico, concreto e viável;

3. **Recursos:** indicar os recursos humanos, financeiros e materiais necessários;

4. **Autonomia:** requer uma estrutura administrativa própria.

Roteiro para elaboração de projetos

A estrutura básica de um Projeto é dividida em quatro etapas sequenciais:

Conceituação: Desenvolvimento da ideia central - os estudantes precisam conversar e escolher uma temática, um gênero teatral, e pensar em como utilizar as tecnologias e redes sociais de modo reflexivo, ético e responsável no desenvolvimento do projeto.

Planejamento: O esboço do projeto.

1. Tudo o que os grupos pretendem desenvolver, precisa ser conversado e decidido por todos os componentes, e ficar registrado;

2. Definir o gênero teatral que será utilizado: Auto, Comédia, Drama, Farsa, Mímica, Melodrama, Musical, *Stand-up comedy,* Tragédia, Tragicomédia, Improviso, Sombras, Fantoches etc.;

3. Pesquisar quais funções do teatro se modificaram com o uso das tecnologias digitais e como isso pode ser utilizado na execução do projeto;

4. Verificar quais equipamentos e recursos a escola possui e pode disponibilizar; selecionar quais ferramentas digitais serão utilizadas (editores de textos e imagens, apresentação multimídia, *software, sites* etc.) na criação, produção, socialização e registro das ações do projeto;

5. Elaborar e executar o projeto, por meio de processos coletivos e/ou colaborativos, dividindo tarefas e funções entre os componentes;

6. Decidir o público-alvo do projeto (comunidade escolar, pais e/ou responsáveis, comunidade do entorno da escola);

7. Definir o período/data em que o projeto será realizado, tempo de duração - da elaboração até a conclusão;

8. Escolher o espaço onde será realizado: na quadra, no pátio, na sala de aula, no anfiteatro da escola etc.;

9. Selecionar e indicar quais recursos e materiais serão utilizados para confecção de figurinos, cenários, adereços etc.;

10. Divulgar o espetáculo - produção de cartazes, folders e folhetos, redes sociais, aplicativos de troca de mensagens, *blogs* etc.).

Execução: Nesta etapa, será realizado o acompanhamento, a execução e o controle das atividades, além dos ajustes necessários para que tudo dê certo.

Conclusão: A conclusão de um projeto acontece quando se faz a análise crítica de todo o processo vi-

vido e a avaliação do resultado, verificando se os objetivos e as metas foram alcançados. Ela pode acontecer por meio de uma roda de conversa e por escrito, na forma de um relatório.

PARA SABER MAIS:

O uso das novas tecnologias de comunicação no teatro. Tvbrasil. Disponível em: **http://gg.gg/obn76.** Acesso em: 05 fev. 2020.

Para onde vai o teatro? - as TIC e as novas formas de fazer teatro. Artes e artes. Disponível em: **http://gg.gg/obn81.** Acesso em: 05 fev. 2020.

Teatro Digital: O Personagem é a Tecnologia. Realimaginario09. Disponível em: **http://gg.gg/obn8l**. Acesso em: 05 fev. 2020.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM III

Habilidades:

(EF08AR29) Experimentar, de maneira imaginativa na improvisação teatral e no jogo cênico, a gestualidade e as construções corporais e vocais de personagens que representem a diversidade do povo brasileiro, problematizando e combatendo estereótipos e preconceitos.

Objeto de Conhecimento: Processos de criação

- Improvisação teatral;
- Jogo Cênico;
- Gestualidade, construções corporais e vocais de personagens;
- Estereótipos e preconceitos.

(EF08AR30) Compor cenas, *performances*, esquetes e improvisações que focalizem temáticas identitárias e o repertório pessoal e cultural brasileiro, caracterizando personagens (com figurinos, adereços e maquiagem), cenário, iluminação e sonoplastia e considerando a relação com o espectador.

Objeto de Conhecimento: Processos de Criação

- Cenas, *performances*, esquetes e improvisações;
- Temáticas identitárias;

- Repertório pessoal e cultural;
- Caracterização de personagens (figurino, adereço, maquiagem);
- Cenário, iluminação e sonoplastia;
- Relação personagem/espectador.

Professor, nesta situação de aprendizagem, estão previstas quatro atividades. Nelas, você vai conversar com os estudantes para levantar seus conhecimentos prévios e colocá-los em contato com os objetos de conhecimento e seus modificadores.

É importante que você, realize registros durante o desenvolvimento das atividades. Para avaliação/recuperação - recupere seus registros, realize rodas de conversa ao final das atividades, sobre os objetos de conhecimento e modificadores trabalhados e utilize as informações da coluna "Observar se o estudante" do organizador curricular, como referência.

Adapte as aulas para que aqueles que possuam alguma necessidade especial também possam participar das atividades, independentemente de suas deficiências, possibilitando que desenvolvam um maior conhecimento do seu corpo e de suas possibilidades.

Este material propõe utilizar a tecnologia no cotidiano escolar como ferramenta pedagógica, por meio dos *QR Codes*. Os *smartphones* mais recentes já são capazes de lê-los.

Para ampliação de seu repertório elencamos abaixo alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

Improvisação teatral - Técnica utilizada no trabalho do ator e do não ator, baseada em ações espontâneas, que pode ser realizada tanto individualmente quanto em equipe. A improvisação estimula o desenvolvimento criativo do ator, ampliando os limites de sua espontaneidade, flexibilidade, agilidade e imaginação dramática.

Jogo Cênico (ou Jogo Dramático) - Os jogos cênicos, geralmente, são realizados para explorar a gestualidade e a voz, a partir de temas, desafios e situações corriqueiras. Desenvolvidos em grupo, onde cada indivíduo elabora por si e com os outros, situações cênicas, utilizando-se de diversos signos visuais, sonoros e corporais.

Gestualidade - Conjunto de gestos que caracteriza determinado personagem.

Construção corporal e vocal - A construção de personagens requer pesquisa, experimentação, seleção e agregação de referências físicas, gestuais e vocais. Geralmente, após o processo descrito, o ator/não ator configura seu personagem, a partir de seu próprio corpo e voz, porém, assumindo características específicas, deixando evidentes as diferenças que existem entre ele e o personagem.

Estereótipo - Algo que é clichê, generalização, rótulo, pressuposto etc.

Preconceito - Ideia, opinião ou sentimento, geralmente hostil e generalizado, formado sem conhecimento abalizado, ponderação ou razão.

Cena - é um trecho específico, um recorte, uma subdivisão de uma peça teatral.

Performance - Manifestação artística que ocorre em determinado momento (ao vivo), geralmente, em espaços não convencionais para o teatro. Nela, o ator interpreta ideias com liberdade, associa diferentes linguagens, produzindo algo híbrido e impactante.

Esquete - é uma cena curta (no máximo tem duração de dez minutos). Em sua maioria, os atores atuam e improvisam uma cena com teor cômico.

Temática identitária - É aquela relacionada à identidade social, étnica, política, religiosa etc.

Repertório Pessoal e Cultural - Refere-se ao conjunto de saberes, adquiridos ao longo da vida.

Figurino - Vestimenta utilizada pelos atores para a caracterização do personagem. Contemporaneamente, o figurino tem papel cada vez mais importante e variado, tornando-se verdadeiramente a segunda pele do ator ou dançarino. Desse modo, desde que aparece em cena, a vestimenta converte-se em figurino e é um signo sensível para o espectador, que ajuda na leitura da ação e no gesto do personagem.

Adereço - Acessório ou objeto que compõe uma cena e/ou personagem e faz parte da encenação teatral. Também é conhecido por adereço de cena, de representação e/ou do ator.

Maquiagem - é a aplicação de produtos cosméticos sobre a pele, do rosto ou do corpo, para a construção, caracterização, transformação do ator no personagem.

Personagem - Teatralmente falando, o personagem pode ser uma pessoa, animal ou coisa, imaginada e descrita por quem o criou, que só existe na prática da interpretação cênica/dramática de um ator, que assume todas as suas características enquanto se coloca em seu lugar.

Cenário - Artisticamente, trata-se de uma ou mais estruturas ou ambientes, que podem ser naturais, construídos ou virtuais que se converte em signos sensíveis para o espectador, transformando o lugar da apresentação teatral no ambiente a ser representado, e que ajudam na leitura dos acontecimentos artísticos. Diversos elementos fazem parte dele, como objetos, sons, luzes etc.

Iluminação - conjunto de luz e sombra produzidos para uma obra cênica, baseada num roteiro, que utiliza diversos recursos naturais ou artificiais, equipamentos convencionais e não convencionais, objetos, máquinas, efeitos digitais etc. para destacar atores, cenários e ambientes.

Sonoplastia - Compreende a recriação de sons da natureza, de animais e objetos, de ações e movimentos, ilustrados ou sugeridos sonoramente em cada cena. Contempla, também, a gravação e a montagem de diálogos, bem como a seleção, a gravação e o alinhamento de música com função dramatúrgica. Este termo é recorrente em teatro, circo, cinema, rádio e televisão.

Espectador - Aquele que assiste a um espetáculo teatral, podendo, às vezes, participar e decidir o rumo da ação. É o espectador que recebe e processa todas as informações passadas pelos atores em cena, reagindo a elas durante e ao final do espetáculo.

Relação com o espectador - Por muito tempo, foi esquecido ou considerado sem importância no seu processo de desenvolvimento, mas, atualmente, é visto como parte da obra, afetando-a e sendo afetado

por ela. O efeito da atuação do artista sobre o espectador está fortemente ligado ao efeito do espectador sobre o artista.

PARA SABER MAIS:

O processo identitário. Maxwell.vrac. Disponível em: **http://gg.gg/obnbz.** Acesso em: 05 fev. 2020.

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Professor, para iniciar esta atividade, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas de forma simples, permitindo que todos que quiserem possam apresentar suas ideias e colocações. À medida que a conversa se desenvolve, anote palavras-chave na lousa e vá pontuando cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que copiem o resumo da lousa e respondam os questionamentos indicados a seguir, em seus cadernos. Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

1. O que é improvisação teatral, jogo cênico, cena, *performance* e esquete? Dê exemplos.
2. Onde, quando, presencialmente ou pela TV/*internet*, você já assistiu a uma improvisação teatral, jogo cênico, cena, *performance* ou esquete?
3. O que você entende por gestualidade? Como acontece a construção corporal e vocal de um personagem?
4. O que você entende por estereótipo e preconceito? Dê exemplos.
5. O que é temática identitária? Dê um exemplo.
6. O que você entende por repertório pessoal e cultural? Dê exemplos.
7. Qual a importância do figurino, do adereço e da maquiagem na caracterização de um personagem? Dê exemplos.
8. Cite locais (escolas de teatro, igrejas, centros culturais, projetos sociais), em seu bairro, cidade ou região que desenvolvem atividades teatrais.
9. Você já se caracterizou como algum personagem? Qual? Qual figurino, adereço e maquiagem você utilizou? Comente sobre sua experiência.

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, analise as imagens e vídeos antes de apresentá-los. Durante a apreciação, faça pausas e reforce os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que eles possam falar e fazer registros. Se possível, procure em seu acervo pessoal ou no da escola imagens e vídeos para ampliar essa apreciação. Você pode selecionar outras referências, de acordo com sua realidade e necessidade.

Após as apreciações, converse com a turma e solicite que registrem o que aprenderam por meio de um pequeno texto e respondam, em seus cadernos, os questionamentos a seguir.

1

2

3

4

Imagens 1, 2, 3 e 4 - Sequência de ações representativas. Fonte: Evania Escudeiro. Serra Negra - SP. 2012.

Vídeo 1: Improvisação/Jogo cênico/Gestualidade/construções corporais e vocais de personagens. **Escolinha Improvável #9** - Barbixas. Disponível em: **http://gg.gg/ocuc6.** Acesso em: 05 fev. 2020.

Vídeo 2: Estereótipo/Preconceito. **Jafar - Curta antirracismo** por Nancy Spetsioti. Legendadus. Disponível em: **http://gg.gg/ocudb.** Acesso em: 05 fev. 2020.

Vídeo 3: Esquete/temática identitária/repertório cultural brasileiro. **O Assalto.** Zôrra dôs Baianos. Disponível em: **http://gg.gg/ocuea.** Acesso em: 16 Jul. 2021.

Vídeo 4: Figurino/adereço/maquiagem/cenário/Iluminação/Relação personagem/espectador/Sonoplastia. **Além do Tempo: conheça a trama da novela das seis.** Elisandro Gomes.Disponível em: **https://bit.ly/3iyO6N8.** Acesso em: 05 fev. 2020.

---

1. As quatro imagens registram uma improvisação, realizada a partir de um tema. Como você interpreta a história que está sendo contada pelas imagens?
2. Quais são os sons e diálogos que você imagina que estão acontecendo nas cenas?
3. Descreva a gestualidade de cada imagem.
4. Na imagem 3, o que a construção corporal dos personagens mostra?
5. Quais são os figurinos e adereços que você percebe nas imagens?
6. O cenário e a iluminação favorecem ou atrapalham a compreensão da história contada pelas imagens? Justifique.
7. Em cada cena observada nas imagens, indique os momentos em que cada conceito, apresentado na atividade anterior, fica evidente.
8. Sobre o vídeo 1, indique os momentos em que cada conceito fica evidente.
9. Sobre o vídeo 2, indique os momentos em que cada conceito fica evidente.
10. Sobre o vídeo 3, indique os momentos em que cada conceito fica evidente.
11. Sobre o vídeo 4, indique os momentos em que cada conceito fica evidente.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

A improvisação pode ser considerada matriz do processo de criação teatral para a elaboração de temas, situações, ações como coleta de materiais, para a criação de personagens, de cenas, ou, ainda, ser o procedimento utilizado para a apropriação de um texto literário, dramático ou não dramático. Mas, ela pode acontecer também em cena durante o jogo cênico, como estrutura da encenação e da comunicação com a plateia.

Para a ampliação de referências sobre essa prática em cena, apresente aos estudantes os dois jogos de improvisação indicados a seguir, como mote para criar um espetáculo, que nunca se repete. Prepare com antecedência os materiais e espaços para realização dos jogos. Finalize a atividade, realizando um momento de análise e avaliação por meio de uma roda de conversa.

Jogo Cênico 1 - Pesquisando a gestualidade na construção corporal e vocal de personagens que representem a diversidade do povo brasileiro.

- Selecione para aula ou solicite que os estudantes tragam recortes de revistas com imagens de pessoas que representam a diversidade do povo brasileiro, realizando diversos movimentos;
- Oriente que cada estudante deve escolher uma imagem e construa um personagem, demonstrando seus movimentos e voz;
- Após a construção do personagem, cada estudante mostra a imagem que escolheu e realiza uma apresentação, utilizando gestos e voz, do antes e do depois que a imagem foi feita, como se fosse uma sequência de fotos.

Jogo Cênico 2 - Improvisação da cena, em cena - Problematizando e combatendo estereótipos e preconceitos. Converse com a turma e pergunte quais são os estereótipos e preconceitos que eles conhecem. Essas informações devem ser anotadas em pequenos papeis, pois nortearão o desenvolvimento desta atividade.

- Divida a turma em grupos;
- Cada grupo deve sortear um “estereótipo” ou “preconceito” e improvisar uma cena, a partir dele;
- Gestos e vozes devem ser adequados aos personagens;
- A problematização e o combate aos estereótipos ou preconceitos deve estar evidente na cena;
- Finalizado o jogo, proponha uma roda de conversa e deixe que cada estudante fale de sua experiência.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA

Divida a turma em quatro grupos e proponha uma encenação com foco em uma temática identitária seguindo o roteiro de trabalho indicado a seguir.

Grupo 1: Cena dramática.

Grupo 2: *Performance*.

Grupo 3: Esquete.

Grupo 4: Improvisação.

Roteiro de Trabalho:

- Pesquisar e selecionar, no repertório pessoal e cultural brasileiro, personagens cuja identidade tem ou teve alguma ação importante para alguma dimensão da vida (social, política, cultural etc.);
- Os grupos 1, 2 e 3 devem produzir um pequeno texto para nortear as encenações considerando suas características e a relação dos atores com o espectador;
- Todos devem caracterizar seus personagens com figurinos, adereços e maquiagem;
- Produzir cenário, iluminação e sonoplastia etc. (o Grupo 4, deve fazer isso enquanto improvisa);
- Os Grupos 1, 2 e 3 devem organizar um cronograma para as apresentações, pensar na disponibilidade de tempo, espaço e equipamentos necessários.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM IV

Habilidade:

(EF08AR25) Investigar, identificar e analisar poéticas pessoais em diferentes tempos e espaços, inclusive no contexto paulista e brasileiro, relacionando o teatro às diferentes dimensões da vida em sociedade e aprimorando a capacidade de apreciação estética teatral.

Objeto de Conhecimento: Contextos e práticas

- Poéticas pessoais;
- Dimensões da vida;
- Estética teatral.

Habilidade Articuladora:

(EF69AR31) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.

Objeto de Conhecimento: Contextos e práticas

- Práticas artísticas;
- Dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.

Professor, nesta situação de aprendizagem, estão previstas cinco atividades. Nelas, você vai conversar com os estudantes para levantar seus conhecimentos prévios e colocá-los em contato com os objetos de conhecimento e seus modificadores.

É importante que você, realize registros durante o desenvolvimento das atividades. Para avaliação/recuperação - recupere seus registros, realize rodas de conversa ao final das atividades, sobre os objetos

de conhecimento e modificadores trabalhados e utilize as informações da coluna “Observar se o estudante” do organizador curricular, como referência.

Adapte as aulas para que aqueles que possuam alguma necessidade especial também possam participar das atividades, independentemente de suas deficiências, possibilitando que desenvolvam um maior conhecimento do seu corpo e de suas possibilidades.

Este material propõe utilizar a tecnologia no cotidiano escolar como ferramenta pedagógica, por meio dos *QR Codes*. Os *smartphones* mais recentes já são capazes de lê-los.

Para ampliação de seu repertório elencamos abaixo alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

Poéticas pessoais - Refere-se à forma particular de cada pessoa articular e operar referências, sentidos, significados, para comunicar-se por meio da arte.

Dimensões da vida - Toda comunidade configura um contexto sociocultural composto por elementos diferentes entre si e que são quase indissociáveis. A arte incluiu-se neste viés e pode ser abordada e relacionada, com cada uma das múltiplas dimensões da vida, a partir de experiências sensíveis.

- **Dimensão Social:** Envolve os diferentes contextos em que seja possível ter contato com a arte: Em casa, no carro, na rua, no trabalho, na igreja, no mercado, no *shopping* etc.;

- **Dimensão Cultural:** Considerando que o ambiente onde vivemos, influencia nossos padrões culturais, entre eles o tipo de produto artístico a que somos expostos. Por exemplo: em localidades mais próximas ao campo, as pessoas tendem a ter mais contato e apreciar músicas do gênero sertanejo. Sendo assim, a partir do produto artístico que é apreciado, é possível perceber as influências culturais locais;

- **Dimensão Política:** O viés político está ligado às influências culturais e estéticas de outros países e culturas, na produção artística local, regional etc.;

- **Dimensão Histórica:** A relação histórica se observa pelo registro de fatos e acontecimentos e que ficaram marcados na/pela produção artística. Por exemplo: a música do filme Titanic; o hino da vitória que era tocado quando um piloto de fórmula 1, vencia uma corrida.;

- **Dimensão Econômica:** Tem relação com o consumo de produtos artísticos produzidos em massa pela indústria cultural ou em quantidades restritas/artesanais - (livros, objetos, fotografias, gravuras, mídias digitais etc.;

- **Dimensão Estética:** Está relacionada às relações sensoriais de apreciação, deleite, afetivas e sentimentais, estabelecidas intelectualmente, em diferentes situações vividas pelo sujeito e que envolvem um produto artístico;

- **Dimensão Ética:** Está ligada a pensamentos, conceitos e valores positivos, a não discriminação, a aceitação da diversidade e a respeito, consolidados e estabelecidos pela sociedade, normalmente, transmitidos no convívio social.

Estética teatral - Conceito ligado a um conjunto de características que circunscreve uma obra teatral, considerando as particularidades de sua dramaturgia.

Práticas artísticas - Ações que resultam em produtos artísticos ou artesanais de todos os povos e matrizes estéticas e culturais (técnicas, saberes, apresentações, músicas, danças, artes cênicas etc., tradicionais ou contemporâneos).

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Professor, para iniciar esta atividade, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas de forma simples, permitindo que todos que quiserem possam apresentar suas ideias e colocações. À medida que a conversa se desenvolve, anote palavras-chave na lousa e vá pontuando cada conceito: poética pessoal, dimensões da vida, estética teatral e práticas artísticas. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que copiem o resumo da lousa e respondam os questionamentos indicados a seguir, em seus cadernos. Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

1. O que você entende por poética pessoal? Justifique.

2. O que você entende por dimensões da vida? Dê exemplos.

3. O que você entende por estética teatral? Dê exemplos.

4. O que você entende por práticas artísticas? Dê exemplos.

5. Como é possível relacionar as práticas artísticas teatrais, que você conhece, às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, analise o vídeo e as imagens, antes de apresentá-las. Durante a apreciação, faça pausas e reforce os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que eles possam falar e fazer registros sobre o que percebem e imaginam. Se possível, procure em seu acervo pessoal ou no da escola, livros e vídeos para ampliar essa apreciação. Você pode selecionar outras referências, de acordo com sua realidade e necessidade.

Após as apreciações, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto.

Poética pessoal - Forma particular de comunicar-se por meio da arte.

Anjo 1 - Imagem de 2234701/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ocvkv.** Acesso em: 05 fev. 2020.

Anjo 2 - Imagem de Robert Prax/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ocvmm.** Acesso em: 05 fev. 2020.

Dimensões da vida - Contexto sociocultural.

Vídeo - Cidadão de Papelão - O teatro Mágico - Clipe oficial. Clemeson Santos. Disponível em: **http://gg.gg/ocxiz.** Acesso em 05 fev. 2020.

Estética teatral - Caracterização do personagem Hamlet. Acesso em: 05 fev. 2020.

Personagem Hamlet 1 (Montagem da Tailândia) - Imagem de setthayos sansuwansri/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ocvsx.** Acesso em: 05 fev. 2020.

Personagem Hamlet 2 (Montagem da Inglaterra) - Imagem de WikiImages/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ocvsa.** Acesso em: 05 fev. 2020.

Práticas artísticas - Teatro de bonecos

Marionetes - Boneco manipulado por meio de fios. Imagem de Free-Photos/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ocw3g.** Acesso em: 05 fev. 2020.

Mamulengo - Boneco tipo luva. Imagem de Ben Kerckx/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/ocw5n.** Acesso em: 05 fev. 2020.

PARA SABER MAIS:

Hamlet. InfoEscola. Disponível em: **http://gg.gg/oyp4u.** Acesso em: 05 fev. 2020.

Teatro de bonecos. InfoEscola. Disponível em: **http://gg.gg/oyp57.** Acesso em: 05 fev. 2020.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Conhecer poéticas pessoais em diferentes tempos e espaços, inclusive no contexto paulista e brasileiro, é captar suas marcas pessoais, percebendo a identidade de cada grupo teatral e seus processos de criação. Para que o primeiro contato dos estudantes com os desdobramentos da encenação vá além do senso comum, divida a turma em sete grupos distribua uma temática para cada um, solicitando uma pesquisa de imagens e textos sobre a poética dos grupos indicados a seguir, em livros, revistas, *internet* etc. Em seguida, oriente que cada grupo confeccione um painel com todas as informações coletadas, utilizando (papel pardo e ou cartolina, cola, tesoura, caneta hidrocor etc.).

Finalizada a confecção dos painéis, proporcione um momento de análise, reflexão e discussão sobre características, identidades, diferenças e semelhança nas poéticas dos grupos pesquisados.

Temas de pesquisa:

Teatro Oficina - Grupo 1;

Grupo teatral - Asdrúbal Trouxe o Trombone - Grupo 2;

Teatro do Oprimido - Grupo 3;

Teatro da Vertigem - Grupo 4;

Grupo de Teatro Mambembe - Grupo 5;

Pia Fraus Teatro - Grupo 6;

Teatro Brasileiro de Comédia (TBC) - Grupo 7.

Roteiro de Pesquisa:

1. Buscar todas as informações sobre a companhia teatral (data e local da fundação, período de existência, participantes, montagens importantes, encerramento etc.;
2. Sintetizar o processo de criação e produção artística (inspiração, concepção, criação, definição/desenvolvimento de roteiro etc.);
3. Elencar quantos e quem são os integrantes da companhia, e suas funções;
4. Citar os endereços eletrônicos - *sites* e/ou redes sociais, da companhia;
5. Indicar a localização da companhia na cidade/Estado.

PARA SABER MAIS:

Teatro oficina. Enciclopédia Itaú Cultural. Disponível em: **http://gg.gg/ochhd.** Acesso em 04 fev. 2020..

Asdrúbal Trouxe o Trombone. Enciclopédia Itaú Cultural. Disponível em: **http://gg.gg/obnnq.** Acesso em 04 fev. 2020.

Teatro do Oprimido. Enciclopédia Itaú Cultural. Disponível em: **http://gg.gg/ochh9.** Acesso em 04 fev. 2020.

Teatro da Vertigem. Enciclopédia Itaú Cultural. Disponível em: **http://gg.gg/ochhz.** Acesso em 04 fev. 2020.

Grupo de Teatro Mambembe. Enciclopédia Itaú Cultural. Disponível em: **http://gg.gg/ochja.** Acesso em 04 fev. 2020.

Pia Fraus Teatro. Enciclopédia Itaú Cultural. Disponível em: **http://gg.gg/ochjy.** Acesso em 04 fev. 2020.

Teatro Brasileiro de Comédia (TBC). Enciclopédia Itaú Cultural. Disponível em: **http://gg.gg/ochia.** Acesso em 04 fev. 2020.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

A palavra estética é de origem grega (aesthésis), e designa a sensibilidade e a percepção dos fenômenos pelos sentidos. Este termo extrapola a atividade artística, designando aspectos implícitos nas formas de como nos relacionarmos e conhecermos a realidade a nossa volta. Para aprimorar e ampliar a capacidade de relacionar produtos artísticos às dimensões da vida e à apreciação estética teatral dos estudantes, retome os grupos formados na atividade anterior e oriente os trabalhos, conforme o roteiro a seguir:

Cada grupo deverá:

1. Retomar as temáticas pesquisadas na atividade anterior;
2. Pesquisar e selecionar uma produção realizada pela companhia pesquisada;
3. Realizar um exercício de relação entre a produção (prática artística) escolhida pelo grupo e as dimensões da vida;
4. Selecionar imagens e textos relativos às relações identificadas pelo grupo, entre a obra e cada uma das dimensões da vida;
5. Organizar uma apresentação (a forma pode ser definida em conjunto com a turma ou pelo professor);
6. Socializar sua apresentação com a turma, justificando suas escolhas.

É importante organizar um cronograma de apresentações, verificando tempo, espaço e equipamentos disponíveis na escola.

ANOTAÇÕES

Arte

9° ANO

9º ANO - 3º BIMESTRE - TEATRO

ORGANIZADOR CURRICULAR

Habilidades	Condições didáticas e indicações para o desenvolvimento das atividades	Observar se o estudante
(EF09AR24) Reconhecer e apreciar artistas, grupos, coletivos e manifestações cênicas do teatro contemporâneo paulistas, brasileiros e estrangeiros, investigando os modos coletivos e colaborativos de criação, produção, divulgação, circulação e organização da atuação profissional em teatro.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, reconhecimento e investigação dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; reconhece e investiga os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF09AR25) Investigar, identificar e analisar o drama como gênero teatral e a relação entre as linguagens teatral e cinematográfica e as tecnologias digitais em diferentes tempos e espaços, inclusive no contexto paulista e brasileiro, aprimorando a capacidade de apreciação estética teatral.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, investigação, identificação, análise e relação dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; investiga, identifica, analisa e relaciona os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF09AR26) Explorar diferentes elementos envolvidos na composição dos acontecimentos cênicos do drama, do teatro contemporâneo e do cinema (figurinos, adereços, maquiagem/visagismo, cenário, iluminação e sonoplastia, incluindo o recurso a tecnologias digitais) e reconhecer seus vocabulários.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, exploração e reconhecimento dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; explora e reconhece os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF09AR27) Pesquisar e criar formas de dramaturgias e espaços cênicos para o acontecimento teatral, em diálogo com o teatro contemporâneo.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, pesquisa, criação e diálogo sobre os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem, da apreciação e produção; pesquisa, cria e dialoga sobre os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF09AR28) Experimentar diferentes funções teatrais (ator, figurinista, aderecista, maquiador/visagista, cenógrafo, iluminador, sonoplasta, produtor, diretor e assessor de imprensa etc.) em processos de trabalho artísticos coletivos e colaborativos, e discutir os limites e desafios desse processo de trabalho.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, investigação, experimentação, produção e compreensão dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem, da apreciação e produção; investiga, experimenta e compreende os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.

Habilidades	Condições didáticas e indicações para o desenvolvimento das atividades	Observar se o estudante
(EF09AR29) Experimentar, de maneira imaginativa na improvisação teatral e no jogo cênico, a gestualidade e as construções corporais e vocais de personagens do drama.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, experimentação e problematização dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; experimenta os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF09AR30) Compor cenas, *performances*, esquetes e improvisações que problematizem fatos, notícias, temáticas e situações atuais, explorando o drama como gênero teatral, a relação entre as linguagens teatral e cinematográfica e as tecnologias digitais, caracterizando personagens (com figurinos, adereços e maquiagem), cenário, iluminação e sonoplastia e considerando a relação com o espectador.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, composição, problematização, exploração, caracterização e consideração dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; aprecia, compõe, problematiza, explora, caracteriza e considera os objetos de conhecimento, e seus modificadores.
Habilidade Articuladora		
(EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, pesquisa, identificação e manipulação dos objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; pesquisa, identifica e manipula os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM I

Habilidades:

(EF09AR24) Reconhecer e apreciar artistas, grupos, coletivos e manifestações cênicas do teatro contemporâneo paulistas, brasileiros e estrangeiros, investigando os modos coletivos e colaborativos de criação, produção, divulgação, circulação e organização da atuação profissional em teatro.

Objetos de conhecimento: Contextos e práticas

- Artistas, grupos, coletivos teatrais.
- Manifestações cênicas do teatro contemporâneo paulista, brasileiros e estrangeiros.
- Modos coletivos e colaborativos de criação, produção, divulgação, circulação e organização da atuação profissional em teatro.

(EF09AR27) Pesquisar e criar formas de dramaturgias e espaços cênicos para o acontecimento teatral, em diálogo com o teatro contemporâneo.

Objetos de conhecimento: Processos de criação

- Dramaturgias.
- Espaços cênicos.
- Teatro contemporâneo.

Professor, nesta situação de aprendizagem, estão previstas cinco atividades. Nelas, você vai conversar com os estudantes para levantar seus conhecimentos prévios e colocá-los em contato com os objetos de conhecimento e seus modificadores.

É importante que você, realize registros durante o desenvolvimento das atividades. Para avaliação/recuperação - recupere seus registros, realize rodas de conversa ao final das atividades, sobre os objetos de conhecimento e modificadores trabalhados e utilize as informações da coluna “Observar se o estudante” do organizador curricular, como referência.

Este material propõe utilizar a tecnologia no cotidiano escolar como ferramenta pedagógica, por meio dos *QR Codes*. Os *smartphones* mais recentes já são capazes de lê-los.

Adapte as aulas para que aqueles que possuam alguma necessidade especial também possam participar das atividades, independentemente de suas deficiências, possibilitando que desenvolvam um maior conhecimento do seu corpo e de suas possibilidades.

Para ampliação de seu repertório elencamos abaixo alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

Artistas, grupos e coletivos cênicos: Trata-se uma ou mais pessoas envolvidas com a atuação e a produção teatral.

Manifestações cênicas: Existem muitas formas de manifestação teatral cênica, sendo que cada uma possui suas próprias características, portanto, são muitas as formas de se fazer teatro - teatro de sombras, teatro de bonecos, teatro experimental, teatro de rua, teatro musical, jogos teatrais, improvisação, outros exercícios e vivências que mobilizem o público de alguma forma. O fazer teatral necessita de três elementos para acontecer: um personagem (ator/atriz), uma ação e o público (que pode ser uma pessoa).

Modos de criação, produção, divulgação, circulação e organização da atuação profissional: Trata-se das particularidades relacionadas ao fazer artístico: Inspiração, criatividade, pesquisa, seleção e escolhas dos modos de fazer - atuar, organizar, configurar, custear, divulgar, dividir tarefas e apresentar um objeto artístico.

Dramaturgias: trata-se dos processos de criação/adaptação/divisão de um texto, ou parte dele, com a intenção de teatralizá-lo/encená-lo para alguém (público), considerando um conjunto de escolhas ideológicas e estéticas no desenvolvimento do enredo (conflito/clímax/desfecho), na caracterização de personagens, cenários, luz, som etc.

Espaço Cênico: Espaço onde a cena teatral acontece. Na contemporaneidade, o fenômeno teatral pode acontecer em qualquer lugar, transformando qualquer espaço em espaço cênico. Essa metamorfose do espaço acontece com a presença do ator em ação.

Teatro Contemporâneo: estética teatral baseada em experimentações e inovações dramatúrgicas envolvendo a inovação visual, a eliminação da quarta parede ampliando a interação com a plateia, a contraposição das regras tradicionalmente estabelecidas, a utilização de espaços não convencionais etc., configurando infinitas possibilidades de encenação.

PARA SABER MAIS:

Espaço Cênico. Andreteatro. Disponível em: **http://gg.gg/ohtaw.** Acesso em: 06 fev. 2020.

Teatro em espaço cênico não convencional. Foradopalco. Disponível em: **http://gg.gg/ohtbc.** Acesso em: 06 fev. 2020.

Teatro contemporâneo. InfoEscola. Disponível em: **http://gg.gg/ohtbn**. Acesso em: 06 fev. 2020.

Dramaturgia. InfoEscola. Disponível em**: http://gg.gg/ohtbz**. Acesso em: 06 fev. 2020.

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Professor, para realizar esta atividade, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas de forma simples, permitindo que todos que quiserem possam apresentar suas ideias e colocações. À medida que a conversa se desenvolve, anote palavras-chave na lousa e vá pontuando cada objeto de conhecimento. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que copiem o resumo da lousa e respondam os questionamentos indicados a seguir, em seus cadernos.

Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

1. Quais artistas, grupos ou coletivos teatrais, você conhece? Quais são do seu bairro, cidade ou região?
2. O que é teatro contemporâneo? Dê um exemplo.
3. Quais manifestações cênicas do teatro contemporâneo você já assistiu? Quando e onde?
4. O que são modos coletivos e colaborativos de criação, produção, divulgação, circulação e organização da atuação profissional em teatro?
5. O que você entende por dramaturgia?
6. O que significa espaço cênico? Quais você conhece? Quais existem em sua região? Comente sua experiência.

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, analise as imagens e os vídeos antes de apresentá-los. Durante a apreciação, que está dividida em três momentos, faça pausas e reforce os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que eles possam falar e fazer registros. Após a apreciação, solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto. Se possível, procure em seu acervo pessoal ou no da escola livros e vídeos para ampliar essa apreciação.

Você pode selecionar outras referências, de acordo com sua realidade e necessidade.

Momento 1 - Espaços cênicos

A atividade está dividida em três momentos.

Teatro grego - Imagem de yvanox/Pixabay.
Disponível em: **http://gg.gg/oehpe**.
Acesso em: 06 fev. 2020.

Sala de cinema - Imagem de Derks24/ Pixabay.
Disponível em: **http://gg.gg/oehqg**.
Acesso em: 06 fev. 2020

Teatro na rua. Imagem de Frank Magdelyns/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/oexcs**. Acesso em: 06 fev. 2020.

PARA SABER MAIS:

A Evolução do espaço Cênico. Lindomar Araújo. Disponível em: **http://gg.gg/oehrw**. Acesso em: 06 fev. 2020.

Momento 2 - Formas de dramaturgias - Teatral, cinematográfica e televisiva

Dramaturgia teatral. Teatro em três atos - Ensaio. Teatro Porto Seguro. Disponível em: **http://gg.gg/oex75**. Acesso em: 06 fev. 2020.

Dramaturgia cinematográfica. Velozes e Furiosos. *Behind The Scenes*. Disponível em: **http://gg.gg/oex2q**. Acesso em: 06 fev. 2020.

Dramaturgia televisiva. Novela "Amor de Mãe" - Retorno das gravações. Tv Globo. Disponível em: **http://gg.gg/oehzh**. Acesso em: 06 fev. 2020.

Momento 3 - Grupos de teatro, artistas, grupos, coletivos e manifestações cênicas do teatro contemporâneo paulistas, brasileiros e estrangeiros

Esperando Godot - Grupo Garagem 21. Disponível em: **http://gg.gg/oexeb**. Acesso em: 06 fev. 2020.

Um Ensaio Para a Vida - Grupo Teatrama - Documentário. Disponível em: **http://gg.gg/oexfg**. Acesso em: 06 fev. 2020.

Suspend's. *Cie 9.81 Cirque d'apesanteur / Danse verticale.* Disponível em: h**ttp://gg.gg/oexg9**. Acesso em: 06 fev. 2020.

Édredon / création petite enfance. *LesIncompletes*. Disponível em: **http://gg.gg/oexgt**. Acesso em: 06 fev. 2020.

PARA SABER MAIS:

Verbetes sobre teatro. Enciclopédia escolar virtual Britannica Escola - Curadoria da Capes. Disponível em: **http://gg.gg/oexii.** Acesso em: 25 jun. 2020.

Dramaturgia. InfoEscola. Disponível em: **http://gg.gg/oexjc**. Acesso em: 06 fev.2020.

Dramaturgia - História. Portalsaofrancisco. Disponível em: **http://gg.gg/oexk7**. Acesso em: 06 fev. 2020.

Teatro Contemporâneo. InfoEscola. Disponível em: **http://gg.gg/oexll**. Acesso em: 06 fev. 2020.

Tendências contemporâneas do teatro brasileiro. Scielo. Disponível em: **http://gg.gg/oexmh**. Acesso em: 06 fev. 2020.

A Cena Teatral Contemporânea. Ideias Online | Arte & Ciência. Disponível em: **http://gg.gg/oexmy**. Acesso em: 06 fev. 2020.

Teatro brasileiro Contemporâneo. Primeiro teatro. Disponível em: **http://gg.gg/oexny**. Acesso em: 06 fev. 2020.

Grupos Teatrais no Brasil Contemporâneo. UNESP. Disponível em: **https://bit.ly/3LiQG6k**. Acesso em: 06 fev. 2020.

Grupos de Teatro no Brasil: realidade e diversidade. Galpaocinehorto. Disponível em: **http://gg.gg/oexqr**. Acesso em: 14 jan. 2020.

Teatro de Grupo. Enciclopedia Itaú Cultural. Disponível em: **http://gg.gg/oexrv**. Acesso em: 14 jan. 2020.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Divida a turma em três grupos e indique uma temática para cada um. Organize e solicite uma pesquisa, a partir do roteiro a seguir, em livros, revistas, jornais, *internet* etc., de textos e imagens de artistas, grupos, coletivos e manifestações cênicas do teatro contemporâneo paulista, brasileiros e estrangeiros com foco nos processos de criação, produção, divulgação, circulação e organização da atuação profissional em teatro. Finalizada a pesquisa, é importante socializar as informações pesquisadas. Oriente os estudantes a realizar as apresentações por meio da confecção e exposição de cartazes, painéis, power point, ou seminário.

Grupo 1. Grupos de teatro paulista: Grupo Garagem 21, Grupo de Teatro Mambembe etc.

Grupo 2. Grupos de teatro brasileiro: Grupo Gira Mundo, Grupo Galpão etc.

Grupo 3. Grupos de teatro estrangeiro: *Fuerza Bruta*, Timbre 4, *La Fura dels Baus* etc.

Roteiro de Pesquisa

1. Buscar por informações sobre o processo de criação e produção artística (concepção, criação coletiva e/ou colaborativa, seleção/criação de roteiro, fontes de inspiração etc.);

2. Apontar, pelo menos, duas produções importantes do grupo pesquisado;

3. Elencar quantos e quem são os integrantes das companhias, e funções exercidas;

4. Indicar as páginas em *Sites* e/ou redes sociais, onde as Companhias de Teatro fazem divulgação e circulação do trabalho artístico;

5. Identificar qual a localização desses Grupos (cidade, estado, país).

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Aproveite a divisão dos grupos da atividade anterior e solicite aos estudantes que criem uma cena com uma temática livre, utilizando conceitos teatrais contemporâneos. Cada grupo deverá utilizar uma forma de dramaturgia diferente, para apresentar suas produções.

É importante que os grupos utilizem processos coletivos e/ou colaborativos para criar, produzir e divulgar o trabalho. Seguem abaixo, os conceitos que deverão ser trabalhados:

Os processos coletivos e/ou colaborativos: Visam à amplitude do desenvolvimento técnico e artístico dos envolvidos. Todos são responsáveis pela criação e execução da produção, contribuem e participam de forma ativa durante toda a criação da obra, de maneira que no final, reconheçam traços da identidade artística e pessoal de cada um. Não existe hierarquia rígida.

Grupo 1. Dramaturgia teatral

É uma história contada como uma narrativa, que contém personagens principais e secundários, introdução, conflito, clímax e final. Escrita pelo dramaturgo especificamente para ser representada, quer ela seja uma comédia, uma tragédia, um melodrama, uma farsa etc.

Grupo 2. Dramaturgia televisiva

É a dramaturgia aplicada especificamente aos programas televisivos: telenovelas, seriados, programas de variedades e outros com destaque ao entretenimento e outras funções.

Grupo 3. Dramaturgia cinematográfica

Toda produção é voltada ao desenvolvimento de um roteiro, respeitando a estruturação dramática, o desenvolvimento de personagens, efeitos especiais, diálogos etc., que vão fomentar toda a complexidade da obra.

ATIVIDADE 5 – AÇÃO EXPRESSIVA III

Os primeiros teatros foram construídos ao ar livre, sendo que os assentos eram dispostos numa colina inclinada e o palco era apenas o piso.

Divida a turma em cinco grupos, e oriente a confecção de maquetes de espaços cênicos utilizando materiais recicláveis e/ou alternativos (papel, papelão, plástico, embalagens, lã, retalhos de tecido, barbante, recortes de madeira, caixas de sapato, TNT, cola, fita adesiva, caixas de embalagens etc.). Antes de distribuir um tema para cada grupo, apresente os conceitos de espaço cênico convencional e não convencional.

O Espaço cênico convencional é composto por:

Plateia - local onde o público assiste a representação.

Palco - Local onde se representa o acontecimento teatral.

Áreas de serviço/apoio - locais onde existem oficinas, por exemplo para construção de cenários, coxia etc.

O Espaço cênico não convencional é composto por:

Ator, Plateia e Cena ocupando o mesmo espaço com momentos de interação ou não.

Grupo 1. Teatro de arena/anfiteatro: Ele tem a forma (geralmente) circular, onde a plateia se localiza em arquibancadas que ficam ao redor do palco.

Grupo 2. Teatro de espaço múltiplo: Ele possui diferentes possibilidades de organização dos espaços do palco e da plateia, como em formato de rua, por exemplo.

Grupo 3. Teatro Elisabetano: Ele tem o palco retangular, e a plateia se posiciona à frente e dos lados esquerdo e direito.

Grupo 4. Teatro italiano: Ele tem o palco de frente para a plateia.

Grupo 5. Teatro de Rua: O local da apresentação é determinado pelo grupo de atores. A plateia se posiciona ao redor ou a frente dos atores.

PARA SABER MAIS:

A relação forma e função em edifícios teatrais. Arq & *design*. Disponível em: **http://gg.gg/og346.** Acesso em: 06 fev. 2020.

Imaginarius - Festival Internacional de Teatro de Rua. Imaginarius. Disponível em: **http://gg.gg/og35o.** Acesso em: 06 fev. 2020.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM II

Habilidades:

(EF09AR28) Experimentar diferentes funções teatrais (ator, figurinista, aderecista, maquiador/visagista, cenógrafo, iluminador, sonoplasta, produtor, diretor e assessor de imprensa etc.) em processos de trabalho artístico coletivos e colaborativos, e discutir os limites e desafios desse processo de trabalho.

Objetos de Conhecimento: Processos de criação

- Funções teatrais (ator, figurinista, aderecista, maquiador/visagista, cenógrafo, iluminador, sonoplasta, produtor, diretor e assessor de imprensa etc.)
- Processos de trabalho artístico coletivos e/ou colaborativos

(EF09AR29) Experimentar, de maneira imaginativa na improvisação teatral e no jogo cênico, a gestualidade e as construções corporais e vocais de personagens do drama.

- Objetos de Conhecimento: Processos de criação
- Improvisação teatral
- Jogo cênico

- Gestualidade e as construções corporais e vocais
- Personagens do drama

Professor, nesta situação de aprendizagem, estão previstas cinco atividades. Nelas, você vai conversar com os estudantes para levantar seus conhecimentos prévios e colocá-los em contato com os objetos de conhecimento e seus modificadores.

É importante que você, realize registros durante o desenvolvimento das atividades. Para avaliação/recuperação - recupere seus registros, realize rodas de conversa ao final das atividades, sobre os objetos de conhecimento e modificadores trabalhados e utilize as informações da coluna "Observar se o estudante" do organizador curricular, como referência.

Este material propõe utilizar a tecnologia no cotidiano escolar como ferramenta pedagógica, por meio dos *QR Codes*. Os *smartphones* mais recentes já são capazes de lê-los.

Adapte as aulas para que aqueles que possuam alguma necessidade especial também possam participar das atividades, independentemente de suas deficiências, possibilitando que desenvolvam um maior conhecimento do seu corpo e de suas possibilidades.

Para ampliação de seu repertório elencamos abaixo alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

Improvisação teatral: Técnica utilizada no trabalho do ator e do não ator, baseada em ações espontâneas, que pode ser realizada tanto individualmente quanto em equipe. A improvisação estimula o desenvolvimento criativo do ator, ampliando os limites de sua espontaneidade, flexibilidade, agilidade e imaginação dramática.

Jogo Cênico (ou Jogo Dramático): Os jogos cênicos, geralmente, são realizados para explorar a gestualidade e a voz, a partir de temas, desafios e situações corriqueiras. Desenvolvidos em grupo, onde cada indivíduo elabora por si e com os outros, situações cênicas, utilizando-se de diversos signos visuais, sonoros e corporais.

Gestualidade: Conjunto de gestos que caracteriza determinado personagem.Construção corporal e vocal - A construção de personagens requer pesquisa, experimentação, seleção e agregação de referências físicas, gestuais e vocais. Geralmente, após o processo descrito, o ator/não ator configura seu personagem, a partir de seu próprio corpo e voz, porém, assumindo características específicas, deixando evidentes as diferenças que existem entre ele e o personagem.

Personagem: Teatralmente falando, a personagem pode ser uma pessoa, animal ou coisa, imaginada e descrita por quem a criou, que só existe na prática da interpretação cênica/dramática de um ator, que assume todas as suas características enquanto se coloca em seu lugar. No caso da improvisação, o autor é o próprio ator. Geralmente, nas apresentações teatrais, com exceção dos monólogos, os personagens são: o protagonista (que centraliza a ação dramática - personagem principal), o antagonista (que se opõe de forma velada ou explícita, ao protagonista), e o coro (são os coadjuvantes, grupo de atores que colaboram para o desenvolvimento das ações ao longo da apresentação).

Drama: forma teatral baseada em situações e/ou relações tensas, cuja estrutura implica conflitos internos e externos, jogos de interesses, mistérios, segredos, revelações, intrigas, dilemas, resoluções, tomadas de atitude, resignação etc. Geralmente escrita em prosa, para diversos personagens, possui categorias como a tragédia, a comédia, a tragicomédia, a farsa etc.

Funções teatrais:

Ator: aquele que interpreta um personagem, em uma ação dramática baseada em textos ou de forma improvisada, tanto individualmente quanto coletivamente.

Figurinista: profissional responsável pelas roupas que os atores utilizam em cena. O figurinista adapta ou cria as vestimentas de forma a deixar claro quem é aquele personagem, qual é a época em ele se encontra e outras informações que caracterizam o personagem.

Aderecista: Profissional responsável pelos adereços dos personagens e de cena em sua utilização, organização e, às vezes, confecção.

Maquiador: responsável pela maquiagem e caracterização do personagem.

Visagista: responsável pelo reforço e harmonização das características mais marcantes de um personagem, revelando estilo e traduzindo traços de sua personalidade.

Cenógrafo: responsável profissional responsável pela criação, projeto e construção do cenário.

Iluminador: responsável por toda a iluminação do espetáculo, desde sua criação até a operação no momento da cena.

Sonoplasta: responsável por toda a trilha sonora do espetáculo desde sua criação até a execução no momento da cena.

Produtor: profissional responsável pelas questões administrativas, financeiras e gerenciais de uma produção artística.

Diretor: responsável pela seleção de atores e equipe técnica, definição de linhas de atuação, figurinos, adereços, iluminação, cenários, sonoplastia e demais detalhes cênicos que compõem um espetáculo.

Assessor de imprensa: responsável pela elaboração, distribuição e divulgação de informações sobre uma pessoa, empresa ou produto, junto aos meios de comunicação.

Processos de trabalhos artísticos coletivos e colaborativos: São processos em que a participação coletiva e colaborativa permite que todos opinem, mostrem seus conhecimentos e talentos na elaboração da obra teatral.

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Professor, para iniciar esta atividade, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas de forma simples, permitindo que todos que quiserem possam apresentar suas ideias e co-

locações. À medida que a conversa se desenvolve, anote palavras-chave na lousa e vá pontuando cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que copiem o resumo da lousa e respondam os questionamentos indicados a seguir, em seus cadernos. Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

1. O que você entende por improvisação teatral, jogo cênico, gestualidade, construção corporal e vocal de personagens, Drama teatral e processos de trabalho artístico coletivo e colaborativo? Dê exemplos.

2. Conte sobre sua experiência, com experimentações teatrais na escola ou fora dela, com improvisação, jogo cênico, construção corporal e vocal de personagens e produção de um espetáculo teatral.

3. Quais profissões ligadas ao teatro você conhece? Quais são técnicas, artísticas, de comunicação e administrativas?

4. Quais são as principais funções do ator, figurinista, aderecista, maquiador, visagista, cenógrafo, iluminador, sonoplasta, produtor, diretor e assessor de imprensa, numa produção teatral?

PARA SABER MAIS:

Jogos Teatrais - O fichário de Viola Spolin. *SlideShare*. Disponível em: **http://gg.gg/oez3h.** Acesso em: 15 jan. 2020.

De Jogo em jogo se aprende a Teatrar. Diaadiaeducacao. Disponível em: **http://gg.gg/oez49**. Acesso em: 15 jan. 2020.

Drama. InfoEscola. Disponível em: **http://gg.gg/oez4i**. Acesso em: 15 jan. 2020.

Gênero Dramático. Todamateria. Disponível em: **http://gg.gg/oez52**. Acesso em: 15 jan. 2020.

Profissões relacionadas com o Teatro. Renascer-da-arte. Disponível em: **http://gg.gg/oez5m**. Acesso em: 15 jan. 2020.

Processo Colaborativo: Relato e Reflexões sobre uma Experiência de Criação. Sesi. Disponível em: **http://gg.gg/oez6f**. Acesso em: 15 jan. 2020.

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, analise os vídeos antes de apresentá-los. Durante a apreciação, faça pausas e reforce os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que eles possam falar e fazer registros. Se possível, procure em seu acervo pessoal ou no da escola imagens e vídeos para ampliar essa apreciação. Você pode selecionar outras referências, de acordo com sua realidade e necessidade.

Após as apreciações, converse com a turma e solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto e respondam, em seus cadernos, os questionamentos a seguir.

1. Comente a improvisação, gestualidade e as construções corporais e vocais dos atores e das atrizes.

2. Escolha dois personagens e comente a relação entre gestualidade e voz de cada um.

3. Quais características da construção dos personagens, colaboraram mais para a caracterização dos personagens? Por quê?

4. Quais diferenças você percebe entre os gestos do dia a dia e aqueles feitos pelos atores e atrizes nas apresentações que você assistiu? Comente.

5. Considerando as funções teatrais, com quais você se identifica? Justifique.

Improvisação, jogo cênico, gestualidade e as construções corporais e vocais.

Barbixas. Disponível em: **http://gg.gg/oezed.** Acesso em: 06 fev. 2020.

Funções teatrais:

Ator. Edson Rocha Ator. Disponível em: **http://gg.gg/ocy6z**. Acesso em: 05 fev. 2020.

Figurinista. Alguém disse Figurino? Disponível em: **http://gg.gg/ocy75**. Acesso em: 05 fev. 2020.

Aderecista. Edson Rocha Ator. Disponível em: **http://gg.gg/ocy7a**. Acesso em: 05 fev. 2020.

Maquiador. Fundação Cultural Carlos Drummond de Andrade. Disponível em: **http://gg.gg/ocycv**. Acesso em: 05 fev. 2020.

Visagismo na arte, cinema e teatro. Robson Trindade. Disponível em: **http://gg.gg/oezxe**. Acesso em: 05 fev. 2020.

Cenógrafo. Guia do Ator. Disponível em: **http://gg.gg/ocy7i**. Acesso em: 05 fev. 2020.

Iluminador. Edson Rocha Ator. Disponível em: **http://gg.gg/ocy8a**. Acesso em: 05 fev. 2020.

Sonoplasta. Teatro Porto Seguro. Disponível em: **http://gg.gg/ocy8k**. Acesso em: 05 fev. 2020.

Produtor. Dedé Ribeiro. Disponível em: **http://gg.gg/ocy8z**. Acesso em: 05 fev. 2020.

Diretor. Tvbrasil. Disponível em: **http://gg.gg/ocy99**. Acesso em: 05 fev. 2020.

Assessor de imprensa. Edson Rocha Ator. Disponível em: **http://gg.gg/ocy9o**. Acesso em: 05 fev. 2020.

Processo colaborativo. Documentário - FASCS. Grupo Bastidores. Disponível em: **http://gg.gg/oezso**. Acesso em: 06 fev. 2020.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Nesta atividade, o estudante irá experimentar a jogos de improvisação teatral coletados do Sistema de Viola Spolin. Inicie explicando aos estudantes que mostrar não é um ato de mímica. Mostrar é manter o foco em tornar física a ação (de comer, ouvir, pegar ou olhar etc.). É a ação física memorizada no corpo que é comunicada, ao contrário de uma ação subjetiva, que conta uma história sobre a ação de comer, por exemplo.

Divida a turma em quatro grupos. Informe que serão dois jogos teatrais, e que enquanto um grupo se apresenta, os outros serão a plateia que verifica se os estudantes-jogadores se comunicam mostrando. A contribuição da leitura da plateia é dizer se os jogadores mantiveram o foco no jogo ou não. Peça aos estudantes da plateia que anotem suas observações e descrevam suas vivências no caderno.

Observe se os estudantes mostram as ações enquanto as realizam durante o jogo, ou seja, se os corpos fazem as ações, em vez de contá-las, e se permanecem em ação durante as cenas.

Jogo I - O que estou comendo? Cheirando? Ouvindo? Pegando? Olhando?

Divida a turma em dois grupos. Cada integrante do grupo deve combinar, secretamente, sobre alguma coisa muito simples para comer, cheirar, ouvir, pegar (tato) ou olhar. Enquanto um grupo atua como plateia, o outro vai para o palco, revezando - se depois. Cada estudante-jogador, em cena, deve comunicar à sua maneira, o que está comendo, cheirando, ouvindo, pegando ou olhando. Não há diálogo entre os jogadores. Eles mostram o que estão fazendo por meio do corpo, que faz uma ação física.

Jogo II - O que estou empurrando?

Com base no verbo "empurrar", sugerimos propor diferentes situações de experimentação corporal que envolvam a noção de energia, de esforço, de graus diferentes de força física.

Exploração individual: Empurrar objetos de tamanhos, formas, pesos diferentes (mesa, cadeira, cesto de lixo, caixa com livros); empurrá-los devagar, fazendo-os deslizar regularmente, intempestivamente, acelerando, afrouxando, controlando a energia utilizada; empurrá-los à frente com os dois braços (dobrados, esticados), só com uma mão, com um ombro, com um joelho, com as costas etc.; empurrá-los em linha reta, em zigue-zague, seguindo um desenho no chão, subindo um plano inclinado;

Exploração em dupla: Empurrar os objetos juntos, na mesma direção, com o mesmo ritmo, mudando de ponto de apoio (um em cima, outro embaixo; um à direita, outro à esquerda), variando e combinando as posições do corpo, os jogos das pernas, dos braços, as flexões dos joelhos, as torções, os equilíbrios;

Exploração do real ao imaginário (individual ou em dupla): Empurrar uma caixa muito leve (caixa real, de sapato, por exemplo) como se fosse muito pesada (imaginário); empurrar uma cadeira (real) como se fosse um cavalo (ou um elefante, uma vaca) que não quisesse andar (imaginário); empurrar uma mesa (real) como se fosse um carro atolado (imaginário). Cada uma dessas situações pode ser explorada, também, com os verbos "puxar" e "trazer".

Ao finalizar os jogos, propicie um momento de interação entre os estudantes para que possam socializar os registros e suas impressões como jogador e como plateia.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Nesta atividade, os estudantes vão experimentar diferentes funções teatrais na produção coletiva e/ou colaborativa de uma apresentação teatral. Divida a turma em grupos, e explique o roteiro de trabalho. É importante que eles preencham o quadro, a seguir, para organizar e orientar os trabalhos. Finalizadas as apresentações, proponha um momento de reflexão e discussão de quais são os limites e desafios desse processo de trabalho.

Roteiro de trabalho:

- Conversar, decidir e preencher o quadro indicando quais componentes do grupo será responsável por exercer cada função teatral.
- Pesquisar e selecionar em livros ou na *internet*, o texto dramático que será utilizado como base da apresentação teatral.

- Criar os esboços (desenhos) de figurinos, cenários, e os mapas de iluminação.
- Gravar músicas, sons e selecionar objetos e/ou instrumentos musicais para criação da sonoplastia.
- Providenciar uma cópia do texto para que cada "aluno-ator" possa estudar e ensaiar suas falas.
- Organizar um cronograma de apresentações, pensando no tempo, espaço e equipamentos disponíveis.

Função teatral	Descrição das atividades	Aluno(s) responsável(eis)
Aderecista(s)		
Assessor(es) de imprensa		
Ator(es)		
Coreógrafo(s)		
Direção artística		
Figurinista (s)		
Iluminador(es)		
Maquiador(es)/ visagista(s)		
Produtor(es)		
Roteirista(s)		
Sonoplasta(s)		

ATIVIDADE 5 – AÇÃO EXPRESSIVA III

Na década de 1970, surgiram grupos e coletivos teatrais que assumiram como forma de trabalho a criação de projetos, textos e formas de atuação de autoria comum, rompendo com os cânones tradicionais, misturando e contaminando no fazer teatral, os gêneros épico, lírico e dramático.

Organize a turma em cinco grupos, distribua os temas e oriente-os a adentrar no universo do teatro de grupo e da criação coletiva, pesquisando em livros, revistas, *internet* etc., referências de grupos teatrais indicados, a seguir, utilizando o roteiro uma pesquisa.

Finalizadas as pesquisas, solicite aos grupos que socializem suas descobertas e sua compreensão sobre criação coletiva e processos colaborativos.

Para a apresentação das pesquisas, os estudantes podem improvisar pequenas cenas com narrativas que expressem o que eles consideram significativo, aproveitando para mostrar as referências pesquisadas. A estrutura "quem, o quê, e onde", como foco de improvisação também podem ajudar na montagem das cenas.

Temas para pesquisa:

1. Pod Minoga - Fundada por Naum Alves de Souza em 1972, encerrada em 1980.
2. Ventoforte - Companhia ainda ativa, fundada em 1974 por Ilo Krugli.
3. Ornitorrinco - Fundado em 1977, ainda ativa, tendo Cacá Rosset como seu diretor.
4. Teatro Popular União e Olho Vivo (TUOV) - Companhia ainda ativa, fundada em 1970, por César Vieira (Idibal Pivetta) e Neriney Moreira.
5. Asdrúbal Trouxe o Trombone - Fundada em 1974.

Roteiro de Pesquisa:

1. Qual é a História da criação da companhia?
2. Quem é/são o(s) responsável(eis) pela criação, da companhia?
3. Quais são os gêneros teatrais (textos dramáticos) encenados pela companhia?
4. Qual é a localidade da companhia (cidade, região, pais)?
5. Como acontece/aconteceram os processos de criação da companhia?

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM III

Habilidades:

(EF09AR25) Investigar, identificar e analisar o drama como gênero teatral e a relação entre as linguagens teatral e cinematográfica e as tecnologias digitais em diferentes tempos e espaços, inclusive no contexto paulista e brasileiro, aprimorando a capacidade de apreciação estética teatral.

Objetos de Conhecimento: Contextos e práticas

- Drama como gênero teatral (Observe este tópico na SA II)
- Relação entre as linguagens teatral e cinematográfica
- Tecnologias digitais
- Estética teatral

(EF09AR30) Compor cenas, *performances*, esquetes e improvisações que problematizem fatos, notícias, temáticas e situações atuais, explorando o drama como gênero teatral, a relação entre as lingua-

gens teatral e cinematográfica e as tecnologias digitais, caracterizando personagens (com figurinos, adereços e maquiagem), cenário, iluminação e sonoplastia e considerando a relação com o espectador.

Objetos de Conhecimento: Processos de criação

- Cenas, *performances*, esquetes e improvisações
- Caracterização de personagens (com figurinos, adereços e maquiagem)
- Cenário, iluminação e sonoplastia
- Relação do ator com o espectador

Professor, nesta situação de aprendizagem estão previstas quatro atividades. Nelas, você vai conversar com os estudantes para levantar seus conhecimentos prévios e colocá-los em contato com os objetos de conhecimento e seus modificadores.

É importante que você, realize registros durante o desenvolvimento das atividades. Para avaliação/recuperação - recupere seus registros, realize rodas de conversa ao final das atividades, sobre os objetos de conhecimento e modificadores trabalhados e utilize as informações da coluna "Observar se o estudante" do organizador curricular, como referência.

Este material propõe utilizar a tecnologia no cotidiano escolar como ferramenta pedagógica, por meio dos *QR Codes*. Os *smartphones* mais recentes já são capazes de lê-los.

Adapte as aulas para que aqueles que possuam alguma necessidade especial também possam participar das atividades, independentemente de suas deficiências, possibilitando que desenvolvam um maior conhecimento do seu corpo e de suas possibilidades.

Para ampliação de seu repertório elencamos abaixo alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

Relação entre as linguagens teatral e cinematográfica: Ambas utilizam em suas produções, histórias roteirizadas, atuação, dramaturgia, caracterização de personagens (com figurinos, adereços e maquiagem), cenários, iluminação, sonoplastia, tecnologias e exploram a relação com o espectador.

Tecnologias e recursos digitais: São equipamentos, programas de computador, ambientes virtuais, multimeios, animações, jogos eletrônicos, projeções, gravações em áudio e vídeo, fotografia, aplicativos etc., e seus efeitos nos processos de criação artística.

Estética teatral: Conceito ligado a um conjunto de características que circunscreve uma obra teatral, considerando as particularidades de sua dramaturgia.

Cena: é um trecho específico, um recorte, uma subdivisão de uma peça teatral.

***Performance*:** Manifestação artística que ocorre em determinado momento (ao vivo), geralmente, em espaços não convencionais para o teatro. Nela, o ator interpreta ideias com liberdade, associa diferentes linguagens, produzindo algo híbrido e impactante.

Esquetes: é uma cena curta (no máximo tem duração de dez minutos). Em sua maioria, os atores atuam e improvisam uma cena com teor cômico.

Improvisação teatral: Técnica utilizada no trabalho do ator e do não ator, baseada em ações espontâneas, que pode ser realizada tanto individualmente quanto em equipe. A improvisação estimula o desenvolvimento criativo do ator, ampliando os limites de sua espontaneidade, flexibilidade, agilidade e imaginação dramática.

Personagem: Teatralmente falando, a personagem pode ser uma pessoa, animal ou coisa, imaginada e descrita por quem a criou, que só existe na prática da interpretação cênica/dramática de um ator, que assume todas as suas características enquanto se coloca em seu lugar. No caso da improvisação, o autor é o próprio ator.

Figurino: Vestimenta utilizada pelos atores para a caracterização do personagem. Contemporaneamente, o figurino tem papel cada vez mais importante e variado, tornando-se verdadeiramente a segunda pele do ator ou dançarino. Desse modo, desde que aparece em cena, a vestimenta converte-se em figurino e é um signo sensível para o espectador, que ajuda na leitura da ação e no gesto do personagem.

Adereço: Acessório ou objeto que compõem uma cena e/ou personagem e fazem parte da encenação teatral. Também são conhecidos por adereços de cena, de representação e/ou do ator.

Maquiagem: é a aplicação de produtos cosméticos sobre a pele, do rosto ou do corpo, para a construção, caracterização, transformação do ator no personagem.

Cenário: Artisticamente, trata-se de uma ou mais estruturas ou ambientes, que podem ser naturais, construídos ou virtuais que se converte em signos sensíveis para o espectador, transformando o lugar da apresentação teatral no ambiente a ser representado, e que ajudam na leitura dos acontecimentos artísticos. Diversos elementos fazem parte dele, como objetos, sons, luzes etc.

Iluminação: conjunto de luz e sombra produzidos para uma obra cênica, baseada num roteiro, que utiliza diversos recursos naturais ou artificiais, equipamentos convencionais e não convencionais, objetos, máquinas, efeitos digitais etc. para destacar atores, cenários e ambientes.

Sonoplastia: Compreende a recriação de sons da natureza, de animais e objetos, de ações e movimentos, ilustrados ou sugeridos sonoramente em cada cena. Contemplava, também, a gravação e a montagem de diálogos, bem como a seleção, a gravação e o alinhamento de música com função dramatúrgica. Este termo é recorrente em teatro, circo, cinema, rádio e televisão.

Espectador: Aquele que assiste a um espetáculo teatral, podendo, às vezes, participar e decidir o rumo da ação. É o espectador que recebe e processa todas as informações passadas pelos atores em cena, reagindo a elas durante e ao final do espetáculo.

Relação com o espectador: Por muito tempo, foi esquecido ou considerado sem importância no seu processo de desenvolvimento, mas, atualmente, é visto como parte da obra, afetando-a e sendo afetado por ela. O efeito da atuação do artista sobre o espectador está fortemente ligado ao efeito do espectador sobre o artista.

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Professor, para iniciar esta atividade, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas de forma simples, permitindo que todos que quiserem possam apresentar suas ideias e colocações. À medida que a conversa se desenvolve, anote palavras-chave na lousa e vá pontuando cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que copiem o resumo da lousa e respondam os questionamentos indicados a seguir, em seus cadernos.

Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

1. Com suas palavras, descreva o que é Drama?

2. Quais as semelhanças e diferenças entre as linguagens teatral e cinematográfica? Na prática (produção artística), elas se misturam ou só funcionam isoladamente?

3. Comente suas experiencias com o teatro e o cinema.

4. Qual a importância das tecnologias e recursos digitais na elaboração e apresentação de produções teatrais? Justifique.

5. Como você imagina que seria uma apresentação teatral, que utiliza a projeção de imagens de filmes?

6. Escreva sobre a importância do cenário, da iluminação e da sonoplastia na configuração de uma apresentação teatral.

7. Escreva o que você entende por cena, *performance*, esquete e improvisação. Onde e como você as assiste/assistiu? Comente.

8. Explique como é possível caracterizar um personagem, e descreva os elementos que podem ser utilizados.

9. Numa apresentação teatral ou cinematográfica, qual é a importância e como acontece a relação entre o ator e o espectador?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, analise os vídeos antes de apresentá-los. Durante a apreciação, faça pausas e reforce os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que eles possam falar e fazer registros. Se possível, procure em seu acervo pessoal ou no da escola imagens e vídeos para ampliar essa apreciação.

Você pode selecionar outras referências, de acordo com sua realidade e necessidade.

Após as apreciações, converse com a turma e solicite que registrem o que aprenderam, por meio de um pequeno texto e respondam, em seus cadernos, os questionamentos a seguir.

1. Explique como você percebeu a relação entre as linguagens teatral e cinematográfica, durante a apreciação do vídeo 1?

2. O que você sentiu ao assistir a *performance* (vídeo 2)?

3. Como você caracteriza a estética teatral do vídeo 3?

4. Descreva o cenário, a iluminação e a sonoplastia do esquete (vídeo 4).

5. Em que momentos a relação dos atores com o público fica evidente no vídeo da improvisação (vídeo 5). Qual a importância dos figurinos, adereços e maquiagem, neste mesmo vídeo?

1.Cena de Drama (Cine Majestic). Matheus Alves. Disponível em: **http://gg.gg/ofk1e**.
Acesso em: 06 fev. 2020. Neste vídeo, é possível perceber os conceitos: Drama, relação entre as linguagens teatral e cinematográfica, estética teatral, cenas, caracterização de personagens (figurinos, adereços e maquiagem), cenário, iluminação e sonoplastia.

2.*Performance* Urbana CEGOS. Desvio Coletivo. Disponível em: **http://gg.gg/ofk60**.
Acesso em: 06 fev.2020. Neste vídeo, é possível perceber os conceitos: Estética teatral, *performance*, caracterização de personagens (figurinos, adereços e maquiagem), cenário, iluminação e sonoplastia, relação do ator com o espectador.

3.Teatro e Circunstância: Teatro na Era Digital. SescTV. Disponível em: **http://gg.gg/ofka0**.
Acesso em: 06 fev. 2020. Neste vídeo, é possível perceber os conceitos: Relação entre as linguagens teatral e cinematográfica, tecnologias digitais, estética teatral, cenas, caracterização de personagens (figurinos, adereços e maquiagem), cenário, iluminação e sonoplastia, relação do ator com o espectador.

4.Esquete - Mercado. Barbixas. Disponível em: **http://gg.gg/ofkcm**.
Acesso em: 06 fev. 2020. Neste vídeo, é possível perceber os conceitos: Cena, esquete, estética teatral, caracterização de personagens (figurinos, adereços e maquiagem), cenário, iluminação e sonoplastia.

5.Improvisação - Jogo da letra. Barbixas. Disponível em: **http://gg.gg/ofkjt**.
Acesso em: 06 fev. 2020. Neste vídeo, é possível perceber os conceitos: Cena, improvisação, estética teatral, relação com o espectador.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

O repertório dos estudantes sobre a relação entre o teatro e o cinema pode ser ampliado por meio de uma pesquisa em grupo, seguindo roteiro proposto a seguir. Para isso, divida a turma em três grupos e distribua ou sorteie uma temática para cada um. Eles deverão pesquisar textos e imagens em livros, revistas, *internet* etc, que apresentem os elementos que evidenciam essa relação. Finalizada a pesquisa, organize e realize um momento para que os estudantes socializem o material pesquisado, por meio de cartazes, painéis, *power point*, seminário etc.

Temas de Pesquisa:

Filme Dogville. No filme o narrador conta a história de uma moça que procura abrigo numa pequena cidade. Inicialmente, ela é bem recebida e faz pequenos serviços para os moradores. Porém, os habitantes descobrem que ela está sendo procurada por *gangsters* e passam a explorá-la e a impedem de sair da cidade. O cenário não é realista. A cenografia da cidade se resume a uma planta-baixa, desenhada com giz, que permite observar várias cenas simultâneas. Essa escolha estética reforça a dramaticidade das encenações. Os movimentos de câmera são simples. O roteiro já foi adaptado para o teatro.

Sin sangre - Companhia Teatrocinema (Chile). Nesse espetáculo, com os diálogos legendados (o áudio original é falado em espanhol), os atores atuam e interagem com um cenário, parte real e parte virtual, dividido em duas telas, numa projeção que conta com cenários e pessoas. Às vezes, o espectador fica na dúvida se o personagem é real ou uma projeção. É um trabalho cênico que agrega audiovisual.

Cats. Este musical, encenado pela primeira vez em 1981, permaneceu por 18 anos em cartaz. O espetáculo é baseado numa série de poemas sobre gatos, escritos pelo crítico e dramaturgo T.S.Eliot. Tanto a versão teatral quanto a cinematográfica, contam com primorosa caracterização dos personagens, cenário, iluminação e sonoplastia. Na montagem teatral há momentos em que os atores percorrem a plateia.

Roteiro de Pesquisa:

1. Investigar, identificar e analisar informações sobre os pontos de intersecção entre teatro e cinema na obra indicada para cada grupo.

2. Descrever quais são os pontos de intersecção entre teatro e cinema na obra indicada para o grupo pesquisar.

3. Pontuar detalhes sobre a iluminação, o cenário, a sonoplastia, e o uso de tecnologia na produção do espetáculo pesquisado.

4. Relatar o processo de composição e caracterização dos personagens - figurinos, adereços e maquiagem. Escolher e apresentar imagens de um dos personagens.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Divida a turma em cinco grupos e oriente os trabalhos para a criação e composição de cenas, *performances*, esquetes e improvisações, explorando o drama como gênero teatral e a relação com a plateia, seguindo o roteiro de trabalho indicado a seguir.

Grupo 1 - Cena: é um trecho específico, um recorte, uma subdivisão de uma peça teatral.

Grupo 2 - Esquete: Cena curta (tem no máximo, dez minutos de duração) e, na maioria das vezes, os atores improvisam uma cena com teor cômico, seja no teatro ou na televisão.

Grupo 3 - Improvisação: Técnica utilizada no trabalho do ator e do não ator, baseada em ações espontâneas, que pode ser realizada tanto individualmente quanto em equipe. A improvisação estimula o de-

senvolvimento criativo do ator, ampliando os limites de sua espontaneidade, flexibilidade, agilidade e imaginação dramática.

Grupo 4 - *Performance*: Manifestação artística que ocorre em determinado momento (ao vivo), geralmente, em espaços não convencionais para o teatro. Nela, o ator interpreta ideias com liberdade, associa diferentes linguagens, produzindo algo híbrido e impactante.

Grupo 5 - Espectador: Aquele que assiste a um espetáculo teatral, podendo, as vezes, participar e decidir o rumo da ação. É o espectador que recebe e processa todas as informações passadas pelos atores em cena, reagindo a elas durante e ao final do espetáculo.

Roteiro:

- Investigar, identificar, analisar e selecionar textos em livros, revistas, *internet* etc., contendo fatos, notícias, temáticas e situações atuais para compor um roteiro teatral (definir quais componentes do grupo ficarão responsáveis pela escrita do roteiro).
- Definir quais componentes dos grupos ficarão responsáveis pela atuação e caracterizar os personagens com figurinos, adereços e maquiagem.
- Pesquisar e confeccionar cenários utilizando papel, tecido, materiais recicláveis etc.
- Pesquisar e selecionar músicas e sons para criar a sonoplastia.
- Pesquisar e selecionar materiais para produção da iluminação.
- Pesquisar quais tecnologias digitais podem ser utilizadas para articular a linguagem teatral e cinematográfica.
- Providenciar materiais e equipamentos necessários para a produção (computador, microfone, projetor, aparelho de som, máquina fotográfica, filmadora, celular etc.).

Finalizado o processo de criação, organize, com seu professor e os outros grupos, um cronograma de apresentações.

Promova a apresentação de sua produção e participe de uma roda de conversa, que será organizada pelo professor.

PARA SABER MAIS:

Como criar uma Esquete. Wikihow. Disponível em: **http://gg.gg/oflxe**. Acesso em: 27 dez. 2019.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM IV

Habilidade:

(EF09AR26) Explorar diferentes elementos envolvidos na composição dos acontecimentos cênicos do drama, do teatro contemporâneo e do cinema (figurinos, adereços, maquiagem/visagismo, cenário, iluminação e sonoplastia, incluindo o recurso a tecnologias digitais) e reconhecer seus vocabulários.

Objetos de conhecimento: Elementos da linguagem

- Figurinos, adereços, maquiagem/visagismo, cenário, iluminação e sonoplastia (observar SA III)
- Tecnologias e recursos digitais (observar SA III)

Habilidade Articuladora:

(EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.

Objetos de Conhecimento: Arte e Tecnologia

- Práticas e repertórios artísticos

Professor, nesta situação de aprendizagem estão previstas três atividades. Nelas, você vai conversar com os estudantes para levantar seus conhecimentos prévios e colocá-los em contato com os objetos de conhecimento e seus modificadores.

É importante que você realize registros durante o desenvolvimento das atividades. Para avaliação/recuperação - recupere seus registros, realize rodas de conversa ao final das atividades, sobre os objetos de conhecimento e modificadores trabalhados e utilize as informações da coluna “Observar se o estudante” do organizador curricular, como referência.

Este material propõe utilizar a tecnologia no cotidiano escolar como ferramenta pedagógica, por meio dos *QR Codes*. Os *smartphones* mais recentes já são capazes de lê-los.

Adapte as aulas para que aqueles que possuam alguma necessidade especial também possam participar das atividades, independentemente de suas deficiências, possibilitando que desenvolvam um maior conhecimento do seu corpo e de suas possibilidades.

Para ampliação de seu repertório elencamos abaixo um conceito importante para o desenvolvimento das atividades.

Práticas e repertórios artísticos - Conjunto de informações sobre modos de fazer e objetos artísticos de diferentes culturas, produzidos ao longo do tempo em diferentes lugares.

PARA SABER MAIS:

O que é *live action*? Disponível em: **https://bit.ly/3zquEYI**. Acesso em: 24 ago. 2021.

Teatralidade e Performatividade na Cena Contemporânea. Portalseer. Disponível em: **http://gg.gg/ofm7z**. Acesso em: 14 jan. 2020.

Caracterização cênica. Teatro Escola Macunaíma. Disponível em: **http://gg.gg/ofman**. Acesso em: 14 jan. 2020.

Acervo de figurinos apoia pesquisa na USP. Canal USP. Disponível em: **http://gg.gg/ofmqs**. Acesso em: 14/jan./2020.

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Professor, para iniciar esta atividade, organize uma roda e converse com a turma, retome os conceitos trabalhados nas Situações de Aprendizagem anteriores inserindo as perguntas de forma simples, permitindo que todos que quiserem possam apresentar suas ideias e colocações. À medida que a conversa se desenvolve, anote palavras-chave na lousa. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que copiem o resumo da lousa e respondam os questionamentos indicados a seguir, em seus cadernos. Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

1. O que deve ser considerado na elaboração dos figurinos, adereços, maquiagem/visagismo, cenário, iluminação e sonoplastia envolvidos na composição dos acontecimentos cênicos do drama, do teatro contemporâneo e do cinema?

2. Como você imagina que são selecionadas as tecnologias e recursos digitais envolvidos na composição dos acontecimentos cênicos do drama, do teatro contemporâneo e do cinema? Quem são os responsáveis, por isso?

3. Descreva, num pequeno texto, como pode acontecer o acesso, a apreciação, a produção, o registro e o compartilhamento de práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, analise os vídeos antes de apresentá-los. Durante a apreciação, faça pausas e reforce os conceitos trabalhados nas atividades anteriores. É importante que eles possam falar e fazer novos registros. Se possível, procure em seu acervo pessoal ou no da escola imagens e vídeos para ampliar essa apreciação. Você pode selecionar outras referências, de acordo com sua realidade e necessidade. Para esta atividade, selecionamos o espetáculo “O Fantasma da Ópera”.

***Trailer* oficial do filme “O Fantasma da Ópera”.** *Movieclips Classic Trailers*. Disponível em: **http://gg.gg/og0bn**. Acesso em: 26 jun.2020.

Ópera Garnier - Paris - o cenário do filme "O Fantasma da Ópera". Pablo Kling. Disponível em: **http://gg.gg/og0c7**. Acesso em: 26 jun.2020.

***Trailer* oficial da montagem para o teatro.** O Fantasma da Ópera. T4F. Disponível em: **http://gg.gg/og0ck**. Acesso em: 26 jun.2020.

Clipe oficial - Carnaval. O Fantasma da Ópera. T4F. Disponível em: **http://gg.gg/og0cv**. Acesso em: 26 jun.2020.

Conversa com Thiago Arancam (Fantasma). O Fantasma da Ópera. T4F. Disponível em: **http://gg.gg/og0da**. Acesso em: 26 jun.2020.

Conversa com Lina Mendes (Christine). O Fantasma da Ópera. T4F. Disponível em: **http://gg.gg/og0dm**. Acesso em: 26 jun.2020.

***Covers, Swings* e Alternante.** O Fantasma da Ópera. T4F. Disponível em: **http://gg.gg/og0dt**. Acesso em: 26 jun.2020.

Direção artística. O Fantasma da Ópera. T4F. Disponível em: **http://gg.gg/og0e0**. Acesso em: 26 jun.2020.

Direção musical. O Fantasma da Ópera. T4F. Disponível em: **http://gg.gg/og0ek**. Acesso em: 26 jun.2020.

Coreografia. O Fantasma da Ópera. T4F. Disponível em: **http://gg.gg/og0ev**. Acesso em: 26 jun.2020.

Perucaria. O fantasma da ópera. T4F. Disponível em: **http://gg.gg/og0f9**. Acesso em: 26 jun.2020.

Figurino. O Fantasma da Ópera. T4F. Disponível em: **http://gg.gg/og0fi**. Acesso em: 26 jun.2020.

Luz. O Fantasma da Ópera. T4F. Disponível em: **http://gg.gg/og0fv**. Acesso em: 26 jun.2020.

Som. O Fantasma da Ópera. T4F. Disponível em: **http://gg.gg/og0gh**. Acesso em: 26 jun.2020.

Stage Management. O Fantasma da Ópera. T4F. Disponível em**:** **http://gg.gg/og0gr**. Acesso em: 26 jun.2020.

Técnica. O Fantasma da Ópera. T4F. Disponível em: **http://gg.gg/og0h4**. Acesso em: 26 jun.2020.

Preparação do palco. O Fantasma da Ópera. T4F. Disponível em: **http://gg.gg/og0hj**. Acesso em: 26 jun.2020.

Efeitos Especiais. O Fantasma da Ópera. T4F. Disponível em: **http://gg.gg/og0i6**. Acesso em: 26 jun.2020.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

A proposta desta atividade é planejar, criar e executar um projeto artístico envolvendo o teatro e o cinema, que deve culminar com uma apresentação teatral, uma cena, uma improvisação ou esquete, que deve ser filmada, e se possível, editada e apresentada.

Professor, divida a turma em grupos e explique como elaborar um projeto utilizando o roteiro indicado a seguir, e retomando todo conhecimento e experiências vivenciadas ao longo deste volume (reconhecimento, investigação, identificação, análise, relação, exploração, pesquisa, criação, diálogo, compreensão, problematização, composição, caracterização e manipulação dos objetos de conhecimento e seus modificadores).

Finalizadas as criações e apresentações de todas as produções, organize e realize momentos de análise e reflexão sobre a ética e a responsabilidade nos modos de acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos.

Roteiro para elaboração de projetos:

A estrutura básica de um Projeto é dividida em etapas sequenciais:

Introdução:

Explica a importância do projeto, indica seu nome e o descreve em linhas gerais.

Objetivo(s):

Apresenta de forma clara a que lugar o projeto quer chegar, aquilo que se quer realizar.

Etapas:

Organiza, sequencialmente, cada atividade necessária para atingir o objetivo, e descreve como cada uma será realizada. Inclui data e local da apresentação.

Equipe de trabalho:

Indica quem é/são responsável(eis) por cada uma das atividades.

Cronograma:

Apresenta uma previsão do tempo necessário para realizar cada etapa.

Orçamento e fonte de financiamento:

Indica quanto vai custar e de onde sairá o dinheiro necessário para realizar cada fase do projeto.

Referências bibliográficas:

Lista as referências de pesquisa em que o projeto está baseado.

Conclusão:

A conclusão de um projeto acontece quando se faz a avaliação, se verifica se os objetivos foram alcançados. Pode ser realizada, mediante uma roda de conversa, escrita de um relatório e a análise crítica do processo.

Características de um projeto:

- **Duração limitada:** necessariamente tem início, meio e fim.
- **Objetivo específico:** deve ter um foco específico, concreto e viável.
- **Recursos limitados:** humanos, financeiros e materiais.
- **Autonomia limitada:** estrutura administrativa própria e colaborativa, considerando a hierarquia, normas e limites da unidade escolar.

ANOTAÇÕES

ANOTAÇÕES

4° Bimestre

Artes Visuais

Linguagem das Artes Visuais

LINGUAGEM DAS ARTES VISUAIS

As artes visuais compõem-se de diversas modalidades e sua história se confunde com a existência humana, pois não há povo, cultura ou época que não as tenha produzido ou estado em contato com elas. Muito do que sabemos hoje sobre a história da humanidade, da vida, do planeta, chegou até nós por meio de registros visuais deixados em pedras, ossos, madeiras, argila e metais.

Enquanto linguagem, o que se pretende, em artes visuais é desenvolver nos estudantes as habilidades de escrita, leitura e interpretação de textos não-verbais em suas diferentes modalidades. Para isso, é preciso familiarizá-los com seus elementos, conceitos, procedimentos técnicos e expressivos convencionais e não-convencionais, transformações históricas, matrizes estéticas e culturais associadas à arte, e esclarecer que há uma distinção entre as imagens da arte e as demais.

Considerando que nossos objetos de estudo são desenho, pintura, escultura, modelagem, gravura, fotografia, histórias em quadrinhos, colagem, animação e vídeo, existe a necessidade de exploração e reconhecimento dos signos visuais reais e da ficção, presentes em ambientes reais ou virtuais que ocupam nosso cotidiano, que interferem e ampliam nossa sensibilidade, enquanto percebemos e conhecemos a nós mesmos, ao outro e ao mundo.

O papel da escola e do professor diante dos referenciais contemporâneos das imagens e das visualidades, considerando também as tecnologias disponíveis, é demonstrar que arte é e traz conhecimento, pois, cada modalidade das artes visuais apresenta especificidades e conhecimentos distintos relacionados tanto à criação e expressão quanto à estesia, fruição, reflexão e crítica.

> (...) um tipo de conhecimento que envolve tanto a experiência de apropriação de produtos artísticos quanto o desenvolvimento da competência de configurar situações através da realização de formas artísticas. Ou seja, entendemos que aprender Arte envolve não apenas uma atividade de produção artística pelos alunos, mas também a conquista da significação do que fazem, através do desenvolvimento da percepção estética, alimentada pelo contato com o fenômeno artístico visto como objeto de cultura através da história e como conjunto organizado de relações formais. (PCN – Arte, 1998).

Considerando que, nesta etapa da educação básica, este não é o primeiro contato dos estudantes com as Artes Visuais, é muito importante levantar seus conhecimentos prévios, ampliar seus repertórios e ajudá-los a entender, por meio de palavras acessíveis às idades, que as experiências com as modalidades lhes permitirão elaborar e interpretar formas particulares de expressão.

Sendo assim, é necessária a mediação do professor, no desenvolvimento das aprendizagens, provocando experiências e favorecendo a construção de vocabulários próprios dessa linguagem, para que o estudante adquira as competências necessárias para o prosseguimento dos estudos.

Percursos educativos em Artes Visuais

As Situações de Aprendizagem estão organizadas numa sequência de trabalho que permite realizar, inicialmente, um diagnóstico do que o estudante sabe a respeito dos objetos de conhecimento e, em seguida, a ampliação dos repertórios e o desenvolvimento das proposições de cada habilidade, considerando seus modificadores. Nelas, há atividades permanentes como as rodas de conversa para sondagem, análises, avaliação, discussão e reflexão sobre o que foi aprendido, esclarecimentos de possíveis dúvidas, exposições e registros.

O conhecimento implícito nas atividades propõe estudo e reflexão sobre contextos socioculturais, influência de atores e sistemas da arte, matrizes estéticas e culturais na produção das obras indicadas, tornando possível aos estudantes saber contextualizá-las. No entanto, é você, professor quem conhece as necessidades e interesses das suas turmas; portanto, as sugestões que lhes são apresentadas poderão ser alteradas, ampliadas, reduzidas, adaptadas, desde que sejam consideradas as habilidades elencadas.

O importante é garantir, aos estudantes, uma aprendizagem em Arte que se consolide como conhecimento ao longo da vida escolar e social, como propõe o Currículo Paulista.

Vale reforçar a importância de se considerar o repertório simbólico, artístico e estético dos estudantes, suas práticas culturais e, a partir daí, ampliar referências; ser um professor atento, presente, que sabe envolver cada estudante nos processos de aprendizagem e um incentivador da arte.

Fundamental também, sempre que possível, buscar outros espaços de aprendizagem, sair da sala de aula, da escola, utilizar corredores, escadarias, pátios, teto, janelas, jardins; organizar, realizar visitas locais, regionais e em grandes centros, como museus, galerias, mostras, bienais, cinemas e buscar relações com as outras linguagens artísticas e as outras áreas de conhecimento.

Assim, a empatia, o conhecimento e o respeito às semelhanças e diferenças, ao que é público ou particular, aos valores simbólicos e à diversidade cultural presentes nas manifestações artísticas, colaborarão com o desenvolvimento das habilidades socioemocionais.

A seguir, apresentamos um aporte sobre a Educação Inclusiva, Avaliação e Recuperação.

Educação Inclusiva - Estudantes com Deficiência

Todos os estudantes são capazes de aprender. Esse processo é individual e o professor deve estar atento às necessidades individuais e coletivas. Estudantes com deficiência visual e auditiva desenvolvem a linguagem e pensamento conceitual.

Os estudantes com deficiência intelectual podem enfrentar mais dificuldade no processo de aprendizagem, mas são capazes de desenvolver oralidade, reconhecer sinais gráficos, trabalhar sua criatividade e habilidade de representação, dependendo do grau de dificuldade das atividades.

É importante valorizar a diversidade e estimular o desempenho sem fazer uso de um único nivelador. A avaliação deve ser feita em relação ao avanço do próprio estudante sem usar critérios comparativos. O princípio de inclusão parte dos direitos de todos à educação, independentemente das diferenças e necessidades individuais, inspirado nos princípios da Declaração de Salamanca (Unesco, 1994) e presente na Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva de Educação Inclusiva, de 2008.

Todos devem saber o que diz a Constituição, mas principalmente conhecer a meta 4 do Plano Nacional de Educação (PNE), que estabelece a obrigatoriedade de pessoas com deficiência e com qualquer pessoa com deficiência de frequentar ambientes educacionais inclusivos.

> Universalizar, para a população de 4 (quatro) a 17 (dezessete) anos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação, o acesso à educação básica e ao atendimento educacional especializado, preferencialmente na rede regular de ensino, com a garantia de sistema educacional inclusivo, de salas de recursos multifuncionais, classes, escolas ou serviços especializados, públicos ou conveniados. (PNE – 2014)

A Lei nº 7.853 estipula a obrigatoriedade de todas as escolas em aceitar matrículas de estudantes com necessidades especiais – e transforma em crime a recusa a esse direito.

Aprovada em 1989 e regulamentada em 1999, a lei é clara: todas as crianças têm o mesmo direito à educação. Neste contexto, o professor(a) precisa realizar uma adaptação curricular para atender à diversidade em sala de aula

---

Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva. Portal MEC. Disponível em: **http://gg.gg/lc5gs**. Acesso em: 23 out. 2019.

Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Portal gov.br. Disponível em: **http://gg.gg/ngcpx**. Acesso em: 23 out. 2019.

DEFICIÊNCIA AUDITIVA

Estudantes com deficiência auditiva podem ter lacunas na aprendizagem pela ausência de informações. Certamente possuem conhecimentos prévios, são capazes e têm condições de prosseguir aprendendo se forem informados e estimulados de forma sistemática, levando em conta sua diversidade linguística e possibilidades de comunicação.

Ao dar explicações ou dirigir-se aos estudantes, verifique se estão olhando para você. A maioria se comunica em Libras e pode haver aqueles que fazem uso de aparelhos de ampliação sonora e leitura labial.

Durante a apresentação das atividades, caso não haja um intérprete, você pode explicar para a classe toda, utilizando desenhos na lousa para a apropriação dos objetos de conhecimento. Convide um estudante para demonstrar o que deve ser feito, fale olhando de frente sempre que possível. Nas festividades utilize o Hino Nacional em LIBRAS, indicado no *link* a seguir:

Hino Nacional em LIBRAS. Sueli Ramalho. Disponível em: **http://gg.gg/mrj4j**. Acesso em: 3 dez. 2019.

Nas atividades de apreciação, um intérprete pode traduzir sua fala.

Faz parte da escolarização a ampliação de tempos, disponibilização de comunicação adequada, adequação curricular, acesso às novas tecnologias de informação e comunicação e diferentes formas de avaliação.

Aula de arte ~~para~~ com surdos: criando uma prática de ensino. Andreza Nunes Real da Cruz. Disponível em: **http://gg.gg/nfvg9**. Acesso em 30 jan. 2020.

Ações educativas em Artes Visuais e surdez: Diálogos possíveis. Janaí de Abreu Pereira. Disponível em**: http://gg.gg/p1nz7**. Acesso em: 30 jan. 2020.

DEFICIÊNCIA VISUAL

Todo estudante pode desenvolver habilidades manuais. Para tanto, é necessário buscar informações em literatura especializada, sobre a multiplicidade de aspectos relacionados às causas da cegueira, o grau de acuidade visual, a idade de incidência da perda visual, as experiências educacionais vivenciadas, as características pessoais e familiares, durante o planejamento das aulas e a adaptação das atividades.

Existe uma enorme quantidade de recursos que são habitualmente utilizados por pessoas que enxergam normalmente, porém, o estudante com deficiência visual não é capaz de utilizá-los para sua comunicação durante o trabalho com a linguagem visual, mas, pode criar e utilizar vocabulário próprio – auditivo/tátil.

A inclusão do aluno com deficiência visual no ensino de Artes Visuais. Flaviana Meiriela Aparecida Baldoino. Disponível em: **http://gg.gg/nfv9v**. Acesso em 31 jan.2020.

DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

O Componente Curricular Arte, por meio das suas diferentes linguagens, torna possível a manifestação de sentimentos e pensamentos, colaborando com o desenvolvimento da comunicação, transformando e enriquecendo as vivências visuais por meio de experimentações significativas.

Estimular as relações cognitivas, emocionais e lógicas é importante e necessário para o desenvolvimento global.

Nem todos os estudantes poderão formular os registros de maneira autônoma; nesses casos, o professor pode ser o escriba ou propor outras formas, como desenhos ou imagens recortadas. Essa adaptação curricular garante a participação efetiva do estudante nas atividades.

Como trabalhar com alunos com deficiência intelectual – Dicas incríveis para adaptar atividades. Instituto Itard. Disponível em: **http://gg.gg/lc5jf**. Acesso em: 23 out. 2019.

Arte e Deficiência Intelectual: caminhos, possibilidades e aprendizagem. Secretaria da Educação do Estado do Paraná. Disponível em: **http://gg.gg/nfviu**. Acesso em: 31 jan. 2020.

AVALIAÇÃO E RECUPERAÇÃO

A avaliação proposta neste material é diagnóstica, iniciando com a ação do professor ao investigar o que os estudantes conhecem ou não conhecem acerca dos objetos de conhecimento que serão abordados e recuperação processual todos os momentos de prática pedagógica, nos quais podemos incluir diferentes maneiras de acompanhar, avaliar e recuperar as aprendizagens.

Nessa concepção de avaliação e recuperação em Arte, é importante adotar a postura de não estabelecer critérios de comparação, oferecer possibilidades para que os estudantes alcancem os objetivos esperados, estar atento às dificuldades expostas na realização das atividades e propor soluções.

O fator socioemocional, presente em todos os momentos de aprendizagem em **Agrupamentos produtivos**[1], tem em vista a formação integral do estudante. É importante frisar que o tempo necessário para o desenvolvimento das habilidades, por meio de Situações de Aprendizagem, pode variar entre uma turma e outra, mesmo que da mesma etapa.

O uso diário de registro em um portfólio é uma importante ferramenta para acompanhar os avanços e as dificuldades no desenvolvimento de habilidades e na apropriação dos conhecimentos, a observação dos processos criativos, a relação com os colegas, as considerações e **suposições inteligentes**[2], a participação, o empenho, o respeito pela produção individual, coletiva e colaborativa, a autoconfiança, a valorização das diferentes expressões artísticas e o reconhecimento de que todos os obstáculos e desacertos que podem ser superados.

Dessa forma, o resultado das avaliações assegurará ao professor elementos necessários para analisar seu planejamento, replanejar, se necessário, e também para o acompanhamento e para propostas de recuperação das aprendizagens durante o ano letivo.

1 Agrupamentos produtivos: seguem os princípios dos saberes já construídos pelas crianças em seu percurso escolar, bem como levam em consideração a heterogeneidade de saberes existentes no espaço escolar e a sua importância na construção dos saberes dos alunos, pois essa forma de trabalho é ancorada, em sua concepção, pela interação entre as crianças com a mediação do professor. Disponível em: **http://gg.gg/p1nzv**. Acesso em: 4 set. 2019.

2 Suposições inteligentes: hipóteses de cada indivíduo, baseadas em seus conhecimentos prévios e na bagagem cultural.

Antes de iniciar as Situações de Aprendizagem, apresentamos o Organizador Curricular.

No quadro, estão dispostas todas as habilidades que expressam as aprendizagens essenciais que devem ser asseguradas aos estudantes nessa etapa. Para tanto, são descritas de acordo com uma determinada estrutura, conforme o exemplo a seguir:

Código Alfanumérico: EF03AR13 – semelhante à numeração apresentada na BNCC.

EF = Ensino Fundamental – **03** = 3º ano – **AR** = Arte – **13** = número da habilidade.

Habilidade: (EF03AR13) **Experimentar**, **identificar** e **apreciar** **músicas próprias da cultura popular brasileira** **de diferentes épocas, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias.**

Verbos que explicitam os processos cognitivos envolvidos na habilidade: experimentar, identificar e apreciar.

Objetos de conhecimento mobilizados na habilidade: músicas próprias da cultura popular brasileira.

Modificadores dos objetos de conhecimento, que explicitam o contexto e/ou uma maior especificação da aprendizagem esperada de diferentes épocas, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias. Em outras habilidades, também existem modificadores de verbos. Por exemplo, “experimentar” e “utilizando”.

Condições didáticas e indicações para o desenvolvimento das atividades: demonstram as ações necessárias para alcançar o desenvolvimento das habilidades, articuladas aos tipos de conteúdo (conceitual, atitudinal, procedimental e factual).

Observar se o estudante: indicações que auxiliarão nos processos de avaliação e recuperação.

Habilidades integradoras: são habilidades que propõem conexões entre duas ou mais linguagens artísticas, para ampliação das possibilidades criativas, de compreensão de processos de criação e fomento da interdisciplinaridade.

Arte

6° ANO

6º ANO - 4º BIMESTRE - ARTES VISUAIS

ORGANIZADOR CURRICULAR

Habilidades	Condições didáticas e indicações para o desenvolvimento das atividades	Observar se o estudante
(EF06AR01) Pesquisar, apreciar e analisar dobradura, gravura, lambe-lambe e animação nas artes visuais tradicionais e contemporâneas, em obras de artistas brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas e em diferentes matrizes estéticas e culturais, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais e cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, pesquisa, análise e prática, com base nos objetos de conhecimento e seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; pesquisa, analisa e produz simbolicamente, com base nos objetos de conhecimento e seus modificadores.
(EF06AR02) Pesquisar e analisar diferentes estilos visuais da dobradura, da gravura, do lambe-lambe e da animação, contextualizando-os no tempo e no espaço.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, pesquisa, análise e contextualização dos objetos de conhecimento e seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; pesquisa, analisa e contextualiza os objetos de conhecimento.
(EF06AR03) Analisar situações nas quais as modalidades das artes visuais se integram ao audiovisual (cinema, animações, vídeos etc.) e ao *design* gráfico (capas de livros, ilustrações de textos diversos etc.).	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e análise dos objetos de conhecimento e seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; analisa os objetos de conhecimento e seu modificador.
(EF06AR04) Analisar os elementos constitutivos da dobradura, do lambe-lambe e da animação na apreciação de diferentes produções artísticas.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e análise dos objetos de conhecimento.	Participa da sondagem e da apreciação; analisa os objetos de conhecimento.
(EF06AR05) Experimentar e analisar lambe-lambe e animação como modalidades das artes visuais.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, experimentação e análise dos objetos de conhecimento.	Participa da sondagem e da apreciação; experimenta e analisa os objetos de conhecimento.
(EF06AR06) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e desenvolvimento de processos de criação, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; desenvolve o objeto de conhecimento, considerando seus modificadores.

Habilidades Articuladoras		
(EF69AR33) Analisar aspectos históricos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêntricas e as diversas categorizações da arte (arte, artesanato, folclore, *design* etc.).	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e análise, considerando os objetos de conhecimento e seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; analisa e problematiza os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.
(EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.	Propor momentos de sondagem, apreciação, identificação e manipulação dos objetos de conhecimento e seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; identifica e manipula os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.

Professor, chegamos ao último volume do 6º ano. Neste material, abordaremos as Artes Visuais com foco nas dobraduras, gravuras, passando por lambe-lambes e animações, com o uso de diferentes tecnologias e recursos digitais. Caso sua escola não tenha acesso a recursos digitais, adapte as aulas de forma que os objetos de conhecimento não percam sua função, lembrando que, quando tratamos de tecnologia, estamos envolvendo vários recursos, não apenas os digitais. E quando tratamos de recursos digitais, temos que trabalhar com o que está disponível.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM I

Habilidades:

(EF06AR01) Pesquisar, apreciar e analisar dobradura, gravura, lambe-lambe e animação nas artes visuais tradicionais e contemporâneas, em obras de artistas brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas e em diferentes matrizes estéticas e culturais, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais e cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

Objetos de Conhecimento: Contextos e Práticas

- dobradura;
- gravura;
- lambe-lambe;
- animação.

(EF06AR02) Pesquisar e analisar diferentes estilos visuais da dobradura, da gravura, do lambe-lambe e da animação, contextualizando-os no tempo e no espaço.

Objetos de conhecimento: contextos e Práticas

- estilos visuais da dobradura;
- estilos visuais da gravura;
- estilos visuais do lambe-lambe;
- estilos visuais da animação.

Professor, nesta Situação de Aprendizagem estão previstas quatro atividades. Nelas, você vai conversar com os estudantes para levantar seus conhecimentos prévios e colocá-los em contato com os objetos de conhecimento e seus modificadores.

É importante que você, realize registros durante o desenvolvimento das atividades. Para a avaliação/recuperação – recupere seus registros, realize rodas de conversa, ao final das atividades, sobre os objetos de conhecimento e modificadores trabalhados e utilize as informações da coluna "Observar se o estudante", do organizador curricular, como referência.

Para envolver os estudantes na aprendizagem mais interativa e significativa, este material propõe demonstrar uma maneira de utilizar a tecnologia no cotidiano escolar, como ferramenta pedagógica, por meio dos *QR Code*. Os *smartphones*, mais recentes, já possuem os aplicativos capazes de lê-los. Verifique junto aos estudantes a possibilidade de utilização desse recurso.

Adapte as aulas para que aqueles que possuam alguma necessidade especial também possam participar das atividades, independentemente de suas deficiências, possibilitando que desenvolvam um maior conhecimento do seu corpo e de suas possibilidades.

Para ampliação de seu repertório elencamos, a seguir, alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

Dobradura - é uma modalidade artística que tem como função, transformar papel em arte, a partir de diversas dobras. Existem diversos estilos, entre os quais se destacam o origami e o kirigami.

***Origami* -** Técnica baseada na dobra do papel para construção de figuras.

***Kirigami* -** Técnica baseada no corte e colagem de papéis dobrados, para construir figuras.

Gravura - é uma modalidade artística que tem como função obter uma imagem por meio da transferência de um desenho gravado numa matriz artesanal. Diversos materiais podem ser usados como matrizes, tais como madeira, metal e pedra estão entre os tradicionais. Adaptações com isopor ou papelão também podem ser utilizadas em ambiente escolar. Existem diversos estilos, entre os quais se destacam: Xilogravura e Linoleogravura.

Xilogravura - Técnica que utiliza matrizes de madeira.

Linoleogravura - Técnica que utiliza matrizes de placas de borracha.

Lambe-lambe - é um cartaz de diferentes tamanhos, exposto em espaços públicos. Originalmente, tinha como função, divulgar um produto ou evento; hoje em dia, além dessa função, também permeia por temas diversos que podem ir de política a poesia. Existem diversos estilos, entre os quais se destacam aqueles que mantêm o formato cartaz e aqueles que utilizam formato recortado, que procura se incorporar ao local onde está colocado.

Animação - técnica que utiliza meios físicos ou digitais para "dar vida" a objetos ou desenhos. Atualmente existem várias formas de se trabalhar com animação, seja através de flipbook ou mesmo com tecnologias avançadas (destaques para efeitos especiais ou mesmo animações inteiras feitas em 3D).

***Flipbook* -** técnica de animação feita a partir de desenhos sequenciados em folhas de papel, que ao serem folheadas rapidamente, o desenho ganha ilusão de movimento.

Animação 3D - Técnica embasada na utilização de poderosos programas de computador que agregam movimentos, ângulos, volumes e texturas mais realistas, por exemplo. Gera com mais realismo a ilusão de profundidade e volume de objetos, cenários e personagens.

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Professor, para iniciar esta atividade, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas de forma simples, permitindo que todos aqueles que quiserem, possam apresentar suas ideias e colocações. À medida que a conversa se desenvolve, anote palavras-chave na lousa e vá pontuando cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que respondam os questionamentos indicados a seguir, em seus cadernos.

Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

1. Quais dobraduras você sabe fazer? Que tipos de dobradura você já viu? Você sabe o nome de algum tipo de dobradura tradicional japonesa?

2. Os cartazes colados em postes ou paredes, para você, são Arte ou não? Por quê? Você sabe o nome dessa modalidade artística?

3. O que você entende por arte do lambe-lambe?

4. Antes do computador e das gráficas modernas, como os livros, cartazes e folhetos eram ilustrados? Ou seja, como eram feitas essas ilustrações?

5. O que você sabe sobre gravura? O que diferencia uma gravura de um outro tipo de desenho ou ilustração?

6. O que é animação? Que tipos de animação (vídeos animados ou desenhos animados) você conhece? Como elas são produzidos?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, analise as imagens e os vídeos, antes de apresentá-los aos estudantes. Durante a apreciação, faça pausas e perguntas, reforçando os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que os estudantes façam anotações sobre a conversa.

Você pode acrescentar ou utilizar outras referências, de acordo com sua necessidade e/ou realidade.

Akira Yoshizawa *Origami Collections*. Fonte: Rajamanickam Antonimuthu. Akira Yoshizawa *Origami Collections*. 2012. Disponível em: **http://gg.gg/h0mw6**. Acesso em: 20 fev. 2020.

Cartão Árvore de Natal *(Kirigami - pop up)*. Fonte: *Art & Crafts. Arbol de Navidad: Tarjeta Pop Up. DIY Regalos para Navidad – Tarjetas Navideñas faciles*. 2018. Disponível em: **http://gg.gg/h0on4**. Acesso 26 mar. 2020.

Exemplo de lambe-lambe. Fonte: Peggy und Marco Lachmann-Anke /Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/h26rd**. Acesso em: 26 mar. 2020.

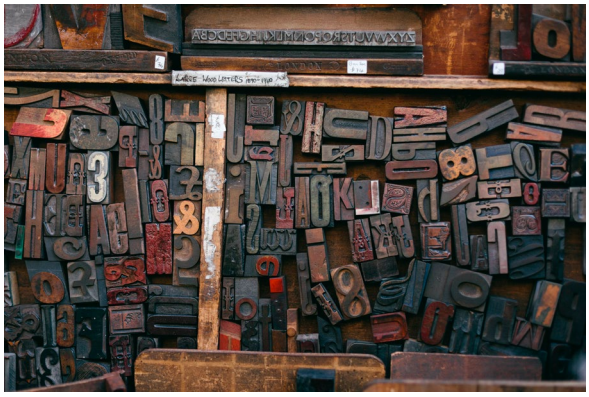
Lambe-lambe recortado. Fonte: Nicolasheller. Gaia: Taming Nature. 2009. Disponível em: **http://gg.gg/h0mjl**. Acesso em: 27 mar. 2020.

Flipbook. Homem Palito. Fonte: Kyutie. *A Stick Man FLIPBOOK*. 2018. Disponível em: **http://gg.gg/h28th**. Acesso em: 19 fev. 2020.

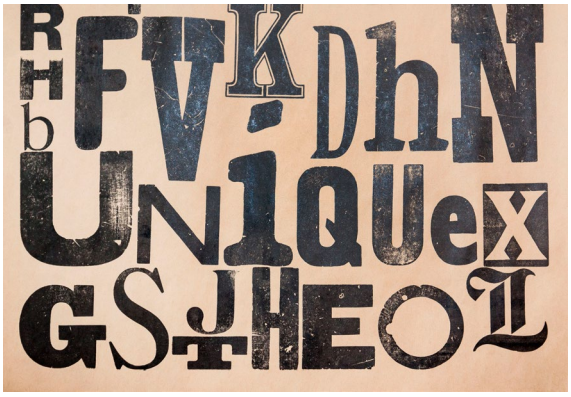
Amor à Primeira Vista - Animação romântica em 3D. Fonte: Amor a Primeira Vista. Animação Romântica em 3D – Desenho Animado Amor A Primeira Vista. 2015. Disponível em: **http://gg.gg/h0q8c**. Acesso em: 24 mar. 2020.

Tsuru (*Origami*). Fonte: Anke Sundermeier/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/h0n29**. Acesso em: 26 mar. 2020.

***Kirigami*.** Fonte: Rafael Javier/ Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/h28h4.** Acesso em: 26 mar. 2020.



Matrizes de madeira. Fonte: Free-Photos/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/h0po8**. Acesso em: 23 mar. 2020.



Xilogravura. Fonte: stux/ Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/h0pqg**. Acesso em: 23 mar. 2020.

Placa de linóleo, tintas e ferramentas - Fonte: *Thanks for your like* /Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/h28jx**. Acesso em: 26 mar. 2020.

Linoleogravura Fonte: Catherine Francois/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/h28lh**. Acesso em: 26 mar. 2020.

PARA SABER MAIS:

Professor, outras imagens gratuitas de gravuras também podem ser encontradas no *site* **Domínio Público.** Disponível em: **http://gg.gg/p1m6t**. Acesso em: 20 fev. 2020.

Uma viagem pela história da gravura. Fonte: Nova Escola. Disponível em: **http://gg.gg/h0pwi**. Acesso em: 20 fev. 2020.

A história das animações. Fonte: TecMundo. Disponível em: **http://gg.gg/h0pzw**. Acesso em: 20 fev. 2020.

Origami! Fonte: denislees. Disponível em: **http://gg.gg/h295s**. Acesso em: 20 fev. 2020.

Do *origami* tradicional ao *origami* arquitetônico: Uma trajetória histórica e técnica do artesanato oriental em papel e suas aplicações no *design* contemporâneo. Fonte: Thaís Regina Ueno e Roberto Alcarria do Nascimento. Disponível em: **http://gg.gg/h29e1**. Acesso em: 17 fev. 2020.

Obras de Arte Clássica saem dos museus e são espalhadas pelas ruas através de cartazes lambe-lambe. Fonte: FTC - *Follow the Colours*. Disponível em: **https://bit.ly/2W8YX8d**. Acesso em: 23 ago. 2021.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, nesta atividade propomos que você organize grupos para pesquisar na sala de informática da sua escola, se possível. Se não for possível, peça a colaboração do professor de Tecnologia para auxiliar os estudantes nesta pesquisa.

Divida a turma em 8 grupos, sendo um tema para cada grupo:

a. dobradura tradicional
b. dobradura contemporânea
c. gravura tradicional
d. gravura contemporânea
e. lambe-lambe tradicional
f. lambe-lambe contemporâneo
g. animação tradicional
h. animação contemporânea

Prepare algumas orientações e critérios que auxiliem os estudantes na busca, coleta e análise das informações durante a pesquisa. Após a coleta dessas informações, cada grupo pode produzir uma apresentação digital, ou um cartaz, contendo os dados pesquisados e apresentar à turma. Logo, para essa atividade, organize um tempo para a pesquisa, outro para a produção da apresentação e, por fim, tempo e espaço para apresentação dos grupos.

Sugestão de questões para colaborar com a pesquisa:

A. Existe algum artista renomado da modalidade e período que você pesquisou? Fale um pouco sobre ele e seu trabalho.

B. Analisando o que você pesquisou, quais são os espaços em que essa modalidade aparece? Existe algum local onde ela é mais praticada?

C. Descreva algumas características e/ou acontecimentos importantes sobre a modalidade pesquisada e o artista.

Professor, sugerimos a seguir alguns *links* que podem auxiliar a pesquisa dos estudantes.

PARA SABER MAIS:

A Arte do Lambe-Lambe. Fonte: Marcos Torres. Disponível em: **http://gg.gg/h0q92**. Acesso em: 03 mar. 2020.

Lambe-lambe é reconhecido como arte urbana. Fonte: Jornal da Gazeta. Disponível em: **http://gg.gg/h0q9k**. Acesso em: 18 dez. 2019.

O que é a Rotoscopia? Fonte: Acabou de acabar. Disponível em: **http://gg.gg/h0qa6**. Acesso em: 18 dez. 2019.

10 Estilos de animação: Qual é o seu favorito? Fonte: Rendesforest Satff. Disponível em: **http://gg.gg/h0qaq**. Acesso em: 19 fev. 2020.

Motion Graphics: 17 grandes tendências atuais e para o futuro. Fonte: Matilde Filmes. Disponível em: **http://gg.gg/h0qbc**. Acesso em: 18 dez. 2019.

Arte em papel: dobraduras em tamanho real. Fonte: Deutsche Welle. Disponível em: **http://gg.gg/h0qbv**. Acesso em: 18 dez. 2019.

Gravuras registram a história do Brasil e das artes gráficas. Fonte: Jornal da USP. Disponível em: **http://gg.gg/mex59**. Acesso em: 31 mar. 2020.

Gravura na História. Fonte: Caderno em PDF da Rede Pública Paranaense. Disponível em: **http://gg.gg/mez3a**. Acesso em: 31 mar. 2020.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Agora que os estudantes já pesquisaram sobre as modalidades de dobradura, lambe-lambe, gravura e animação, proponha que eles façam uma exposição na sala de aula com as imagens e informações coletadas nas pesquisas e analisem como cada modalidade foi modificada no decorrer dos anos. Faça uma roda de conversa e questione os estudantes sobre as características e elementos que se mantiveram ou foram muito modificados. Peça que registrem, em seus cadernos, o que aprenderam.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM II

Habilidades:

(EF06AR03) Analisar situações nas quais as modalidades das artes visuais se integram ao audiovisual (cinema, animações, vídeos etc.) e ao *design* gráfico (capas de livros, ilustrações de textos diversos etc.).

Objetos de conhecimento: Contextos e Práticas

- situações nas quais as modalidades das artes visuais se integram ao audiovisual (cinema, animações, vídeos etc.) e ao *design* gráfico (capas de livros, ilustrações de textos diversos etc.).

(EF06AR05) Experimentar e analisar lambe-lambe e animação como modalidades das artes visuais.

Objetos de conhecimento: Materialidade

- lambe-lambe;
- animação.

Professor, nesta Situação de Aprendizagem estão previstas quatro atividades. Nelas, você vai conversar com os estudantes para levantar seus conhecimentos prévios e colocá-los em contato com os objetos de conhecimento e seus modificadores.

É importante que você, realize registros durante o desenvolvimento das atividades. Para avaliação/recuperação – recupere seus registros, realize rodas de conversa ao final das atividades, sobre os objetos de conhecimento e modificadores trabalhados e utilize as informações da coluna “Observar se o estudante”, do organizador curricular, como referência.

Para envolver os estudantes na aprendizagem mais interativa e significativa, esse material propõe demonstrar uma maneira de utilizar a tecnologia no cotidiano escolar, como ferramenta pedagógica, por meio dos *QR Code*. Os *smartphones*, mais recentes, já possuem os aplicativos capazes de lê-los. Verifique junto aos estudantes a possibilidade de utilização desse recurso.

Adapte as aulas para que aqueles que possuam alguma necessidade especial também possam participar das atividades, independentemente de suas deficiências, possibilitando que desenvolvam um maior conhecimento do seu corpo e de suas possibilidades.

Para ampliação de seu repertório elencamos, a seguir, alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades:

Audiovisual: é uma forma de comunicação que envolve som e imagem.

Cinema: É uma tecnologia que apresenta imagens em movimento.

Animações: é uma vertente do cinema, que utiliza imagens fotografadas frame a frame, passando ou não por computação gráfica, para gerar a ideia de movimento.

Produção de vídeos: é o processo pelo qual se planeja e se concretiza um vídeo.

***Design* gráfico:** é uma forma de comunicação visual, ou seja, o *design* vai além da simples imagem de uma peça ou cartaz, ele cria uma identidade para aquele produto. Apesar de parecer novidade, o *design* teve sua origem por volta de 1920, na Alemanha e tinha como objetivo, produzir em grande escala, peças bonitas e úteis, de baixo custo, para qualquer classe social.

Ilustração: na arte, pode ser considerada qualquer imagem que tenha como objetivo expor ou complementar algo ou um relato.

Artes híbridas: nomenclatura ou termo utilizado para indicar produções artísticas que não se restringem a apenas uma linguagem.

PARA SABER MAIS:

Animação. Fonte: Britannica Escola. Disponível em: **http://gg.gg/p1mh0**. Acesso em:15 jul.2020.

Cinema. Fonte: Britannica Escola. Disponível em: **http://gg.gg/p1mi2**. Acesso em:15 jul.2020.

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Professor, para iniciar esta atividade, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas de forma simples, permitindo que todos os que quiserem, possam apresentar suas ideias e colocações. À medida que a conversa se desenvolve, anote palavras-chave na lousa e vá pontuando cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que respondam os questionamentos indicados a seguir, em seus cadernos.

Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

1. O que você entende por Arte Visual?

2. Quais modalidades artísticas você conhece? E linguagens artísticas?

3. Qual a diferença entre modalidade e linguagem artística?

4. Como você percebe a integração das artes visuais num vídeo?

5. Como você percebe a integração das artes visuais num livro?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, analise as imagens e os vídeos, antes de apresentá-los aos estudantes. Durante a apreciação, faça pausas e perguntas, reforçando os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que eles façam anotações sobre a conversa. Você pode acrescentar ou utilizar outras referências, de acordo com sua necessidade e/ou realidade.

***Loving Vincent:* a animação sobre a vida de Van Gogh.** Fonte: DW Brasil. 2017. Disponível em: **http://gg.gg/hu2n3**. Acesso em: 04 mar. 2020.
Diga aos estudantes que a técnica da pintura à óleo (uma das modalidades das Artes Visuais) foi utilizada como base para a produção audiovisual.

***Spellbound* - Quando fala o coração** (Alfred Hitchcock, 1945). Fonte: Cinema e Fundamentos do audiovisual.2015. Disponível em: **http://gg.gg/hu2nf**. Acesso em: 04 mar. 2020.
Cena do filme "Quando Fala o Coração" (Alfred Hitchcock, 1945). Explique aos estudantes que os cenários que aparecem no sonho do personagem foram produzidos pelo pintor e artista plástico Salvador Dali.

a) Oficina de xilogravura. Imagens a1 e a2 – Fonte: Acervo pessoal de Elisangela Vicente Prismit – Diretoria de Ensino Centro-Oeste, São Paulo, SP/2014.

a1

Imagem a1 - xilogravura - letras - matriz

a2

Imagem a2 - produção de xilogravura

b) Imagens de *Design* Gráfico

b1

Imagem b1 - *Design* gráfico. Fonte: stux/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/h0qdr**. Acesso em: 04mar. 2020.

b2

Imagem b2 - *Design* gráfico. Fonte: *ArtTower*/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/h0qdw**. Acesso em: 04 mar. 2020.

b3

Imagem b3 - Cartaz *The Black Cat.* Fonte: *No-longer-here*/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/h0qf0**. Acesso em: 04 mar. 2020.

Professor, busque outras ilustrações, cartazes com *design* diferente, livros *pop ups* e leve para sala de aula, para que os estudantes possam analisar situações nas quais as modalidades das artes visuais se integram ao *design* gráfico.

PARA SABER MAIS:

Cinema e Arquitetura: A cenografia desenhada por Salvador Dalí para *"Spellbound"* de Hitchcock. Fonte: *ArchDaily*/José Tomás Franco. Disponível em: **http://gg.gg/h0qhg**. Acesso em: 04 mar. 2020.

Aquela vez em que Salvador Dalí criou um sonho para um filme de Hitchcock. Fonte: Pop Fantasma/Ricardo Schott. Disponível em: **http://gg.gg/mf1nv**. Acesso em: 04 mar. 2020.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, nesta atividade os estudantes deverão analisar algumas modalidades artísticas. Para isso, distribua as fichas das modalidades artísticas (o modelo dessas fichas se encontra mais adiante - professor, imprima ou confeccione as fichas antes da aula) entre os estudantes e peça que analisem cada modalidade e classifique-a, considerando cada uma das quatro linguagens artísticas:

- ARTES VISUAIS
- TEATRO
- DANÇA
- MÚSICA

Divida a lousa em quatro partes e escreva uma linguagem em cada uma delas. Em seguida, convide cada estudante para colar/prender uma ficha na linguagem que ele entende que ela pertence, justificar sua resposta.

Aproveite esse momento para explanar sobre as artes híbridas, ou seja, aquelas que transitam por mais de uma linguagem, assim como, fazer uma breve retomada sobre os conteúdos aprendidos no decorrer deste ano.

ANIMAÇÕES	CENOGRAFIA	DOBRADURA	FORRÓ/FREVO	INSTALAÇÃO	ORQUESTRA SINFÔNICA
ARQUITETURA	CINEMA	ESCOLA DE SAMBA	FOTOGRAFIA	INTERVENÇÃO CÊNICA	PINTURA
ARTES CIRCENSES	COLAGEM	ESCULTURA	GRAFITE	JINGLE	TEATRO DE FANTOCHES
ARTESANATO	COMMÉDIA DELL´ARTE	FIGURINO	GRAVURA	JONGO	TEATRO DE SOMBRAS
CANTO	DESENHO	FLASHMOB	HISTÓRIA EM QUADRINHOS	LAMBE LAMBE	VÍDEOS
CAPOEIRA	DESIGN	FOLIA DE REIS	ILUMINAÇÃO	MAQUIAGEM ARTÍSTICA	WEB DESIGN

Modelo de fichas das modalidades artísticas

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Professor, nesta atividade os estudantes irão aprender uma técnica de gravura e lambe-lambe, porém, utilizando materiais alternativos. Para isso, você irá precisar que cada um traga: bandejas de isopor, tinta guache preta, folhas de sulfite e um rolinho de espuma. Organize com os estudantes um espaço no qual eles possam realizar essa atividade.

A ideia é que você ou os estudantes escolham uma música e a dividam em frases. Distribua uma frase para cada estudante e peça que a escrevam na bandeja.

ATENÇÃO: Avise-os que ao escrever o texto na bandeja, a escrita deverá ser espelhada, pois a impressão acontece ao contrário. Nesse caso, é aconselhável que, primeiro, eles escrevam a frase em uma tira de papel (do mesmo tamanho da bandeja), confiram a escrita espelhada e depois passem para o isopor.

Peça que escrevam ocupando todo o espaço da tira de papel. Depois, oriente que reforcem o traçado do texto, usando lápis ou caneta, fazendo sulcos no isopor. Após isso, com a ajuda do rolinho, passe a tinta guache por toda a extensão da bandeja. Em seguida, coloque a bandeja sobre uma folha de sulfite e passe a mão sobre ela, para que a impressão aconteça. Retire o isopor e deixe secar.

Quando todas as folhas estiverem secas, fotografe uma a uma, na mesma sequência da letra e produzam um videoclipe da música escolhida, com a animação das folhas. Esse vídeo clipe pode ser tanto em apresentações digitais (passando automaticamente) ou utilizando um programa de edição de vídeo. Caso sua escola não tenha esses recursos, organize as folhas como um *flipbook*.

PARA SABER MAIS:

Como fazer uma máquina de animação de *flipbook* em casa. (*How to Make Flipbook Animation Machine at Home*). Fonte: The Q. Disponível em: **http://gg.gg/h0ql5**. Acesso em: 03 mar. 2020.

Coletivo de fotografia ensina alunos de escola de SP a criar lambe-lambes. Fonte: Secretaria de Educação.Disponível em: **http://gg.gg/h0qld**. Acesso em: 18 dez. 2019.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM III

Habilidades:

(EF06AR04) Analisar os elementos constitutivos da dobradura, do lambe-lambe e da animação na apreciação de diferentes produções artísticas.

Objetos de conhecimento: Elementos da Linguagem

- elementos constitutivos da dobradura;
- elementos constitutivos do lambe-lambe;
- elementos constitutivos da animação.

(EF06AR06) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.

Objetos de Conhecimento: Processos de Criação

- processos de criação em artes visuais.

Habilidade Articuladora:

(EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável.

Objetos de Conhecimento: Arte e Tecnologia

- diferentes tecnologias e recursos digitais.

Professor, nesta Situação de Aprendizagem estão previstas quatro atividades. Nelas, você vai conversar com os estudantes para levantar seus conhecimentos prévios e colocá-los em contato com os objetos de conhecimento e seus modificadores.

É importante que você, realize registros durante o desenvolvimento das atividades. Para avaliação/recuperação – recupere seus registros, realize rodas de conversa, ao final das atividades, sobre os objetos de conhecimento e modificadores trabalhados e utilize as informações da coluna “Observar se o estudante”, do organizador curricular, como referência.

Para envolver os estudantes na aprendizagem mais interativa e significativa, este material propõe demonstrar uma maneira de utilizar a tecnologia no cotidiano escolar, como ferramenta pedagógica, por meio dos *QR Code.* Os *smartphones*, mais recentes, já possuem os aplicativos capazes de lê-los. Verifique junto aos estudantes a possibilidade de utilização desse recurso.

Adapte as aulas para que aqueles que possuam alguma necessidade especial também possam participar das atividades, independentemente de suas deficiências, possibilitando que desenvolvam um maior conhecimento do seu corpo e de suas possibilidades.

Para ampliação de seu repertório elencamos, a seguir, alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

Dobradura: é uma modalidade artística que tem como função, transformar papel em arte, a partir de diversas dobras. Existem diversos estilos, entre os quais se destacam o *origami* e o *kirigami*.

Elementos constitutivos da dobradura: papel, metal, linhas, ângulos, retas, dobras

Lambe-lambe: é um cartaz de diferentes tamanhos, exposto em espaços públicos. Originalmente, tinha como função, divulgar um produto ou evento; hoje em dia, além dessa função, também permeia por temas diversos que podem ir de política a poesia. Existem diversos estilos, entre os quais se destacam aqueles que mantêm o formato cartaz e aqueles que utilizam formato recortado, que procura se incorporar ao local onde está colocado.

Elementos constitutivos do lambe-lambe: papel, tinta, palavras, imagens.

Animação: técnica que utiliza meios físicos ou digitais para "dar vida" a objetos ou desenhos. Atualmente existem várias formas de se trabalhar com animação, seja através de *flipbook* ou mesmo com tecnologias avançadas (destaques para efeitos especiais ou mesmo animações inteiras feitas em 3D).

Elementos constitutivos da animação: imagem, movimento, áudio, personagens, história, cenário.

Processos de criação: ato de criar, caracterizado por uma construção em etapas, que se desenvolvem, geralmente, na seguinte ordem: percepção de um problema/tema, reflexão, pesquisa, *insights*, planejamento técnico e realização.

Materiais: Tudo o que é utilizado para a configuração de uma produção artística. Nas artes visuais são utilizados, por exemplo: tintas, plástico, metais, madeira, mármore, água etc.

Instrumentos: São as ferramentas utilizadas para manipular os materiais na configuração de uma produção artística. Nas artes visuais são utilizados, por exemplo: pincel, tesoura, máquina de solda, goiva, cinzel, fogo etc.

Recursos convencionais: São meios e técnicas, tradicionalmente utilizados, pelos quais se articula a utilização de materiais e instrumentos na configuração de uma produção artística. Nas artes visuais são utilizados, por exemplo: pincel para pintar, cinzel para esculpir etc.

Recursos Alternativos: São meios e técnicas, pouco ou raramente utilizados, que permitem investigações e articulações na produção e utilização de materiais e instrumentos para configuração de produções artísticas. Sua aplicação pode ser observada nas obras de Adriana Varejão, por exemplo, que utilizou carne (feita de poliuretano) em suas obras.

Recursos Digitais: multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, *softwares* etc.

Tecnologias e recursos digitais: filmadora, máquina fotográfica, *smartphone*, computador, plataformas da *internet, Chroma Key* etc., formatos de imagens digitais mais comuns: JPG, GIF e PNG.

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Professor, para iniciar esta atividade, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas de forma simples, permitindo que todos os que quiserem, possam apresentar suas ideias e colocações. À medida que a conversa se desenvolve, anote palavras-chave na lousa e vá pontuando cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que respondam os questionamentos

indicados a seguir, em seus cadernos. Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

1. Como reconhecemos uma dobradura?
2. Quais elementos uma dobradura possui para que possamos reconhecê-la como tal?
3. Na pesquisa realizada na Situação de Aprendizagem I, quais foram as características identificadas que compõem um lambe-lambe?
4. Quais são as características que um filme precisa ter para ser considerado como animação?
5. O que você entende por processo criativo na arte?
6. Quais materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e/ou digitais você já utilizou nas suas produções escolares?
7. Quais tecnologias e recursos digitais você já utilizou em seus trabalhos escolares?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, analise os vídeos, antes de apresentá-los aos estudantes. Durante a apreciação, faça pausas e perguntas, reforçando os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que eles façam anotações sobre a conversa. Você pode acrescentar ou utilizar outras referências, de acordo com sua necessidade e/ou realidade.

As duas animações - vídeos 1 e 2 - são feitas a partir de dobraduras. Destaque os elementos utilizados em cada uma delas para dar vida à história do filme. Converse sobre a possibilidade de trabalhar Arte com outros recursos como o lambe-lambe e a gravura, especificados nos vídeos 3 e 4.

Vídeo 1 - Um desenho animado feito com dobraduras! Fonte: zuch tv. Disponível em: **http://gg.gg/hu2wk**. Acesso em: 19 fev. 2020.

Vídeo 2 - Mundo de papel. Curta metragem de animação 3D de László Ruska & David Ringeisen. Fonte: CGMeetup. Disponível em: **http://gg.gg/p1oh0**. Acesso em: 19 fev. 2020.

Vídeo 3 - Poéticas urbanas: a cultura do lambe-lambe pelas ruas de São Paulo. 2017. Fonte: Matilda My. Disponível em: **http://gg.gg/hu2x9**. Acesso em: 21 fev. 2020.

Vídeo 4 - Fayga Ostrower - A intuição, a criação e a beleza. Fonte: Instituto Fayga Ostrower. Disponível em: **http://gg.gg/hu2xe**. Acesso em: 03 mar. 2020.

O primeiro vídeo usa materiais mais simples como o papel e o lápis, além de traços mais geométricos, por vezes, simples, se comparados ao segundo vídeo. Já no segundo, podemos ver que a computação gráfica utiliza a dobradura como uma característica para criar os personagens, dentro do contexto do vídeo. Podemos perceber também, que os elementos que compõem esses dois vídeos são bem diferentes. Mesmo que ambos abordem a dobradura como ponto principal para contar a história, cada vídeo utiliza elementos, suportes e recursos diferentes em sua produção.

Questione os estudantes sobre o tema desses vídeos e faça também uma análise sobre seus contextos, no qual o primeiro é feito de uma forma mais simples - desenho a lápis e papel, como se fosse uma arte mais urbana, assim como o parkour retratado no vídeo. Enquanto que, o segundo vídeo, aborda uma questão ambiental sobre o uso do papel e toda a história que o envolve, como o desperdício, o desmatamento das florestas, o lixo no mar, entre outras causas presentes na poluição mundial. Reforce com os estudantes que isso faz parte do processo criativo dos artistas que produziram esses vídeos, no qual a temática está totalmente alinhada aos materiais, suportes e técnicas utilizados.

O terceiro vídeo aborda o estilo do lambe-lambe na metrópole e o processo de criação desses artistas para produzir e divulgar sua arte para todas as pessoas, assim como no último vídeo, a artista Fayga Ostrower explica sobre o seu processo de criação. Explique aos estudantes que o processo de criação, assim como o Projeto de Vida deles requer planejamento em qualquer área e não somente em uma produção artística.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, agora que os estudantes já conheceram um pouco sobre processo de criação, solicite que, individualmente, escrevam frases de efeito (se necessário, explique o que isso quer dizer) sobre um tema que ele julga importante tratar, ou mesmo sobre algo que ele queira chamar a atenção da comunidade escolar. Em seguida, em uma folha de sulfite, peça que ele escreva essa frase, conforme ele pôde apreciar no vídeo de lambe-lambe, ou seja, letras grandes, frases curtas e de impacto; afinal, trata-se de um cartaz que será colado em um espaço público. Após a escrita (e correção gramatical, se necessário), convide os estudantes a pensarem em um bom local para expor seu lambe-lambe. Se possível, sugira que eles divulguem seus trabalhos nas redes sociais da escola.

Peça que registrem todo o processo de criação e, a partir desses registros, produzam com a turma, um pequeno documentário em vídeo sobre como foi esse processo, desde a criação no papel até a sua divulgação. Você pode divulgar o trabalho dos estudantes nas redes sociais da escola. Se for o caso, crie uma hashtag (#) para divulgar o trabalho realizado.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Agora que os estudantes já produziram o documentário sobre o processo criativo na atividade anterior, proponha que, em grupos, produzam um *stop motion*, fotografando dobraduras produzidas por eles (como personagens, barquinhos, entre outros). Converse com um colega que trabalha com Tecnologia. Pode-se fotografar com o celular e editar em algum programa gratuito ou baixar as fotos no computador e editar com *Movie Maker* (disponível no *Windows* 7) ou Editor de Vídeo disponível no *Windows* 10, ou outros programas similares. A ideia não é uma produção elaborada e sim, propor que

o estudante passe pela experiência de produzir uma animação. Essa animação, caso sua escola não disponha de sala de informática ou outros recursos digitais, pode ser realizada com técnicas como o *flipbook*, por exemplo.

Outra proposta é fazer uma produção um pouco maior com toda a classe, na qual um grupo de estudantes cria o cenário, outro grupo fica responsável pelos personagens (utilizando a técnica da dobradura), outro grupo fotografa a sequência da história e, por fim, um grupo faz a edição para apresentar para a própria classe e, se possível, para a comunidade escolar.

A seguir, indicamos um exemplo de animação, para que você apresente para a turma:

Origami Stop Motion. Fonte: Henri *Origami*. Disponível em: **http://gg.gg/p1nky**. Acesso em: 03 mar. 2020.

PARA SABER MAIS SOBRE PROGRAMAS DE EDIÇÃO:

5 Melhores editores de vídeo para celular. Fonte: JW *Tutors Studios*. Disponível em: **http://gg.gg/h2826/**. Acesso em: 19 fev. 2020.

Stop Motion - Aplicativo para computador com plataforma *Windows*. Fonte: *uptodown*. Disponível em: **http://gg.gg/hs0g4**. Acesso em: 19 fev. 2020.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM IV

Habilidade Articuladora:

(EF69AR33) Analisar aspectos históricos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêntricas e as diversas categorizações da arte (arte, artesanato, folclore, *design* etc.).

Objetos de conhecimento: Contextos e Práticas

- aspectos históricos, sociais e políticos da produção artística;
- narrativas eurocêntricas;
- categorizações da arte (arte, artesanato, folclore, *design* etc.).

Professor, nesta Situação de Aprendizagem estão previstas três atividades. Nelas, você vai conversar com os estudantes para levantar seus conhecimentos prévios e colocá-los em contato com os objetos de conhecimento e seus modificadores.

É importante que você realize registros durante o desenvolvimento das atividades. Para avaliação/recuperação – recupere seus registros, realize rodas de conversa, ao final das atividades, sobre os objetos de conhecimento e modificadores trabalhados e utilize as informações da coluna "Observar se o estudante", do organizador curricular, como referência.

Para envolver os estudantes na aprendizagem mais interativa e significativa, este material propõe demonstrar uma maneira de utilizar a tecnologia no cotidiano escolar, como ferramenta pedagógica, por meio dos *QR Codes*. Os *smartphones*, mais recentes, já possuem os aplicativos capazes de lê-los. Verifique junto aos estudantes, a possibilidade de utilização desse recurso.

Adapte as aulas para que aqueles que possuam alguma necessidade especial também possam participar das atividades, independentemente de suas deficiências, possibilitando que desenvolvam um maior conhecimento do seu corpo e de suas possibilidades.

Para ampliação de seu repertório, elencamos, a seguir, alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

Artesanato: é uma forma de trabalho manual que o artesão realiza em pequena escala e, dessa forma, com características próprias. Por ser feito à mão, as peças têm sua própria identidade e exclusividade.

Folclore: É uma forma de manifestação artística que inclui costumes e cultura de um determinado povo e que se perpetua por gerações.

***Design*:** Palavra de língua inglesa derivada da palavra em latim designare, a qual pode significar traçar, apontar ou direcionar. É uma atividade que atua na criação, planejamento e desenvolvimento de produtos e serviços, oferecendo soluções criativas. Busca inovar e personalizar um produto, ajudando a fortalecer a identidade de uma marca. O *design* se desdobra em diversas áreas de atuação, como *design* gráfico, *design* industrial, *design* de produto etc.

Narrativas Eurocêntricas: São aquelas que consideram a produção cultural dos povos europeus com maior importância. Conceito utilizado principalmente a partir dos séculos XV e XVI, como forma de dominação cultural sobre outros povos. Segundo esse conceito, a cultura da Europa é o centro de referência da história da Arte, dando assim menor importância para as produções artísticas de outras civilizações.

Aspectos históricos, sociais e políticos da produção artística: Toda comunidade configura um contexto sociocultural composto por aspectos diferentes entre si e que são quase indissociáveis. A arte incluiu-se nesse viés e pode ser abordada e relacionada com cada um desses aspectos, a partir de experiências sensíveis. Os aspectos citados podem ser observados em, por exemplo: uma escultura, pintura ou fotografia que retrata um acontecimento histórico; uma escultura, pintura ou fotografia que retrata um evento social, acontecimentos do dia a dia; uma escultura, pintura ou fotografia que apresentam referências culturais e estéticas de países, culturas, povos ou regiões.

Professor, chegamos ao final deste volume, mas antes, é imprescindível que você retome com a turma tudo o que já foi trabalhado em Arte neste ano, visando assim, dar prosseguimento aos seus estudos. Para isso, proponha uma conversa, retomando a história da Arte, não somente a europeia dos renomados artistas que conhecemos, como também a africana, oriental, asiática, perguntando o que eles consideram arte, artesanato, folclore e *design*.

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Professor, para iniciar esta atividade, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas de forma simples, permitindo que todos os que quiserem, possam apresentar suas ideias e colocações. À medida que a conversa se desenvolve, anote palavras-chave na lousa e vá pontuando cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que respondam os questionamentos indicados a seguir, em seus cadernos. Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

1. O que é Arte?
2. O que é artesanato?
3. O que é folclore?
4. O que é *design*?
5. Como artesanato, folclore e *design* se relacionam com a arte?
6. Onde a Arte surgiu? Como?
7. Por que a produção artística de alguns países é mais valorizada do que a de outros?
8. Qual a sua opinião sobre a influência de aspectos históricos, sociais e políticos na produção artística?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, analise as imagens e os vídeos, antes de apresentá-los aos estudantes. Durante a apreciação, faça pausas e perguntas, reforçando os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que eles façam anotações sobre a conversa.

Você pode acrescentar ou utilizar outras referências, de acordo com sua necessidade e/ou realidade.

As imagens, a seguir, complementam os vídeos:

História da Arte - Linha do tempo. 2016. Fonte: Jess Moccelini. Disponível em: **http://gg.gg/p1oin**. Acesso em: 20 fev. 2020.

Por que o Cinema é conhecido como a "sétima arte"? Fonte: SESCSP, 2018. Disponível em: **http://gg.gg/h25ux**. Acesso em: 20 fev. 2020.

Arte efêmera - Instalações, *performances* e *happenings.* Fonte: Alencar, V. P. UOL Educação. Disponível em: **http://gg.gg/h25v7**. Acesso em: 04 mar. 2020.

Qual a diferença entre Artes Visuais e Artes Plásticas? E o que são as Belas Artes? 2019. Fonte: Art Insider by Aline Pascholati. Disponível em: **http://gg.gg/hu34p**. Acesso em: 04 mar. 2020.

Artes decorativas. Fonte: Britannica Escola. Disponível em: **http://gg.gg/hu34w**. Acesso em: 04 mar. 2020.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

1

Imagem 1 - Arte decorativa - Detalhe de mosaico do Mausoléu de Gala Placídia, Itália. Fonte: chatst2/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/p1nox**. Acesso em: 29 mar. 2020.

2

Imagem 2 – Estátua de divindade (Ásia). Fonte: Erik_Karits/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/h25w5**. Acesso em: 29 mar. 2020.

3

Imagem 3 - Artesanato africano. Fonte: sharonang/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/h25wc**. Acesso em: 29 mar. 2020.

4

Imagem 4 – Um dos ***Doze Profetas*** (detalhe) – Aleijadinho. Esculturas em pedra-sabão. Santuário de Bom Jesus de Matosinhos, Congonhas/MG. Fonte: geraldoobici/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/h25wk**. Acesso em: 29 mar. 2020.

5

Imagem 5 - A sesta *(depois de Millet)*. Vincent van Gogh. Óleo sobre tela, 1890. Fonte: ajs1980518/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/h25yl**. Acesso em: 29 mar. 2020.

6

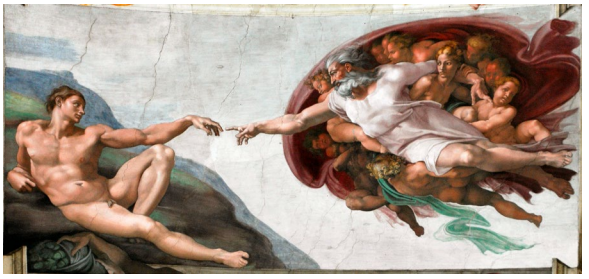


Imagem 6 - A Criação de Adão. Michelangelo. Detalhe do teto da Capela Sistina, Vaticano. Fonte: janeb13/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/h25z1**. Acesso em: 29 mar. 2020.

7

Imagem 7 - Vaca decorada - Arte de rua. Fonte: chefkeem/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/h25ze**. Acesso em: 29 mar. 2020.

8

Imagem 8 - Pintura *Mehndi* - tatuagem henna indiana. Fonte: Free-Photos/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/h25zk**. Acesso em: 29 mar. 2020.

PARA SABER MAIS:

Breve história da Arte – linha do tempo. Fonte: Fonte de Arte. Disponível em: **http://gg.gg/h262l**. Acesso em: 20 fev. 2020.

Beaux-Arts. Fonte: Enciclopédia Itaú Cultural. Disponível em: **http://gg.gg/h262v**. Acesso em: 04 mar. 2020.

Arte Efêmera. Fonte: Enciclopédia Itaú Cultural. Disponível em: **http://gg.gg/h263b**. Acesso em: 04 mar. 2020.

Professor, para esta atividade é imprescindível que você direcione o foco dos estudantes para a análise dos aspectos sociais, políticos e históricos da produção artística, tendo em vista, não somente a arte europeia, como também, a arte produzida em diversas partes do mundo, incluindo a arte brasileira.

Faça uma retomada da história da Arte, apresentada no momento da Apreciação. Leve-os à sala de informática ou utilize celulares, caso seja possível, ou traga livros de Arte para auxiliá-los nessa atividade. Solicite que os estudantes criem, individualmente ou em duplas, uma linha do tempo com períodos, estilos e artistas que eles considerem relevantes. A linha do tempo deve conter pelo menos 3 fatos, épocas ou períodos. Pode ser específica de um lugar (como uma linha do tempo da história do Arte do Brasil, ou de alguma modalidade como desenho, dobradura etc.), e deve contemplar as Artes Visuais. Se for necessário permita que os estudantes pesquisem na *internet* ou em livros que a escola tenha disponível. A linha do tempo pode ser feita em folha sulfite, cartolina, ou recursos digitais que estiverem disponíveis na escola (como *PowerPoint* ou outros programas gráficos).

Após a construção da linha do tempo artística, faça as perguntas a seguir:

1. Quais semelhanças e diferenças existem entre a sua produção e a dos colegas? O que lhe chamou mais a atenção?

2. De que países são os estilos e artistas que apareceram nas linhas do tempo?

3. Quais épocas foram mais lembradas? É possível perceber alguma influência do momento histórico na obra?

4. Nas obras selecionadas, algum país ou continente apareceu em maior número? Qual o motivo disso?

5. A arte brasileira teve influência de outros países. Cite quais obras expostas confirmam essa influência e porque ela ocorre.

6. Nas obras selecionadas, quais vocês classificam como cultura popular?

Ao final, organize uma roda de conversa e peça para os grupos compartilharem suas opiniões. Se julgar necessário, faça previamente, uma parceria com o professor de História (ou de Geografia), visando ajudar a contextualizar a questão do domínio europeu no mundo, a partir do período das grandes navegações.

ANOTAÇÕES

Arte

7° ANO

7º ANO - 4º BIMESTRE - ARTES VISUAIS

ORGANIZADOR CURRICULAR

Habilidades	Condições didáticas e indicações para o desenvolvimento das atividades	Observar se o estudante
(EF07AR01) Pesquisar, apreciar e analisar mosaico, escultura, muralismo e *assemblage* nas artes visuais tradicionais e contemporâneas, em obras de artistas brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas e em diferentes matrizes estéticas e culturais, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais e cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, pesquisa, análise e prática, com base nos objetos de conhecimento e seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; pesquisa, analisa e produz simbolicamente, com base nos objetos de conhecimento e seus modificadores.
(EF07AR02) Pesquisar e analisar diferentes estilos visuais do mosaico, da escultura, do muralismo e da *assemblage*, contextualizando-os no tempo e no espaço.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, pesquisa, análise e contextualização dos objetos de conhecimento.	Participa da sondagem e da apreciação; pesquisa e contextualiza os objetos de conhecimento.
(EF07AR03) Analisar situações nas quais as modalidades das artes visuais se integram à arquitetura, à cenografia e ao *design* de mobiliários.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e análise dos objetos de conhecimento e seu modificador.	Participa da sondagem e da apreciação; analisa os objetos de conhecimento e seu modificador.
(EF07AR04) Analisar os elementos constitutivos do mosaico, do muralismo e da *assemblage* na apreciação de diferentes produções artísticas.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e análise dos objetos de conhecimento.	Participa da sondagem e da apreciação; analisa os objetos de conhecimento.
(EF07AR05) Experimentar e analisar mosaico e *assemblage* como modalidades das artes visuais.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, experimentação e análise dos objetos de conhecimento.	Participa da sondagem e da apreciação; experimenta e analisa os objetos de conhecimento.
(EF07AR06) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e desenvolvimento de processos de criação, considerando seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; desenvolve o objeto de conhecimento, considerando seus modificadores.

Habilidade Articuladora		
(EF69AR31) Relacionar as práticas artísticas à diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e relação considerando os objetos de conhecimento e seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; relaciona os objetos de conhecimento, considerando seus modificadores.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM I

Habilidades:

(EF07AR01) Pesquisar, apreciar e analisar mosaico, escultura, muralismo e *assemblage* nas artes visuais tradicionais e contemporâneas, em obras de artistas brasileiros e estrangeiros de diferentes épocas e em diferentes matrizes estéticas e culturais, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais e cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

Objetos de Conhecimento: Contextos e Práticas

- Mosaico;
- Escultura;
- Muralismo;
- *Assemblage;*

(EF07AR02) Pesquisar e analisar diferentes estilos visuais do mosaico, da escultura do muralismo e da *assemblage*.

Objetos de Conhecimento: Contextos e Práticas

- Diferentes estilos visuais do mosaico, da escultura do muralismo e da *assemblage*

Professor, nesta Situação de Aprendizagem estão previstas quatro atividades. Nelas, você vai conversar com os estudantes para levantar seus conhecimentos prévios e colocá-los em contato com os objetos de conhecimento e seus modificadores.

É importante que você, realize registros durante o desenvolvimento das atividades. Para avaliação/recuperação – recupere seus registros, realize rodas de conversa ao final das atividades, sobre os objetos de conhecimento e modificadores trabalhados e utilize as informações da coluna “Observar se o estudante”, do organizador curricular, como referência.

Para envolver os estudantes na aprendizagem mais interativa e significativa, este material propõe demonstrar uma maneira de utilizar a tecnologia no cotidiano escolar, como ferramenta pedagógica, por meio dos *QR Codes.* Os *smartphones*, mais recentes, já possuem os aplicativos capazes de lê-los. Verifique junto aos estudantes a possibilidade de utilização desse recurso.

Adapte as aulas para que aqueles que possuam alguma necessidade especial também possam participar das atividades, independentemente de suas deficiências, possibilitando que desenvolvam um maior conhecimento do seu corpo e de suas possibilidades.

Para ampliação de seu repertório, elencamos a seguir alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

Mosaico: É uma modalidade das artes visuais que consiste em organizar e fixar pequenos pedaços de pedra ou outros materiais sobre uma superfície.

Escultura: É uma modalidade das artes visuais que consiste em transformar diferentes tipos de matérias brutas em formas tridimensionais.

Muralismo: É uma modalidade das artes visuais que consiste na aplicação de desenhos, relevos ou pinturas, diretamente sobre uma parede.

Assemblage: É uma modalidade das artes visuais que consiste na organização de materiais e objetos acumulados, dando-lhes uma nova função.

Materialidade: A materialidade envolve materiais, suportes, ferramentas e procedimentos que, por meio dos processos de criação e da poética pessoal do artista, faz surgir um produto artístico.

Diferentes estilos visuais (Mosaico, escultura, muralismo e *assemblage*): Nas artes visuais, o estilo é o que permite categorizar uma obra de arte e relacioná-la a outras. Ou seja, quando falamos em estilo de uma obra visual, estamos falando sobre os elementos que a caracterizam e seus diferentes aspectos que podem ser: uma época ou um momento histórico da produção artística. Um mesmo artista pode ter diferentes estilos, por exemplo, Pablo Picasso tem obras com características muito diferentes nas fases rosa, azul ou cubista. Dessa forma, a definição de estilos dos **mosaicos, escultura e do muralismo e da *assemblage*** vai depender desses aspectos analisados.

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Professor, para iniciar esta atividade, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas de forma simples, permitindo que todos que quiserem, possam apresentar suas ideias e colocações. À medida que a conversa se desenvolve, anote palavras-chave na lousa e vá pontuando cada conceito.

Realize um fechamento e, em seguida, solicite que respondam os questionamentos indicados a seguir, em seus cadernos.

Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

Após a apreciação, solicite que os estudantes respondam às seguintes questões em seus cadernos:

1

1. “Um tributo pela paz mundial” (2020). Autoria: Silvana Regina Luz Zampol. Detalhe de mosaico. Fonte: fotografia de acervo pessoal da artista/ Ribeirão Pires - SP: 2020, cedido especialmente para esse material.

2

2. Detalhe da obra “Coletivo”. Autoria: Cassio Vasconcellos - Assemblage. Fonte: Carlos Povinha /São Paulo. 2018. Disponível também em: **http://gg.gg/hutc1.** Acesso em: 02 abr. 2020, cedido especialmente para esse material.

3

3. Detalhe de cena do Mural a História do México. (1929) Diego Rivera. Mural. Fonte: Mônica Volpin/Pixabay. **http://gg.gg/hutcj.** Acesso em: 04 Mar. 2020.

4

4. “Um amor sem igual” (2011). Autoria: Nina Pandolfo - Escultura em técnica mista (estrutura de ferro, espuma, pelúcia e sistema sonoro). Fonte: Roberta Jorge Luz (fotografia de acervo pessoal)/ MAC-USP - São Paulo. 2017. Disponível também em: **http://gg.gg/hutdb.** Acesso em: 02 abr. 2020, cedido especialmente para esse material.

1. Qual dessas imagens apresenta uma escultura? Por quê? O que ela representa? Qual a materialidade da obra? Ela foi feita por um artista brasileiro ou internacional? Sobre o estilo da obra de Arte, analisando a imagem, como você categorizaria o estilo desta escultura?

2. Qual dessas obras é um mosaico? Do que é feito? É uma obra nacional ou internacional? O que ela representa?

3. Vocês conhecem a palavra *assemblage*? Podemos defini-la como uma modalidade das artes visuais baseada na ideia de acumulação, ou seja, materiais diversos podem ser incorporados na obra, criando uma composição nova, sem perder o seu sentido inicial. A partir dessa definição, qual das imagens seria uma *assemblage*? Por quê?

4. Qual das imagens é uma obra de muralismo? Por quê? O que ela representa? Este mural foi feito por um artista nacional ou internacional?

Oriente os estudantes a discutirem em pequenos grupos, antes de responder a sondagem; se for necessário, disponibilize dicionários e, se houver a possibilidade de acessar a *internet*, deixe que pesquisem antes de elaborarem suas respostas. Observe o que eles conhecem sobre os conceitos discutidos. Essa atividade deve acontecer em aproximadamente 20 minutos. Após esse tempo, peça que alguns apresentem suas respostas à classe e finalize a discussão, apresentando de forma contextualizada cada imagem, conceituando sobre o que é cada modalidades artística (mosaico, escultura, muralismo e *assemblage*), suas diferentes técnicas e estilos.

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, analise as imagens e os vídeos, antes de apresentá-los aos estudantes. Solicite que eles apreciem as obras a seguir e façam uma comparação com as imagens estudadas na atividade anterior, considerando os conceitos aprendidos durante a apreciação, faça pausas e perguntas, reforçando os conceitos trabalhados.

Em seguida, divida-os em grupos, sorteie ou solicite que escolham uma modalidade artística entre: mural, mosaico, escultura ou *assemblage*, que observem os diferentes estilos entre as obras apreciadas e analisem a obra do grupo em seus diferentes contextos: descritivo, contextual, comparativo e interpretativo.

Você pode acrescentar ou utilizar outras referências, de acordo com sua necessidade e/ou realidade.

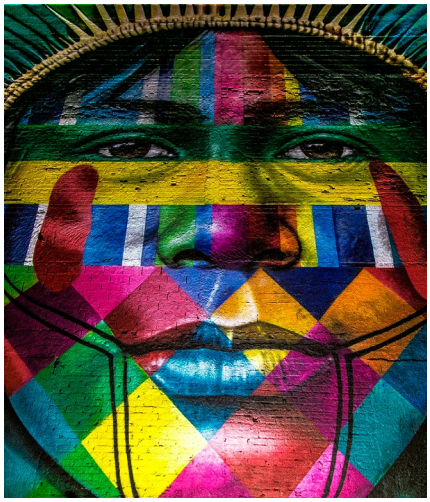
1

1. “Preserve o Planeta Terra” (2018). Autoria: Silvana Regina Luz Zampol. Detalhe do mosaico. Fonte: fotografia do acervo pessoal da artista, cedida especialmente para esse material.

2

2. “Objeto Emblemático” (1969). Autoria: Rubem Valentim. Escultura em madeira. Fonte: Roberta Jorge Luz (fotografia do acervo pessoal) Museu Afro Brasil - São Paulo - 2017. Acesso em: 02 abr. 2020, cedida especialmente para esse material.

3



3. Detalhe do mural “Somos todos um (Etnias)” (2016) de Eduardo Kobra para o Boulevard Olímpico das Olimpíadas Rio 2016. Fonte: fotografia de Marcos Souza/BR/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/hutf7** Acesso em 02 abr. 2020.

4

4. Pietá (1498–1499). Autoria: Michelangelo - Escultura em mármore. Fonte: fotografia de Jacques Savoye/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/hutg8.** Acesso em 04 mar. 2020.

As obras apresentadas trazem informações em suas legendas que podem indicar um início da análise do mosaico, muralismo, escultura e *assemblage*.

Solicite que os estudantes observem elementos em primeiro e segundo planos; uso de cores; texturas; iluminação; presença/ausência de personagens/pessoas/animais/cenas; presença/ausência de elementos abstratos e simbólicos etc., que estão presentes nas imagens. Solicite também que leiam as legendas.

É importante que registrem suas percepções em seus cadernos e respondam às seguintes questões:

1. Descreva o que você vê nas imagens apresentadas.

2. Em qual contexto (pode ser histórico, social e/ou cultural) você acha que a obra foi feita? São obras antigas ou atuais? Os artistas são brasileiros ou estrangeiros? São artistas de quais países?

3. Com quais outras obras (visuais, musicais, teatrais, literárias ou corporais) a imagem analisada poderia ser comparada? Busque em sua memória e procure fazer uma análise comparativa.

4. O que você sente quando vê as imagens apresentadas? Existem símbolos que o levam a alguma interpretação? Quais? O que eles podem representar?

PARA SABER MAIS:

1. Rubem Valentim. Índice alfabético do Museu Afro Brasil. Disponível em: **http://gg.gg/i12xn**. Acesso em: 04 abr. 2020.

2. Eduardo Kobra. *Site* do Artista. Disponível em: **http://www.eduardokobra.com**. Acesso em: 04 abr. 2020.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Nesta atividade, solicite que os estudantes, em grupo ou individualmente, façam pesquisas. Sugerimos que cada grupo fique responsável por uma temática e num outro momento, apresentem para a turma seu trabalho, oportunizando assim a ampliação do repertório dos estudantes. Porém, você pode dividir os temas de acordo com sua realidade.

Seguem, abaixo, os temas e orientações sugeridos para as pesquisas dos estudantes:

- **Mosaico;**
- **Escultura**;
- **Muralismo**;
- ***Assemblage***.

Definida a modalidade a ser pesquisada, oriente os estudantes a buscarem as seguintes informações durante execução da atividade. Cada integrante pode ficar responsável por um dos itens pesquisados:

1. O que é (mosaico/escultura/muralismo/*assemblage*)?
2. Como, onde e quando surgiu?
3. Como a sua modalidade escolhida é produzida e quais são as suas principais características?
4. Quais são seus diferentes estilos e materialidades?
5. Apresente um artista brasileiro e um internacional (breve biografia). Selecione uma obra de cada artista (da modalidade pesquisada). Apresente uma descrição resumida de cada obra e justifique porque as escolheu.

Para a realização das pesquisas, verifique as possibilidades de serem feitas na própria escola, utilizando a sala de informática e *internet*, se houver disponibilidade. Peça que salvem as imagens e produzam um verbete ilustrado, como os que existem nas enciclopédias, para que as apresentações fiquem mais interessantes e visuais para todos. (Esse formato pode ser utilizado em apresentações digitais ou num cartaz).

Exemplos de verbetes ilustrados podem ser observados na Enciclopédia Itaú Cultural, como esse:

Assemblage. Enciclopédia Cultural Itaú. Disponível em **http://gg.gg/p4ylm**. Acessos em: 21 abr. 2020.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Professor, após a pesquisa do grupo ter sido realizada, solicite que os estudantes organizem as informações pesquisadas, conforme os tópicos indicados na atividade anterior, e oportunizem um momento de exposição das pesquisas. Mas antes, verifique junto aos estudantes, quais são os recursos necessários para que possam apresentar suas pesquisas.

Será um momento rico de ampliação da experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais e cultivo da percepção, do imaginário, da capacidade de simbolizar e do repertório imagético de todos.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM II

Habilidade:

(EF07AR03) Analisar situações nas quais as modalidades das artes visuais se integram à arquitetura e à cenografia e ao *design* de mobiliários.

Objetos de Conhecimento: Contextos e Práticas

- Situações nas quais as modalidades das artes visuais se integram à arquitetura, à cenografia e ao *design* de mobiliários.

Habilidade Articuladora:

(EF69AR31) Relacionar as práticas artísticas à diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.

Objetos de Conhecimento: Contextos e Práticas

- Práticas artísticas;
- Dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.

Professor, nesta Situação de Aprendizagem estão previstas três atividades. Nelas, você vai conversar com os estudantes para levantar seus conhecimentos prévios e colocá-los em contato com os objetos de conhecimento e seus modificadores.

É importante que você, realize registros durante o desenvolvimento das atividades. Para avaliação/recuperação – recupere seus registros, realize rodas de conversa ao final das atividades, sobre os objetos de conhecimento e modificadores trabalhados e utilize as informações da coluna "Observar se o estudante", do organizador curricular, como referência.

Para envolver os estudantes na aprendizagem mais interativa e significativa, este material propõe demonstrar uma maneira de utilizar a tecnologia no cotidiano escolar, como ferramenta pedagógica, por meio dos *QR Codes*. Os *smartphones*, mais recentes, já possuem os aplicativos capazes de lê-los. Verifique junto aos estudantes a possibilidade de utilização desse recurso.

Adapte as aulas para que aqueles que possuam alguma necessidade especial também possam participar das atividades, independentemente de suas deficiências, possibilitando que desenvolvam um maior conhecimento do seu corpo e de suas possibilidades.

Para ampliação de seu repertório elencamos, a seguir, alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

Arquitetura: A Arquitetura é regida por um conjunto de normas e técnicas, fazendo com que os profissionais desta área trabalhem, estudem e organizem projetos de edificações e/ou um ambiente de construção, elaborando esses espaços internos ou externos de forma criativa.

Cenografia: A cenografia trabalha com a preparação de ambientes internos ou externos, transformando-os em cenários para eventos, peças teatrais ou, até mesmo, como ambientações para filmes, novelas ou seriados.

***Design* de mobiliário:** Os profissionais da área do *Design* de Mobiliário levam em consideração a estética e funcionalidade do objeto, através dos estudos da "ergonomia", isto é, se o objeto será pensado para quem irá utilizá-lo, sendo confortável além de bonito e funcional. Também possui relação direta com o *design* de interiores, já que a organização do mobiliário é importante para a transformação do espaço.

Dimensões da vida: Toda comunidade configura um contexto sociocultural composto por elementos diferentes entre si e que são quase indissociáveis. A arte incluiu-se neste viés e pode ser abordada e relacionada, com cada uma das múltiplas dimensões da vida, a partir de experiências sensíveis.

- **Dimensão Social:** Envolve os diferentes contextos onde seja possível ter contato com a arte: Em casa, no carro, na rua, no trabalho, no mercado, no *shopping* etc.

- **Dimensão Cultural:** Considera o ambiente onde vivemos, que influencia nossos padrões culturais, entre eles o tipo de produto artístico a que somos expostos. Por exemplo: em localidades mais próximas ao campo, as pessoas tendem a ter mais contato e apreciar músicas do gênero sertanejo. Sendo assim, a partir do produto artístico que é apreciado, é possível perceber as influências culturais locais.

- **Dimensão Política:** O viés político está ligado às influências culturais e estéticas de outros países e culturas, na produção artística local, regional etc.

- **Dimensão Histórica:** A relação histórica se observa pelo registro de fatos e acontecimentos que ficaram marcados na/pela produção artística. Por exemplo: a música do filme Titanic; o hino da vitória que era tocado quando o piloto de fórmula 1, Ayrton Senna, vencia uma corrida.

- **Dimensão Econômica:** Tem relação com o consumo de produtos artísticos produzidos em massa pela indústria cultural ou em quantidades restritas/artesanais – livros, objetos, fotografias, gravuras, mídias digitais etc.

- **Dimensão Estética:** Está relacionada às relações sensoriais de apreciação, deleite, afetivas e sentimentais, estabelecidas intelectualmente, em diferentes situações vividas pelo sujeito e que envolvem um produto artístico.

- **Dimensão Ética:** Está ligada a pensamentos, conceitos e valores positivos, a não discriminação, à aceitação da diversidade e ao respeito, consolidados e estabelecidos pela sociedade, normalmente transmitidos no convívio social.

Para saber mais:

Quando se fala em arquitetura, cenografia e *design* de mobiliários, deve-se lembrar da Escola ***Bauhaus***, que surgiu na Alemanha, fundada por Walter Gropi, e perdurou entre os anos de 1919 a 1933. Dentro de sua filosofia de trabalho, seus fundadores vinham com a ideia de trazer a figura do artesão para o universo das artes industriais. Essa escola desenvolveu várias técnicas e conceitos que mudaram as artes industriais, a arquitetura e as produções artísticas de mobiliários até os dias atuais.

Ao relacionar essas práticas artísticas com as diferentes dimensões da vida, aponta-se justamente que, na época, houve toda uma necessidade dessas mudanças, influenciando e sendo influenciado pela história, seu contexto social, político, econômico e principalmente estético, de uma cultura e época.

Escola de Arte *Bauhaus*. Cultura Genial. Disponível em: **http://gg.gg/p3xs4**. Acesso em: 03 mar. 2020.

Tudo Sobre Arquitetura. Buildin. Disponível em: **http://gg.gg/p3xv8**. Acesso em: 03 mar. 2020.

Cenografia. Enciclopédia Itaú Cultural. Disponível em: **https://bit.ly/3GBbzpu**. Acesso em: 08 fev. 2022.

História do Mobiliário. Academia EDU. Disponível em: **http://gg.gg/p3ype**. Acesso em: 03 mar. 2020.

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Professor, para iniciar esta atividade, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas de forma simples, permitindo que todos que quiserem, possam apresentar suas ideias e colocações. À medida que a conversa se desenvolve, anote palavras-chave na lousa e vá pontuando cada conceito.

Realize um fechamento e, em seguida, solicite que respondam os questionamentos indicados a seguir, em seus cadernos.

Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

1. Quando falamos em arquitetura, o que vem a sua mente? O que será que significa? Tente definir com suas palavras.

2. Agora que você já comentou sobre a arquitetura, aponte quais modalidades das artes visuais se integram a ela. Por que você acha isso? Dê exemplos para complementar sua resposta.

3. Você já assistiu a algum filme, novela ou seriado e reparou no ambiente em que os atores estão? Como normalmente é chamado o ambiente/espaço retratado em filmes, novelas e seriados?

4. A cenografia pode ser feita em um pequeno espaço, como em um teatro ou estúdio, ou pode ocupar dimensões grandiosas para representar uma cidade do velho oeste, ou um local futurista, por exemplo. Pontue quais modalidades das artes visuais se integram para que seja possível a produção e a construção de um cenário. Por quê? Dê exemplos, complementando sua resposta.

5. Como estamos falando do universo da arquitetura e da cenografia, não podemos deixar de falar sobre o *design* de mobiliários. O que você acha que é isso? Você já ouviu falar em *design* de móveis? Para que serve isso? Explique.

6. Para que o *design* de mobiliário possa ser desenvolvido, ele necessita que as modalidades das artes visuais se integrem a ele. Quais são as modalidades das artes visuais que se integram a esse tipo de *design*?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, analise as imagens e os vídeos, antes de apresentá-los aos estudantes. Durante a apreciação, faça pausas e perguntas, reforçando os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que eles façam anotações sobre a conversa. Você pode acrescentar ou utilizar outras referências, de acordo com sua necessidade e/ou realidade.

Este momento de apreciação será desenvolvido em três etapas em que as situações nas quais as modalidades das artes visuais se integram à arquitetura, à cenografia e ao *design* de mobiliários são apresentadas.

Para que a atividade seja desenvolvida de forma plena, apresente os *links* de *sites* e vídeos indicados para que os estudantes possam contemplar alguns destes elementos, e fazer uma relação das modalidades práticas artísticas à diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética, bem como analisar as situações nas quais as modalidades das artes visuais se integram a elas.

ETAPA A - ARQUITETURA:

Para esta expedição, inicie com a apreciação de um projeto arquitetônico que vem sendo desenvolvido há mais de 100 anos, a **Igreja da Sagrada Família**, localizada na cidade de Barcelona – Espanha, iniciada pelo arquiteto Francisco de Paula Villar em 1882, que desistiu do projeto inicial, o qual, em seguida, foi assumido e reelaborado pelo arquiteto catalão **Antoni Gaudí (1852-1926).**

1

1. Igreja Sagrada Família (1882 - ainda em construção) – Projeto: Antoni Gaudi. Fonte: fotografia de Manfred Freitag/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/huth2.** Acesso em: 03 mar. 2020.

Vídeo sobre a construção da Igreja da Sagrada Família de Barcelona. Fonte: Edmir Cleto Oficial. Usar até os 8 min e 45 segs. Disponível em: **http://gg.gg/p3khf**. Acesso em: 06 abr. 2020.

Apesar do projeto arquitetônico existir há mais de 140 anos, sua construção vem sofrendo influências em seu estilo ao longo dos anos, com base nos movimentos artísticos-culturais que ocorreram até os dias atuais. Quando o projeto for finalizado, será um marco histórico e cultural, um exemplo de todas as escolas de artes e movimentos que impactaram uma sociedade e uma época.

Para comparar com esta obra, indica-se aos estudantes conhecer o trabalho do artista brasileiro, **Gabriel Joaquim dos Santos (1892-1985),** nomeado como "Mestre da arquitetura espontânea". Descendente de indígenas e povos escravizados, semianalfabeto, construiu sua moradia na cidade de São Pedro da Aldeia/RJ. A **"Casa da Flor"**, é considerada uma das obras mais relevantes da arquitetura espontânea nacional, obra que levou sua vida toda para ser concluída. Hoje é tombada pelo IPHAN (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional) e é considerada patrimônio nacional, pela sua importância e relevância na arquitetura. Para saber mais, acesse o *link* abaixo:

Quem foi Gabriel Joaquim dos Santos da Casa da Flor? Fonte: ET Região dos Lagos - IPHAN. Disponível em: **http://gg.gg/husql**. Acesso em: 04 mar. 2020.

ETAPA B - CENOGRAFIA:

Aprofundando nesta vertente, o assunto é a **cenografia**. O **cenógrafo** é responsável por **"dar vida"** a um local ou ambiente, baseando-se nos *scripts* e roteiros do teatro, cinema, série ou novela, e dependendo da época em que a história ocorre, ele terá que pesquisar referências histórico/culturais, para criar uma ambientação mais fiel possível da forma idealizada pelos escritores. Para isso, também é necessário o estudo de materiais, texturas, iluminação, móveis e objetos de cena, para compor este espaço. Para conhecer mais sobre a cenografia e como são produzidos os cenário e objetos de cena, acesse o *link* abaixo:

Conheça o cenógrafo, profissional que cria cenários de todos os tipos e gostos. Fonte: Tribunal Superior do Trabalho. Disponível em: **http://gg.gg/husq1**. Acesso em: 04 mar. 2020.

Making of Castelo Rá-Tim-Bum! Fonte: TV Cultura. Disponível em: **http://gg.gg/husrr**. Acesso em: 04 mar. 2020.

O vídeo favorece discussões relevantes sobre referências, construção de identidades, ruptura de estereótipos, elementos que podem ser explorados pelo professor no momento da apreciação.

Ao assistir o vídeo acima, o estudante poderá perceber como é ao processo de criação, produção e construção de cenário, do programa Castelo Rá-Tim-Bum! da TV Cultura. Comente com os estudantes a influência do arquiteto Antoni Gaudí e todo o trabalho do cenógrafo, também falado no bimestre anterior, na linguagem de teatro.

ETAPA C - *DESIGN* DE MOBILIÁRIOS:

Assim como é importante pensar na estrutura de uma construção, sendo ela residencial ou comercial, sua função e *design* causarão um grande impacto para aqueles que a utilizaram ou frequentaram. Mas, não podemos esquecer, que se ela estiver vazia, será apenas um "grande esqueleto". Para que seu interior combine e se relacione com o seu exterior, é necessário que exista um estudo para o desenvolvimento dos objetos que complementarão a personalidade daquele ambiente. Dessa forma, os *designers* de mobiliários ou *designers* de interiores possuem uma grande importância e identidade, por criarem esses objetos ou espaços, estudando formas, materiais, texturas, cores, iluminação, tipos de tecidos, estamparias, para poderem criar os objetos que revolucionaram o conceito de ***design***.

Sobre o *design* de mobiliário, suas referências culturais e históricas, indica-se que os estudantes acessem o material disponibilizado a seguir:

***Designers* falam sobre o processo de criação de móveis.** Fonte: Canal Casa Sul. Disponível em: **http://gg.gg/hustu**. Acesso em: 06 abr. 2020.

Professor, você pode intervir durante a apreciação dos vídeos junto aos estudantes, solicitando que retomem o olhar para as modalidades estudadas durante esse bimestre.

Algumas perguntas podem nortear esse olhar:

1. É possível perceber a presença das práticas artísticas na arquitetura, cenografia e *design* de mobiliário? Quais?
2. Quais modalidades artísticas podem ser percebidas no vídeo apresentado sobre a Igreja da Sagrada Família?
3. Quais modalidades das artes visuais integram a arquitetura?
4. Quais práticas artísticas podem ser percebidas no vídeo de *design* de mobiliários?
5. Essas práticas podem se relacionar com as dimensões da vida?
6. Através da cenografia é possível se sentir levado para outro lugar? Como isso acontece?
7. O que mais lhe chamou a atenção nos vídeos apresentados? Por quê?

PARA SABER MAIS:

Igreja da Sagrada Família: Obra Prima de Antoni Gaudi. Fonte: História com Gosto. Disponível em: **http://gg.gg/p4tti**. Acesso em: 03 mar. 2020.

Clássicos da Arquitetura: La Sagrada Família/Antoni Gaudí. Fonte: *Arch Daily.* Disponível em: **http://gg.gg/p4ttt**. Acesso em: 03 mar. 2020.

Para conhecer um pouco mais sobre a Bauhaus e suas criações, sugerimos os *links*:

100 Anos de Bauhaus. Fonte: Vivieuvi. Disponível em: **http://gg.gg/p4tu2**. Acesso em: 03 mar. 2020.

Visitei a Bauhaus na Alemanha. Fonte: Vivieuvi. Disponível em: **http://gg.gg/p4tuz**. Acesso em: 03 mar. 2020.

História do Mobiliário (I). Fonte: Academia. Disponível em: **http://gg.gg/p4tvw**. Acesso em: 03 mar. 2020. (Não é necessário fazer *download* para acessar o conteúdo, basta rolar a página para ler.)

História do Mobiliário (II). Fonte: *SlideShare*. Disponível em: **http://gg.gg/p4tyg**. Acesso em: 04 mar. 2020.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, nesta atividade os estudantes se dividirão em grupos e analisarão situações nas quais as modalidades das artes visuais se integram à arquitetura, à cenografia e ao *design* de mobiliários, por meio de uma pesquisa sobre uma construção representativa de sua região, ou de um mobiliário ou, ainda, de um local que tenha uma montagem cenográfica específica e relacioná-las às práticas artísticas e às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.

Permita que escolham a área **(arquitetura, cenografia ou *design* de mobiliário)**, que tenham mais interesse, para que obtenham melhores resultados de pesquisa, buscando saber mais sobre a presença das práticas artísticas e as modalidades já estudadas.

Uma cadeira de balanço pode ser um ótimo exemplo de mobiliário a ser pesquisado, pensando nas dimensões da vida que a cercam. Por exemplo:

1. A quem pertence/pertenceu?

2. Quem, quando e onde foi inventado esse tipo de cadeira?

3. Este tipo de cadeira existe em todos os lugares do mundo?

4. Quanto custa uma cadeira como essa?

5. Quais são os tipos de cadeira de balanço que existem?

O mesmo pode ser feito com uma construção representativa de sua região (um prédio, uma ponte, uma praça etc.) ou com uma cena de filme, série, novela ou desenho.

Ao final da atividade, cada grupo deverá apresentar o resultado de sua pesquisa por meio de apresentações digitais ou cartazes.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM III

Habilidades:

(EF07AR04) Analisar os elementos constitutivos do mosaico, do muralismo e da *assemblage* na apreciação de diferentes produções artísticas.

Objetos de conhecimento: Elementos da Linguagem

- elementos constitutivos do Mosaico;
- elementos constitutivos do Muralismo;
- elementos constitutivos da *Assemblage*.

(EF07AR05) Experimentar e analisar mosaico e *assemblage* como modalidades das artes visuais.

Objetos de conhecimento: Elementos da Linguagem

- Mosaico;
- *Assemblage*.

Professor, nesta Situação de Aprendizagem estão previstas quatro atividades. Nelas, você vai conversar com os estudantes para levantar seus conhecimentos prévios e colocá-los em contato com os objetos de conhecimento e seus modificadores.

É importante que você, realize registros durante o desenvolvimento das atividades. Para avaliação/recuperação – recupere seus registros, realize rodas de conversa ao final das atividades, sobre os objetos de conhecimento e modificadores trabalhados e utilize as informações da coluna “Observar se o estudante”, do organizador curricular, como referência.

Para envolver os estudantes na aprendizagem mais interativa e significativa, este material propõe demonstrar uma maneira de utilizar a tecnologia no cotidiano escolar, como ferramenta pedagógica,

por meio dos *QR Codes*. Os *smartphones*, mais recentes, já possuem os aplicativos capazes de lê-los. Verifique junto aos estudantes a possibilidade de utilização desse recurso.

Adapte as aulas para que aqueles que possuam alguma necessidade especial também possam participar das atividades, independentemente de suas deficiências, possibilitando que desenvolvam um maior conhecimento do seu corpo e de suas possibilidades.

Para ampliação de seu repertório, elencamos a seguir alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

Elementos Constitutivos: São componentes essenciais e inseparáveis da modalidade artística a qual pertencem, que servem para identificar aquilo que está sendo analisado ou produzido. Nas artes visuais, são: ponto, linha, forma, textura, cor, luz/sombra, escala etc.

Elementos constitutivos do Mosaico: a cor, o desenho, a forma, a escala, o material utilizado, a dimensão, o tamanho dos materiais incrustados, isto é, se são pedaços grandes ou pequenos, pois isto acaba influenciando na nitidez e resolução da imagem (quanto maior forem os fragmentos, menos nitidez e detalhes terá o desenho, quanto menores os fragmentos, mais nítida e melhor será a resolução da imagem).

Elementos constitutivos do Muralismo: a linha, a imagem, o "movimento" ou a sensação dele na obra; sua dinâmica, a proporção e escala, os traços (cada artista tem uma identidade visual, seria como a caligrafia - cada pessoa tem uma letra, um estilo), a forma, a cor, o desenho e a dimensão.

Elementos constitutivos da *Assemblage*: objeto, forma, escala, proporção, materialidade, textura e cor.

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Professor, para iniciar esta atividade, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas de forma simples, permitindo que todos que quiserem, possam apresentar suas ideias e colocações. À medida que a conversa se desenvolve, anote palavras-chave na lousa e vá pontuando cada conceito.

Realize um fechamento e, em seguida, solicite que respondam os questionamentos indicados a seguir, em seus cadernos.

Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

Recapitule alguns pontos já vistos durante a **Situação de Aprendizagem I**, que abordou os conceitos de mosaico e *assemblage*, pois os estudantes necessitam dessas informações para aprofundar seus conhecimentos.

1. Explique o que é mosaico e quais são suas características.

2. O que mais chama a sua atenção ao observar uma obra em mosaico, como as apresentadas nas atividades anteriores? Por quê?

3. Explique o que é muralismo e quais são suas características?

4. Você já viu (por meio de imagens ou pessoalmente) algum tipo de mural? Poderia explicar quais foram os elementos que mais chamaram a sua atenção na obra que viu?

5. Antes de ter estudado a **Situação de Aprendizagem I**, deste material, você já tinha ouvido falar em *assemblage*? Você já tinha visto alguma obra de *assemblage*? Qual?

6. Após estudar o que é *assemblage*, explique quais são os elementos que a constituem.

7. Para você, é possível que possa existir obras em *assemblage*, bidimensionais, ou será que só existem obras tridimensionais? Explique com suas palavras.

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, analise as imagens e os vídeos, antes de apresentá-los aos estudantes. Durante a apreciação, faça pausas e perguntas, reforçando os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que eles façam anotações sobre a conversa. Você pode acrescentar ou utilizar outras referências, de acordo com sua necessidade e/ou realidade.

Esse momento de apreciação será baseado nos elementos constitutivos das modalidades artísticas: **Mosaico, Muralismo e *Assemblage*.**

Para que a atividade seja desenvolvida de forma plena, retome os textos conceituais apresentados na **Situação de Aprendizagem I** e também os vídeos e *links* a seguir, para que os estudantes possam efetuar a análise dos elementos constitutivos dessas modalidades artísticas e fazer a apreciação das diferentes produções artísticas aqui apresentadas.

Após observar os vídeos e as imagens e conversar com seu professor, responda as questões a seguir:

1

1. Banco em mosaico de Antoni Gaudí. Fonte: Tibor Janosi Mozes/ Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/huswd**. Acesso em: 06 abr. 2020.

Parque Guell - Barcelona. Fonte: The World Of Travel. Disponível em **http://gg.gg/p2mlz**. Acesso em 06 abr. 2020.

Diego Rivera – dá lhe México e a Revolução. Fonte: Patrícia de Camargo. Disponível em: **http://gg.gg/hut0f**. Acesso em: 19 mar. 2020.

A arte do grafiteiro e muralista Eduardo Kobra. Fonte: #ProgramaDiferente. Disponível em: **http://gg.gg/urf83**. Acesso em: 19 mar. 2020.

Exposição Nelson Leirner – Monumento Cultural. Fonte: TV Creci. Disponível em **http://gg.gg/p2mn6**. Acesso em: 06 abr. 2020.

1. Do que é feito um mosaico? Quais materiais são utilizados em sua composição?
2. E um mural? do que é feito? As formas de fazer mudam de acordo com o material utilizado?
3. A *assemblage*, também conhecida como estética da acumulação é composta por vários elementos? Quais?
4. Quais diferenças existem entre o trabalho de Diego Rivera e Eduardo Kobra?
5. Os elementos constitutivos do mosaico podem ser substituídos por quais materiais?

Para saber mais:
Sobre a técnica europeia de Mosaico:

Tutorial: making the million tesserae Oceano mosaic - part1. (Tutorial: Criando o mosaico Oceano com milhões de tesselas – parte 1) Fonte: Nicolasalini. Disponível em: **http://gg.gg/p4uvx**. Acesso em: 09 mar. 2020. O vídeo está em inglês.

Oceano, making the million tesserae mosaic part2. (Oceano, criando um mosaico com milhões de tesselas parte 2.) Fonte: Nicolasalini. Disponível em: **http://gg.gg/p4ufo**. Acesso em: 09 mar. 2020. O vídeo está em inglês.

Sobre Muralismo e Grafite:

Diego Rivera e o Muralismo Mexicano. Fonte: Regia Rodrigues. Disponível em: **http://gg.gg/p4w1s**. Acesso em: 19 mar. 2020.

Arte Mural (1970). Fonte: Arquivo Nacional. Disponível em: **http://gg.gg/p4w6a**. Acesso em: 19 mar. 2020.

Oficina de Graffiti – 1º Episódio Contexto Histórico do Graffiti. Fonte: IDE! Studio Criativo. Disponível em: **http://gg.gg/p4xu5**. Acesso em: 09 abr. 2021.

Sobre a *Assemblage*:

Obras de Nelson Leirner. Fonte: Enciclopédia Itaú Cultural. Disponível em: **http://gg.gg/p4wyb**. Acesso em: 19 mar. 2020.

Art With Trista - Assemblage: Inspired by Louise Nevelson. Fonte: *Art With Trista*. Disponível em: **http://gg.gg/p4wzg**. Acesso em: 19 mar. 2020.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, nesta atividade, serão desenvolvidas, experimentação e análise do mosaico como modalidades das artes visuais. Para isto, é necessário que os estudantes façam uma produção artística seguindo algumas orientações:

- o trabalho deverá ser entregue em uma folha de cartolina ou papel cartão, tamanho A4 (21cm X 29,7cm);
- colagem de papéis recortados ou de retalhos de E.V.A.

O estudante pode escolher uma imagem de revista impressa ou criar seu desenho para usar como referência e base, para a confecção do mosaico.

Obs.: pode ser que este trabalho não seja concluído em uma única aula; sugere-se então, que os estudantes continuem a atividade em casa e tragam na próxima aula.

Será muito importante realizar um momento de exposição e contemplação das produções, para que os estudantes possam analisar e refletir sobre o desenvolvimento de seu trabalho e os dos colegas. Após a contemplação e análise do mosaico como modalidade das artes visuais, desenvolva uma roda de conversa em que todos possam apresentar seus pontos de vista sobre o processo de produção, suas dificuldades e facilidades e, também, um momento para discutir a importância do mosaico como forma de manifestação artística.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Professor, nesta atividade, serão desenvolvidas a experimentação e análise da *assemblage* como modalidade das artes visuais; para isso, é necessário que os estudantes desenvolvam uma produção artística.

Para o desenvolvimento dessa atividade, solicite que os estudantes, separem em suas casas, qualquer coisa que julgarem interessante e que lhes chamem a atenção, como: botões, tampas de potes, rolhas e tampas de garrafas, tampas de pasta de dentes, chaves velhas, zíper quebrado, tocos de lápis, bugigangas em geral. Informe que esses objetos serão utilizados para integrar parte de uma produção que eles irão desenvolver, isto é, que este material será colado e, possivelmente, não poderá ser reutilizado. Sugerimos como base para o trabalho, um pedaço de cartolina ou papel cartão para cada estudante, medindo 20cm x 20cm.

Em sala de aula, com esses materiais separados, surgirá o momento de produção, onde os estudantes terão total liberdade criativa para comporem suas *assemblages*. Obs.: Caso não tenha tempo suficiente para terminar o trabalho em sala de aula, solicite aos estudantes que continuem sua produção em casa e que a tragam pronta no próximo dia de aula.

Quando se reunirem novamente na próxima aula, haverá um momento de exposição e contemplação das produções, em que os estudantes possam analisar a *assemblage* como modalidade das artes visuais e refletir sobre o desenvolvimento de seu trabalho e o dos colegas.

Após a contemplação e análise, desenvolva uma roda de conversa, em que todos possam apresentar seus pontos de vista sobre o processo de produção, suas dificuldades e facilidades, e também um momento para discutir a importância da *assemblage* como forma de manifestação artística.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM IV

Habilidade:

(EF07AR06) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.

Objetos de Conhecimento: Processos de Criação

- Processos de criação

Professor, nesta Situação de Aprendizagem, estão previstas três atividades. Nelas, você vai conversar com os estudantes para levantar seus conhecimentos prévios e colocá-los em contato com os objetos de conhecimento e seus modificadores.

É importante que você, realize registros durante o desenvolvimento das atividades. Para avaliação/recuperação – recupere seus registros, realize rodas de conversa ao final das atividades, sobre os

objetos de conhecimento e modificadores trabalhados e utilize as informações da coluna “Observar se o estudante”, do organizador curricular, como referência.

Para envolver os estudantes na aprendizagem mais interativa e significativa, este material propõe demonstrar uma maneira de utilizar a tecnologia no cotidiano escolar, como ferramenta pedagógica, por meio dos *QR Codes*. Os *smartphones*, mais recentes, já possuem os aplicativos capazes de lê-los. Verifique junto aos estudantes, a possibilidade de utilização desse recurso.

Adapte as aulas para que aqueles que possuam alguma necessidade especial também possam participar das atividades, independentemente de suas deficiências, possibilitando que desenvolvam um maior conhecimento do seu corpo e de suas possibilidades.

Para ampliação de seu repertório elencamos, a seguir, alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades:

Processo de criação: ação poética pessoal que envolve inspiração, imaginação, criatividade, ideias, reflexão, estudos, pesquisa, projetos, esboços, protótipos, processos, experimentações e procedimentos, na construção de práticas artísticas.

Materiais: Tudo aquilo que é utilizado para a configuração de uma produção artística.

Instrumentos: São as ferramentas utilizadas para manipular os materiais na configuração de uma produção artística. Por exemplo: pincel, tesoura, máquina de solda, goiva, cinzel, fogo etc.

Recursos convencionais: São todos os meios e técnicas, tradicionalmente utilizados, pelos quais se articula a utilização de materiais e instrumentos na configuração de uma produção artística. Por exemplo: pincel para pintar, cinzel para esculpir etc.

Recursos Alternativos: São meios e técnicas, pouco ou raramente utilizados, que permitem investigações, articulações e descobertas na produção e utilização de materiais e instrumentos para configuração de produções artísticas.

Recursos Digitais: multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares, plataformas digitais etc.

Recursos Tecnológicos: filmadora, máquina fotográfica, *smartphone*, computador, *Chroma Key* (fundo verde para efeitos) etc.

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Professor, para iniciar esta atividade, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas de forma simples, permitindo que todos que quiserem, possam apresentar suas ideias e colocações. À medida que a conversa se desenvolve, anote palavras-chave na lousa e vá pontuando cada conceito.

Realize um fechamento e, em seguida, solicite que respondam os questionamentos indicados a seguir, em seus cadernos.

Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

Indique que, caso não saibam responder, façam uma breve pesquisa para elaborar suas respostas.

1. O que leva um artista a fazer uma obra de Arte?

2. E como essa obra é feita? De que forma a ideia da obra se transforma em objeto artístico?

3. Como são feitos uma pintura, um mosaico, um grafite e uma escultura? São os mesmos processos de criação ou eles se modificam em algum momento?

4. Durante o processo de criação, o tipo de material utilizado para fazer uma obra implica na produção dela?

5. Que materiais podem ser utilizados no processo de criação de uma obra?

6. Os materiais alternativos, que não são convencionais no fazer da arte, modificam o processo de criação? Explique.

7. O processo de criação muda se a obra de arte envolve tecnologias e recursos digitais?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, analise os vídeos, antes de apresentá-los aos estudantes. Durante a apreciação, faça pausas e perguntas, reforçando os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que eles façam anotações sobre a conversa.

Você pode acrescentar ou utilizar outras referências, de acordo com sua necessidade e/ou realidade.

Sugerimos a seguir, alguns artistas e coletivos que desenvolvem processos de criação diferenciados, fazendo uso de materiais convencionais, alternativos ou digitais, que podem servir como inspiração para este momento.

Silvia Marcon - artista mosaicista brasileira que leva o mosaico para a arte urbana através da figura icônica da Monalisa, de Leonardo da Vinci.

Solicite que os estudantes apreciem as obras, vídeos, *sites* e textos, analisando a materialidade das obras, como foi ou se dá o processo de criação de cada trabalho. Se não for possível descobrir apenas com esses *links*, peça que discutam coletivamente, pesquisem e registrem em seus cadernos suas descobertas.

Silvia Marcon - Mosaico e arte urbana. 3º Ocupa Atibaia.
Fonte: IncubadoraDEartistas. Disponível em: **http://gg.gg/p3elw**.
Acesso em: 04 abr. 2020.

Silvia Marcon - Mosaicista. Fonte: Tayná Schultz R. Lopes. Disponível em: **http://gg.gg/hutal**. Acesso em: 04 abr. 2020.

Paulista *Invaders*. Jogo apresentado na fachada de prédio. Autoria: MídiaLab-UnB em São Paulo. Fonte: *Wordpress*. Disponível em: **http://gg.gg/hutn0**. Acesso em: 30 mar. 2020.

Exposição Mostra *Play*! Primeira exposição interativa de *Game* Arte. Fonte: Agência Indusnet Fiesp. Disponível em: **http://gg.gg/hutnj**. Acesso em: 04 abr. 2020.

Intervenções urbanas e ações efêmeras. Coletivo Poro. Desde 2002. Fonte: redezero.org. Disponível em: **https://poro.redezero.org/**. Acesso em: 30 mar. 2020.

Intervenção urbana: Documentário sobre o Coletivo Poro. Fonte: dodesignvideos. Disponível em: **http://gg.gg/p3em8**. Acesso em: 04 abr. 2020.

Felipe Yung. Projeto Aquário Urbano. Mural de mais de 10 mil metros quadrados, que integra sua pintura a cidade e a realidade virtual. Fonte: Dasartes. Disponível em **http://gg.gg/huttl**. Acesso em: 04 abr. 2020.

Aquário Urbano: projeto de grafite urbano dá mais cor e vida para São Paulo. Fonte: RedeTV. Disponível em: **http://gg.gg/p3eml**. Acesso em: 04 abr. 2020.

Apresente as questões, a seguir:

1. Quais desses trabalhos mais chamaram sua atenção? Por quê? Escolha mais de um, para responder esta e as demais questões.
2. Quais são as modalidades das Artes Visuais apresentadas?
3. Os processos de criação delas difere de acordo com a modalidade a que pertencem?
4. Quais materiais foram utilizados para produzir cada trabalho? São materiais convencionais, alternativos ou digitais?
5. Quais trabalhos foram feitos de forma individual?
6. Quais obras são coletivas?
7. Quais trabalhos foram criados por meio do processo colaborativo?
8. Os trabalhos apresentados mostram interação entre arte e tecnologia?

Professor, fique à vontade em propor outras questões. Deixe que seja um momento de investigação e descoberta para os estudantes. Solicite que apresentem para a turma, suas observações, por meio de uma roda de conversa.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, nesta atividade propomos que, por meio de jogos teatrais, os estudantes explorem o processo de criação de uma escultura, utilizando um material não muito convencional nessa modalidade: seu próprio corpo. Primeiro individualmente, com base em temas ou interesses, e posteriormente, de forma coletiva.

O registro, que também fará parte do processo de criação, será realizado por meio de instrumentos e recursos convencionais (desenho e/ou pintura).

Segue, abaixo, as instruções dos dois jogos:

Jogo I – Escultor e escultura

Inicialmente, sugerimos um jogo em duplas. Nele, um dos estudantes será o escultor e o outro, a escultura. A proposta é que o escultor pense num tema para sua escultura, buscando o gesto, a expressão do rosto e o movimento do corpo que deem o significado a ela e "molde" seu companheiro de trabalho. As instruções devem ser em silêncio, apenas com o olhar e o toque das mãos. Depois, invertem-se os papéis: o escultor torna-se a escultura e a escultura, o escultor. Esse jogo também pode ser praticado em pequenos grupos.

Em todas as situações sugeridas, é interessante que um título seja criado para as esculturas e que haja uma leitura coletiva das criações. Para terminar o jogo, os estudantes registram suas impressões pessoais em seus cadernos.

Jogo II – Escultura coletiva

Solicite que os estudantes se dividam em duas equipes iguais. Uma se organizará numa grande escultura coletiva, que será feita com seus corpos e a outra, deverá registrá-la por meio de um desenho. A equipe deve escolher um título ou um tema para a criação da escultura coletiva. O desenho deve registrar apenas a forma percebida, sem uma preocupação figurativa. O importante é capturar o movimento. Cada equipe se revezará nos papéis de plateia e palco (conceitos já apresentados nas atividades teatrais vividas no bimestre anterior), trocando de lugar quando a escultura coletiva tiver finalizado.

Fique atento para que as duas equipes participem das duas funções: escultura e registro em desenho. Faça uma exposição dos desenhos e realize uma roda de conversa para que as equipes apresentem quais foram os temas e o que sentiram durante o jogo.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Professor, apresente e explique o que é um mapa mental. Para pensar na temática que será explorada no processo de criação, sugerimos que os estudantes façam individualmente, um mapa mental ou conceitual (vide *link* em "Para saber Mais: UNIVESP), colocando no centro do mapa, uma palavra que represente um tema de interesse. Por exemplo: animais, dança, música, amor, família, cidade etc.

Definida a temática, peça que explorem diferentes aspectos (fatores emocionais, culturais, políticos e sociais, ambientais etc) desse tema com imagens e palavras. Em seu mapa os estudantes devem desenvolver ideias, explorando diferentes palavras, imagens, e desenhos, criando ramificações e associações entre as palavras ou imagens. Por exemplo: Tema: animal; Aspectos Emocionais: amor, amizade etc.; Aspectos culturais: letra de música que fale de um animal, colar uma foto de uma obra de artes visuais que retrata um animal, uma dança ou peça de teatro sobre animais; Aspectos políticos e sociais: lei que protege os animais, responsabilidades, colar uma reportagem etc.; Aspectos ambientais: extinção, doenças etc. Isso tudo deve ser colocado num mapa mental que pode ter imagens, desenhos, textos etc.

O estudante precisa se familiarizar com o conceito de mapa mental antes de produzir um texto pertinente.

PARA SABER MAIS:

Melhores aplicativos para criar mapas mentais. Fonte: Porvir. Disponível em: **http://gg.gg/p4y9w**. Acesso em: 23 mar. 2020.

O que são mapas conceituais? Fonte: UNIVESP. Disponível em: **http://gg.gg/p4yaf**. Acesso em: 23 mar. 2020.

ATIVIDADE 5 – AÇÃO EXPRESSIVA III

Para esta ação expressiva, sugerimos algumas possibilidades para o processo de criação. Para que sejam exploradas na totalidade, possibilite que os estudantes se reúnam em grupos e, por meio de um processo colaborativo, desenvolvam umas das seguintes possibilidades:

1. Criação de composições em papel, sugerindo esculturas ou instalações no espaço;

2. Criação de *assemblages* por meio da exploração de diferentes materiais;

3. Criação de uma obra visual a partir da revisitação das obras analisadas e estudadas nas situações de aprendizagens anteriores, em momentos de sondagem e apreciação, ampliando significados e possibilidades plásticas com diferentes materiais (mosaicos, murais ou objetos de *design* e mobiliário);

4. Criação de uma escultura ou diversas esculturas em modelagem de argila ou mesmo de massinha (inspirada no desenho das esculturas corporais da atividade anterior);

5. Criação visual por meio de um recurso digital, podendo ser uma modificação fotográfica, um vídeo etc.

6. Outra sugestão que considerar interessante para este momento de criação artística

Organize um momento de exposição dos trabalhos dos estudantes, agende o dia, verifique os recursos necessários, principalmente para a exposição da obra digital. Após a exposição dos grupos, os estudantes, que estão assistindo, poderão fazer alguns questionamentos e refletir sobre o processo de criação das produções apresentadas, como forma de saber mais sobre elas, como por exemplo:

1. Como surgiu a ideia da obra?

2. Quais materiais utilizados?

3. Em que se inspiraram?

Ao final, solicite que registrem, em seus cadernos, como foi a experiência do processo de criação artística.

ANOTAÇÕES

Arte

8° ANO

8º ANO - 4º BIMESTRE - ARTES VISUAIS

ORGANIZADOR CURRICULAR

Habilidades	Condições didáticas e indicações para o desenvolvimento das atividades	Observar se o estudante
(EF08AR01) Pesquisar, apreciar e analisar desenho, pintura, colagem, escultura e outras modalidades produzidas por culturas indígenas (brasileiras e latino-americanas) e africanas de diferentes épocas, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais e cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.	Organizar momentos de sondagem, apreciação, pesquisa e análise dos objetos de conhecimento e seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; pesquisa e analisa os objetos de conhecimento e seus modificadores.
(EF08AR02) Pesquisar e analisar diferentes estilos visuais de culturas indígenas (brasileiras e latino-americanas) e africanas, contextualizando-os no tempo e no espaço.	Organizar momentos de sondagem, apreciação, pesquisa e análise e contextualização dos objetos de conhecimento e seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; pesquisa e analisa e contextualiza os objetos de conhecimento e seus modificadores.
(EF08AR03) Analisar situações nas quais as modalidades das artes visuais se integram à linguagem musical, à coreografia e ao *design* de moda e de figurinos.	Organizar momentos de sondagem, apreciação e análise dos objetos de conhecimento e seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; analisa os objetos de conhecimento e seus modificadores.
(EF08AR04) Analisar os elementos constitutivos das diferentes modalidades produzidas por culturas indígenas (brasileiras e latino-americanas) e africanas de diferentes épocas.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e análise dos objetos de conhecimento e seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; analisa os objetos de conhecimento e seus modificadores.
(EF08AR06) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em referências de culturas indígenas (brasileiras e latino-americanas) e africanas de diferentes épocas, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e desenvolvimento de processos de criação a partir dos objetos de conhecimento e seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; desenvolve processos de criação a partir dos objetos de conhecimento e seus modificadores.

Habilidade Articuladora		
(EF69AR33) Analisar aspectos históricos, sociais e políticos das produções artísticas, problematizando as narrativas eurocêntricas e as diversas categorizações da arte (arte, artesanato, folclore, *design* etc.).	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, análise e de problematização dos objetos de conhecimento e seus modificadores.	Participa da sondagem e apreciação; analisa e problematiza os objetos de conhecimento e seus modificadores.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM I

Habilidades:

(EF08AR01) Pesquisar, apreciar e analisar desenho, pintura, modelagem, escultura e outras modalidades produzidas por culturas indígenas (brasileiras e latino-americanas) e africanas de diferentes épocas, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais e cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

Objetos de Conhecimento: Contextos e Práticas

- desenho;
- pintura;
- modelagem;
- esculturas.

(EF08AR04) Analisar os elementos constitutivos das diferentes modalidades produzidas por culturas indígenas (brasileiras e latino-americanas) e africanas de diferentes épocas.

Objetos de Conhecimento: Contextos e Práticas

- elementos constitutivos das diferentes modalidades.

Professor, nesta Situação de Aprendizagem estão previstas cinco atividades. Nelas você vai conversar com os estudantes para levantar os conhecimentos prévios, ampliar repertório, propiciar momentos de pesquisa, apreciação, análise dos elementos que constituem as modalidades do desenho, pinturas e modelagens, produzidos por culturas indígenas (brasileiras e latino-americanas) e africanas. Vai colocá-los em contato com obras de diferentes épocas e ampliar experiências com diferentes contextos e práticas artístico-visuais e cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar o repertório imagético.

É importante que você realize registros durante o desenvolvimento das atividades. Para avaliação/recuperação, recupere seus registros, realize rodas de conversa ao final das atividades sobre os objetos de conhecimento e modificadores trabalhados e utilize as informações da coluna “Observar se o estudante”, do organizador curricular, como referência.

Para envolver os estudantes na aprendizagem mais interativa e significativa, este material propõe demonstrar uma maneira de utilizar a tecnologia no cotidiano escolar como ferramenta pedagógica, por meio dos *QR Codes.* Os *smartphones* mais recentes já possuem os aplicativos capazes de lê-los. Verifique, junto aos estudantes, a possibilidade de utilização desse recurso.

Adapte as aulas para que aqueles que possuam alguma necessidade especial também possam participar das atividades, independentemente de suas deficiências, possibilitando que desenvolvam um maior conhecimento do seu corpo e de suas possibilidades.

Para ampliação de seu repertório, elencamos a seguir alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

Desenho – Técnica de representar ou criar formas utilizando materiais como lápis, carvão, pincel. É composta por criar formas com linhas, pontos etc.

Pintura – Técnica de pigmentar uma superfície para colori-la, dando-lhe tons e texturas. Mais especificamente, é a arte de pintar uma superfície, como papel, tela ou parede.

Modelagem – Técnica baseada em moldar manualmente materiais flexíveis e modeláveis, dando-lhes forma tridimensional.

Esculturas – Objetos tridimensionais, obtidos por meio da manipulação e utilização de ferramentas e manipulação de materiais sólidos, rígidos, maleáveis e/ou moldáveis.

Elementos Constitutivos – Ponto, linha, forma, textura, volume, escala e cor. É o que dá estrutura ao trabalho do artista.

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Professor, nesta primeira atividade, é importante que você organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas de forma simples, permitindo que todos que queiram apresentem suas ideias e colocações.

Questione os estudantes sobre o que eles sabem a respeito de desenho, pintura, escultura, modelagem e outras modalidades e, a seu critério, sobre os elementos constitutivos dessas modalidades produzidas por culturas indígenas (brasileiras e latino-americanas) e africanas de diferentes épocas/períodos.

À medida que a conversa se desenvolver, anote palavras-chave na lousa e pontue cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite-lhes que respondam aos questionamentos indicados a seguir, em seus cadernos.

Você pode elaborar outros questionamentos de acordo com sua realidade e necessidade.

1. Considerando a pintura das culturas indígena brasileira e latino-americana e da cultura africana, quais são as diferenças entre elas?

2. Considerando o desenho da cultura indígena brasileira e latino-americana, e da cultura africana, quais são as diferenças entre eles?

3. Considerando a modelagem das culturas indígena brasileira e latino-americana, e da cultura africana, quais são as diferenças entre elas?

4. Considerando a escultura das culturas indígena brasileira e latino-americana, e da cultura africana, quais são as diferenças entre elas?

5. Cite outras modalidades artísticas das artes visuais presentes nas culturas indígenas (brasileira e latino-americana).

6. Cite outras modalidades artísticas das artes visuais presentes na cultura africana.

7. Quais diferenças existem entre as modalidades artísticas das artes visuais da cultura indígena (brasileiras e latino-americana) e da cultura africana?

8. Quais elementos constituem a pintura, o desenho, a escultura e a modelagem produzidas pela cultura indígena (brasileira e latino-americana)?

9. Quais elementos constituem a pintura, o desenho, a escultura e a modelagem produzidas pela cultura africana?

10. Quais técnicas, tintas e traços são utilizados pelos povos indígenas quando desenvolvem essas modalidades artísticas?

11. Cite obras que você conhece, atuais ou de outro período histórico, da cultura indígena (brasileira e latino-americana) e da cultura africana.

12. Fale sobre sua experiência na criação de desenhos, pinturas, esculturas e modelagens simbolizando a cultura indígena e africana.

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, analise os vídeos antes de apresentá-las aos estudantes. Esta atividade tem como foco apreciar e analisar os elementos que constituem as modalidades do desenho, pintura, modelagem, escultura e outras modalidades, em diferentes contextos e práticas artístico-visuais realizadas pelas culturas indígenas (brasileira e latino-americana) e africanas de diferentes épocas.

Para ampliar as experiências com esses contextos, suas práticas e cultivar a percepção de simbolizar os repertórios imagéticos, apresente os vídeos: **Arte Indígena, Arte indígena latino-americana e Arte Africana - da arte rupestre à época moderna** para os estudantes.

Durante a apreciação, faça pausas e perguntas e reforce os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que eles façam anotações sobre a conversa. Você pode acrescentar ou utilizar outras referências, de acordo com sua necessidade e/ou realidade.

Sugerimos as seguintes observações:

- Os elementos que constituem as modalidades do desenho, pintura, modelagem, escultura e outras modalidades;
- Os contextos e práticas artístico-visuais;
- A época;
- A capacidade dos povos de simbolizar imagens.

Realize os combinados com os estudantes para apreciarem os vídeos e, após a análise de cada um dos vídeos, faça uma roda de conversa. Na sequência, solicite que escrevam em seus cadernos quais as observações mais relevantes em relação às especificidades das modalidades das culturas indígenas (brasileira e latino-americana) e africanas e o que elas têm em comum.

Vídeos:

Arte Indígena. Fonte: Ohele Lemima. 2013. Disponível em: **http://gg.gg/hvy88**. Acesso em: 07 abr. 2020.

Arte indígena Latino-americana - Museu de Arte indígena Contemporânea. Fonte: Patronato Uaem. 2015. Disponível em: **http://gg.gg/hvy7y**. Acesso em: 02 abr. 2020.

Arte Africana - da arte rupestre à época moderna. Fonte: Citaliarestauro. 2019. Disponível em: **http://gg.gg/hvy9**. Acesso em: 06 abr. 2020.

PARA SABER MAIS:

Arte africana. Fonte: Mekare Filmes. 2017. Disponível em: **http://gg.gg/hvy75**. Acesso em: 02 abr. 2020.

Os povos indígenas na América Latina. Fonte: *Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL).* 2014. Disponível em: **http://gg.gg/hvy72**. Acesso em: 02 abr. 2020.

MIRA! - Artes Visuais Contemporâneas Indígenas. Fonte: Jenipapo Audiovisual. 2017. Disponível em: **http://gg.gg/hvy6x**. Acesso em: 02 abr. 2020.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, este é o momento de os estudantes pesquisarem e analisarem as modalidades de pintura e os seus elementos constitutivos nas culturas indígenas (brasileira e latino-americana) e africanas de diferentes épocas. Proponha-os aos estudantes que, em grupo, façam pesquisas sobre pinturas corporais dos povos das culturas indígenas brasileira, indígenas latino-americanas.

É muito importante esclarecer para os estudantes que nesta atividade o foco é a pintura corporal e sua materialidade, o suporte, as ferramentas, os procedimentos e os materiais usados.

Apresente a eles as indagações que nortearão as pesquisas:

1. Quais são as características das pinturas corporais das culturas indígenas (brasileira e latino-americana) e africana?
2. Quais são as funções da pintura corporal dentro das culturas indígenas (brasileira e latino-americana) e africana?
3. Que tipo de tintas esses povos utilizam na pintura corporal?
4. Quais os significados das cores utilizadas na pintura corporal desses povos?
5. Quais ferramentas esses povos utilizam para realizar as pinturas corporais?
6. Quais são os efeitos obtidos com a aplicação dos elementos constitutivos da pintura corporal?
7. Quais relações esses povos estabelecem com as pinturas corporais?
8. Essas pinturas possuem significados ou são decorativas?

Converse com os estudantes sobre a necessidade de incluir nessa pesquisa, seus pontos de vista sobre essas culturas. Comece convidando-os a serem pesquisadores, em busca de imagens de pinturas corporais que representam essas culturas em diferentes épocas, inclusive nos dias de hoje. Pergunte se nos tempos atuais existe pintura corporal e quais são as semelhanças e diferenças com a pintura corporal indígena e com a africana. Explore esse debate.

Esta parte da pesquisa é individual e deve resultar em, no mínimo, três imagens de cada estudante (impressas, recortadas ou desenhadas em papel sulfite), sendo: uma da cultura indígena brasileira, uma da cultura indígena latino-americana e uma da cultura africana. As três imagens podem estar na mesma folha de papel sulfite, contanto que sejam identificadas.

Para a realização do trabalho, organize a sala e disponibilize papel sulfite, cola, tesoura e outros recursos necessários. Na sequência, proponha aos estudantes que, coletivamente, construam um painel e deem um título para ele.

Em uma roda de conversa, peça que socializem suas experiências, sensações e aprendizagens e registrem no caderno o que ficou da conversa.

PARA SABER MAIS:

Pintura Corporal. Fonte: Artes Indígenas. Disponível em: **http://gg.gg/p4yab.** Acesso em: 11 mar. 2020.

Krikati: Pintura corporal. Fonte: Paula G. V. Dos Reis. Disponível em: **http://gg.gg/hvy69.** Acesso em: 11 mar. 2020.

Grafismo Indígena: Asurini do Xingu. Fonte: Ricardo Artur Pereira Carvalho. Disponível em: **http://gg.gg/hvy5t.** Acesso em: 11 mar. 2020.

Maquiagem Africana – Francine Monteiro: Projeto Novembro Negro. Fonte: Francine Monteiro. Disponível em: **http://gg.gg/p4ybe.** Acesso em: 11 mar.2020.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Professor, este é o momento de os estudantes pesquisarem e analisarem as modalidades do desenho e alguns de seus elementos (ponto, linha, cor e forma), das culturas indígenas (brasileira e latino-americana) e africanas de diferentes épocas. Para uma proposta investigativa, divida a classe em três grupos, realize um sorteio do tema a ser pesquisados. Cada grupo ficará com um tema. A divisão se dará da seguinte forma:

Grupo 1: Solicite aos estudantes que pesquisem e analisem desenhos (e suas especificidades) dos povos indígenas brasileiros Kadiwéus e Kayapó.

Grupo 2: Solicite aos estudantes que pesquisem e analisem desenhos (e suas especificidades) dos povos indígenas latino-americanos.

Grupo 3: Solicite aos estudantes que pesquisem e analisem desenhos (e suas especificidades) do artista contemporâneo africano Frédéric Bruly Bouabré, por meio do *link* , a seguir:

Frédéric B. Bouabré: Escrevendo Certo por Linhas Tortas. Fonte: O Menelick 2º Ato. Disponível em: **http://gg.gg/p4wox**. Acesso em: 01 abr. 2020.

Para direcionar as pesquisas e análises seguem algumas perguntas:

1. Quais são as características dos desenhos dos povos indígenas brasileiros Kadiwéus e Kayapó?
2. Quais suportes são mais comuns para realizarem seus desenhos?
3. Que tipo de cores são utilizadas nos desenhos?
4. Quais os elementos constitutivos dos desenhos?
5. Quais materiais e técnicas podemos identificar nos desenhos?

Peça para os estudantes que anotem suas impressões, em seus cadernos.

Realizadas as pesquisas, solicite aos grupos que elaborem uma apresentação com os aspectos mais representativos do que foi pesquisado, por meio de um PPT ou outro recurso disponível no momento. Reforce que a ênfase da apresentação está focada no desenho e nos elementos que o constituem, nos diferentes períodos. Depois disso, em uma roda de conversa, socializem as análises, sensações e resultados obtidos.

ATIVIDADE 5 – AÇÃO EXPRESSIVA III

Professor, este é o momento dos estudantes pesquisarem e analisarem as modalidades de modelagem e de escultura, bem como os elementos constitutivos, das culturas indígenas (brasileira e latino-americana) e africanas de diferentes épocas. Chegou a hora de ampliar experiências com diferentes contextos e práticas artístico-visuais e cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético. Para tanto, converse com os estudantes sobre a forma de expressão de cada cultura ou artista possui.

Explique que são maneiras únicas e exclusivas de cada pessoa, povo ou sociedade se manifestar, deixando, assim, a sua marca.

Agora é hora de orientar a produção de uma escultura ou modelagem. Apresente sugestões de materiais que poderão ser utilizados para esses fins. Podem ser argila, materiais recicláveis, sucatas, entre outros, baseado em tudo o que viram e aprenderam até agora. Deixe os estudantes livres em suas escolhas.

Antes de iniciar a produção dos objetos artísticos, retome com os estudantes, através de um diálogo, as anotações que fizeram em seus cadernos sobre os três vídeos trabalhados na Atividade de Apreciação. Agora, o foco será escultura e modelagem. Os vídeos trabalhados foram: **Arte Indígena; Arte indígena Latino-americana e Arte Africana - da arte rupestre à época moderna** (os *links* estão na atividade de apreciação). Não há necessidade de apresentá-los novamente. Peça aos estudantes para retomarem as anotações que realizaram em seus cadernos.

Em seguida, individualmente, peça que realizem uma pesquisa sobre as esculturas do artista Mestre Didi, artista importante para este momento:

Mestre Didi. Fonte: Enciclopédia Itaú Cultural. Disponível em: **http://gg.gg/p4wtm.** Acesso em: 22 mar. 2020.

Em uma roda de conversa, debata com os estudantes e identifique:

1. Quais os materiais utilizados por estes povos e pelo artista para produzirem as esculturas?
2. Quais as principais características da escultura e modelagem desses povos e do artista?
3. Quais as técnicas utilizadas por esses povos e pelo artista na escultura e modelagem?
4. Qual o significado cultural dessas peças?
5. Quais as semelhanças da escultura e modelagem desses povos e do artista?
6. Quais as diferenças da escultura e modelagem desses povos e do artista?
7. Descreva formas, cores e linhas observadas e identificadas nas peças apresentadas e estudadas.

Professor, para esta atividade será necessário organizar a sala de aula. Peça para que cada um forre a sua carteira com jornal, pois esta atividade é individual. Com os materiais já escolhidos e juntamente com os estudantes, disponibilize os recursos necessários: cola, tesoura, barbante, sucatas etc.

Inspirados nas esculturas, modelagens e cerâmicas estudadas, peça-lhes que explorem diversas formas, combinando vários materiais e buscando soluções criativas, inspirando-se nas culturas indígenas brasileiras, indígenas latino-americanas e no representante da arte africana Mestre Didi, para produzirem a sua escultura. Escolha um lugar da escola e monte uma exposição com as produções.

Professor, ao final, organize uma roda de conversa e socialize as sensações e os resultados obtidos com os estudantes. Peça para registrarem por escrito os materiais que foram utilizados, o suporte escolhido e quais foram as dificuldades e facilidades encontradas ao desenvolver a produção. Seria interessante que apresentassem oralmente a conclusão na sala.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM II

Habilidades:

(EF08AR02) Pesquisar e analisar diferentes estilos visuais de culturas indígenas (brasileiras e latino-americanas) e africanas, contextualizando-os no tempo e no espaço.

Objetos de conhecimento: Contextos e práticas

- diferentes estilos visuais das culturas indígenas (brasileiras e latino-americanas) e africanas.

(EF08AR06) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em referências de culturas indígenas (brasileiras e latino-americanas) e africanas de diferentes épocas, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.

Objetos de conhecimento: Processo de Criação

- processos de criação em artes visuais;
- materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.

Professor, nesta Situação de Aprendizagem estão previstas quatro atividades. Nelas, você vai conversar com os estudantes para levantar os conhecimentos prévios; propiciar momentos de apreciação, análise e pesquisa dos diferentes estilos visuais das culturas indígenas (brasileiras e latino-americanas) e africanas de diversas épocas; colocá-los em contato com processos de criação das artes visuais; e experimentar diferentes materiais, instrumentos, recursos convencionais, alternativos e digitais de modo individual, coletivo e colaborativo.

É importante que você realize registros durante o desenvolvimento das atividades. Para avaliação/recuperação, recupere seus registros, realize rodas de conversa ao final das atividades sobre os objetos de conhecimento e modificadores trabalhados e utilize as informações da coluna “Observar se o estudante”, do organizador curricular, como referência.

Para envolver os estudantes na aprendizagem de forma mais interativa e significativa, este material propõe demonstrar uma maneira de utilizar a tecnologia no cotidiano escolar, como ferramenta pedagógica, por meio dos *QR Codes*. Os *smartphones* mais recentes já possuem os aplicativos capazes de lê-los. Verifique, junto aos estudantes, a possibilidade de utilização desse recurso.

Adapte as aulas para que aqueles que possuam alguma necessidade especial também possam participar das atividades, independentemente de suas deficiências, possibilitando que desenvolvam um maior conhecimento do seu corpo e de suas possibilidades.

Para ampliação de seu repertório, elencamos a seguir alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

Estilos Visuais: Em geral, na Arte, os estilos visuais indicam características formais que se apresentam de formas mais ou menos fixas, permitindo a identificação da arte produzida:

- em um período histórico. Por exemplo: “Arte Gótica”;
- em uma região. Por exemplo: “Renascimento Veneziano”;
- em um movimento estético. Por exemplo: “Fauvismo”;

- por um artista. Por exemplo: “Eduardo Kobra”;
- em uma fase artística. Por exemplo: “Cubismo Analítico de Pablo Picasso”.

Materiais: Tudo aquilo que é utilizado para a configuração de uma produção artística. Nas artes visuais são utilizados, por exemplo: tintas, plástico, metais, madeira, mármore, água etc.

Instrumentos: São as ferramentas utilizadas para manipular os materiais na configuração de uma produção artística. Nas artes visuais são utilizados, por exemplo: pincel, tesoura, máquina de solda, goiva, cinzel, fogo etc.

Processos de criação: Ato de criar caracterizado por uma construção em etapas que se desenvolvem, geralmente, na seguinte ordem: percepção de um problema/tema, reflexão, pesquisa, *insights*, planejamento técnico e realização.

Recursos convencionais: São todos os meios e técnicas tradicionalmente utilizados, pelos quais se articula a utilização de materiais e instrumentos na configuração de uma produção artística. Nas artes visuais são utilizados, por exemplo: pincel para pintar, cinzel para esculpir etc.

Recursos Alternativos: São meios e técnicas, pouco ou raramente utilizados, que permitem investigações e articulações na produção e utilização de materiais e instrumentos para configuração de produções artísticas. Sua aplicação pode ser observada nas obras de Adriana Varejão, por exemplo, que utilizou carne (feita de poliuretano) em suas obras.

Recursos Digitais: multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, *softwares* etc.

Tecnologias e recursos digitais: filmadora, máquina fotográfica, *smartphone*, computador, plataformas da *internet, Chroma Key* etc., formatos de imagens digitais mais comuns: JPG, GIF e PNG.

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Professor, nesta primeira atividade, é importante que você organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas de forma simples, permitindo que todos que quiserem possam apresentar suas ideias e colocações. À medida que a conversa se desenvolve, anote palavras-chave na lousa e vá pontuando cada conceito. Descubra o que eles sabem sobre os estilos visuais de diferentes épocas e sobre os processos de criação em artes visuais, relacionados às culturas indígenas (brasileiras e latino-americanas) e à cultura africana, se já participaram de processos de criação em artes visuais com base em referências das culturas indígenas (brasileiras e latino-americanas) e africanas, de diferentes épocas, e se nessas ações experimentaram diferentes materiais, instrumentos, recursos convencionais, alternativos e digitais, individual ou coletivamente.

Realize um fechamento e, em seguida, solicite que respondam aos questionamentos indicados a seguir em seus cadernos. Você pode elaborar outros questionamentos de acordo com sua realidade e necessidade.

1. O que você entende sobre estilos visuais? Comente.

2. Fale sobre os estilos visuais indígenas (brasileiros e latino-americanos) que você conhece.

3. Fale sobre os estilos visuais indígenas africanos que você conhece.

4. Você já acompanhou alguma produção artística ou processo de criação de objetos artísticos indígenas? Comente.

5. Você já acompanhou alguma produção artística ou processo de criação de objetos artísticos africanos? Comente.

6. Você já participou de processos de criação em Artes Visuais relacionados a culturas indígenas (brasileiras e latino-americanas)? Foi processo individual, coletivo ou colaborativo? Fale sobre essa experiência.

7. Você já participou de processos de criação em artes visuais relacionados à cultura africana? Foi processo individual, coletivo colaborativo? Fale sobre essa experiência.

8. Relacione os diferentes materiais, instrumentos, recursos convencionais, alternativos e digitais que podem ser usados nas produções artísticas indígenas (brasileiras e latino-americanas).

9. Relacione os diferentes materiais, instrumentos, recursos convencionais, alternativos e digitais que podem ser usados nas produções artísticas africanas.

10. Qual a diferença entre os materiais, instrumentos, recursos convencionais, alternativos e digitais, usados nas produções artísticas indígenas (brasileiras e latino-americanas) com relação aos utilizados pelos africanos?

11. Os povos indígenas continuam desenvolvendo suas produções artísticas da mesma maneira que em outras épocas ou os estilos foram se transformando com o tempo? Cite exemplos.

12. Os povos africanos continuam desenvolvendo suas produções artísticas da mesma maneira que nos primórdios ou os estilos foram se transformando com o tempo? Cite exemplos.

13. O que as culturas indígenas (brasileiros e latino-americanos) e africanas têm em comum na produção de Artes Visuais? E o que diverge de uma cultura para outra?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, esta atividade tem como foco apreciar os estilos visuais das culturas indígenas (brasileiras e latino-americanas) e africanas, suas produções e materialidade nas diferentes épocas. Proponha aos estudantes que, por meio da leitura das imagens, realizem uma viagem a diferentes estilos visuais das artes plumárias, adornos indígenas (brasileiros e latino-americanos) máscaras e acessórios africanos atra-

vés dos vídeos: vídeo 1: **Plumária (*Featherwork*);** vídeo 2: ***El valor del arte indígena mexicano – Documental*;** vídeo 3: **"Máscaras Africanas".** Escolhemos esses objetos artísticos para uma melhor conceitualização e contextualização, ou seja, para ser um facilitador no desenvolvimento das habilidades previstas. Sugerimos que você assista aos vídeos antes de apresentá-los. Durante a apreciação, faça pausas e perguntas, reforçando os conceitos trabalhados na atividade anterior.

É importante que eles façam anotações sobre a conversa. Você pode acrescentar ou utilizar outras referências, de acordo com sua necessidade e/ou realidade.

Após a apresentação de cada vídeo, peça aos estudantes que registrem as respostas das questões a seguir em seus cadernos.

1. Que objetos são esses? O que chamou sua atenção?
2. Os objetos são todos iguais ou você percebe diferenças? Quais?
3. Têm predominância de cores? Quais?
4. Como são feitos e de quais materiais são feitos?
5. Usam recursos convencionais? Fale sobre isso.
6. Fale sobre o estilo visual dos objetos artísticos?
7. Conseguiu observar se as produções são coletivas, individuais ou colaborativas?
8. Quem os produziu? São povos de uma só localização? Se não, como identificam as características de localização de produção? De que período ou época são esses objetos?
9. São objetos decorativos ou tem funcionalidade? Qual ou quais?
10. Perceberam diferenças entre os adornos, objetos usados pelas crianças, homens e mulheres? São iguais ou têm estilos diferentes?

Professor, durante a roda de conversa, contextualize no tempo e no espaço os estilos visuais das plumagens, adornos, objetos e máscaras indígenas (brasileira e latino-americanas) e africana. Fale sobre os materiais utilizados e os processos de criação. Após a roda de conversa, solicite aos estudantes que escrevam em seus cadernos o que ficou da conversa.

Vídeos:

Plumária *(Featherwork)*. Fonte: Estúdio Preto e Branco. 2011. Disponível em: **http://gg.gg/hvy30**. Acesso em: 23 mar. 2020.

El valor del arte indígena mexicana. Fonte: Diana Andrea Valencia Carrillo. 2018. Disponível em: **http://gg.gg/hvy2y**. Acesso em: 03 abril 2020.

Máscaras Africanas I. Fonte: Sastreceramica. 2013. Disponível em: **http://gg.gg/hvy2r.** Acesso em: 20 mar. 2020.

PARA SABER MAIS:

Estilo. Fonte: Enciclopedia Itaú Cultural. Disponível em: **http://gg.gg/hvy3c**. Acesso em: 02 abril 2020..

Arte Indígena. O vídeo "Plumária (Featherwork)" apresentado para apreciação das plumagens faz parte da exposição permanente do acervo do Museu Histórico e Pedagógico Índia Vanuíre da cidade de Tupã/SP.

Museu Histórico e Pedagógico Índia Vanuire. Disponível em: **http://gg.gg/hvy02**. Acesso em: 26 mar. 2020.

Museu de Arte Indígena. Disponível em: **http://maimuseu.com.br/**. Acesso em: 22 mar. 2020.

Arte Plumária – Roda da Moda. Fonte: Inbracultmode. Disponível em: **http://gg.gg/hvy0a**. Acesso em: 23 mar. 2020.

Museu Nacional. Disponível em: **http://gg.gg/hvy0s**. Acesso em: 23 mar. 2020.

História da Arte: América do Sul Indígena. Fonte: Envato.
Disponível em: **http://gg.gg/ut1fh**. Acesso em: 02 abril 2020.

Arte Africana:

Máscaras Africanas. Fonte: Lindomar Araújo. 2010.
Disponível em: **http://gg.gg/hvy1s**. Acesso em: 20 mar. 2020.

Museuafrobrasil. Disponível em: **http://gg.gg/hvy1x**. Acesso em: 19 mar. 2020.

Máscaras Africanas – videoaula e prática pedagógica.
Fonte: Rosa Pires. 2018. Disponível em: h**ttp://gg.gg/hvy25**.
Acesso em: 19 mar. 2020.

Vídeo Informativo - Arte Africana – Máscaras. Fonte: Tatiartes.
Disponível em: **http://gg.gg/hvy2b**. Acesso em: 19 mar. 2020.

Influências da Arte Africana. Fonte: Tatiartes. Disponível em:
http://gg.gg/hvy2g. Acesso em: 19 mar. 2020.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA

Professor, para conhecer melhor os estilos visuais das culturas indígenas (brasileiras e latino-americanas) e africanas, solicite aos estudantes que realizem uma pesquisa de etnias, suas localizações, objetos, materiais, recursos e instrumentos utilizados etc. Individualmente, eles deverão preencher as planilhas, em seus cadernos (segue modelo a seguir), com pelo menos uma categoria. Peça-lhes que, se possível, imprimam as imagens do objeto para socializar com os colegas.

ESTILOS VISUAIS INDÍGENAS					
Categoria	**Etnia**	**Objeto**	**Estado/ País**	**Material**	***Link* ou endereço da pesquisa**
Arte Plumária	Rikbaktsa	Adorno Dorsal	Mato Grosso do Sul	Plumas - Penas	**http://gg.gg/uszci.**
Arte Plumária	Kayapó	Cocar	Mato Grosso do Sul	Plumas - Penas	**http://gg.gg/uszcs.**

Para esta pesquisa, sugerimos os *links*: a seguir:

Museu Histórico e Pedagógico Índia Vanuire.
Disponível em: **http://gg.gg/hvy02**. Acesso em: 26 mar. 2020.

Museu de Arte Indígena. Disponível em: **http://maimuseu.com.br/**.
Acesso em: 22 mar. 2020.

ESTILOS VISUAIS AFRICANOS					
Categoria	**Etnia**	**Objeto**	**Estado/ País**	**Material**	***Link* ou endereço da pesquisa**
Máscara	Tribo Dogon	Máscara de Cananga	Mali/África	Madeira	**http://gg.gg/uszbs**

Para esta pesquisa, sugerimos os *links*: a seguir:

Máscaras Africanas. Fonte: Lindomar Araújo. 2010. Disponível em: **http://gg.gg/hvy1s**. Acesso em: 20 mar. 2020.

Museu Afro Brasil. Disponível em: **http://gg.gg/hvy1x**. Acesso em: 19 mar. 2020.

Professor, deixe uma planilha pronta na lousa, ou em um painel, ou no suporte digital (projetada), para que, após a apresentação de cada estudante, as informações sejam incluídas nas planilhas. Conforme forem ocorrendo as apresentações, solicite aos estudantes que registrem na planilha de seu caderno, ampliando assim, seus dados e o repertório de todos. Chame a atenção dos estudantes para o fato de que cada etnia é detentora de comportamentos diferentes, por conta do desenvolvimento de costumes próprios, entretanto, existem várias características comuns em cada uma delas.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Professor, nesta atividade serão desenvolvidos processos de criação em artes visuais, com base em referenciais das culturas indígenas (brasileiras e latino-americanas) e africanas.

Agora chegou a hora do fazer, do valorizar a percepção estética e a imaginação criadora do estudante. Organize a turma em grupos ou individualmente e oriente a confecção de adornos e máscaras, estilizados com materiais, instrumentos, recursos convencionais, alternativos e digitais que tenham como referência as culturas africana e ou indígena de diferentes épocas.

Converse com os estudantes sobre a escolha da materialidade (suporte, ferramenta, material e procedimento), pois isso vai influenciar no estilo visual, na maneira única de cada um se expressar, ampliando, assim, novos modos do fazer artístico e de representar pensamentos e sentimentos do tempo e do espaço em que vivemos, das escolhas pessoais e/ou coletivas, criando uma poética pessoal.

Antes de iniciar a confecção dos objetos artísticos, oriente os estudantes no planejamento das ações e nos registros de todo processo de criação.

Lista para um bom desenvolvimento do processo de criação:

1. Em grupos ou individualmente, retome as listas de objetos, materiais, recursos e instrumentos usados pelas culturas indígenas (brasileiras e latino-americanas) e africanas construídas na atividade 3;

2. Escolha uma etnia e/ou objeto e retome a pesquisa do estilo visual;

3. Faça novas pesquisas de técnicas usadas para elaboração dos objeto;

4. Registre tudo em um painel ou em uma apresentação digital para a apresentação do trabalho;

5. Desenhe os objetos projetando cores, materiais, ferramentas, procedimentos, formas e função. Explore a ideia através de recursos convencionais que poderão ser alternativos ou digitais,

6. Organize a lista de materiais necessários e possíveis para a confecção do(s) objeto(s) artísticos;

7. Combine o tempo e o espaço (este trabalho poderá ser realizado em sala de aula, em casa, ou em ambos os lugares, conforme a necessidade dos procedimentos para a confecção do(s) objeto(s) artísticos.

Professor, é necessário experimentar diferentes materiais e formas de fazer durante o processo de criação, para resolução de problemas e novas descobertas. Objeto pronto, chegou a hora da exposição. Peça aos estudantes que apresentem de forma criativa seu objeto e que falem sobre o seu processo de criação (a pesquisa da etnia, os registros dos procedimentos, fotos, vídeos, textos e imagens).

Em uma roda de conversa, solicite-lhes que falem sobre sua experiência no processo de criação e avaliem as atividades.

Para avançarmos nesta atividade, precisamos do efetivo envolvimento dos estudantes durante todo o processo. Caso perceba dificuldades, apresente propostas e sugestões. Incentive-os a passar pela experiência. Após todo desenvolvimento do processo de criação, solicite que cada estudante, individualmente, registre em seu caderno o que ficou da conversa.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM III

Habilidade:

(EF08AR03) Analisar situações nas quais as modalidades das artes visuais se integram à linguagem musical, à coreografia e ao *design* de moda e de figurinos.

Objetos de conhecimento: Contextos e Práticas

- Situações nas quais as modalidades das artes visuais se integram à linguagem musical, à coreografia e ao *design* de moda e de figurinos.

Habilidade Articuladora:

(EF69AR33) Analisar aspectos históricos, sociais e políticos das produções artísticas, problematizando as narrativas eurocêntricas e as diversas categorizações da arte (arte, artesanato, folclore, *design* etc.).

Objetos de conhecimento: Matrizes estéticas e culturais

- aspectos históricos, sociais e políticos das produções artísticas,
- categorizações da arte (arte, artesanato, folclore, *design* etc.).

Professor, nesta Situação de Aprendizagem estão previstas três atividades. Nelas, você vai conversar com os estudantes para levantar os conhecimentos prévios, propiciar momentos de apreciação, análise de modalidades de artes visuais que se integram com a linguagem musical, à coreografia, ao *design* de moda e de figurino. Colocá-los em contato com produções artísticas e seus aspectos históricos, sociais e políticos, problematizando as narrativas eurocêntricas e as diversas categorizações da arte (arte, artesanato, folclore, *design* etc.).

É importante que você faça registros durante o desenvolvimento das atividades. Para avaliação/recuperação, recupere seus registros, realize rodas de conversa ao final das atividades, sobre os objetos de conhecimento e modificadores trabalhados e utilize as informações da coluna "Observar se o estudante", do organizador curricular, como referência.

Para envolver os estudantes na aprendizagem mais interativa e significativa, este material propõe demonstrar uma maneira de utilizar a tecnologia no cotidiano escolar, como ferramenta pedagógica, por meio dos *QR Code*. Os *smartphones* mais recentes já possuem os aplicativos capazes de lê-los. Verifique, junto aos estudantes, a possibilidade de utilização desse recurso.

Adapte as aulas para que aqueles que possuam alguma necessidade especial também possam participar das atividades, independentemente de suas deficiências, possibilitando que desenvolvam um maior conhecimento do seu corpo e de suas possibilidades.

Para ampliação de seu repertório, elencamos a seguir alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

Modalidades de Artes Visuais – Pintura, escultura, desenho, gravura, modelagem, moda, fotografia, vídeo etc.

Coreografia – Roteiro de movimentos e suas sequências que definem a execução de uma dança.

***Design* de moda** – É a arte de aplicar estética e beleza na criação de modelos de roupas, acessórios, cores, estampas etc.

Figurinos – É a vestimenta utilizada por atores e dançarinos.

Tecnologias e recursos digitais – Filmadora, máquina fotográfica, *smartphone*, computador, plataformas da *internet*, *Chroma Key* etc., formatos de imagens digitais mais comuns: JPG, GIF e PNG.

Aspectos sociais, políticos e históricos – Através da análise da produção artística no decorrer da história, podemos identificar vários fatores, como a identidade de um povo, os costumes, a cultura, a maneira como vivem etc.

Artesanato – Prática essencialmente manual, envolvida na produção de objetos carregado de expressividade, traços identitários pessoais e regionais, valor estético e cultural. Pode ser feito de madeira, argila, pedra, capim etc.

Folclore – Forma popular de se contar histórias, lendas, mitos, provérbios, danças etc., que passam de geração a geração.

Design – Criação, desenvolvimento, elaboração de um produto.

Eurocentrismo – É uma visão de mundo que coloca a Europa como sendo o centro da cultura, da arte etc.

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Professor, para aproximar os estudantes dos conceitos que serão trabalhados nesta Situação de Aprendizagem, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas de forma simples, permitindo que todos que quiserem possam apresentar suas ideias e colocações. À medida que a conversa se desenvolver, anote palavras-chave na lousa e pontue cada conceito. Faça questionamentos sobre as modalidades de artes visuais que se integram com a linguagem da música à coreografia e ao *design* de moda e de figurino, se já entraram em contato com produções artísticas de diferentes épocas e analisaram seus aspectos históricos, sociais e políticos, e problematizaram narrativas eurocêntricas e as diversas categorizações da arte (arte, artesanato, folclore, *design* etc.).

Ao final desta conversa, realize um fechamento e, em seguida, solicite aos estudantes que respondam, em seus cadernos, os questionamentos indicados a seguir. Você pode elaborar outros questionamentos de acordo com sua realidade e necessidade.

1. O que você entende sobre modalidades de artes visuais? Comente.
2. Cite exemplos nos quais alguma modalidade de artes visuais se integra com a linguagem musical.
3. Cite exemplos nos quais alguma modalidade de artes visuais se integra com a coreografia.
4. Cite exemplos nos quais alguma modalidade de artes visuais se integra ao *design* de moda.
5. Cite exemplos nos quais alguma modalidade de artes visuais se integra com a de figurinos.
6. Fale sobre a experiência que teve com produções artísticas de diferentes épocas.
7. Fale sobre uma narrativa eurocêntrica na arte e suas influências.
8. Nossas produções artísticas são, na maioria das vezes, influenciadas por qual continente ou país?
9. Cite exemplos de como podemos analisar aspectos históricos, sociais e políticos em uma obra de arte.
10. Você acha que nosso artesanato tem influências europeias? Por quê? Se não, por quais povos somos influenciados?
11. Você acha que nosso folclore tem influências europeias? Por quê? Se não, por quais povos somos influenciados?
12. Você acha que nosso *design* tem influências europeias? Por quê? Se não, por quais povos somos influenciados?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, esta atividade tem como foco apreciar situações nas quais as modalidades das artes visuais se integram à linguagem musical, à coreográfica, ao *design* de moda e figurinos, em uma análise de aspectos históricos sociais e políticos das produções artísticas que serão apresentadas, problematizando as narrativas eurocêntricas nas diversas categorias da arte.

Proponha aos estudantes que, através da leitura de imagens, façam uma expedição aos lugares e às épocas apresentados e analisem os aspectos e as categorias acima citadas. Solicite que tenham um olhar atento para ampliar seu repertório cultural, artístico e estético. Lembre-os, novamente, de que o contato com diferentes culturas causa estranhamento, ao mesmo tempo que oferece outro olhar para a nossa própria cultura.

Inicialmente, apresente aos estudantes o primeiro vídeo com a obra ***Les Demoiselles d'Avignon***, de Pablo Picasso. Para realizar a leitura da obra, pause o vídeo no 0:50 segundos. Solicite aos estudantes que analisem a imagem e façam as leituras interpretativa e formal, por meio de perguntas mediadas por você. Na sequência, contextualize aspectos históricos, sociais e políticos da obra, problematizando as narrativas eurocêntricas e estabelecendo relações entre a máscara africana e a obra de Picasso. A fim de ampliar o seu repertório e o dos estudantes, sugerimos vídeos e textos no espaço "Para Saber Mais".

É importante que você analise o vídeo antes de apresentá-lo aos estudantes e que eles façam anotações sobre a conversa. Você pode acrescentar ou utilizar outras referências de acordo com sua necessidade e/ou realidade.

Realize os combinados com os estudantes para uma boa fruição da obra que segue.

Pablo Picasso e sua obra. Fonte: Helio Rubiales. 2010.
Disponível em: **http://gg.gg/hvxzl**. Acesso em: 27 mar. 2020.

Seguem algumas indagações para serem realizadas durante a apreciação:

1. Fale sobre suas sensações e impressões ao analisar as produções artísticas que você viu.
2. O que chama mais a sua atenção na obra?
3. O que há de diferente no rosto das figuras?
4. Cite o período cronológico em que você acredita que a obra foi feita.
5. Quais as características da obra de arte?
6. Que nome você daria para essa produção artística?
7. Qual a modalidade artística da obra?

8. Você percebe integração da obra com outra linguagem, como a música, a coreografia, *design* de moda e de figurino? Comente.

9. Em quais períodos históricos (sociais e políticos) a obra foi feita?

10. Qual a categoria da obra? Arte? Artesanato? Folclore? *Design*? Justifique.

Em seguida, proponha aos estudantes a apreciação de um espetáculo de dança ***Yo* Picasso - Máscaras Africanas. *Studio* de Dança Michelle Borges,** solicitando, novamente, que eles tenham um olhar atento para uma boa apreciação do espetáculo, refletindo as características comuns e divergentes entre as duas modalidades apresentadas. Analisem as modalidades das artes visuais e a integração com a linguagem musical, à coreografia e a influência dos *designer* de moda nos figurinos, contextualizando-os no tempo e espaço, analisando os aspectos históricos, sociais e políticos da obra e problematizando as narrativas eurocêntricas, fazendo relação com a obra de Pablo Picasso *Les Demoiselles d'Avignon*. Apontar as características da cultura europeia e africana (máscara africana). Para ampliação do seu repertório e dos estudantes, seguem vídeos e textos no espaço "Para saber mais".

Realize os combinados com os estudantes para uma boa fruição da obra que segue.

***Yo* Picasso - Máscaras Africanas - *Studio* de Dança Michelle Borges.**
Fonte: Germana Teixeira. 2012. Disponível em: **http://gg.gg/hvxzd**.
Acesso em: 27 mar. 2020.

Após apreciação do vídeo, realize uma roda de conversa e pergunte:

1. O que mais chamou sua atenção no vídeo?

2. Qual a sensação ao apreciar o vídeo? Fale sobre suas impressões ao analisar a apresentação.

3. De qual período é o vídeo?

4. Você arriscaria uma sugestão quanto ao nome do espetáculo? Qual?

5. Qual a modalidade artística apresentada?

6. Você percebe integração das artes visuais com as outras linguagens, como a música, a coreografia e o *design* de moda e de figurino? Fale sobre isso.

7. Identifique os aspectos históricos, sociais e políticos do espetáculo.

8. O que o vídeo tem em comum com a obra apresentada anteriormente?

9. Quais as diferenças entre as duas modalidades artísticas apresentadas nos vídeos?

10. Quais elementos de artes visuais foram observados?

11. Fale sobre o cenário, a coreografia e os figurinos.

12. Qual a influência da arte europeia neste espetáculo?

13. As imagens apresentadas são consideradas africanas ou europeias? O que há algo nelas que as identificam como tal?

14. Analise e compare os vídeos verificando o que há em comum e o que é diferente ou divergente.

15. Que relação você pode estabelecer entre ambas as produções?

Professor, após as perguntas, contextualizar para os estudantes o que são modalidades das artes visuais e como elas se integram. Amplie o olhar deles para a problematização das narrativas eurocêntricas e solicite a eles que registrem, em seus cadernos, o que ficou das leituras, análises e das conversas, pois esses registros serão utilizados na Atividade 3 - Ação Expressiva I.

PARA SABER MAIS:

Eurocentrismo. Fonte: Todoestudo. Disponível em: **http://gg.gg/hvxxp**. Acesso em: 27 mar. 2020.

Influências da Arte Africana. Fonte: Tatiartes. Disponível em: **http://gg.gg/mfxd2**. Acesso em: 27 mar. 2020.

O Cubismo e Máscara Africana - Pablo Picasso e George Braque. Fonte: Blogspot. Disponível em: **http://gg.gg/hrly0**. Acesso em: 27 mar. 2020.

Influência afro - A Arte Africana e o Cubismo. Fonte: Uol Educação. Disponível em: **http://gg.gg/hrlzc**. Acesso em: 27 mar. 2020.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, nesta atividade serão desenvolvidos processos nos quais os estudantes serão convidados a analisar situações nas quais as modalidades das artes visuais se integram à linguagem musical, à coreografia e ao *design* de moda e de figurinos e colocá-los em contato com produções artísticas e seus aspectos históricos, sociais e políticos, problematizando as narrativas eurocêntricas e as diversas categorizações da arte (arte, artesanato, folclore, *design* etc.).

A proposta é unir a linguagem musical, a coreografia e o *design* de moda e de figurinos às modalidades das artes visuais e perceber como podem desencadear uma integração, não como focos isolados, mas misturados, num diálogo diferente de relações e processos na Arte, problematizando as narrativas eurocêntricas.

Para aquecer essa discussão, estimule os estudantes a dialogar, retomar os registros realizados, em seus cadernos, e o vídeo que foi usado na atividade anterior: **Picasso – Máscaras Africanas – *Studio* de Dança Michelle Borges**, mas agora com foco nos momentos em que percebem a integração das artes visuais com a coreografia, a linguagem da música, a moda e o figurino.

Esse breve diálogo pode ser direcionado por perguntas como:

1. Quais relações a música, as artes visuais, o figurino, a moda e a coreografia estabelecem entre si no espetáculo?
2. Qual a relação das máscaras africanas com o espetáculo?
3. Onde as máscaras de Pablo Picasso aparecem no espetáculo?
4. Que sensação este tipo de espetáculo provoca em você?
5. Fale sobre algum grupo que você conhece que faz este tipo de espetáculo na sua cidade ou em seu bairro.
6. Como você imagina que é definido um figurino num espetáculo? Quem desenha as roupas?

Depois de aquecer este momento, mostre gravuras e imagens de estilistas que se inspiraram em obras de arte para desenvolver suas coleções no mundo da moda, como: Klimt e Etro Salvador, Dali, Elsa Schiaparelli, Piet Mondrian, Saint Laurent, Pollock, Sportmax etc.

A seguir, sugestões de *sites*:

A relação entre Arte e Moda: 5 artistas modernistas que inspiraram estilistas. **http://gg.gg/p4xrb.** Fonte: Saia com Arte. 2017. Acesso em: 02 abr. 2020.

6 artistas que inspiraram a moda. Fonte: Arte Ref. 2017. Disponível em: **http://gg.gg/hvxwg.** Acesso em: 02 abr. 2020.

Pergunte aos estudantes:

1. Por que as pessoas que criaram esses figurinos se inspiraram em obras de arte?
2. De que maneira o nosso modo de vestir pode refletir na nossa identidade individual ou coletiva?
3. Quais acessórios ou roupas identificam grupos específicos? Cite exemplos.

4. Quais músicas são ouvidas por grupos específicos? Cite exemplos.

5. Quais influências podemos identificar no nosso modo de vestir, nas músicas que ouvimos e nos espetáculos que assistimos? Até que ponto essas escolhas são nossas?

6. Como a moda interfere na nossa personalidade e identidade?

Professor, depois desta reflexão, organize a sala em grupos e promova um debate para que os estudantes possam pensar sobre as seguintes questões:

1. O que as roupas, as músicas e os acessórios dizem sobre cada integrante do grupo?

2. Que tipo de roupa, calçado ou acessório você nunca usaria e por quê?

3. Que tipo de música você não ouviria? Por quê?

4. Com qual grupo você não quer ser identificado? Justifique.

5. Que tipo de roupa, música e espetáculo agradaria pessoas diferentes?

6. Se você pudesse fazer sua própria roupa, como ela seria?

7. Se você pudesse compor uma música, como ela seria?

8. Se você fosse um estilista, em que obra de arte se inspiraria para fazer uma coleção de roupas, calçados e acessórios nos dias de hoje? Em que outras obras de arte de outras épocas também buscariam inspiração?

9. Se você pudesse montar um espetáculo, como ele seria? Teria influências de outras culturas, como no espetáculo que assistimos através do *site*?

Para tornar todos esses estudos ainda mais interessantes, proponha aos estudantes, ainda nos mesmos grupos, que façam um vídeo, que pode ser pelo celular, no qual terão que desenvolver a integração da música, do figurino, da coreografia e da moda inspirada em uma obra de arte contemporânea ou de outras épocas. Os estudantes poderão escolher a obra livremente, tendo como principal fator a problematização do eurocentrismo.

Professor, tendo isso em mente, discuta com os estudantes como poderiam estabelecer essa integração, em qual época vão se inspirar, que assunto vão abordar, qual o contexto histórico, político e social da época em que a obra selecionada por eles está inserida.

Proponha a apresentação dos vídeos e, em uma roda de conversa, socialize as impressões e as sensações dos estudantes. Peça que anotem em seus cadernos o que aprenderam.

PARA SABER MAIS:

Máscaras Contemporâneas. Fonte: designboom. Disponível em: **http://gg.gg/hrmpz**. Acesso em: 24 mar. 2020.

Osklen relança coleção Tarsila no MASP. Fonte Revista News. 2019. Disponível em: **http://gg.gg/hrmoh**. Acesso em: 24 mar. 2020.

Organize uma roda e converse com os estudantes sobre os objetos de conhecimento trabalhados durante as atividades e retome o que for necessário.

Arte

9° ANO

9º ANO - 4º BIMESTRE - ARTES VISUAIS

ORGANIZADOR CURRICULAR

Habilidades	Condições didáticas e indicações para o desenvolvimento das atividades	Observar se o estudante
(EF09AR01) Pesquisar, apreciar e analisar fotografia, grafite, escultura, intervenção e outras modalidades da arte pública contemporânea em obras de artistas brasileiros e estrangeiros e em diferentes matrizes estéticas e culturais, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais e cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, pesquisa e análise dos objetos de conhecimento e seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; analisa e pesquisa os objetos de conhecimento e seus modificadores.
(EF09AR02) Pesquisar e analisar diferentes estilos visuais da fotografia, do grafite, da escultura, da intervenção e de outras modalidades da arte pública contemporânea, contextualizando-os no tempo e no espaço.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, pesquisa e análise dos objetos de conhecimento e seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; pesquisa e analisa os objetos de conhecimento e seus modificadores.
(EF09AR03) Analisar situações nas quais as modalidades das artes visuais se integram ao *design* digital e aos jogos eletrônicos.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e análise dos objetos de conhecimento e seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; analisa os objetos de conhecimento e seus modificadores.
(EF09AR04) Analisar os elementos constitutivos da fotografia, do grafite e da intervenção na apreciação de diferentes produções artísticas.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e análise dos objetos de conhecimento e seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; analisa os objetos de conhecimento e seus modificadores.
(EF09AR05) Experimentar e analisar fotografia, grafite e intervenção como modalidades das artes visuais.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, experimentação e análise dos objetos de conhecimento e seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; experimenta e analisa os objetos de conhecimento e seus modificadores.
(EF09AR06) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e desenvolvimento dos objetos de conhecimento e seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; desenvolve o objeto de conhecimento considerando seus modificadores.

Habilidades	Condições didáticas e indicações para o desenvolvimento das atividades	Observar se o estudante
(EF09AR07) Dialogar com princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos e processos de criação nas suas produções visuais.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e de diálogo acerca dos objetos de conhecimento e seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; participa do diálogo acerca dos objetos de conhecimento e seus modificadores.
(EF09AR08) Diferenciar as categorias de artista, artesão, produtor cultural, curador, *designer*, entre outras, estabelecendo relações entre os profissionais do sistema das artes visuais.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e de diferenciação dos objetos de conhecimento e seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; diferencia os objetos de conhecimento e seus modificadores.
Habilidades Articuladoras		
(EF69AR31) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e relação dos objetos de conhecimento e seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; relaciona os objetos de conhecimento e seus modificadores.
(EF69AR32) Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação, análise e exploração dos objetos de conhecimento e seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação ; analisa e explora os objetos de conhecimento e seus modificadores.
(EF69AR33) Analisar aspectos históricos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêntricas e as diversas categorizações da arte (arte, artesanato, folclore, *design* etc.).	Organizar e realizar momentos de sondagem, apreciação e análise dos objetos de conhecimento e seus modificadores.	Participa da sondagem e da apreciação; analisa os objetos de conhecimento e seus modificadores.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM I

Habilidades:

(EF09AR01) Pesquisar, apreciar e analisar fotografia, grafite, escultura, intervenção e outras modalidades da arte pública contemporânea em obras de artistas brasileiros e estrangeiros e em diferentes matrizes estéticas e culturais, de modo a ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais e cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.

Objetos de conhecimento: Contextos e práticas

- fotografia;
- grafite;
- escultura;
- intervenção;
- arte pública contemporânea.

(EF09AR02) Pesquisar e analisar diferentes estilos visuais da fotografia, do grafite, da escultura, da intervenção e de outras modalidades da arte pública contemporânea, contextualizando-os no tempo e no espaço.

Objetos de conhecimento: Contextos e práticas

- Diferentes estilos visuais da fotografia, do grafite, da escultura e da intervenção

(EF09AR04) Analisar os elementos constitutivos da fotografia, do grafite e da intervenção na apreciação de diferentes produções artísticas.

Objetos de conhecimento: Elementos da linguagem

- Elementos constitutivos da fotografia, do grafite e da intervenção.

Habilidade Articuladora:

(EF69AR31) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética.

Objeto de conhecimento: Contextos e práticas

- Práticas artísticas.

Professor, nesta Situação de Aprendizagem estão previstas cinco atividades. Nelas, você vai conversar com os estudantes sobre fotografia, grafite, escultura e intervenção e alguns estilos dessas modalidades artísticas.

Após a conversa inicial, você deverá apresentar algumas obras de artistas brasileiros e estrangeiros de diferentes matrizes estéticas e culturais, a fim de ampliar a experiência com diferentes contextos e práticas artístico-visuais, cultivar a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético dos estudantes.

É importante que você acompanhe o desenvolvimento das atividades, realizando observações e registros. Nesse sentido, avaliar avanços significa saber situar as aprendizagens para realizar intervenções e retomadas. As indicações de artistas, obras, referências ou materiais são sugestões; portanto, você pode selecionar outras e adaptar as atividades de acordo com sua realidade, possibilidades e necessidades. O importante é que você mantenha o foco nas habilidades indicadas no início dessa Situação de Aprendizagem.

Para envolver os estudantes na aprendizagem mais interativa e significativa, este material propõe demonstrar uma maneira de utilizar a tecnologia no cotidiano escolar, como ferramenta pedagógica, por meio dos *QR Code*. Os *smartphones* mais recentemente já possuem os aplicativos capazes de lê-los. Verifique junto aos estudantes a possibilidade de utilização desse recurso.

É importante que você, realize registros durante o desenvolvimento das atividades. Para avaliação/recuperação - recupere seus registros, realize rodas de conversa ao final das atividades, sobre os objetos de conhecimento e modificadores trabalhados e utilize as informações da coluna “Observar se o estudante”, do organizador curricular, como referência.

Adapte as aulas para que aqueles que possuam alguma necessidade especial também possam participar das atividades, independentemente de suas deficiências, possibilitando que desenvolvam um maior conhecimento do seu corpo e de suas possibilidades.

Para ampliação de seu repertório, elencamos a seguir alguns conceitos importantes para o desenvolvimento das atividades.

Fotografia: Originalmente, trata-se de uma imagem fixada em papel (ou outros materiais), por meio de agentes químicos. É também, o nome do processo pelo qual é possível registrar imagens por meio de equipamentos mecânicos/eletrônicos/digitais. A fotografia possui vários estilos, dentre eles a **fotografia documental** em que o artista, por meio de imagens objetivas, busca destacar um tema que pode estar relacionado a questões sociais, científicas, históricas, entre outras, e a **fotografia do cotidiano** em que o artista registra exatamente o que vê, o que acontece nos espaços urbanos.

Escultura: Objetos artísticos com formas espaciais, portanto com três dimensões: comprimento, largura e altura. Dentre os diversos estilos de escultura presentes nas artes visuais, destacamos a **escultura abstrata** cuja representação se distancia da realidade, sem perder totalmente a referência simbólica original e a **escultura alegórica** que representa ideias, emoções, sentimentos, virtudes e /ou atributos da humanidade.

Grafite: Manifestação artística das modalidades de desenho e/ou pintura, surgida em Nova York nos anos 1970, caracterizada pela intencionalidade do artista em interferir na paisagem urbana, utilizando suportes originalmente não criados para esta finalidade. A arte do grafite possui vários estilos, dentre eles o **estêncil** (termo inglês: *stencil*) que é uma técnica usada para estampar, aplicar desenho por meio de um molde, preenchendo com tinta o desenho vazado, criando o elemento desejado (figura, desenho, número, letras etc.) e o **grafite 3D**, técnica utilizada pelos artistas para dar a ilusão de que o desenho está saindo do chão ou da parede. As imagens são impactantes, interativas e simulam abismos, penhascos etc.

Intervenção artística: Esta prática artística que se espraia pela arte pública, urbana e a *Land Art* têm como objetivo, intervir numa situação, num local, num objeto, de forma a provocar uma reação, seja ela sentida, pensada, percebida ou de transformação. Ela se apropria dos espaços urbanos ou naturais, quase sempre interagindo com algo que já existe.

Outras modalidades da arte pública contemporânea: Dentro da grande variedade de modalidades artísticas existentes, destacamos: as **fontes multimídia** - chafarizes que utilizam águas que se movimentam, luzes, música e projeções, para criar uma apresentação para o público e a ***Land Art*** - prática artística realizada diretamente na natureza, utilizando os elementos encontrados no local, criando produções de diferentes formas e tamanhos. As intenções artísticas são muito semelhantes às das intervenções.

Arte Pública: Refere-se às obras de livre acesso, tanto aquelas que estão dentro de espaços tradicionais para sua exposição (museus e galerias), quanto aquelas realizadas ou expostas em espaços não tradicionais (ruas, praças, parques etc.).

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Professor, inicie a aula, conversando com os estudantes a respeito da experiência que possuem com produções e artistas contemporâneos. Converse sobre Arte Contemporânea, explicando que ela traz questionamentos e obras com temas atuais e cotidianos, não priorizando o objeto artístico final e sim a ideia, o conceito e a atitude do artista. Ressalte para os estudantes que várias produções artísticas ocupam os diferentes espaços das nossas cidades, como por exemplo: pinturas, esculturas, murais, monumentos, apresentações teatrais e de dança ao ar livre, *performances*, instalações, intervenções e outros tipos de produções que geralmente não percebemos. Ressalte, também, que qualquer linguagem artística pode ocupar o espaço de forma efêmera (temporariamente) ou fixa e que, na maioria das vezes, é uma iniciativa de pessoas ligadas à arte. Conte também que a paisagem urbana da cidade na qual moramos não é construída somente por formas materiais, mas também por significados e que os ambientes urbanos influenciam as nossas vidas e exercem um fascínio criador para arquitetos, pintores, fotógrafos e artistas. À medida que a conversa se desenvolve, anote palavras-chave na lousa, vá pontuando cada conceito e realize um fechamento.

Após essa reflexão, solicite que respondam os questionamentos indicados a seguir, em seus cadernos. Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

1. Quais diferenças existem nos estilos de fotografar? Explique.
2. Quais critérios podem ser utilizados para fotografar uma cena ou situação?
3. Dê exemplos de artistas que você conhece ou estudou que utilizam o grafite.
4. Quais estilos de grafite você conhece, já viu e consegue diferenciar?
5. O que é uma escultura e com quais materiais elas podem ser feitas?
6. Dê exemplos de algumas esculturas que existem na sua cidade (escola, praça etc.).
7. O que é intervenção artística? Dê exemplos.
8. Existe alguma intervenção artística na sua cidade (escola, praça etc.)?

9. Como você define a Arte Pública Contemporânea?

10. Dê exemplos de outras modalidades de arte pública que existem na sua cidade (escola, praça etc.).

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO I

Nesta atividade, é importante destacar para os estudantes que a cidade é um lugar em contínuo movimento e transformação. Explique que muitos artistas buscam, nos espaços públicos, um campo para desenvolver e expor suas propostas, suas ideias por meio da Arte.

Após essa conversa inicial, apresente aos estudantes algumas imagens que abordam fotografia, grafite, escultura, intervenção e arte pública contemporânea de artistas brasileiros e estrangeiros, para que possam apreciar e analisar os objetos de conhecimento que serão abordados nesta Situação de Aprendizagem.

É importante que você analise as imagens e os vídeos, antes de apresentá-los aos estudantes. Durante a apreciação, faça pausas e perguntas, reforçando os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que eles façam anotações sobre a conversa. Você pode acrescentar ou utilizar outras referências, de acordo com sua necessidade e/ou realidade.

1

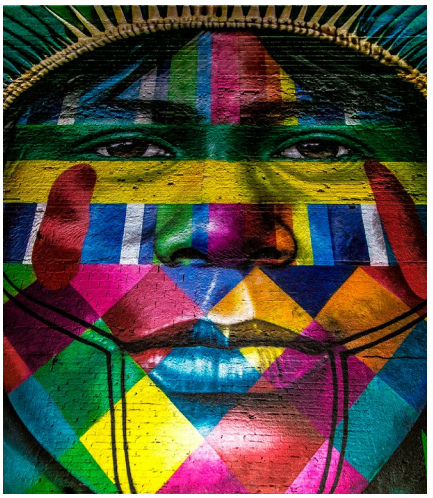
1. Escultura abstrata - Meteoro. Autoria: Bruno Giorgi. Fonte: Victor000/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/hxyw3.** Acesso em: 13 abr. 2020.

1a

1a. Escultura Alegórica - Estátua da Liberdade. Autoria: Frédéric Auguste Bartholdi. Fonte: Pete Linforth/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/hyicy.** Acesso em: 13 abr. 2020.

2

2. Grafite Estêncil - Menina com balão. Autoria: Banksy. Fonte: Zorro4/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/hskth.** Acesso em: 03 abr. 2020.

2a 

2a. Grafite 3D - Rio. Autoria: Eduardo Kobra. Fonte: Marcos Souza/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/hsktz.** Acesso em: 03 abr. 2020.

3

3. Intervenção urbana - Grafite. Autoria: Mundano. Fonte: tatosievers/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/hxyzg.** Acesso em: 13 abr. 2020.

3a

3a. Intervenção urbana - Stickers - Fonte: ShonEjai/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/hxy98**. Acesso em: 13 abr. 2020.

4

4. Fotografia documental - Combate a incêndio florestal. Fonte: dazu59/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/hxz4q.** Acesso em: 13 abr. 2020.

4a

4a. Fotografia de rua. Fonte: Marcos Souza/ Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/hxys0.** Acesso em: 13 abr. 2020.

5

5. Fonte multimídia - Parque do Ibirapuera. Fonte: Joel Santana/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/hyhll.** Acesso em: 13 abr.2020.

5a

5a. Land art. Fonte: USA-Reiseblogger/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/hyhmm/1.** Acesso em: 13 abr. 2020.

Após a realização da apreciação, solicite aos estudantes que realizem uma leitura pessoal das imagens e registrem suas impressões, em seus cadernos. Para finalizar esta atividade, realize com a turma, uma leitura coletiva das imagens, para que as impressões ou ideias de cada um sejam compartilhadas.

ATIVIDADE 3 – APRECIAÇÃO II

A fim de ampliar o repertório dos estudantes sobre artistas brasileiros e estrangeiros que trabalham com diferentes modalidades da arte pública contemporânea, sugerimos que você apresente os artistas a seguir:

Eduardo Kobra (Grafite 3D). *Site* oficial. Disponível em: **http://www.eduardokobra.com/**. Acesso em: 13 abr. 2020.

Banksy (Grafite Stêncil). *Site* Oficial. Disponível em: **https://banksy.co.uk**. Acesso em: 13 abr. 2020.

Bruno Giorgi (Escultura abstrata). Fonte: Enciclopédia Itaú cultural. Disponível em: **http://gg.gg/hyig5**. Acesso em: 14 abr. 2020.

Frédéric Auguste Bartholdi (Escultura alegórica). Fonte: Biografias e Curiosidades,2014. Disponível em: **http://gg.gg/hyife**. Acesso em: 14 abr. 2020.

Sebastião Salgado (Fotografia documental). Fonte: A História da Fotografia. Disponível em: **http://gg.gg/hyile**. Acesso em: 14 abr. 2020.

Henri Cartier-Bresson (Fotografia de cotidiano). Fonte: InfoEscola. Disponível em: **http://gg.gg/hyij5**. Acesso em: 14 abr. 2020.

Intervenção urbana (Sticker). Fonte: Beta Redação. Disponível em: **http://gg.gg/hyinr**. Acesso em: 14 abr. 2020.

Intervenção urbana (Eduardo Srur). *Site* oficial. Disponível em: **http://gg.gg/hyiq2**. Acesso em: 14 abr. 2020.

Land art (Christo). Fonte: Bol. Disponível em: **http://gg.gg/hyiqw**. Acesso em: 14 abr. 2020.

Fonte multimídia (lago do Hotel Bellagio/Cidade de Las Vegas). Fonte: Bellagio Las Vegas. Disponível em: **http://gg.gg/juvja**. Acesso em: 14 abr. 2020.

Professor, ressalte para os estudantes que, no espaço urbano, as diferentes linguagens artísticas se misturam, se conversam e se contaminam. Essa paisagem comum, presente na cidade contemporânea, é denominada como uma “nova” linguagem artística, a linguagem híbrida, que transforma os espaços urbanos em museus a céu aberto e dá visibilidade à arte pública. Ao final, solicite que escrevam suas impressões e comentários sobre os artistas e obras em seus cadernos e compartilhem suas opiniões com você e a turma.

Caso seja necessário ampliar ainda mais o repertório dos estudantes quanto à diversidade artística exposta nesses espaços, sugerimos os *links* a seguir:

Arte contemporânea. Fonte: Enciclopédia Itaú Cultural. Disponível em: **http://gg.gg/hyhpd**. Acesso em: 13 abr. 2020.

Para amar: César Ovalle (Cesinha). Fonte: Blog Larissa Coelho. Disponível em: **http://gg.gg/hsljm**. Acesso em: 03 mar. 2020.

Libby Holmsen. *Site* oficial. Disponível em: **http://gg.gg/uuldc**. Acesso em: 03 mar. 2020.

Monumento a Duque de Caxias - Autoria: Victor Brecheret. Fonte: Descubra Sampa. Disponível em: **http://gg.gg/hsljv**. Acesso em: 03 mar. 2020.

Lorenzo Quinn. Fonte: O viajante educado. Disponível em: **http://gg.gg/hslkt**. Acesso em: 03 mar. 2020.

Eduardo Srur at TEDxAvNaçõesUnidas. Fonte: TEDx Talks. Disponível em: **http://gg.gg/hsllh**. Acesso em: 03 mar. 2020.

Intervenções urbanas de Fra. Biancoshock. Fonte: *hypeness*. Disponível em: **http://gg.gg/uul8l**. Acesso em: 03 mar. 2020.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, instigue os estudantes a pensarem na cidade onde residem pergunte se a conhecem como um espaço cultural e artístico. Ressalte a importância de conhecermos a história e as principais características dos locais urbanos. Para nortear essa reflexão, realize os seguintes questionamentos com a turma:

1. A arte se faz presente em inúmeras formas de expressão cultural e ocupa lugar significativo nos espaços urbanos da sociedade contemporânea por meio da música, do teatro, da dança e das artes visuais. Considerando esses aspectos, quais são as características culturais da sua cidade?

2. Tendo em vista o que você conhece sobre a sua cidade em relação à cultura e à arte, quais pontos importantes você destacaria?

3. Qual produção artística você já percebeu no percurso de sua casa até a escola?

4. Quais espaços de criação e apropriação artística existem na sua cidade?

Em seguida, organize a turma em grupos e solicite que criem um mapa cultural da cidade. Oriente-os para que realizem uma pesquisa a fim de fazerem um levantamento para mapear produções artísticas e manifestações culturais que acontecem em sua cidade. Informe-os de que para a realização dessa atividade, eles deverão consultar mapas e guias da cidade e fazer um esboço destacando os locais onde a cidade oferece arte pública. Para auxiliá-los na realização das pesquisas, sugira também a utilização de

ferramentas digitais, como o *Google Maps*, desenvolvido para todas as plataformas *(Android, iOs)* que permite navegação e exploração não só das manifestações artísticas da região, como das diferentes manifestações artísticas existentes em outras regiões.

Google Maps. *Site* oficial. Disponível em: **http://gg.gg/hslo3**.
Acesso em: 23 mar. 2020.

Após a realização da pesquisa, solicite aos grupos a confecção do mapa cultural e deixe-os livres para escolherem as técnicas e materiais que desejarem. Lembre aos estudantes de confeccionarem os mapas em um tamanho que possibilite uma boa visualização, pois eles serão expostos na escola.

ATIVIDADE 5 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Professor, fale aos estudantes sobre o conceito de Intervenção Urbana. Após essa conversa, organize a turma em grupos e solicite que realizem pesquisas sobre artistas, grupos ou coletivos brasileiros e estrangeiros adeptos dessa modalidade artística.

Oriente que, após a realização da pesquisa, os grupos apresentem os resultados encontrados aos demais colegas por meio de seminários. Caso seja necessário auxiliar os estudantes em suas pesquisas e seminários, disponibilize os *links* a seguir. É importante que você os assista e analise, antes de disponibilizá-los.

Seminários - Como elaborar e apresentar? Fonte: UOL Educação.
Disponível em: **http://gg.gg/hslpv**. Acesso em: 25 mar. 2020.

Intervenções urbanas e ações efêmeras. Fonte: Poro.
Disponível em: **http://gg.gg/hslrl**. Acesso em: 25 mar. 2020.

5 intervenções urbanas pelo mundo que provam que a arte transforma a vida na cidade. Fonte: hypeness. Disponível em: **http://gg.gg/hsj2p**.
Acesso em: 25 mar. 2020.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM II

Habilidade:

(EF09AR03) Analisar situações nas quais as modalidades das artes visuais se integram ao *design* digital e aos jogos eletrônicos.

Objetos de conhecimento: Contextos e práticas

- *design* digital;
- jogos eletrônicos.

Habilidade Articuladora:

(EF69AR32) Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas.

Objetos de conhecimento: Contextos e práticas

- relações processuais.

Professor, para esta Situação de Aprendizagem estão previstas três atividades. Inicialmente você vai conversar com os estudantes para levantar os conhecimentos prévios sobre o que eles sabem a respeito de linguagens artísticas e modalidades das artes visuais, jogos eletrônicos e *design* digital, suas relações e aplicações no dia a dia, propiciando análise e posterior exploração desses objetos de conhecimento.

Após a sondagem inicial, você deverá apresentar aos estudantes alguns exemplos referentes ao trabalho com *design* digital e jogos eletrônicos para apreciação.

É importante que você realize registros durante o desenvolvimento das atividades. Para avaliação/recuperação - recupere seus registros, realize rodas de conversa ao final das atividades, sobre os objetos de conhecimento e modificadores trabalhados e utilize as informações da coluna “Observar se o estudante”, do organizador curricular, como referência.

Adapte as aulas para que aqueles que possuam alguma necessidade especial também possam participar das atividades, independentemente de suas deficiências, possibilitando que desenvolvam um maior conhecimento do seu corpo e de suas possibilidades.

A seguir, apresentamos os conceitos sobre os objetos de conhecimento que serão abordados nesta Situação de Aprendizagem:

***Design* digital:** Está relacionado a tudo que envolve os ambientes virtuais, valendo-se de formas, estética, textos e criação de objetos para atender uma demanda, tais como jogos, animações, aplicativos, *sites*, interfaces de *smartphones*, editoração eletrônica, comércio eletrônico etc. Portanto, configura-se como uma área multifacetada com diferentes nichos de atuação dentro do mercado de tecnologia e da Arte.

Jogos eletrônicos: são jogos desenvolvidos para plataformas computacionais como *videogames*, fliperamas, consoles de jogos pessoais, computadores e *smartphones*. Tais jogos utilizam tecnologia computacional para permitir seu funcionamento. Podem ser jogados por uma única pessoa ou coletivamente, presencialmente ou a distância.

Projeto temático: sistematização de uma ação com público-alvo e detalhamento, abordando uma temática específica. Sendo assim, todas as ações planejadas devem gravitar em torno do tema eleito.

Relações processuais: nesta habilidade, trata-se da investigação, pesquisa e análise das possibilidades de criação e utilização de produções artísticas, das diferentes modalidades e linguagens artísticas (danças, músicas, encenações, desenhos, pinturas etc.), durante a realização de projetos temáticos.

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Professor, para iniciar esta atividade, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas de forma simples, permitindo que todos aqueles que quiserem, possam apresentar suas ideias e colocações. À medida que a conversa se desenvolve, anote palavras-chave na lousa e vá pontuando cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que respondam os questionamentos indicados a seguir, em seus cadernos. Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

1. Conforme estudado anteriormente nas aulas de Arte, quais são as linguagens artísticas?

2. Na linguagem das artes visuais, cite alguns exemplos de modalidades e pelo menos um elemento de cada uma delas entre as que você conhece e/ou estudou.

3. No mundo dos jogos e aplicativos digitais, a parte gráfica tem grande importância, sendo composta pelos elementos visuais das artes. Quais são estes elementos?

4. O que é *design* digital? Explique.

5. Dê exemplos de onde o *design* digital se faz presente. Em quais objetos do nosso dia a dia eles aparecem?

6. De que forma o *design* digital está inserido na criação de personagens e paisagens, dos jogos eletrônicos? Dê exemplos.

7. Quais modalidades das artes visuais estão presentes no *design* digital e nos jogos eletrônicos? Justifique.

8. Quais linguagens artísticas, além das artes visuais, aparecem nos jogos eletrônicos?

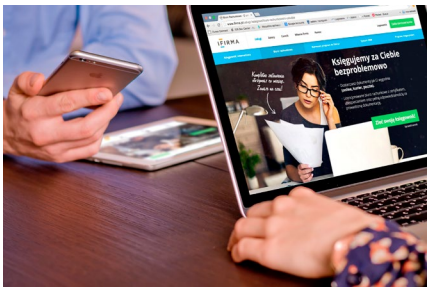
ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Para este momento de apreciação e análise, veja as imagens e os vídeos, antes de apresentá-los aos estudantes.

Apresente a sequência de imagens a seguir, chamando a atenção dos estudantes para os aspectos presentes nas modalidades das artes visuais que se evidenciam no trabalho do *design* digital, como o desenho, o uso das cores, os volumes, as perspectivas etc. Ressalte também as diferentes opções estéticas escolhidas para os jogos eletrônicos, desde o grafismo geométrico dos *games* antigos até os graus elevados de realismo dos *games* atuais. É importante que eles façam anotações sobre a conversa.

São muitos os exemplos a serem oferecidos; portanto, você, professor, pode apresentar outras imagens para os estudantes, de acordo com sua necessidade ou realidade.

1

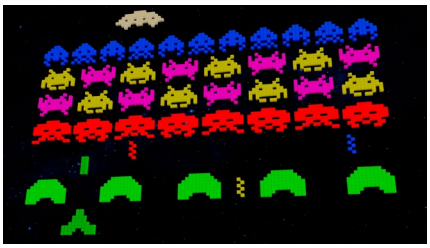


1. Interface de um *site* da *internet*. Fonte: Firmbee/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/hsg95.** Acesso em: 01 abr. 2020.

2

2. Interface de um *Smartphone*. Fonte: Firmbee/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/hsg9g.** Acesso em: 01 abr. 2020

3



3. Tela do *game Space Invaders*. Fonte: MasterTux/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/hsg9q**. Acesso em: 01 abr. 2020.

4

4. Tela do *game Minecraft* (Montanha). Fonte: allinonemovie/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/hsgba.** Acesso em: 01 abr. 2020.

5

5. Tela do *game* GTA V. Fonte: Ke_schu/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/hsgbm.** Acesso em: 01 abr. 2020.

6

6. Personagem do *game Witcher*. Fonte: Mysticsartdesign/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/i0cvv.** Acesso em: 01 abr. 2020.

Vídeos:

Feliz 2 anos Maria *(Making of)*. 2016. Fonte: Ossapinhosfazemhumah. Disponível em: **http://gg.gg/ixym2**. Acesso em: 13 mai. 2020.

Lilly Allen | *Somewhere Only We Know* (John Lewis *Christmas Advert*). Fonte: Lilly Allen. 2013. Disponível em: **http://gg.gg/ixypi**. Acesso em: 13 mai. 2020.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Professor, após os estudantes terem aprendido um pouco sobre os conceitos de *design* digital e jogos eletrônicos e sobre como as modalidades das artes visuais se integram a eles, nesta atividade proponha que criem, em grupo, um projeto de um jogo para *videogame* ou *smartphone*. Lembre que os *games* não são constituídos só de imagens, mas também de histórias, trilhas sonoras, efeitos sonoros, personagens marcantes e situações de conflito, propiciando a imersão do jogador num universo de fantasia, drama, divertimento e aventura.

Portanto, depois de organizados os grupos, peça que eles analisem todos esses aspectos, presentes nos jogos que eles conhecem. Depois de feita a análise, solicite que pensem nas seguintes características que o jogo deve conter:

1. Tema do jogo;
2. Ambiente(s) e época em que se passa;
3. Objetivo(s);
4. Fase(s);

5. Personagem(ns) principal(is);
6. Característica(s) do(s) personagem(ns);
7. Trilha sonora;
8. Sonoplastia.

PARA SABER MAIS:

Crianças e adolescentes criam jogos digitais para refletir sobre a cidade onde vivem. Fonte: Porvir. Disponível em: **http://gg.gg/udrfa**. Acesso em: 24 set. 2020.

Plataforma ideal para criar, compartilhar e publicar jogos educativos. Fonte: Faz *Game*. Disponível em: **http://gg.gg/udrfr**. Acesso em: 24 set. 2020.

Como Criar um Jogo. Fonte: WikiHow. Disponível em: **http://gg.gg/udrgi**. Acesso em: 24 set. 2020.

Professor, para repertoriar o estudante a escolher uma temática, você pode explorar o desenvolvimento temático de algum jogo conhecido, conversar sobre o conceito de fases, como elas são transpostas, quais os possíveis conflitos existentes num jogo, como são compostos os diferentes cenários, como funciona e para que serve a trilha sonora, e como se dá o desfecho de um jogo. Para isso, organize uma conversa.

Deixe-os livres para que conversem e registrem suas ideias. É importante que todas as ideias surgidas no grupo sejam consideradas.

Após a conclusão da troca de ideias, os grupos devem dividir as tarefas:

1. Criar e desenhar personagens;
2. Criar e desenhar cenários;
3. Criar ou selecionar sonoplastia (trilha sonora e efeitos sonoros);
4. Criar situações de conflito e/ou desafio;
5. Criar um final ou finais alternativos.

Após a produção dos grupos, solicite que eles apresentem para os demais os seus projetos, com desenhos, músicas, sons e explicação do jogo. É importante que os estudantes explicitem como se deu a exploração das diferentes linguagens artísticas presentes no projeto.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM III

Habilidades:

(EF09AR05) Experimentar e analisar fotografia, grafite e intervenção como modalidades das artes visuais.

Objetos de conhecimento: Materialidades

- fotografia;
- grafite;
- intervenção.

(EF09AR06) Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais.

Objetos de conhecimento: Processos de Criação

- processo de criação;
- materiais;
- instrumentos;
- recursos convencionais, alternativos e digitais.

Professor, para esta Situação de Aprendizagem estão previstas cinco atividades. Inicialmente retome, com os estudantes, os objetos de conhecimento: fotografia, grafite e intervenção; a fim de investigar o quanto eles a reconhecem como modalidades das Artes Visuais. Converse também sobre processo de criação em artes visuais, assim como os recursos convencionais, alternativos e digitais que podem ser utilizados em produções de Arte.

Após esta conversa inicial, você deverá apresentar aos estudantes algumas obras fotográficas, de grafite e de intervenção, diferentes das apresentadas em apreciações anteriores, para apreciação e análise como modalidades das Artes Visuais.

As indicações de artistas, obras, referências ou materiais são apenas sugestões; você pode selecionar outras referências, conforme sua necessidade e realidade e adaptar as atividades de acordo com suas possibilidades. O importante é que você mantenha as habilidades e os objetivos indicados no início dessa Situação de Aprendizagem.

É importante que você realize registros durante o desenvolvimento das atividades. Para avaliação/recuperação - recupere seus registros, realize rodas de conversa ao final das atividades, sobre os objetos de conhecimento e modificadores trabalhados e utilize as informações da coluna “Observar se o estudante”, do organizador curricular, como referência.

Adapte as aulas para que aqueles que possuam alguma necessidade especial também possam participar das atividades, independentemente de suas deficiências, possibilitando que desenvolvam um maior conhecimento do seu corpo e de suas possibilidades.

A seguir, seguem os conceitos sobre os objetos de conhecimento que serão trabalhados nesta Situação de Aprendizagem:

Processos de criação: ato de criar caracterizado por uma construção em etapas que se desenvolvem, geralmente, na seguinte ordem: percepção de um problema/tema, reflexão, pesquisa, insights, planejamento técnico e realização.

Materiais: Tudo aquilo que é utilizado para a configuração de uma produção artística.

Instrumentos: São as ferramentas utilizadas para manipular os materiais na configuração de uma produção artística.

Recursos convencionais: São todos os meios e técnicas tradicionalmente utilizados, pelos quais se articula o uso de materiais e instrumentos na configuração de uma produção artística. Nas artes visuais são usados, por exemplo: pincel para pintar, cinzel para esculpir etc.

Recursos Alternativos: São meios e técnicas, pouco ou raramente utilizados, que permitem investigações, articulações e descobertas na produção e utilização de materiais e instrumentos para configuração de produções artísticas.

Recursos Digitais: multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, *softwares*, plataformas digitais etc.

Recursos Tecnológicos: filmadora, máquina fotográfica, *smartphone*, computador, *Chroma Key* (fundo verde ou azul para efeitos) etc.

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Professor, para iniciar esta atividade, organize uma roda e converse com a turma, inserindo as perguntas de forma simples, permitindo que todos os que quiserem, possam apresentar suas ideias e colocações. À medida que a conversa se desenvolve, anote palavras-chave na lousa e vá pontuando cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que respondam os questionamentos indicados a seguir, em seus cadernos. Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

1. Para você, quais elementos constitutivos das artes visuais ficam mais evidentes nas fotografias artísticas?

2. Quais são os recursos materiais necessários para se produzir uma fotografia artística?

3. Para você, entre as modalidades das artes visuais, qual a que mais se aproxima do grafite?

4. Você conhece os recursos materiais e instrumentos utilizados na produção do grafite? Quais?

5. Você já viu uma intervenção artística? Se sua resposta for afirmativa, pode contar como era?

6. Você sabe o que é processo de criação? Explique.

7. Você já vivenciou um processo de criação artística na escola? Caso a resposta seja afirmativa, descreva como foi sua experiência com seu processo de criação.

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Professor, analise as imagens e os vídeos, antes de apresentá-los aos estudantes. Nesta atividade, é importante que você explique aos estudantes que existem muitos artistas, brasileiros e estrangeiros, que se expressam por meio da fotografia, do grafite e da intervenção e que os nomes, aqui destacados, representam bem essas modalidades das Artes Visuais, mas que não são os únicos. Portanto, outros artistas também podem ser apresentados aos estudantes neste momento ou podem ser pesquisados por eles, posteriormente.

Durante a apreciação, faça pausas e perguntas, reforçando os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que eles façam anotações sobre a conversa. Você pode acrescentar ou utilizar outras referências, de acordo com sua necessidade e/ou realidade.

Fotógrafo Walter Firmo. Fonte: Enciclopédia Itaú Cultural, 2017.
Disponível em: **http://gg.gg/hsjy1**. Acesso em: 03 mar. 2020.

Grafiteira Tainá Lima - Criola. Fonte: Revista Trip.
Disponível em: **https://bit.ly/34HM3lk**. Acesso em: 03 mar. 2020.

OakOak - Intervenções urbanas. *Site* oficial. Disponível em:
http://www.oakoak.fr/. Acesso em: 03 mar. 2020.

Pedro Kok - Fotógrafo de arquitetura. *Site* oficial.
Disponível em: **http://gg.gg/hsjzl**. Acesso em: 04 mar. 2020.

Os Gêmeos - Grafiteiros brasileiros. *Site* oficial.
Disponível em: **http://gg.gg/hsk00**. Acesso em: 04 mar. 2020.

Coletivo Linhas - Cardume. Fonte: Wix.
Disponível em h**ttp://gg.gg/uuk2w**. Acesso em: 14 abr. 2020.

Professor, após a apresentação das imagens, solicite aos estudantes que registrem suas impressões e observações nos cadernos. Para que esse momento seja mais objetivo, apresente a eles essa sequência de perguntas que podem contribuir na análise das produções artísticas:

1. Ao observar as fotografias produzidas por Walter Firmo, quais chamaram mais a sua atenção? Justifique.
2. Quais fotografias produzidas por Walter Firmo se parecem mais com pintura ou desenho? Por quê?
3. Ao observar os grafites criados por Tainá Lima (Criola), quais imagens você já viu em outras obras de arte ou lugares?
4. Quais outros artistas fazem trabalhos semelhantes ao de Tainá Lima (Criola)?
5. O artista OakOak utiliza em suas intervenções personagens do cinema, dos quadrinhos e dos games. Quais você conhece?
6. O coletivo Linhas propõe o uso de materiais e processos diferentes em suas intervenções. Quais são eles?

PARA SABER MAIS:

História completa da fotografia. Fonte: Fotografia Mais. Disponível em: **http://gg.gg/hsk0n**. Acesso em: 24 mar. 2020.

Categorias de fotografia. Fonte: Enciclopédia Itaú cultural. Disponível em: **http://gg.gg/hsk10**. Acesso em: 24 mar. 2020.

História do grafite. Fonte: InfoEscola. Disponível em: **http://gg.gg/hsk1e**. Acesso em: 24 mar. 2020.

Definição de Intervenção. Fonte: Enciclopédia Itaú cultural. Disponível em: **http://gg.gg/hsk1n/1**. Acesso em: 24 mar. 2020.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA I

Nesta atividade, proponha aos estudantes que façam um ensaio fotográfico a partir de temas ou interesses artísticos escolhidos por eles e façam, também, uma seleção de três a cinco fotos.

Para iniciar a atividade, retome os exemplos de fotografias apresentados na atividade anterior, para mostrar aos estudantes que fotos podem ser produzidas a partir de temas e/ou assuntos de interesse dos fotógrafos, como a arquitetura para Pedro Kok e figuras humanas para Walter Firmo. Em seguida, organize a turma em grupos ou individualmente para que, inicialmente, façam um levantamento de temas de interesse para um ensaio fotográfico.

Cada grupo ou estudante deverá eleger um tema. Você também pode sugerir algumas opções, tais como:

- Detalhes do prédio da escola;
- Ângulos inusitados;
- Objetos;
- Pessoas presentes no ambiente escolar.

Após a escolha dos temas, peça que escolham os equipamentos que irão utilizar para fotografar.

PARA SABER MAIS:

Para repertoriar o aluno para essa produção, explore o *site* do **Museu da Pessoa,** propondo apreciações do acervo de fotografias. Disponível em: **https://www.museudapessoa.org/**. Acesso em: 24 set. 2020.

Os equipamentos tecnológicos mais comuns e de conhecimento dos estudantes são os *smartphones*, mas se possível, apresente a eles máquinas fotográficas analógicas e digitais, para que tenham contato com estes tipos de recursos também. Você pode solicitar à escola e a eles que levem máquinas fotográficas (o que for possível).

É muito importante explicar que, para esta sessão de fotos, é importante pensar no enquadramento, nos planos, nas cores, na luz, na sombra etc. Lembre os estudantes que fotografias de pessoas exigem a autorização, tanto para serem fotografadas, como para serem expostas em exposições físicas ou virtuais.

Explique aos estudantes que nem sempre as pessoas posam para as fotos, ou nem sempre elas gostam de serem fotografadas, muitas vezes para evitar que suas fotos sejam expostas ao público.

Muitos fotógrafos procuram captar imagens de pessoas em atividades comuns, fingindo que não estão sendo fotografadas. Eles produzem imagens onde as pessoas são fotografadas de costas, ou em ângulos em que o rosto não é mostrado.

Reserve uma aula para os estudantes fazerem seus registros fotográficos e outra aula, para que as fotos sejam apresentadas. Lembre-se de pedir a eles que deem nome às fotos. Para a apresentação, se possível, solicite a impressão das fotos para a escola ou para os estudantes e organize uma exposição na sala de aula ou em um espaço da escola.

Uma outra possibilidade é a utilização de um projetor e uma tela a fim de que a apreciação e análise dos trabalhos realizados possam ser feitas por todos. Propicie um momento de conversa para que todos possam narrar suas experiências como fotógrafos e apreciadores das fotos produzidas pelos colegas.

Para a análise, você pode fazer as seguintes perguntas:

1. Para você, quais foram as intenções dos fotógrafos?
2. Como você relaciona o nome das obras fotográficas e a intencionalidade do fotógrafo? Exemplifique.
3. Quais escolhas estéticas (preto e branco, linhas, formas, cores etc.) lhe chamaram mais a atenção? Justifique.
4. Como as escolhas estéticas dos fotógrafos contribuíram para reforçar as mensagens? Explique.
5. Quais fotos foram tiradas em ambientes externos e internos?
6. A luz capturada nas fotografias é mais planejada ou mais realista?
7. Caso haja sombras nas fotos, de que forma elas contribuem para a composição da imagem? Justifique.

ATIVIDADE 4 – AÇÃO EXPRESSIVA II

Professor, nesta atividade os estudantes explorarão as potencialidades do grafite, propondo a produção de um projeto de grafite para um muro ou parede, podendo ser da escola ou não.

Divida os estudantes em grupos e retome os exemplos de grafites apresentados na atividade anterior, para mostrar que estes podem ser produzidos a partir de temas e/ou interesses artísticos dos grafiteiros, como o surrealismo dos irmãos Gustavo e Otávio Pandolfo e as faces do feminino negro de Criola. Em seguida, façam um levantamento de temas para o projeto de grafite, que pode abarcar temas atuais e pertinentes à sociedade. Cada grupo ou estudante deverá eleger um tema.

É importante que os grupos cheguem a um consenso quanto ao tema e que todos colaborem em relação às formas e cores utilizadas, por meio de estudos prévios.

Escolhido o tema, os estudantes irão fotografar o local (muro/parede) escolhido para o projeto de grafite e, com o uso de aplicativo de edição de imagens (no uso de *smartphones*) ou de cópias impressas da fotografia (preferencialmente em tons de cinza), deverão fazer estudos de desenhos sobre essa fotografia digital ou impressão.

Estudo projeto de grafite. Fonte: Djalma Abel Novaes - Guaratinguetá SP/ 2020. Fotografias de acervo pessoal cedidas especialmente para esse material.

Após a conclusão dos trabalhos, organize, com os grupos, a exposição dos projetos para apreciação e análise de todos. Os trabalhos podem ser ampliados para cartolinas ou podem ser feitos por meio de projeções das imagens.

Para a análise, você pode fazer as seguintes perguntas:

1. Quanto à ocupação dos espaços propostos para o grafite, qual projeto lhe chamou mais atenção?
2. Quais são as mensagens verbais e não verbais contidas nos grafites? Explique.
3. Quais são as figuras e formas já conhecidas, como super-heróis, personagens do cinema e histórias em quadrinhos?
4. Houve a influência de algum artista grafiteiro estudado ou da região? Qual?
5. Conte ou narre como foi construída a ideia do grafite.
6. Como foi a sua experiência em projetar um grafite?
7. Quais foram as facilidades e dificuldades encontradas no desenvolvimento do projeto?

ATIVIDADE 5 – AÇÃO EXPRESSIVA III

Para esta atividade, proponha aos estudantes que façam uma intervenção artística na escola a partir de situações ou fatos que precisam de atenção, que precisam ser sentidos, pensados e/ou transformados. Relembre os estudantes dos trabalhos de intervenção produzidos por OakOak, em que o artista aproveita as características dos prédios e passeios públicos para fazer alusões às imagens e personagens conhecidos.

Após organizar a turma em grupos, peça que observem todos os espaços, lembrando que as ideias para as intervenções devem ser descritas por meio de projetos e encaminhadas para a Direção da escola, para as devidas aprovações.

Além da descrição do que se pretende fazer, é importante também que relacionem os materiais necessários para a execução, como papéis, tintas e equipamentos tecnológicos; as intervenções podem ser feitas por meio de projeção de imagens também.

Depois de aprovados os projetos, reserve o tempo necessário para que os estudantes façam a preparação e a execução das intervenções. Lembre-os de fazerem os registros fotográficos, considerando a efemeridade das obras.

Quando as intervenções forem levadas ao público escolar, sugira aos estudantes que observem a reação dos colegas de outros anos, professores e funcionários.

Para encerrar esta etapa, proponha uma roda de conversa com os estudantes para que eles narrem sobre a reação do público, e que falem sobre as experiencias de fotografar, de projetar grafites, produzir intervenções e ainda, sobre as quais mais se identificaram.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM IV

Habilidades:

(EF09AR07) Dialogar com princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos e processos de criação nas suas produções visuais.

Objetos de conhecimento: Contextos e práticas

- princípios conceituais, proposições temáticas, repertórios imagéticos e processos de criação

(EF09AR08) Diferenciar as categorias de artista, artesão, produtor cultural, curador, *designer*, entre outras, estabelecendo relações entre os profissionais do sistema das artes visuais.

Objetos de conhecimento: Contextos e práticas

- categorias de artista;
- artesão;
- produtor cultural;
- curador;
- *designer*;
- sistema das artes visuais

Habilidade Articuladora:

(EF69AR33) Analisar aspectos históricos, sociais e políticos da produção artística, problematizando as narrativas eurocêntricas e as diversas categorizações da arte (arte, artesanato, folclore, *design* etc.).

Objetos de conhecimento: Contextos e práticas

- aspectos históricos; sociais; políticos da produção artística
- narrativas eurocêntricas
- artesanato;
- folclore;
- *design*

Professor, para esta Situação de Aprendizagem estão previstas três atividades. Nelas, você vai conversar com os estudantes para levantar os conhecimentos prévios sobre o trabalho de artistas, artesãos, produtores culturais, curadores e *designers*, além de outros profissionais do sistema das Artes Visuais, como por exemplo, os marchands e galeristas; propiciando a análise, diferenciação e estabelecimento de

relações entre esses profissionais, considerando os aspectos históricos, sociais e políticos em que estão inseridas as produções da arte, do artesanato, do folclore e do *design*.

A necessidade de problematizar as narrativas eurocêntricas se justifica a partir da necessidade de valorização e conscientização sobre a necessidade de um olhar diversificado, a partir das contribuições dos diferentes matizes culturais, em detrimento da valorização eurocêntrica nas manifestações artísticas.

Após a conversa inicial, apresente aos estudantes algumas obras e trabalhos referentes às funções relacionadas com o meio das artes visuais, para apreciação. As indicações de artistas, obras, referências ou materiais são apenas sugestões; você pode selecionar outras referências que julgar mais adequadas e adaptar as atividades de acordo com suas possibilidades. O importante é que você mantenha os objetivos e as habilidades indicados no início dessa Situação de Aprendizagem e realize registros durante o desenvolvimento das atividades.

Para avaliação/recuperação - recupere seus registros, realize rodas de conversa, ao final das atividades, sobre os objetos de conhecimento e modificadores trabalhados e utilize as informações da coluna "Observar se o estudante", do organizador curricular, como referência.

Adapte as aulas para que aqueles que possuam alguma necessidade especial também possam participar das atividades, independentemente de suas deficiências, possibilitando que desenvolvam um maior conhecimento do seu corpo e de suas possibilidades.

A seguir, para ampliação de seu repertório, foram elencados alguns conceitos importantes que serão trabalhados, a fim de garantir o desenvolvimento das atividades:

Artista: é aquele que realiza atividades expressivas exclusivas, diretamente relacionadas a uma ou mais linguagens da Arte e suas modalidades.

Artesão: profissional que fabrica e comercializa produtos em série, manufaturados, com auxílio ou não de instrumentos, utilizando-se de elementos constitutivos das artes visuais, de teor decorativo ou utilitário.

Produtor cultural: atua para valorizar a Arte por meio de projetos artísticos e produtos de cunho cultural como teatro, literatura, cinema, música, dança, circo, artes plásticas e qualquer outra manifestação artística. Planeja, elabora, produz e executa esses projetos, seguindo critérios artísticos, sociais e econômicos em sua sociedade como um todo.

Curador: é a pessoa responsável pela pesquisa, criação, montagem, supervisão e manutenção de uma exposição, além de ser, também, o responsável pela concepção, produção e revisão do catálogo da mesma. Faz o papel de mediador cultural entre o público e o artista. Atua como um tutor que cuida e preserva a exposição desde a ideia, montagem, gerenciamento e desmontagem.

***Designer*:** profissional que trabalha em criação gráfica e esquemática de um produto, especialmente quanto à sua aparência física, tendo em conta as tendências de mercado e da produção industrial.

Marchand: profissional especializado na intermediação, divulgação, assessoria e negociação de obras de arte, favorecendo a aproximação entre compradores, colecionadores, museus, galerias e artistas.

Galerista: proprietário de galerias de arte, focado na divulgação de artistas e comércio de obras de arte.

Sistema das Artes Visuais: universo pelo qual a produção, circulação, legitimação e consumo das artes visuais transitam.

Aspectos históricos, sociais e políticos da produção artística: toda comunidade configura um contexto sociocultural composto por aspectos diferentes entre si e que são quase indissociáveis. A arte incluiu-se nesse viés e pode ser abordada e relacionada, com cada um desses aspectos, a partir de experiências sensíveis. Os aspectos citados podem ser observados em, por exemplo: uma escultura, pintura ou fotografia que retrata um acontecimento histórico; uma escultura, pintura ou fotografia que retrata um evento social, acontecimentos do dia a dia; uma escultura, pintura ou fotografia que apresentam referências culturais e estéticas de países, culturas, povos ou regiões.

Narrativas Eurocêntricas: são aquelas que consideram a produção cultural dos povos europeus com maior importância. Conceito utilizado principalmente a partir dos séculos XV e XVI, como forma de dominação cultural sobre outros povos. Segundo esse conceito, a cultura da Europa é o centro de referência da história da Arte, dando assim menor importância para as produções artísticas de outras civilizações.

Artesanato: é uma forma de trabalho manual que o artesão realiza em pequena escala e dessa forma, com características próprias. Por serem feitas à mão, as peças têm a sua própria identidade e exclusividade.

Folclore: conjunto de mitos, crenças, costumes, histórias populares, lendas, tradições, provérbios, manifestações e produções artísticas em geral, preservado por um povo ou grupo populacional, por meio da tradição oral.

***Design*:** Palavra de língua inglesa derivada da palavra em latim “designare”, a qual pode significar traçar, apontar ou direcionar. É uma atividade que atua na criação, planejamento e desenvolvimento de produtos e serviços, oferecendo soluções criativas. Busca inovar e personalizar um produto, ajudando a fortalecer a identidade de uma marca. O *design* se desdobra em diversas áreas de atuação, como *design* gráfico, *design* industrial, *design* de produto etc.

Movimento *Yarn bombing*: é um movimento artístico iniciado pela artista Magda Sayed, também conhecido por grafite de crochê, que basicamente recobre objetos, peças, monumentos inteiros ou parte, com crochê.

ATIVIDADE 1 – SONDAGEM

Converse com os estudantes, apresentando os conceitos de artistas, artesãos, produtores culturais, curadores e *designers*, questionando o que eles têm de conhecimento sobre as funções de cada um, inserindo as perguntas de forma simples, permitindo que todos aqueles que quiserem, possam apresentar suas ideias e colocações. À medida que a conversa se desenvolve, anote palavras-chave na lousa e vá pontuando cada conceito. Realize um fechamento e, em seguida, solicite que respondam os questionamentos indicados a seguir, em seus cadernos. Você pode elaborar outros questionamentos, de acordo com sua realidade e necessidade.

1. Para você, o que é ser artista? Como você definiria um artista?

2. O que é uma obra de arte? Dê um exemplo.

3. As obras de arte, de artesanato ou de *design* refletem os aspectos históricos, sociais e políticos do momento em que foram criadas? De que forma? Justifique.

4. Descreva o processo de criação de uma obra de arte.

5. O que é artesanato? Dê exemplos.

6. Quais são as diferenças entre uma obra de arte e de artesanato?

7. Como você imagina o processo de criação de uma obra artesanal?

8. Dê exemplos de artesanatos característicos de diferentes lugares e que sejam considerados objetos folclóricos.

9. Para você, o que é *design*? Quem produz *design*?

10. Como você imagina o processo de criação de um objeto de *design*?

11. Quais qualidades um objeto de *design* deve ter?

12. Cite um objeto que você possui ou conhece e que lhe chama a atenção pelo *design*. Justifique.

13. Para você, o que há em comum entre o trabalho do artista, do artesão e do *designer*?

14. Existem profissionais ligados às artes visuais que não produzem artes visuais. Como o produtor cultural, o curador e o marchand. Você já ouviu falar de algum destes profissionais? O que eles fazem? Explique.

15. Como você diferenciaria um produtor cultural de um curador?

16. Sabendo que diversas matrizes estéticas e culturais estão presentes na produção artística brasileira, por que existe a ideia de supremacia da arte europeia?

17. Quais elementos da cultura europeia podem ser identificados na produção artística e artesanal brasileira? Em que medida estes elementos foram transformados e/ou absorvidos?

ATIVIDADE 2 – APRECIAÇÃO

Para este momento de apreciação, é importante que você analise as imagens e vídeos antes de apresentá-los.

Apresente a sequência de imagens a seguir e oriente que observem atentamente cada detalhe, diferenciando as produções que representam obras de arte, artesanatos e objetos de *design*, estabelecendo relações sobre o quanto um tipo de produção pode ser influenciado por outro.

É importante lembrar que as fronteiras entre as categorias de produção artística são muito tênues. Por exemplo: no artesanato há um princípio conceitual de que as peças são produzidas em escala, mas

dependendo do contexto, de sua originalidade e singularidade, podem constituir-se em arte, como o caso da obra de Mestre Vitalino.

Durante a apreciação, faça pausas e perguntas, reforçando os conceitos trabalhados na atividade anterior. É importante que os estudantes façam anotações sobre a conversa. Você pode acrescentar ou utilizar outras referências, de acordo com sua necessidade e/ou realidade.

1

1. Bicicleta recoberta com crochê. *Yarn bombing*. Fonte: cocoparisienne/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/hsk2x.** Acesso em: 23 mar. 2020.

2

2. Artista fazendo grafite. Fonte: qinono/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/hsk34.** Acesso em: 23 mar. 2020.

3

3. Artesão tecendo cesto. Fonte: cocoparisienne/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/hsk3h.** Acesso em: 23 mar. 2020.

4

4. Artesanato africano. Fonte: sharonang/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/hsk3p.** Acesso em: 23 mar. 2020.

5

5. *Design* - *Smartphone*. Fonte: DariuszSankowski/ Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/hsk41.** Acesso em: 23 mar. 2020.

6

6. *Design* - Relógio inteligente. Fonte: fancycrave1/Pixabay. Disponível em: **http://gg.gg/hsk4h.** Acesso em: 23 mar. 2020.

PARA SABER MAIS:

Mestre Vitalino. Fonte: Enciclopédia Itaú cultural. Disponível em: **http://gg.gg/hsgdb**. Acesso em: 23 mar. 2020.

Movimento *Yarn Bombing*. Autora: Magda Sayed. Fonte: Ted Talks, 2015. Disponível em: **http://gg.gg/hz8dr**. Acesso em: 14 Abr. 2020.

Solicite aos estudantes que escrevam um texto que demonstre as relações entre as imagens, considerando o artesanato, o *design*, a arte, seus produtos e produtores.

ATIVIDADE 3 – AÇÃO EXPRESSIVA

Professor, após os estudantes terem aprendido sobre os conceitos de obra de arte, artesanato, *design*, alguns profissionais que compõem, entre outros, o sistema das Artes Visuais, proponha que criem, individualmente ou em grupo, uma produção em artes visuais, considerando os estudos e apreciações relacionadas a esses objetos de conhecimento. Deixe-os livres para que discutam sobre o que irão produzir.

É importante que todo registro, feito pelo estudante até então, seja considerado: desde a modalidade visual preferida da maioria do grupo (considerando que já experimentaram fotografia, grafite e intervenção), até a abordagem do tema que considerem mais pertinente.

Quanto ao tema, sugira que eles pensem em algo que tenha relevância para o momento histórico, social ou político. É importante explicar também, que as produções visuais podem conter misturas de modalidades. Por exemplo, uma obra de arte contemporânea pode ser composta por peças de artesanato; um objeto de *design* também pode ser uma obra de arte; fotografias podem ser utilizadas como intervenção etc.

PARA SABER MAIS:

***Site* do Instituto Inhotim,** que abriga um acervo de obras de arte contemporânea, expostas ao ar livre. Disponível em: **http://gg.gg/uuknb**. Acesso em: 24 set. 2020.

Para orientar melhor o trabalho dos grupos, peça que obedeçam o seguinte roteiro:

1. Escolher o tema para o projeto de produção visual;
2. Indicar e justificar a(s) modalidade(s) das artes visuais escolhida(s);
3. Elaborar a forma/conteúdo (o visual em função do tema da obra);
4. Registrar todo o processo de criação (fotos, desenhos, textos etc. para compor um portfólio);
5. Se houver inspiração ou referência numa obra de arte existente, citar o(s) artista(s);
6. Distribuir as atividades dentro do grupo e definir os materiais que serão utilizados.
7. Estipular tempo para execução da obra;
8. Executar a obra;
9. Planejar a exposição.

Na etapa de planejamento da exposição, será interessante que os estudantes exercitem o papel de curadores. Após as produções da turma serem concluídas, será o momento de apresentação. É importante que, enquanto um grupo apresenta seu trabalho, os outros anotem dúvidas, surpresas e interpretações pessoais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

TEATRO

AMARAL, Ana Maria. **O ator e seus duplos.** São Paulo: Editora Senac, 2002.

_____. **Teatro de animação.** São Caetano do Sul: FAPESP (Ateliê Editorial), 1997.

_____. **Teatro de formas animadas.** São Paulo: EDUSP, 1996.

BERTHOLD, Margot. **História Mundial do Teatro.** 3 ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.

COSTA, Felisberto Sabino da. **A poética do ser e não ser: procedimentos dramatúrgicos do teatro de animação.** São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2016.

DESGRANGES, Flávio. **A pedagogia do espectador.** São Paulo: Hucitec, 2003.

DUPRAT, Rodrigo Mallet; GALHARDO, Jorge Sergio Pérez. **Artes circenses no âmbito escolar.** Ijuí: Ed. Unijuí, 2010 (Coleção Educação Física e Ensino).

FEIST, Hildegard. **Pequena viagem pelo mundo do teatro.** São Paulo: Moderna, 2005.

GRANERO, Vic Vieira. **Como usar o teatro na sala de aula.** São Paulo: Contextos, 2011.

INSTITUTO ALVORADA BRASIL E SEBRAE NACIONAL. **Projetos Culturais: como elaborar, executar e prestar contas.** Brasília, 2014. Disponível em: **http://gg.gg/ohtgy**. Acesso em 30 abr. 2020.

KOUDELA, Ingrid Dormien. **Jogos Teatrais.** São Paulo: Perspectiva, 2006.

_____. ALMEIDA JUNIOR. José Simões (coord.). **Léxico de Pedagogia do Teatro.** São Paulo: Perspectiva: São Paulo Escola de Teatro, 2015.

JAPIASSU, Ricardo. **A Linguagem Teatral na Escola: pesquisa, docência e prática pedagógica.** Campinas: Papirus, 2007.

_____. **Metodologia do Ensino de Teatro.** Campinas: Papirus, 2001.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro.** Tradução para a língua portuguesa sob a direção de J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. 3. Ed - São Paulo: Perspectiva, 2008

RUGNA, Betina. **Teatro em sala de aula.** São Paulo: Alaúde Editorial, 2009.

SÃO PAULO (Estado) Secretaria da Educação.**Caderno do professor:** arte, anos finais/Secretária da Educação: Coordenação geral, Maria Inês Fini; São Paulo: SEE, 2009

_____. **Cadernos do Professor:** Arte, Ensino Médio/Secretária da Educação: Coordenação geral, Maria Inês Fini. São Paulo: SEE, 2009.

_____. **Currículo do Estado de São Paulo:** Linguagens, códigos e suas tecnologias/Secretaria da Educação; coordenação geral, Maria Inês Fini; coordenação de área, Alice Vieira. - São Paulo: SEE, 2010

_____. **Currículo Paulista:** Etapas Educação Infantil e Ensino Fundamental./Secretaria da Educação; coordenação geral, Herbert Gomes da Silva; Coordenadora de Etapa do Ensino Fundamental - Anos Finais Gisele Nanini Mathias, Redatores do Componente, Carlos Eduardo Povinha, Luis CArlos Tozzeto. - São Paulo: SEE, 2019

_____. **Ensinar e aprender arte.** Cenpec. São Paulo: SEE, 2010.

_____. **Teatro e Dança:** repertórios para a educação / Secretaria da Educação, Fundação para o Desenvolvimento da Educação; organização geral, Devanil Tozzi, Marta Marques Costa; Thiago Honório (colaborador). São Paulo: FDE, 2010. 3v.

SPOLIN, Viola. **Jogos Teatrais:** o fichário de Viola Spolin. São Paulo: Perspectiva, 2006.

_____. **Jogos teatrais na sala de aula:** um manual para o professor. São Paulo: Perspectiva, 2010. 2a ed.

_____. **Improvisação para o teatro.** São Paulo: Perspectiva, 2005. 5a ed.

THOMAZ, Sueli Barbosa. Imaginário e teatro-educação. Rio de janeiro: Rovelle, 2009.

ARTES VISUAIS

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte Moderna:** do iluminismo aos movimentos contemporâneos. Tradução Denise Bottmann, Frederico Carotti. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

ARISTÓTELES. **Arte Poética.** São Paulo: Martin Claret, 2003.
ARRUDA, Jacqueline; VENTRELLA, Roseli. ***Link* da Arte** - Coleção. 1 ed. São Paulo: Escala Educacional, 2002.
BRASIL + 500: MOSTRA DO REDESCOBRIMENTO - Guia do Redescobrimento. Folha de S.Paulo, 2000.
BONDÍA, Jorge Larrosa. **Notas sobre a experiência e o saber da experiência.** Disponível em: **http://gg.gg/ut1sm**. Acesso em: 9 mar. 2020
CANTELE, Bruna R. **Arte, etc e tal...** . São Paulo: IBEP, 1990.
CARLINI, Álvaro L. R. S. **Projeto escola e cidadania para todos.** São Paulo: Editora do Brasil, 2005.
CHILVERS, Ian (org.). **Dicionário Oxford de arte.** Tradução Marcelo Brandão Cipolla. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
COELHO, Teixeira e Setubal, Olavo Egídio. **Coleção Itaú Moderno:** Arte no Brasil, 1911 - 1980. São Paulo: Itaú Cultural, 2007.
ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. Disponível em: http://gg.gg/urdy9. Acesso em 04 abr.2020.
GOMBRICH, E.H. **A História da Arte.** Rio de Janeiro: LTC, 2013.
GUERRA, Maria Terezinha Telles; MARTINS, Miriam Celeste; PICOSQUE, Gisa. **Teoria e prática de ensino de arte:** a língua do mundo. São Paulo: FTD, 2010.
GUIA DO ESTUDANTE. ***Design.*** Disponível em: **http://gg.gg/p1nup**. Acesso em: 01 abr. 2020.
HERNANDEZ, Fernando. **Cultura Visual, mudança educativa e projeto de trabalho.** Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.
JANSON, H.W e JANSON, Anthony F. **Iniciação à História da Arte.** 2aed. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
KOBRA, Eduardo. **Biografia Eduardo Kobra.** Disponível em: **http://gg.gg/hsldg**. Acesso em: 01 mar. 2020.
MAZZOLA, Mirela. **Grafiteiras, sim!** Um papo com Nina Pandolfo e Criola. Géledes, 2017. Disponível em: **http://gg.gg/urdxv**. Acesso em: 18 fev. 2020.
MONTENEGRO, Ricardo. **Guia de História do Mobiliário.** Lisboa: Editorial Presença, 1995.
MOUTINHO, Stella, PRADO, Rúbia Bueno, LONDRES, Ruth. **Dicionário de Artes Decorativas e Decoração de Interiores.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2011.
NEWBERY, Elizabeth. **Como e por que se faz arte.** Ática, 2003.
PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro.** Tradução para a língua portuguesa sob a direção de J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. 3. Ed - São Paulo: Perspectiva, 2008.
PROENÇA, Graça. **História da arte.** Editora Ática, 2002.
SÃO PAULO (Estado) Secretaria da Educação.**Caderno do professor:** arte, anos finais/Secretária da Educação: Coordenação geral, Maria Inês Fini; São Paulo: SEE, 2009
_____. **Cadernos do Professor:** Arte, Ensino Médio/Secretária da Educação: Coordenação geral, Maria Inês Fini. São Paulo: SEE, 2009.
_____. **Currículo do Estado de São Paulo:** Linguagens, códigos e suas tecnologias/Secretaria da Educação; coordenação geral, Maria Inês Fini; coordenação de área, Alice Vieira. - São Paulo: SEE, 2010
_____. **Currículo Paulista:** Etapas Educação Infantil e Ensino Fundamental./Secretaria da Educação; coordenação geral, Herbert Gomes da Silva; Coordenadora de Etapa do Ensino Fundamental - Anos Finais Gisele Nanini Mathias, Redatores do Componente, Carlos Eduardo Povinha, Luiz Carlos Tozzeto. - São Paulo: SEE, 2019
SEBRAE. **O que é *design* e como ele influencia na rotina de uma empresa.** Disponível em: **http://gg.gg/p1nv8**. Acesso em: 01 abr. 2020.
STRICKLAND, Carol. **A Arte Comentada** - Da Pré-história ao Pós-Moderno. Rio de Janeiro: Editora Ediouro, 1999.
STOODI! **História do grafite: conheça a história dessa arte!** Disponível em: **http://gg.gg/hsld2**. Acesso em: 01 mar. 2020.
TATSCH, Fernanda. Kobra: cores que encantam. AMPR. Disponível em: **http://gg.gg/hslcm**. Acesso em: 01 mar. 2020.
TUPYNAMBÁ, Yara. **Muralismo.** Belo Horizonte: Adi Edições. 2013. Disponível em: **http://gg.gg/urdxa**. Acesso em: 20 fev. 2020.
WÖLFFLIN, H. **Conceitos fundamentais da história da arte.** São Paulo: Martins Fontes, 1996.

ANOTAÇÕES

Secretaria de Estado da Educação

COORDENADORIA PEDAGÓGICA – COPED

Coordenadora
Viviane Pedroso Domingues Cardoso

Diretora do Departamento de DesenvolvimentoCurricular e de Gestão Pedagógica – DECEGEP
Valéria Tarantello de Georgel

Diretora do Centro de Ensino Médio – CEM
Ana Joaquina Simões Sallares de Mattos Carvalho

Centro de Anos Finais do Ensino Fundamental – CEFAF

Assessoria Técnica
Ariana de Paula Canteiro, Eleneide Gonçalves dos Santos

Centro de Projetos e Articulação de Iniciativas com Pais e Alunos – CEART
Diretora: Deisy Christine Boscaratto
Aline Navarro, Barbara Tiemi Aga Lima, Cassia Vassi Beluche, Isabel Gomes Ferreira, Isaque Mitsuo Kobayashi, Silvana Aparecida de Oliveira Navia

ÁREA DE LINGUAGENS

ARTE
Elaboração: Carlos Eduardo Povinha – *Equipe Curricular de Arte - COPED/SEDUC;* Daniela de Souza Martins Grillo – *Equipe Curricular de Arte – COPED/SEDUC;* Eduardo Martins Kebbe – *Equipe Curricular de Arte – COPED/SEDUC;* Elisangela Vicente Prismit – *Equipe Curricular de Arte - COPED/SEDUC;* Evania Rodrigues Moraes Escudeiro – *Equipe Curricular de Arte – COPED/SEDUC;* Priscila de Souza e Silva Dolher – *Equipe Curricular de Arte – COPED/SEDUC;* Cristiane dos Santos Alvarenga – *PCNP da D.E. Taubaté;* Djalma Abel Novaes - *PCNP da D.E. Guaratinguetá;* Elisangela Vicente Prismit - *PCNP da D.E. Centro Oeste;* Marilia Marcondes de Moraes Sarmento e Lima Torres - *PCNP da D. E. São Vicente;* Murilo Soares de Oliveira - *PCNP da D.E. São Bernardo do Campo;* Raphael Pedretti da Silva - *PCNP da D. E, Miracatu;* Roberta Jorge Luz – *PCNP da D. E. Sorocaba;* Silmara Lourdes Truzzi - *PCNP da D.E. Marília;* Renato Paes - *PCNP da D. E. Penápolis;* Débora David Guidolín – *PCNP da D. E. Ribeirão Preto.*
Revisão conceitual: *R*afaela Beleboni; Eliane Aguiar.

Projeto Gráfico – Ricardo Ferreira (IMESP)

Tratamento de Imagens – Leonídio Gomes e Tiago Cheregati (IMESP)

Diagramação – Tikinet

O material Currículo em Ação é resultado do trabalho conjunto entre técnicos curriculares da Secretaria da Educação do Estado de São Paulo, PCNP atuantes em Núcleos Pedagógicos e professores da rede estadual de São Paulo.

Amparado pelo Currículo Paulista, este caderno apresenta uma pluralidade de concepções pedagógicas, teóricas e metodológicas, de modo a contemplar diversas perspectivas educacionais baseadas em evidências, obtidas a partir do acúmulo de conhecimentos legítimos compartilhados pelos educadores que integram a rede paulista.

Embora o aperfeiçoamento dos nossos cadernos seja permanente, há de se considerar que em toda relação pedagógica erros podem ocorrer. Portanto, correções e sugestões são bem-vindas e podem ser encaminhadas através do formulário https://forms.gle/1iz984r4aim1gsAL7.

ATENÇÃO! Este formulário deve ser acessado com e-mail institucional SEDUC-SP.